

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI SHALAT FARDHU KELAS VII MADRASAH
TSANAWIYAH IZZATUL MA'ARIF TAPPINA



PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE

TAHUN 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhidayah Suaib
NIM : 2020203886108017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android
Pada Materi Shalat Fardhu Kelas VII MTs Izzatul Ma'arif
Tappina

Menyatakan dengan sebenarnya 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, 10 Februari 2023



NIM: 2020203886108017

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Nurhidayah Suaib, NIM: 2020203886108017, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Shalat Fardhu Kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua	: Dr. Buhaerah, M.Pd.	(..... )
Sekretaris	: Dr. Firman, M.Pd.	(..... )
Penguji I	: Prof. Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si.	(..... )
Penguji II	: Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag.	(..... )

Parepare, 13 Februari 2023

Diketahui Oleh

☞ Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare



Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd ☞
NIP. 19720703 199803 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَسْتَهْدِيهِ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Puji syukur atas kehadiran Allah swt yang maha kuasa atas segala limpahan rahmat, Karunia, Inayah, Taufik dan Berkahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Shalat Fardhu Kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Sebagai syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat serta salam tak lupa pula kita kirimkan kepada baginda Nabi Muhammad saw, yang patut dijadikan suri teladan yang baik serta yang membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman ilmiah seperti sekarang ini.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda Muhammad Suaib, S. Ag. dan Ibunda tercinta Basiah, S.Ag. serta keluarga besar penulis dengan segenap do'a, dukungan dan dorongan sehingga penulis mendapatkan kemudahan serta semangat dalam proses penyelesaian studi Magister Pascasarjana IAIN Parepare.

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, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang mendalam atas semua bantuan semua pihak, disampaikan kepada:

1. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare, H. Saepudin, S.Ag., M. Pd. selaku wakil rektor I bidang akademik dan kelembagaan, Dr. Firman, M.Pd. selaku wakil rektor II bidang administrasi umum, perencanaan dan keuangan, dan Dr. Muhammad Kamal Zubair, M.Ag. selaku wakil rektor III bidang kemahasiswaan dan kerjasama yang telah memimpin dan membina IAIN

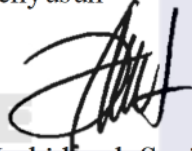
Parepare menuju arah yang lebih baik, yang telah memberi kesempatan menempuh studi pada Pascasarjana IAIN Parepare.

2. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, serta Dr. Agus Muhsin M.Ag. selaku wakil direktur Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik yang optimal kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. Usman Noer, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare.
4. Dr. Buhaerah, M.Pd. dan Dr. Firman, M.Pd., sebagai Pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, pengetahuan baru serta mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga pada tahap penyelesaian Tesis ini.
5. Prof. Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si. dan Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag., sebagai penguji I dan II yang telah memberikan ilmunya baik berupa saran, motivasi dan kritik selama penyusunan tesis.
6. Ali Rahman, S.Ag., M.Pd. dan Dr. Hj. Rusdaya Basri, Lc., M.Ag., selaku validator ahli media dan ahli materi yang telah bersedia untuk melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan.
7. Sirajuddin, S.Pd.I., S.IPI., M.Pd., selaku Kepala Perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam menyiapkan referensi serta literatur yang dibutuhkan dalam penyelesaian tesis ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan baru selama menjalani perkuliahan di Pascasarjana IAIN Parepare.
9. Segenap civitas akademik di lingkungan Pascasarjana IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.

10. Bapak Muhammad Afandi, S.Pd., selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Izzatul Ma'arif Tappina yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan data yang diperlukan dalam penelitian ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan khususnya dari program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare yang senantiasa memberikan dukungan dan memotivasi selama proses perkuliahan dan penyelesaian studi.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tesis ini.

Semoga Allah swt senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan tesis ini kedepannya. Akhirnya semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Parepare, 10 Februari 2023
Penyusun


Nurhidayah Suaib
NIM: 2020203886108017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Kegunaan Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Penelitian Yang Relevan.....	11
B. Deskripsi Teori	13
1. Multimedia Interaktif	13
2. Model Pengembangan 4D.....	16
3. Media Berbasis Android	23
4. Materi Shalat Fardhu	28
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Spesifikasi Desain Produk	47
D. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Instrumen Penelitian.....	50

F. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	64
1. Desain Awal Produk	64
2. Hasil Uji Validasi.....	76
3. Revisi Produk Hasil Uji Validasi.....	80
4. Hasil Uji Coba Lapangan.....	83
5. Penyempurnaan Produk Akhir	97
B. Pembahasan Produk.....	103
1. Ketercapaian Hasil Penelitian	103
2. Temuan Hasil Penelitian.....	105
3. Kelebihan dan Kekurangan.....	106
4. Hambatan Selama Melakukan Penelitian.....	107
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	109
B. Implikasi.....	110
C. Reskomendasi	111
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Spesifikasi Desain Produk	48
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli dan Peserta Didik	51
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Pengamatan Keterlaksanaan	52
Tabel 3.4	Instrumen Lembar Observasi	53
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	55
Tabel 3.6	Pedoman Skala Penilaian Angket	56
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Kevalidan	56
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Pemberian Skor	57
Tabel 3.9	Kriteria Penentuan Keterlaksanaan	58
Tabel 3.10	<i>One Group Pretst Posttest Design</i>	59
Tabel 3.11	Interpretasi <i>N-Gain</i>	60
Tabel 3.12	Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Guru	61
Tabel 3.13	Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	62
Tabel 3.14	Kriteria Data Angket Respon Peserta Didik	63
Tabel 4.1	KD, Tujuan Pembelajaran dan Materi Shalat Fardhu	66
Tabel 4.2	Storyboard Halaman Menu Utama	67
Tabel 4.3	Storyboard Halaman Pilihan Submenu	68
Tabel 4.4	Storyboard Halaman Menu Materi Shalat	68
Tabel 4.5	Storyboard Halaman Submenu Materi Shalat	69
Tabel 4.6	Storyboard Halaman Menu Tata Cara Shalat	70
Tabel 4.7	Storyboard Halaman Sub Menu Bacaan dan Gerakan Cara Shalat	71
Tabel 4.8	Storyboard Halaman Sub Menu Teks Bacaan Shalat	71
Tabel 4.9	Storyboard Halaman Menu Quiz	72
Tabel 4.10	Storyboard Halaman Referensi	73

Tabel 4.11	Storyboard Halaman Profil	73
Tabel 4.12	Storyboard Halaman Petunjuk Penggunaan	74
Tabel 4.13	Hasil Validasi Ahli Media	77
Tabel 4.14	Hasil Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.15	Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	81
Tabel 4.16	Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil	83
Tabel 4.17	Hasil Penilaian Uji Kelompok Besar	84
Tabel 4.18	Hasil Analisis Observasi Pengamanatan Keterlaksanaan	86
Tabel 4.19	Hasil Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
Tabel 4.20	Hasil Uji Normalitas	89
Tabel 4.21	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	90
Tabel 4.22	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	91
Tabel 4.23	Hasil Analisis Observasi Aktivitas Guru	92
Tabel 4.24	Hasil Analisis Observasi Aktivitas Peserta Didik	94
Tabel 4.25	Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik	96

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Tahapan Pengembangan Model 4D Menurut Thiagarajan	17
Gambar 2.2	Prosedur Pengembangan Model 4D Menurut Thiagarajan	22
Gambar 2.3	Bagan Kerangka Pikir Penelitian	39
Gambar 3.1	Alur model pengembangan model 4D oleh Thiagarajan	42
Gambar 3.2	Desain Flowchart	44
Gambar 4.1	ScreenShot Halaman Menu Utama	81
Gambar 4.2	Screenshot Halaman Sub Materi	81

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Transliterasi Arab-Latin

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

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣ	Ṣ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ḍa	Ḍ	Zet (dengan titik dibawah)
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
ى	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. 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
أ	<i>fathah</i>	a	A
إ	<i>Kasrah</i>	i	I
أ	<i>ḍammah</i>	u	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ئ	<i>Fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
ؤ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... ا... ي	<i>Fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis diatas
إى	<i>Kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis diatas
ؤ	<i>Ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis diatas

Contoh:

قِيلَ : *qîla*

يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Tā' Marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, 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 :

رَوْضَةٌ لِأَطْفَالٍ : *rauḍah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* 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 : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نَعْمٌ : *nu"ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-tasydid 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 syamsiah maupun huruf qamariah. 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-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

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-Jalalah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasanominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

بِاللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

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

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal 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 mā Muḥammadun illārasūl

Innaawwalabaitinwuḍi‘alinnāsi lallaḏī bi Bakkatamubārakan

SyahrurRamadān al-laḏīunzila fih al-Qur’ān

Nasīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

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

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

Naṣr Ḥāmīd Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmīd (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmīd Abū).

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	: <i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	: <i>ṣhallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	: <i>‘alaihi-al-salām</i>
H	: Hijrah
M	: Maschi
SM	: Sebelum Maschi
L	: Lahir tahun (untuk tahun 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 : Nurhidayah Suaib
NIM : 2020203886108017
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Shalat Fardhu Kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina

Penelitian ini membahas tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Tujuan penelitian adalah (1) Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. (2) Untuk mengetahui multimedia interaktif berbasis android telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengadaptasi model pengembangan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvin I. Sammel yaitu model 4D. Produk multimedia pembelajaran berbasis android telah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi serta telah diuji cobakan kepada 30 peserta didik kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penelitian ini telah mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Adapun proses pengembangan produk menggunakan model 4D diantaranya: (a) *Define* (tahap pendefinisian), (b) *Design* (tahap perancangan), (c) *Develop* (tahap pengembangan), (d) *Disseminate* (tahap penyebaran). (2) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu telah memenuhi (a) Kriteria valid, berdasarkan validasi ahli media nilai rata-rata 3,8 dan ahli materi nilai rata-rata 3,6 sedangkan hasil uji coba kelompok kecil rata-rata 3,76 dan uji kelompok besar rata-rata 3,78, (b) Kriteria praktis, hasil observasi pengamatan keterlaksanaan memperoleh nilai rata-rata 1,79, (c) Kriteria efektif, hasil analisis tes hasil belajar meliputi (a) Hasil Uji *Paired Sample T-Test* nilai signifikansi 0,001 artinya nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, (b) Hasil uji *N-Gain* dilihat dari skor gain yaitu 0,56 kategori sedang. Adapun hasil analisis aktivitas guru 91,52% kategori sangat baik. Sedangkan rata-rata aktivitas peserta didik 3,50 kategori aktif. Serta hasil analisis angket respon peserta didik diperoleh rata-rata 93%.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Shalat Fardhu.

ABSTRACT

Nama : Nurhidayah Suaib
NIM : 2020203886108017
Judul : The Development of Android-Based Interactive Learning Multimedia on Fardhu Prayer Material in the Seventh Grade of MTs Izzatul Ma'arif Tappina

This study discusses the development of android-based interactive learning multimedia on fardhu prayer material in class VII of MTs Izzatul Ma'arif Tappina. The aims of this study were: (1) To find out the process of developing Android-based interactive learning multimedia on fardhu prayer material in class VII of MTs Izzatul Ma'arif Tappina. (2) To find out whether Android-based interactive multimedia met the valid, practical, and effective criteria for fardhu prayer material in class VII of MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

This type of research is research and development by adapting the development model by S. Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, and Melvin I. Sammel namely the 4D model (define, design, develop and disseminate). Android-based learning multimedia products had gone through the validation stage by media and material experts as well as being tested on 30 class VII students of MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

The results show that: (1) This research has developed an android-based interactive learning multimedia product on fardhu prayer material class VII at MTs Izzatul Ma'arif Tappina. The product development process using the 4D models includes: (a) Define, (b) Design, (c) Develop, (d) Disseminate. (2) The development of android-based interactive learning multimedia on fardhu prayer material has fulfilled : (a) Valid criteria. This was based on product validation by media and material experts with an average value of 3.8 and 3.6. Meanwhile, the results of the small group trial produced an average value of 3.76, and the large one was 3.78; (2) Practical criteria. The observation done by the two observers got an average value of 1.79; (3) Effective criteria. Based on the analysis of learning outcomes tests including (a) The Paired Sample T-Test showed a significance value of 0.001, which meant the sig value < 0.05 . So, H_0 was rejected and H_a was accepted, (b) The N-Gain test showed a gain score of 0.56 which was included in the medium category with testing criteria of $0.7 > (N-Gain) > 0.3$. As for the analysis of teacher activity, a score of 91.52% was included in the very good category. Meanwhile, the average student activity was 3.50 categorized as active. Then, the analysis of student response questionnaires obtained an average value of 93%.

Keywords: Multimedia, Interactive, Fardhu Prayer.

تجريد البحث

اسم : نور هداية شعيب
رقم التسجيل : ٧١٠٨٠١٦٨٨٣٠٢٠٢٠٢ :
عنوان الرسالة : تطوير الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد على مادة صلاة الفرض في الصف السابع من المدرسة الثانوية عزة المعارف تفينا

هذا البحث يهدف على (١) معرفة عملية تطوير الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد على مادة صلاة الفرض في الفصل السابع من المدرسة الاعدادية عزة المعارف بتبينا. (٢) لمعرفة ما إذا كانت الوسائط المتعددة التفاعلية المستندة إلى أندرويد تفي بالمعايير الصحيحة والعملية والفعالة لمواد صلاة الفرض في الفصل السابع من المدرسة الاعدادية عزة المعارف بتبينا. نواعا لهذا البحث هي البحث والتطوير بتكييف نموذج التطوير بواسطة Thiagarajan، أي نموذج 4D (تحديد وتصميم وتطوير ونشر). منتجات الوسائط المتعددة التعليمية القائمة على نظام أندرويد بمرحلة التحقق من الصحة من خبراء الإعلام والمواد واختبارها على ٠٣ طالبًا من الفصل السابع في المدرسة الاعدادية عزة المعارف بتبينا.

يحصل نتائج لهذا البحث هي: (١) لقد طور هذا البحث منتجات الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد عن صلاة الفرض في الفصل السابع من المدرسة الاعدادية "عزة المعارف" بتبينا. وأما عملية تطوير المنتج باستخدام نماذج 4D منها: (أ) تحديد (Define) (ب) وتصميم (Develop) (ج) وتطوير (Design) (د) ونشر (Disseminate). (٢) حقق تطوير الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد عن صلاة الفرض (أ) معايير صالحة بناءً على التحقق من صحة خبراء الإعلام، يبلغ متوسط القيمة ٨٤٣ وخبراء المواد بمتوسط قيمة ٦٤٣ وأما نتائج تجربة المجموعة الصغيرة ٦٧،٣ وبلغ متوسط اختبار المجموعة الكبيرة ٨٧،٣ (ب) معايير عملية، حصلت نتائج ملاحظات التنفيذ على قيمة وسطية قدرها ٩٧،١ (ج) معايير فعالة، تشمل نتائج تحليل اختبارات التعلم (أ) نتائج اختبار T للعينة المزدوجة لها قيمة دلالة ١٠٠،٠، مما يعني أن قيمة sig ٥٠،٠، ثم يتم رفض Ho ويتم قبول Ha. (ب) تظهر نتائج اختبار N-Gain من درجة الكسب، وهي ٦٥،٠ في الفئة المتوسطة. وأما بالنسبة لنتائج تحليل نشاط المعلم ٢٥،١٩٪ فئة جيدة جدا. و نشاط الطالب ٥،٣ فئة نشطة. ونتائج تحليل استبيان استجابات الطلاب متوسط ٣٩٪.

الكلمات المفتاحية : المتعددة، التفاعلية، صلاة الفرض.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pembaharuan yang terjadi pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi menuntut pendidik untuk melakukan perubahan agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan serta menghubungkan berbagai komponen teknologi, diantaranya smartphone, komputer, internet serta sumber belajar lainnya yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif.

Pembelajaran yang terjadi di kelas dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas apabila pendidik mampu membuat suasana belajar yang kondusif agar seluruh peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Seseorang yang telah melalui proses belajar dapat diketahui apabila telah mengalami perubahan tingkah laku, contohnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari lemah menjadi kuat, dan dari sikap negatif menjadi sikap positif.¹ Agar potensi peserta didik dapat berkembang optimal maka pendidik perlu merancang kegiatan pembelajaran dengan melakukan peningkatan pada kualitas pembelajaran salah satunya yakni penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Yellan, N. et.all. menyatakan bahwa penggunaan teknologi memberikan pengaruh terhadap pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat meningkat.²

¹Hasnul Fikri & Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru, Anggota IKAPI), 2018, h. 1.

²Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung, Penerbit: Alfabeta, 2012), h. 210.

Oleh sebab itu, pendidik memiliki tanggung jawab dalam menciptakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi agar pembelajaran dapat lebih menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yang telah banyak dilakukan saat ini, memberi kesempatan dan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama pada kompetensi pedagogik dan profesional. Hal ini berdasarkan pada peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bab IV mengenai standar pendidik dan tenaga kependidikan, pasal 28 ayat 3 kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dan menengah serta pendidikan anak usia dini yang meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial.³ Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan serta metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media atau alat bantu didasari oleh banyak hal yang sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Materi shalat fardhu merupakan salah satu kompetensi yang diajarkan pada mata pelajaran Fiqih. Kompetensi dasar pada materi shalat fardhu yang harus dicapai oleh peserta didik meliputi pemahaman tentang materi shalat fardhu dan tata cara pelaksanaan shalat fardhu yang terdiri dari gerakan dalam shalat dan melafalkan bacaan shalat fardhu. Kompetensi tersebut sangatlah penting dicapai peserta didik sebagai bekal dalam menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

³Presiden Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, 2006, h. 21.

Kenyataan yang terjadi dilapangan bahwa kurangnya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari keterbatasan guru dalam mendesain dan membuat media yang menarik. Media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi shalat fardhu belum bersifat interaktif masih terfokus pada penggunaan buku paket sehingga peserta didik mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan lainnya yaitu masih banyak ditemui peserta didik yang belum mengetahui gerakan shalat yang benar dan belum hafal tentang bacaan shalat fardhu. Hal ini disebabkan karena guru mata pelajaran kurang menekankan peserta didik untuk mempraktekkan dan menghafalkan bacaan shalat, serta kendala yang dihadapi beberapa dari peserta didik masih kurang fasih dalam membaca ayat Al-Qur'an sehingga menyebabkan peserta didik juga kesulitan dalam membaca dan menghafalkan bacaan shalat fardhu. Hal tersebut menjadi penghambat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media agar tercipta proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi, mandiri serta peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.

Kondisi saat ini, kemajuan teknologi yang pesat memberi pengaruh pada seluruh aspek kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya memberikan dampak dan perubahan yang dapat dilihat bukan hanya pada bahan dan metode pembelajaran akan tetapi juga pada cara belajar peserta didik.⁴ Media tentu memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Hamalik

⁴Hamdanah Said. Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Madrasah Negeri Kota Parepare, *Jurnal Lantera Pendidikan*, Vol. 17 No. 1 Juni 2014, h. 19.

mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat, minat, dan motivasi belajar serta dapat memberi pengaruh terhadap psikologis peserta didik.⁵

Pemanfaatan multimedia pembelajaran merupakan sebuah upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik yang nantinya akan menghasilkan lulusan yang berkualitas. Selain itu, penggunaan multimedia pembelajaran yang optimal dalam pembelajaran perlu didasarkan kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada peserta didik melalui suatu pengalaman belajar yang menggunakan media pembelajaran. Salah satunya media yang relevan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran ialah penggunaan multimedia interaktif.

Pengembangan multimedia interaktif didasari atas pemikiran bahwa kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan baik, efektif serta menyenangkan apabila didukung dengan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, terkhusus apabila media tersebut dapat digunakan langsung oleh peserta didik.⁶ Multimedia interaktif memiliki tingkat efektifitas yang tinggi dan baik untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Multimedia interaktif dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak jenuh dan mampu dijadikan sebagai pendamping serta informasi yang diberikan dapat lebih mudah dipahami. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.⁷

Pada tahun 2010 perkembangan teknologi menuju ke arah *mobile (gadget)*, hal ini dibuktikan bahwa keseluruhan dari peserta didik telah memiliki *gadget*

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), h.19.

⁶Hasnul Fikri & Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, h. 3.

⁷Junedi, B., dan Sari, E. P., Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas XI MIPA SMA. *Jurnal Prisma*, Vol.9. No.1, 2020, h. 87–97.

berupa *smartphone* yang merupakan media yang efektif dalam menyampaikan informasi.⁸ Android merupakan salah satu platform yang paling banyak digunakan. Data dari Data Reportal merinci bahwa jumlah pengguna android di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 4 juta / +1,2% antara Januari 2020 dan Januari 2021. Terhitung koneksi android di Indonesia sebanyak 245,3 juta pada Januari 2021.⁹ Hal tersebut membuktikan bahwa tidak dapat dipungkiri jika android menjadi perangkat lunak yang sedang populer saat ini.

Android dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dan suplemen pembelajaran karena pembelajaran dapat berlangsung kapan dan dimana saja. Pemilihan android sebagai dasar pembuatan aplikasi *smartphone* media pembelajaran disebabkan karena penyebaran dan penginstalan aplikasi tidak harus melalui *application store* resmi akan tetapi dapat pula dilakukan secara *offline*.¹⁰ Multimedia interaktif berbasis android merupakan sebuah inovasi dalam penyajian materi pembelajaran.

Kondisi yang terjadi saat ini, pembelajaran di sekolah telah menyesuaikan perkembangan teknologi informasi sehingga menyebabkan adanya pergeseran dan perubahan pada paradigma pendidikan. Proses pembelajaran yang awalnya menggunakan metode konvensional kini berubah menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu komponen penting yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan ungkapan bahwa media merupakan sarana

⁸Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Ulet Kreatif, 2017), h. 9.

⁹Simon Kemp, Digital 2021: Indonesia. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2022.

¹⁰Muhammad Hafidz dan Masriyah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Pembelajaran Permutasi dan Kombinasi. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol. 11 No.2 2020, h. 126–135.

dalam mentransformasikan atau menyampaikan pesan. Teori kognitif pembelajaran multimedia menekankan pada hubungan antara multimedia dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, prestasi dan hasil belajar bagi peserta didik.¹¹ Kecenderungan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia menjadikan peserta didik dapat lebih aktif dan menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, serta menjadikan peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis android yang menarik dan mudah digunakan, diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada umumnya, android banyak digunakan untuk bermain *game* atau *chatting* dengan penggunaan media sosial, namun kini android dapat dimanfaatkan sebagai media dalam menunjang proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Devi Desvitasari tentang pengembangan media pembelajaran kartu pintar berbasis android untuk pengenalan shalat fardhu dengan teknologi *Augmented Reality* memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil pengujian berupa soal *pretest* dan *posttest* yang memperoleh peningkatan hasil belajar sebanyak 22,66% termasuk dalam kategori layak. Selanjutnya penelitian oleh Nur Mahfuz tentang pengembangan multimedia pembelajaran shalat fardhu berbasis Adobe Flash menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran shalat fardhu bermanfaat dan sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dari hasil pengujian responden 82,95%. Sedangkan

¹¹Layyinatul Af-idah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*, Malang, Universitas Islam Negeri Raden Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019, h. 5.

penelitian oleh Erfan Ma'rif tentang pengembangan media pembelajaran autoplay pada materi shalat fardlu untuk peningkatan efektivitas belajar peserta didik, menunjukkan hasil penelitian bahwa media autoplay dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru serta memiliki peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Maka perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan multimedia interaktif berbasis android dibuat dengan menggunakan program *andromo* dan didukung oleh program lain yaitu *KineMaster*. Muatan isi dari multimedia interaktif berbasis android dilengkapi dengan materi shalat fardhu yang tersusun secara sistematis, berisi video bacaan dan gerakan shalat serta dilengkapi dengan quiz atau soal pada bagian evaluasi.

Hasil observasi pra penelitian di MTs Izzatul Ma'arif Tappina, menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih berfokus pada penggunaan media cetak yaitu buku paket. Sedangkan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android belum pernah digunakan, akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dan merancang dan membuat media yang menarik. Sehingga dampak dari kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam belajar dan kurang menguasai materi pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, diperlukan suatu inovasi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang interaktif berbasis android. Multimedia tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi dan menghafalkan bacaan shalat terlebih bagi peserta didik yang belum lancar membaca Al-Qur'an. Oleh sebab itu, peneliti

tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat dituliskan sebuah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina?

C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

- a. Pengembangan: proses kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Multimedia interaktif berbasis android yang dimaksud dalam pengembangan ini adalah produk aplikasi membahas tentang materi shalat fardhu yang dikembangkan secara interaktif dan terdapat beberapa media yang digunakan dalam aplikasi diantaranya teks, gambar, audio dan video pembelajaran.
- c. Materi Shalat Fardhu: dalam penelitian ini yang menjadi sasaran topik materi pembahasan yaitu berkaitan dengan materi shalat fardhu yang terdapat dalam buku ajar Fikih kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian tentu memiliki batasan dan ruang lingkup, bertujuan untuk membatasi pembahasan dalam tesis yang ditulis dan tidak terlalu luas. Maka ruang

lingkup dalam penelitian ini adalah berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.
2. Untuk mengetahui multimedia interaktif berbasis android telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan pada penelitian ini diantaranya:

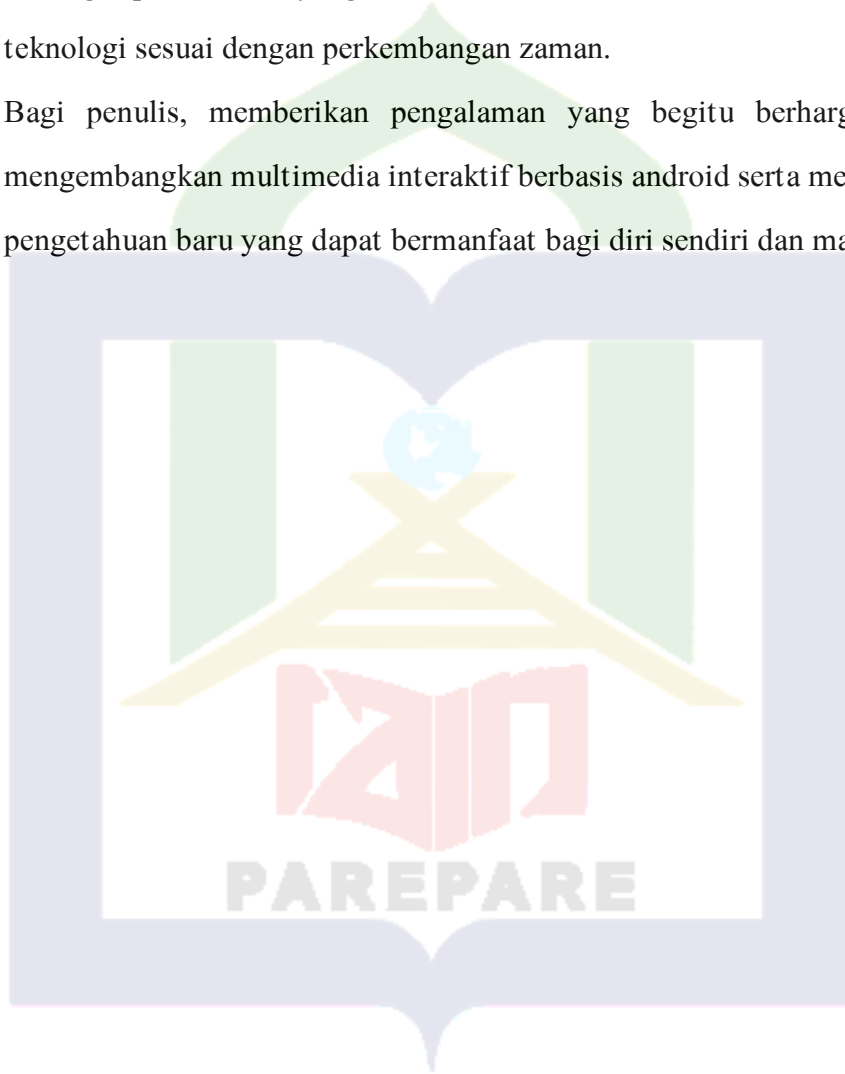
a. Kegunaan Teoritis

Penelitian dapat memberikan tambahan pengetahuan, pemahaman dan wawasan tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. Selain itu, juga dapat menjadi sumber rujukan atau memberikan masukan bagi para pendidik dalam memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik agar materi pelajaran dapat lebih mudah dipahami dengan baik oleh peserta didik.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peserta didik, dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan aplikasi yang dikembangkan.
- 2) Bagi pendidik, media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi sumber rujukan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kreatifitas pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.

- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi referensi pembuatan media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Agar nantinya MTs Izzatul Ma'arif Tappina dapat menjadi lembaga pendidikan yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.
- 4) Bagi penulis, memberikan pengalaman yang begitu berharga dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis android serta memperoleh pengetahuan baru yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.



BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis android bukan sebuah penelitian yang baru dilakukan, melainkan terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Devi Desvitasari, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2019. Penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Berbasis Android Untuk Pengenalan Shalat Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari ahli media dengan presentase kelayakan 89,06% yang termasuk dalam kategori sangat layak, ahli materi dengan hasil 94,44% yang termasuk dalam kategori sangat layak, kemudian uji coba siswa dengan hasil 86,14% yang termasuk dalam kategori sangat layak lalu dari hasil belajar siswa yaitu *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil peningkatan sebesar 22,89%.¹² Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada kesamaan variabel yaitu pengembangan media pembelajaran yang berbasis android namun yang membedakan terletak pada prosedur model pengembangan yang digunakan. Pada penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Mahfudz, mahasiswa Universitas Islam Nahdatul Ulama Jepara tahun 2017. Dalam penelitiannya dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sholat Fardhu Berbasis Adobe Flash

¹²Devi Desvitasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Berbasis Android Untuk Pengenalan Shalat Di Sekolah Dasar*, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019, h. 12.

Pada RA Manahijul Ulum”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian aplikasi telah melalui uji dari 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 40 angket responden yang telah disebar dan menghasilkan, dari ahli media 100% ahli materi 100% dan angket responden 82,95%. Kesimpulan dari pengujian aplikasi pembelajaran sholat fardhu dapat dikatakan sangat layak.¹³ Persamaan penelitian dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabelnya yaitu sama-sama membahas mengenai pengembangan multimedia pembelajaran pada materi shalat fardhu. Sedangkan yang menjadi perbedaannya adalah terletak pada perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi, penelitian yang dilakukan oleh Nur Mahfudz menggunakan *software* Adobe Flash sedangkan peneliti menggunakan *software* Andromo.

3. Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Erfan Ma'ruf, mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2014. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Fattah di Ujungpangkah Gresik”. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan media autoplay pada materi shalat fardlu kelas VII layak, menarik dan efektif.¹⁴ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada materi shalat fardhu. Namun yang menjadi perbedaan adalah penelitian tersebut menghasilkan produk yang hanya dapat digunakan melalui komputer atau VCD player sedangkan penelitian yang dikembangkan peneliti

¹³Nur Mahfudz, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sholat Fardhu Berbasis Adobe Flash Pada RA Manahijul Ulum*, Jepara, Universitas Islam Nahdatul Ulama Jepara, 2017, h. 48.

¹⁴Erfan Ma'ruf, *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Fattah di Ujungpangkah Gresik*, Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2014, h. 89.

menghasilkan produk yang berbasis android. Selain itu, yang menjadi perbedaan selanjutnya ialah penelitian tersebut memiliki dua variabel sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan hanya berfokus pada pengembangan produk multimedia interaktif berbasis android.

B. Deskripsi Teori

a. Multimedia Interaktif

1) Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa jenis media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang terdiri dari teks, gambar, grafik, audio, video dan animasi. Yudhi Munadi mengatakan bahwa media dalam lingkup pembelajaran diartikan sebagai bahasa, sehingga multimedia disebut sebagai multibahasa yaitu bahasa yang mudah dimengerti oleh indera pendengaran, penglihatan, peraba, pencium dan lain sebagainya. Multimedia pembelajaran merupakan media yang mengikutsertakan indera selama proses pembelajaran.¹⁵

Multimedia dikategorikan menurut dua bagian yaitu multimedia linear (satu arah) dan multimedia interaktif. Multimedia linear yaitu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna contohnya Televisi dan film. Sedangkan multimedia interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna contohnya aplikasi *game*.¹⁶

Komponen yang terdapat pada multimedia interaktif ialah hubungan antara manusia atau pengguna dan komputer/aplikasi. Sehingga hubungan tersebut

¹⁵Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan ar* (Jakarta: GP Press Group, 2013), h. 148.

¹⁶Hasnul Fikri & Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, h. 24-25.

diharapkan memiliki hubungan dua arah atau adanya timbal balik antara aplikasi dengan pengguna. Dalam penggunaan multimedia diberikan batasan yaitu pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi yang digunakan dan aplikasi bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa harus mendalami seluruh informasi yang terdapat dalam media.

Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yaitu media yang merupakan gabungan antara dua unsur atau lebih yaitu teks, gambar, grafik, audio, video dan animasi yang dapat menciptakan komunikasi dua arah antara pengguna (*user*) yaitu manusia dan komputer (aplikasi atau produk). Multimedia interaktif merupakan media yang dapat mengelola pesan dan respon dari peserta didik serta dapat berinteraksi dengan peserta didik sehingga media bersifat timbal balik.

2) Karakteristik Multimedia Interaktif

Pembelajaran multimedia interaktif perlu memperhatikan karakteristik yaitu tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Ega Rima Wati menyebutkan karakteristik multimedia interaktif sebagai berikut: ¹⁷

- a) Gabungan beberapa media. Multimedia memiliki gabungan lebih dari satu media, misalnya gabungan unsur media audio dan visual.
- b) Interaktif. Multimedia bersifat interaktif yang memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon dari pengguna (*user*).
- c) Mandiri. Multimedia bersifat mandiri dan memberika kemudahan dalam kelengkapan muatan atau isi. Sehingga penggunaan pembelajaran multimedia dapat digunakan tanpa bimbingan dari orang lain.
- d) Relevan dengan tujuan kurikulum. Multimedia tentu harus relevan dengan tujuan kurikulum yakni standar kompetensi dan kompetensi dasar agar dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan.

¹⁷Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 131-132.

- e) Mengembangkan kompetensi. Pembelajaran multimedia dimanfaatkan untuk pengembangan kompetensi dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Materi pembelajaran secara substansial perlu memuat standar kompetensi yang seharusnya.
- f) Alternatif media pembelajaran. multimedia mampu menggabungkan antara teknologi dan pembelajaran. Teknik tersebut dapat melengkapi, memperkuat serta memperluas keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif memiliki karakteristik masing-masing berdasarkan jenis media yang digunakan, sehingga dapat mencapai pembelajaran yang berkualitas. Karakteristik tersebut diantaranya: 1) memiliki lebih dari satu media, 2) interaktif, 3) dapat digunakan semua kalangan, 4) membuat proses pembelajaran lebih bervariasi.

3) Fungsi Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran yang sulit dijelaskan secara konvensional. Sehingga dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menyampaikan tujuan dan materi pelajaran dengan mudah karena adanya dukungan dari beberapa media seperti teks, audio, video, animasi dan grafik. Multimedia menurut Ahmadi memiliki fungsi sebagai berikut:¹⁸

- a) Mampu memperkuat respon dari pengguna secara cepat
- b) Mampu memberikan kesempatan peserta didik atau pengguna untuk mengatur kecepatan belajar masing-masing
- c) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti urutan saling berhubungan

¹⁸Hasnul Fikri & Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, h. 26.

- d) Adanya partisipasi dari pengguna berupa respon baik melalui jawaban, keputusan maupun respon sejenis yang lainnya.

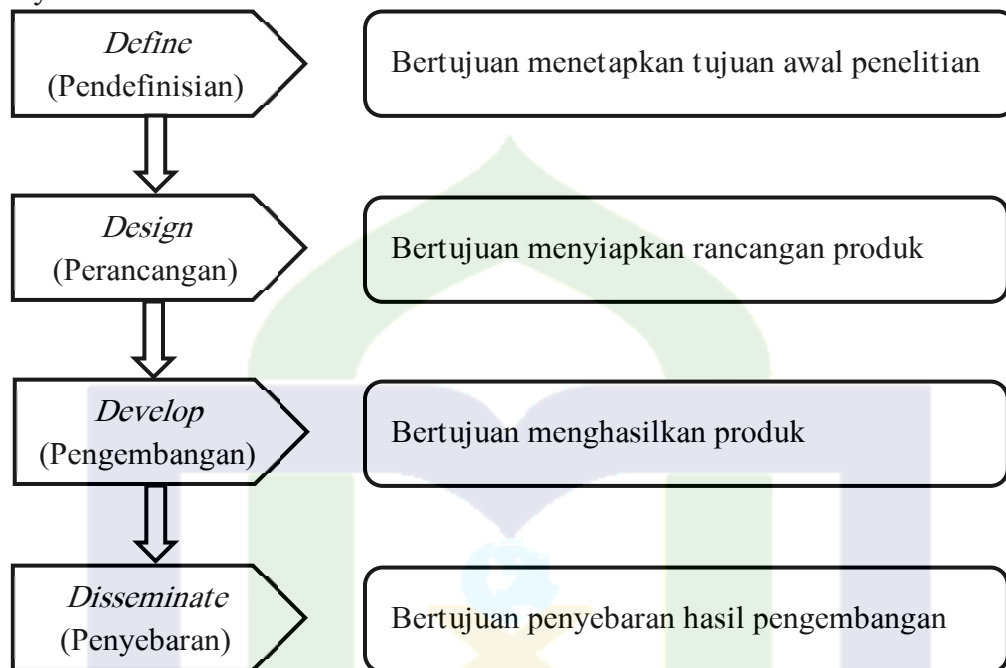
Pengembangan multimedia interaktif dilandasi anggapan bahwa proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik, efektif dan menyenangkan jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik serta dapat digunakan langsung secara sendiri oleh peserta didik. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menyediakan cara yang mudah untuk memvisualisasikan suatu objek yang luas dan sulit diperoleh. Sehingga dengan hal tersebut, maka penggunaan salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan komputer atau *android* lebih cenderung diminati oleh anak-anak. Sebab pertumbuhan anak sangat erat hubungannya dengan *multiple-intelligence* yaitu kemampuan memecahkan masalah atau membuat suatu produk yang dapat dinilai.

b. Model Pengembangan 4D

Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya serta menguji keefektifan suatu produk. Model pengembangan merupakan dasar yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk. Model pengembangan yang efektif menuntut kesesuaian antara pendekatan yang digunakan dengan produk yang akan dihasilkan. Beberapa penelitian pengembangan pada bidang pendidikan mengacu pada model 4D. Model 4D dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Secara umum, model 4D disebut sebagai model untuk pengembangan intruksional (*a model for intruactional development*).¹⁹ Model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini dapat juga dikatakan

¹⁹Rochmad, Jurnal Kreano, *Desain Model Pengembangan*, Vol. 3, No. 1, Juni 2012. h. 61.

sebagai model 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.



Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Model 4D Menurut Thiagarajan dkk.

Mulyatiningsih menyatakan bahwa model 4D dan model ADDIE memiliki persamaan. Pada kedua model tersebut perbedaannya terletak setelah tahap *development* (pengembangan), dimana pada model 4D diakhiri dengan tahap *disseminate* sedangkan pada model ADDIE setelah tahap *development* masih melalui tahapan implementasi dan evaluasi.²⁰ Model 4D pada penelitian ini digunakan karena tahapan dalam model 4D sangat jelas, ringkas dan sederhana pada setiap langkah atau tahapan pengembangannya. Penelitian pengembangan model 4D memiliki tahapan yang harus dilakukan dalam proses pembuatan produk, sebagai berikut:

²⁰Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: CV ALfabeta, 2014), h. 195.

a) *Define* (Pendefinisian)

Tujuan tahap pendefinisian yaitu untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam penetapan syarat dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk peserta didik. Pada tahapan ini, terdapat lima langkah pokok yaitu analisis awal akhir (kondisi awal), analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan merumuskan tujuan pembelajaran.²¹

(1) Analisis Awal Akhir (*Front-end analysis*)

Analisis awal akhir dilakukan untuk menganalisis masalah utama dalam pembelajaran sehingga perlu dilakukan pengembangan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui analisis ini akan diperoleh hasil gambaran alternatif terhadap penyelesaian masalah yang akan memudahkan dalam spesifikasi perangkat yang akan dikembangkan.

(2) Analisis Peserta Didik (*learner analysis*)

Analisis ini tentu mempertimbangkan kebutuhan belajar peserta didik. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi karakter peserta didik agar dapat dikembangkan perangkat pembelajaran atau produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

(3) Analisis Tugas (*Task analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti. Analisis tugas merupakan langkah dalam mengidentifikasi keterampilan utama yang harus diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Analisis tugas mencakup untuk mengidentifikasi dalam tahapan penyelesaian tugas.

²¹Khaerul Fajri dan Taufiqurrahman, *Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, Vol 2, No. 1, Oktober 2017, h. 7-10.

(4) Analisis Konsep (*Concept analysis*)

Analisis konsep merupakan langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun materi pelajaran yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi. Analisis yang dilakukan adalah analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar serta analisis sumber belajar yaitu mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber yang mendukung penyusunan bahan ajar.

(5) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying instructional objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan perubahan perilaku yang diharapkan setelah pembelajaran dengan kata kerja operasional. Hal ini bertujuan untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian.²² Objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran yang nantinya akan digunakan oleh peneliti.

b) *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, sebagai berikut:

- (1) Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan tahap *definisi* (pendefinisian) dengan tahap *design* (perancangan). Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik, selanjutnya dibuatkan kisi-kisi tes hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif.

²²Yuniastuti, Miftakhuddin dan Muhammad Khoiron, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial, Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), h. 80-81.

- (2) Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. Media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik pengguna serta rencana penyebaran dengan perlengkapan yang beragam dari bahan ajar yang berbeda.
- (3) Pemilihan format yaitu mengkaji format bahan ajar dan menetapkan bahan ajar yang akan dikembangkan. Format yang digunakan ialah format yang memenuhi kriteria menarik, membantu dan memudahkan dalam pembelajaran.
- (4) Membuat rancangan awal. Rancangan awal merupakan rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum melakukan uji coba.²³ Hal ini juga meliputi berbagai kegiatan pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktek kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktek mengajar.

c) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap menghasilkan produk. Tahap ini dilakukan melalui dua langkah yaitu validasi ahli dan uji coba. Tujuan tahapan ini untuk menghasilkan bentuk akhir setelah melakukan revisi dari ahli materi dan ahli media.

- (1) Validasi Ahli. Thiagarajan dkk menyatakan bahwa validasi merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli pada bidangnya. Penilaian mencakup format, bahasa, ilustrasi, dan isi atau muatan dalam produk. Berdasarkan masukan, kritik dan saran dari para ahli kemudian direvisi untuk

²³Yuniastuti, Miftakhuddin dan Muhammad Khoiron, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial, Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), h. 81-82.

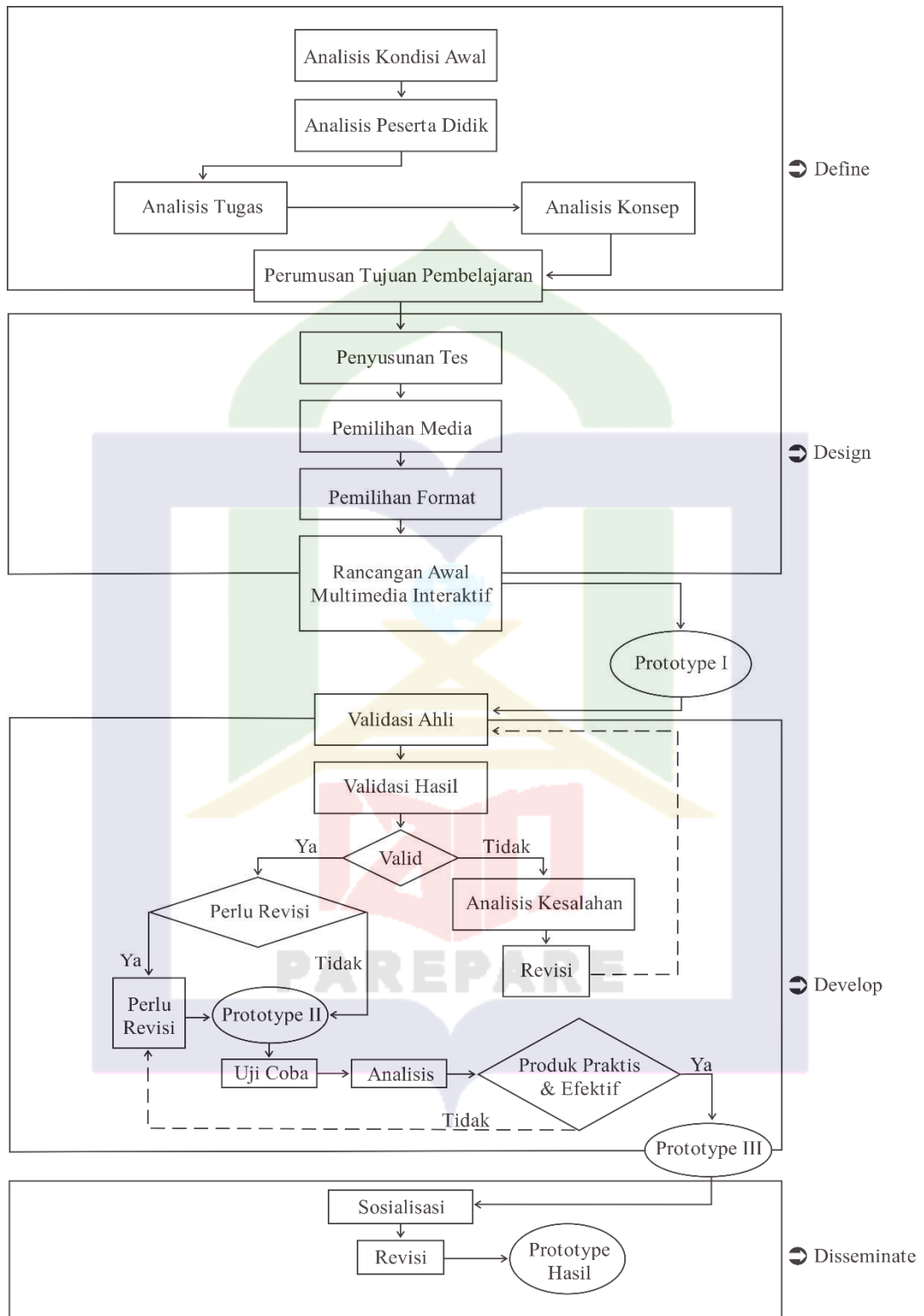
selanjutnya dibuatkan produk yang lebih tepat, efektif, mudah digunakan serta memiliki kualitas teknik yang tinggi. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan untuk menyempurnakan (revisi) produk berdasarkan hasil penilaian dan saran dari para ahli.

- (2) Uji coba dilakukan untuk mendapatkan masukan secara langsung baik berupa tanggapan atau reaksi dari peserta didik sebagai sasaran pengguna. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk yang telah dibuat.

d) *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan produk. Pada tahap ini, pengembang masih bisa mendapatkan masukan, saran dan penilaian untuk penyempurnaan produk akhir pengembangan sehingga nantinya siap untuk diadopsi bagi para pengguna.²⁴ Thiagarajan dkk membagi membagi tahap *disseminate* dalam tiga tahapan yaitu pengujian validasi (*validation testing*), pengemasan (*packaging*), difusi dan adopsi (*diffusion and adoption*).

²⁴Yuniastuti, Miftakhuddin dan Muhammad Khoiron, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial, Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), h. 82-83.



Keterangan :

- Alur Utama
- Alur Perbaikan
- ▭ Proses Kegiatan
- Hasil Kegiatan
- ◇ Syarat Produk

Gambar 2.2 Prosedur Pengembangan Model 4D Menurut Thiagarajan dkk

c. Media Berbasis Android

Perkembangan android pertama kali didirikan pada Oktober 2003 di Palo Alto California Amerika Serikat oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White yang dikenal dengan Android.Inc. Android diciptakan untuk menyaingi sistem operasi yang populer saat itu seperti Symbian dan Windows Mobile. Pada awal mula android terbentuk sempat mengalami jatuh bangun hingga pada Agustus 2005 secara resmi Google telah mengakuisisi android dan menjadikannya sebagai anak perusahaan yang sepenuhnya dimiliki oleh Google. Android merupakan platform terbuka yang memungkinkan pengguna mengembangkan fitur yang ada dan android merupakan sistem operasi untuk perangkat mobile yang berbasis linux. Google telah menerapkan dua jenis lisensi android yaitu *Google Mail Service (GSM)* dan *Open Handset Distribution (OHD)*.²⁵

Tim pengembang android yang diketuai oleh Andy Rubin kemudian melakukan perkembangan android sistem agar dapat berjalan pada platform perangkat seluler berbasis Karmel Linux. Melalui android Google berencana untuk masuk ke dalam pasar HP dunia hingga pada Oktober 2008 secara resmi Google telah memperkenalkan HP dengan sistem operasi android yang bekerjasama dengan HTC yaitu HTC Dream.²⁶ Pada April 2009 hingga pada awal tahun 2022 android telah melakukan perkembangan pada versi android yang sesuai dengan nama kode yang pada masing-masing versinya. Perkembangan android telah menguasai dunia selama kurang lebih 13 tahun. Dampak dari perkembangan

²⁵https://kk/sttbandung.ac.id/id1/3060-2940/Android_21822_ensiklopedia-bebas-1-sttbandung.html. Diakses pada tanggal 25 Januari 2022.

²⁶Layyinatul Af-idah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*, Malang, Universitas Islam Negeri Raden Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019, h. 50.

android telah banyak dinikmati oleh setiap orang dimana komunikasi dapat menjadi lebih mudah untuk dijangkau.

Android merupakan sistem operasi perangkat mobile yang berbasis linux yang mencakup sistem operasi *middleware* dan aplikasi. Android telah menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk dapat membuat aplikasi. Arsitektur android terdiri dari *Application, Application Framework, Libraries, Android Runtime* dan *Kernel*.²⁷ Kehadiran android menjadikan pengembang aplikasi dapat membuat aplikasi pada platform android menggunakan bahasa pemrograman Java.²⁸

Android telah menguasai pangsa pasar global yang dipimpin oleh produk dari Samsung dengan persentase 64% dibulan Maret 2013. Pada bulan Juli 2013, terdapat 11.868 perangkat android dengan beragam versi. Keberhasilan android juga menjadikan android sebagai target litigasi paten “perang telepon pintar” diantara perusahaan teknologi lainnya. Hingga pada bulan Mei 2013, telah terdapat 900 juta perangkat android yang telah diaktifkan di seluruh dunia dan sekitar 48 miliar aplikasi yang telah terpasang di *Google Play Store*. Android sebagai sistem operasi gratis dan bisa dicustomize dengan mengkonfigurasi *hardware* dan *software*. Android memiliki beberapa fitur, diantaranya:

- 1) Storage menggunakan SQLite dan relational database
- 2) Connectivity, supports GSM?EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE dan WiMax
- 3) Messaging, supports SMS dan MMS
- 4) Web browser didasarkan pada open source WebKit dengan Chromes V8

²⁷Henry kurniawan dan Tri Shandika Jaya, *Desain dan Implementasi Mobile Kuliah di Politeknik Negeri Lampung Berbasis Teknologi Android*, Jurnal Ilmiah ESAI, Vol. 10, No. 1, Januari 2016, h. 49.

²⁸Busran dan Fitriyah, *Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android*, Jurnal TEKNOIF, Vol. 3, No. 1, April 2015, h. 63.

- 5) JavaScript engine
- 6) Media supports, termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF dan BMP
- 7) Hardware supports, akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proximity sensor dan GPS
- 8) Multi-touch
- 9) Multi-tasking
- 10) Flash support
- 11) Tathering support sharing koneksi internet²⁹

Kini android menjadi sistem mobile yang memiliki perkembangan yang begitu cepat sehingga telah menyaingi sistem operasi mobile lainnya yang ditandai dengan banyaknya vendor perangkat mobile yang menggunakannya. Selain bersifat open source, android juga konsisten dalam mengeluarkan update versi terbaru yang ditandai dengan adanya dukungan *library*, *documentation*, dan API yang akan membantu para developer dalam mengembangkan aplikasi android. Sistem operasional pada android dapat digambarkan sebagai penghubung antara *device* dengan pengguna, agar pengguna dapat berinteraksi dengan *device* serta dapat mengoperasikan aplikasi yang tersedia pada *device*.

Salbino menyatakan bahwa versi android yang dikembangkan telah diberikan kode nama berdasarkan makanan pencuci mulut dan makanan manis. Pada tiap versi android yang dirilis diberi kode nama sesuai dengan urutan pada alphabet yaitu Astro (Alpha) Android 1.0 dirilis pada 23 September 2008, Bender (Beta) Android 1.1 pada 9 Februari 2009, Cupcake Android 1.5 pada 30 April 2009, Donut Android 1.6 pada 15 September 2009, Éclair Android 2.0-2.1 pada 3

²⁹Layyinatul Af-idah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*, Malang, Universitas Islam Negeri Raden Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019, h. 47-48.

Desember 2009, Froyo (Frozen Youghurt) Android 2.2 pada 20 Mei 2010, Gingerbread Android 2.3 pada 6 Desember 2010, Honeycomb Android 3.0/3.1 pada 22 Februari 2011, Ice Dream Sandwich Android 4.0 pada 19 Oktober 2011, Jelly Bean Android 4.1/4.2/4.3 pada tahun 2012, KitKat Android 4.4 pada 3 September 2013, Lollipop Android 5.0 pada 25 Juni 2014, Marshmallow Android 6.0 pada tahun 2015, Nougat Android 7.0 tahun 2016, Oreo Android 8.0 tahun 2017, Pie Android 9.0 pada Agustus 2018, Android 10 pada 3 September 2019, Android 11 pada 8 September 2020, Android 12 pada 4 Oktober 2021 dan yang terbaru adalah Android 12L dirilis pada awal tahun 2022.³⁰

Awal mulanya android merupakan sistem operasi yang dirancang khusus untuk smartphone dan tablet, serta juga dikembangkan aplikasi tambahan pada televisi, konsol permainan, kamera digital dan perangkat elektronik lainnya. Android yang bersifat terbuka telah mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan kode sumber terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi dengan menambahkan fitur baru bagi pengguna tindak lanjut atau mengoperasikan android pada perangkat yang secara resmi diliris dengan menggunakan sistem operasi lain.

Pesatnya kemajuan teknologi informasi saat ini telah merubah banyak pola kehidupan. Dengan kehadiran teknologi, segala aktivitas manusia dapat dimudahkan begitupun dalam dunia pendidikan. Hadirnya smartphone bukan lagi menjadi hal yang tabu serta bukan hanya sebagai kebutuhan sekunder melainkan telah menjadi kebutuhan primer bagi kalangan masyarakat termasuk pada peserta didik. Smartphone berbasis android merupakan sebuah konsep yang ditawarkan

³⁰Hermawan, Perkembangan Android dari Masa ke Masa, <https://www.tagar.id/perkembangan-android-dari-masa-ke-masa>. Diakses pada tanggal 28 Januari 2022.

pada handphone, tidak hanya digunakan untuk mengakses media social dan bisnis, smartphone juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Android merupakan sebuah sistem operasi linux yang dibuat secara khusus untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan tablet. Android berjalan sebagai sistem operasi dengan sumber terbuka (*open source*) dan google telah merilis kodenya dibawah lisensi apache. Kode dengan lisesnsi terbuka dan lisensi perizinan android memungkinkan perangkat lunak ini untuk dimodifikasi dan dikembangkan secara bebas dan didistribusikan oleh pembuat perangkat, operator nirkabel dan pengembang aplikasi banyak aplikasi bermanfaat di perangkat smartphone yang berplatform android yang bias dijadikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*teaching aids*).³¹ Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik. Penggunaan Android sebagai media pembelajaran tentu memberikan inovasi baru dalam pendidikan sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara interaktif, tidak terbatas dengan ruang dan waktu, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka android merupakan sistem teknologi yang dirancang berbasis linux yang dapat digunakan pada perangkat seluler seperti smartphone, tablet dan computer. Android merupakan sistem operasi dengan sumber terbuka yang memberikan kesempatan bagi para pengembang perangkat

³¹ Agus Arwani, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia*, Jurnal Forum Tarbiyah, Vol. 9, No. 2, 2011, 65 – 79.

lunak atau developer untuk dapat membuat aplikasi yang diinginkan agar dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan aplikasi tersebut.

Untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis android tentu dibutuhkan sebuah program yang mendukung dalam pengembangan. Terdapat beberapa program atau *software* yang dapat digunakan dalam membuat dan mengembangkan media berbasis android adalah Andromo, serta untuk membuat video ilustrasi menggunakan program Kine Master. Program tersebut dipilih pengembang untuk menciptakan aplikasi android karena program tersebut dapat memudahkan pengembang dalam mendesain media pembelajaran karena didalamnya terdapat beberapa fitur yang tersedia dan terdapat template untuk membuat beragam aplikasi serta dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pembelajaran berbasis android.

d. Materi Shalat Fardhu

1. Pengertian Shalat Fardhu

Secara bahasa, shalat adalah berdo'a atau doa meminta kebaikan. Menurut istilah, shalat merupakan semua perkataan dan perbuatan tertentu yang dimulai dari takbir dan diakhiri dengan salam.³² Shalat yang diwajibkan sebanyak lima waktu sehari-semalam, yaitu shalat Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib, dan shalat Isya'. Shalat fardhu hukumnya wajib bagi setiap muslim baik laki-laki maupun perempuan yang berakal sehat dan baligh.

2. Dasar Hukum Perintah Shalat Fardhu

Shalat fardhu merupakan rukun Islam yang kedua. Selain itu, shalat juga menjadi pembeda antara kaum muslim dan kaum kafir. Oleh sebab itu, pentingnya kedudukan shalat bagi setiap muslim yang terdapat dalam ayat Al-Qur'an yang menegaskan perintah untuk melaksanakan shalat fardhu.

³²Moh. Rifa'I, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap* (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 2013), h. 34.

a. QS. Al-Bayyinah/98:5.

وَمَا أَمْرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ ۚ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا
الزَّكَاةَ وَدَلِكِ دِينُ الْقِيَمَةِ ﴿٥﴾

Terjemahnya:

Padahal mereka hanya diperintahkan menyembah Allah, dengan ikhlas mentaati-Nya semata-mata karena (menjalankan) agama, dan juga agar melaksanakan shalat dan menunaikan zakat; dan yang demikian itulah agama yang lurus (benar).³³

Penjelasan ayat dalam tafsir al-Misbah diperintahkan agar senantiasa melaksanakan shalat dan menunaikan zakat secara sempurna sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan, dan yang demikian itulah agama yang lurus. Penyebutan shalat dan zakat merupakan ibadah yang diperintahkan wajib hukumnya. Secara khusus bertujuan untuk menekankan pentingnya menjalin hubungan baik dengan Allah dan sesama manusia, yang dilambangkan dengan shalat dan zakat.³⁴

b. QS. Al-Hajj/22:78.

...فَاقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَاعْتَصِمُوا بِاللَّهِ هُوَ مَوْلَانِكُمْ فَنِعْمَ الْمَوْلَى وَنِعْمَ
النَّصِيرُ ﴿٧٨﴾

Terjemahnya:

Maka laksanakanlah shalat dan tunaikanlah zakat, dan berpegang teguhlah kepada agama Allah. Dialah pelindungmu; Dia sebaik-baik pelindung dan sebaik-baik penolong.³⁵

M. Quraish Shihab dalam kitabnya al-Misbah menyatakan bahwa Allah mengistimewakan hambanya dengan patuh kepada-Nya dan melaksanakan shalat dengan sebaik-baiknya dan menunaikan zakat kepada orang yang berhak menerimanya, bertawakal hanya kepada-Nya dalam segala persoalan dan meminta

³³Badan Litbang dan Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 904.

³⁴M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lantera Hati, 2005), h. 445-446.

³⁵Badan Litbang dan Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 484.

pertolongan.³⁶

c. QS. An-Nisa'/4:103.

.... إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا ﴿١٠٣﴾

Terjemahnya:

Sesungguhnya shalat bagi orang-orang mukmin adalah kewajiban yang sudah ditentukan waktunya.³⁷

Penafsiran ayat tersebut dalam tafsir al-Misbah dijelaskan bahwa seorang muslim harus melaksanakan shalat dengan khusyu' sesuai rukun dan syaratnya serta memenuhi sunnah dan waktu yang telah ditentukan karena sesungguhnya shalat merupakan kewajiban atas orang-orang yang beriman, sehingga tidak dapat diabaikan tidak juga dilakukan setelah waktunya berlalu.³⁸

d. Rasulullah Saw juga bersabda

بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ : شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ ،
وَأَقَامِ الصَّلَاةَ ، وَإِيتَاءِ الزَّكَاةَ ، وَالْحَجِّ ، وَصَوْمِ رَمَضَانَ (رواه البخاري
و مسلم)

Artinya:

Islam ditegakkan di atas lima perkara, yaitu: bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan bahwa Nabi Muhammad adalah utusan Allah, mendirikan shalat, mengeluarkan zakat, menunaikan ibadah haji, dan berpuasa pada bulan ramadhan. (HR. Bukhari dan Muslim)³⁹

Iman Nawawi menjelaskan maksud dari hadist tersebut ialah rukun islam terdiri atas 5 landasan pokok. Islam diibaratkan sebagai bangunan rumah, maka rukun Islam sebagai tiang atau pondasi. Dipahami bahwa jika bangunan rumah tidak memiliki tiang atau pondasi yang kokoh maka rumah tersebut akan hancur.

³⁶M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan , Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta : Lantera Hati, 2005), h. 138.

³⁷Badan Litbang dan Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 128.

³⁸M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan , Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta : Lantera Hati, 2005), h. 569-570.

³⁹Syaikh Muhammad Shalil Al-Utsaimin, *Syarah Hadits Al-Arba'in Imam An-Nawawi* (Solo; Ummul Qura , 2012), h. 103.

Sama halnya dengan manusia, ketika seseorang tidak melaksanakan rukun Islam dapat dikatakan bahwa orang tersebut tidak beragama Islam. Adapun penjelasan hadis sebagai berikut:⁴⁰

- a. Rasulullah saw. mengibaratkan Islam dengan bangunan yang kuat dan tegak.
 - b. Pernyataan keesaan Allah dan keberadaannya, membenarkan kenabian Muhammad saw. sebagai hal dasar dibandingkan rukun lainnya.
 - c. Melaksanakan shalat sesuai dengan rukun dan sunnah untuk mencegah dari perbuatan keji dan mungkar.
 - d. Mengeluarkan zakat jika telah memenuhi syarat wajib zakat dan memberikan kepada orang fakir dan membutuhkan.
 - e. Menunaikan ibadah haji dan berpuasa di bulan suci ramadhan.
3. Syarat Wajib dan Syarat Sah Shalat

Syarat wajib merupakan ketentuan yang diwajibkan melaksanakan shalat. Apabila salah satu syarat tidak terpenuhi maka akan gugur hukum wajibnya shalat. Bagi yang belum memenuhi syarat terdapat dua hukum jika tetap melaksanakan shalat yaitu shalatnya sah dan tidak sah. Syarat wajib shalat antara lain:

- a. Beragama Islam baik laki-laki maupun perempuan
- b. Baligh
- c. Berakal

Sedangkan syarat sah shalat yaitu ketentuan yang harus dipenuhi sebelum melaksanakan shalat. Apabila syarat tidak terpenuhi maka shalat tidak sah. Syarat sah shalat dilaksanakan sebelum shalat dan berlanjut hingga selesai shalat. Adapun syarat sah shalat sebagai berikut:

- a. Beragama Islam baik laki-laki maupun perempuan

⁴⁰Abdullah Haidhir, *Terjemahan Hadits Arba'in Nawawiyah*, Maktab Dakwah dan Bimbingan Jaliyat Rabwah, 2007, h. 14.

- b. *Mumayyiz* (dapat membedakan antara sesuatu yang bersih dan kotor, baik dan buruk, menguntungkan dan merugikan, dan seterusnya)
 - c. Berakal
 - d. Masuk waktu shalat
 - e. Berniat
 - f. Suci dari hadats kecil dan besar
 - g. Suci dari najis baik *mukhaffafah*, *mutawassithah* dan *mughaladlah*
 - h. Menutup aurat
 - i. Menghadap kiblat
 - j. Tertib sewaktu menunaikan shalat⁴¹
4. Rukun Shalat Fardhu

Rukun shalat diibaratkan sebagai fondasi rumah, dimana rumah tidak akan berdiri kokoh tanpa adanya fondasi yang telah dibuat sebelumnya. Rukun shalat tidak boleh ditinggalkan baik secara sengaja, lupa ataupun memang tidak diketahui. Rukun shalat dilaksanakan dalam shalat karena rukun menjadi bagian pokok dari shalat, jika rukun shalat ditinggal maka shalat tidak sah. Adapun rukun shalat sebagai berikut:

- a. Niat (wajibnya didalam hati, apabila dilafalkan sunnah)
- b. Berdiri (jika mampu)
- c. Takbiratul ihram (takbir awal shalat)
- d. Membaca surah Al-Fatihah (makmum membacanya setelah bacaan imam)
- e. Rukuk dengan *thuma'ninah* (dengan sikap tenang sejenak)
- f. I'tidal dengan *thuma'ninah*
- g. Sujud dengan *thuma'ninah*
- h. Duduk diantara dua sujud dengan *thuma'ninah*

⁴¹Muh. Mu'inudinillah Basri, *Panduan Shalat Lengkap* (Solo: Indiva Pustaka, 2008), h. 37-40.

- i. Duduk tasyahud awal dan akhir dengan *thuma'ninah*
- j. Membaca tasyahud
- k. Membaca shalawat Nabi Muhammad SAW.
- l. Membaca salam yang pertama sambil menoleh ke kanan kemudian ke kiri
- m. Tertib (melaksanakan rukun shalat sesuai dengan urutan)⁴²

5. Sunnah Shalat Fardhu

Sunnah shalat adalah ucapan dan gerakan shalat yang tidak termasuk dalam rukun shalat akan tetapi menjadi bagian dalam shalat. Sunnah shalat terbagi menjadi dua yaitu Sunnah ab'adl dan Sunnah hai'at.

1) Sunnah Ab'adl

Sunnah ab'adl adalah sunnah diharuskan dalam shalat yang apabila tidak dikerjakan, terlewat ataupun lupa tidak membatalkan shalat namun disunnahkan menggantinya dengan melakukan sujud sahwi. Dalam melakukan sujud sahwi membaca:

سُبْحَانَ مَنْ لَّا يَنَامُ وَلَا يَسْنُو

Artinya:

“Maha Suci Allah Swt. Yang tidak pernah tidur dan lupa”.

Adapun yang termasuk Sunnah ad'adl antara lain:

- 1) Duduk dan membaca tasyahud awal. Dalam tasyahud awal disunnahkan membaca doa yang sama dengan tasyahud akhir tanpa shalawat kepada Nabi
- 2) Membaca shalawat kepada Nabi pada tasyahud awal
- 3) Membaca shalawat kepada keluarga Nabi dalam tasyahud akhir
- 4) Berdiri dalam qunut dan membaca do'anya pada rakaat kedua pada posisi i'tidal dalam shalat subuh

⁴²Muh. Mu'inudinillah Basri, *Panduan Shalat Lengkap*, h. 41-42.

2) Sunnah Hai'at

Sunnah Hai'at adalah sunnah yang apabila tidak dikerjakan atau ditinggalkan walaupun secara sengaja tidak perlu melakukan sujud sahwi, antara lain.⁴³

- 1) Mengangkat tangan ketika takbiratul ihram, ruku', bangun dari ruku', dan bangun dari tasyahud awal
 - 2) Memiringkan ujung-ujung jari ke arah kiblat sambil merenggangkannya pada saat mengangkat tangan
 - 3) Meletakkan tangan kanan di atas tangan kiri dan menempatkannya di pertengahan antara dada dan pusar
 - 4) Membaca do'a iftitah setelah takbiratul ihram pada rakaat pertama
 - 5) Membaca *ta'awudz*. Dibaca sebelum membaca surah Al-Qur'an dengan suara pelan
- أَعُوذُ بِاللَّهِ مِنَ الشَّيْطَانِ الرَّجِيمِ
- Artinya:
 “*Aku berlindung dari golongan syaitan yang terkutuk*”
- 6) Mengeraskan bacaan pada waktu dua rakaat shalat subuh, dua rakaat pertama shalat Magrib, dan dua rakaat pertama shalat Isya
 - 7) Membaca pelan bacaan pada waktu shalat dzuhur, ashar, rakaat ketiga shalat magrib, dan rakaat ketiga dan keempat shalat
 - 8) Mengucapkan “*Amin*” (أَمِينَ) setelah selesai membaca surat Al-Fatihah
 - 9) Membaca surah setelah surah Al-Fatihah pada dua rakaat pertama bagi imam atau orang yang shalat sendirian.
 - 10) Membaca takbir (اللَّهُ أَكْبَرُ) ketika setiap kali hendak ruku' dan bangkit dari selain ruku', kecuali takbiratul ihram yang wajib hukumnya

⁴³Moh. Rifa'I, *Risalah Tuntunan Shalat*, h. 36-37.

- 11) Meletakkan kedua telapak tangan pada kedua lutut pada saat posisi ruku' sambil merenggangkan jari-jari
- 12) Membaca tasbih sebanyak tiga kali dalam ruku'
- 13) Mengucapkan kalimat *tasmi'* ketika bangkit dari ruku'
- 14) Ketika hendak sujud, maka yang diletakkan ke lantai terlebih dulu adalah kedua lutut, kemudian kedua tangan, dan disusul dahi dan hidung
- 15) Membaca tasbih dalam sujud sebanyak tiga kali
- 16) Meletakkan kedua tangan di hadapan kedua bahu dalam sujud dengan jari-jari rapat menghadap kiblat
- 17) Bagi laki-laki dan sujud dan ruku' untuk menjauhkan lengannya dari kedua sisi lambung, dan menjauhkan kedua paha dari perut. Bagi perempuan, merapatkan anggota-anggota tersebut karena posisi itu lebih menutup bagi wanita. Dan disunnahkan melebarkan kaki satu jengkal
- 18) Disunnahkan untuk membaca doa dalam posisi duduk diantara dua sujud
- 19) Duduk diantara dua sujud dan duduk tasyahud awal, yaitu dengan menduduki kaki kiri dan menegakkan kaki kanan
- 20) Duduk istirahat dengan posisi *iftirasy* setelah sujud kedua
- 21) Menopang kedua tangan ke lantai ketika hendak bangkit dari duduk atau dari sujud karena dapat membantu menciptakan kekhusyu'an shalat
- 22) Mengangkat kedua tangan ketika bangkit dari tasyahud awal
- 23) Duduk *tawarruk* pada tasyahud akhir, yaitu dengan menempelkan pinggul sebelah kiri pada lantai dan menegakkan kaki kanan
- 24) Meletakkan kedua tangan pada kedua paha dengan menggenggam jari-jari tangan kanan, kecuali jari telunjuk yang akan digunakan sebagai isyarat ketika mengucapkan "*Allallah*", namun tanpa menggerak-gerakkannya.

Sedangkan jari-jari tangan kiri, posisinya lurus merapat. Pandangan mata tidak melampaui jari telunjuk

- 25) Menolehkan wajah ke kanan dan ke kiri ketika mengucapkan salam. Ke kanan pada salam pertama dan ke kiri pada salam kedua
- 26) Menghayati bacaan Al-Qur'an dan dzikir yang dibaca atau di dengar dalam shalat
- 27) Mengingatkan kesalahan imam, dengan membaca *tasbih* bagi laki-laki dan bertepuk satu tangan bagi perempuan

6. Hal-hal Yang Membatalkan Shalat

Shalat yang dilakukan akan menjadi batal dan tidak sah dengan sendirinya apabila terjadi hal-hal yang dapat membatalkan shalat, antara lain:⁴⁴

- 1) Datangnya hadats kecil maupun besar ditengah-tengah shalat
- 2) Menempelnnya najis yang tidak dapat dimaafkan pada badan, pakaian, dan tempat shalat
- 3) Mengeluarkan ucapan lebih dari dua huruf dengan sengaja
- 4) Tertawa lebar ketika dalam shalat
- 5) Makan dan minum ketika shalat meskipun hanya sedikit
- 6) Murtad ketika dalam shalat
- 7) Gila ketika dalam shalat
- 8) Tidak menghadap kiblat
- 9) Tersingkapnya pakaian, sehingga terbuka aurat
- 10) Meringkas rukun shalat, seperti ruku' dan i'tidal dijadikan satu sehingga dari ruku' langsung sujud.
- 11) Ragu terhadap niat yang telah dilakukan, misalnya, Dzuhur atau Ashar

⁴⁴Moh. Rifa'I, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*, h. 36.

- 12) Mengubah niat dari shalat fardhu menjadi shalat lainnya, misalnya, shalat dhuhur niatnya diganti dengan shalat gerhana matahari
- 13) Melakukan gerakan diluar dari gerakan shalat
- 14) Sengaja meninggalkan salah satu rukun shalat
- 15) Tidak melaksanakan rukun shalat secara tertib
- 16) Mengucapkan salam sebelum waktunya
- 17) Mengucapkan takbiratul ihram kedua kalinya dengan niat memperbarui shalat

7. Hikmah Shalat Fardhu

- 1) Shalat mencegah dari perbuatan keji dan munkar

Sholat yang dilakukan dengan khusyu' akan membentuk pribadi seseorang untuk mencegah dari perbuatan yang buruk. Allah Swt berfirman dalam QS. Al-Ankabut/29: 45.

.... إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ ۗ ﴿٤٥﴾

Terjemahnya:

“...Sesungguhnya shalat itu mencegah dari perbuatan keji dan mungkar...”⁴⁵

Seseorang yang melaksanakan shalat secara khusyu' berarti dia sadar jika Allah Swt akan selalu mengawasinya. Maka jika seseorang telah memiliki kesadaran seperti itu maka akan kecil kemungkinan seseorang akan melakukan perbuatan buruk. Namun disisi lain, jika seseorang melaksanakan shalat akan tetapi juga melakukan maksiat hal itu berarti dia tidak mengamalkan shalat secara sungguh-sungguh atau khusyu' sehingga ia belum merasakan kehadiran Allah Swt dalam hatinya.

- 2) Shalat menjadikan hidup lebih sehat

Hikmah shalat fardhu tidak hanya berkaitan dengan hubungan antara manusia

⁴⁵Badan Litbang dan Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 578.

dengan Allah Swt. melainkan banyak manfaat dari shalat fardhu yang dapat dirasakan secara langsung dalam kehidupan. Gerakan shalat memiliki banyak manfaat disetiap gerakannya yang baik untuk kesehatan. Dalam bidang kesehatan shalat menjadi obat dari segala macam penyakit.

3) Shalat membentuk kedisiplinan individu

Setiap muslim diharuskan untuk menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya, memaksimalkan setiap kesempatan, serta mempertahankan eksistensi seseorang sebagai khalifah di bumi. Oleh karena itu, shalat dapat menjadikan seseorang menjadi pribadi yang disiplin. Shalat merupakan Ibadan yang dilakukan pada waktu tertentu yang telah ditentukan. Jika waktu shalat tiba maka perlu disegerakan untuk melaksanakan shalat. Maka secara tidak langsung dengan hal tersebut dapat menjadikan seseorang disiplin melaksanakan shalat tepat waktu serta memiliki rasa tanggung jawab.

4) Shalat menjadi faktor ketenangan dalam kubur

Shalat menjadi salah satu bekal amal ibadah seseorang yang akan menolongnya di akhirat kelak. Rasulullah Saw bersabda:

أَوَّلَ مَا يُحَاسَبُ بِهِ الْعَبْدُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ أَعْمَالِهِمُ الصَّلَاةُ فَإِنْ صَلَحَتْ صَلَحَ لَهُ سَائِرُ عَمَلِهِ

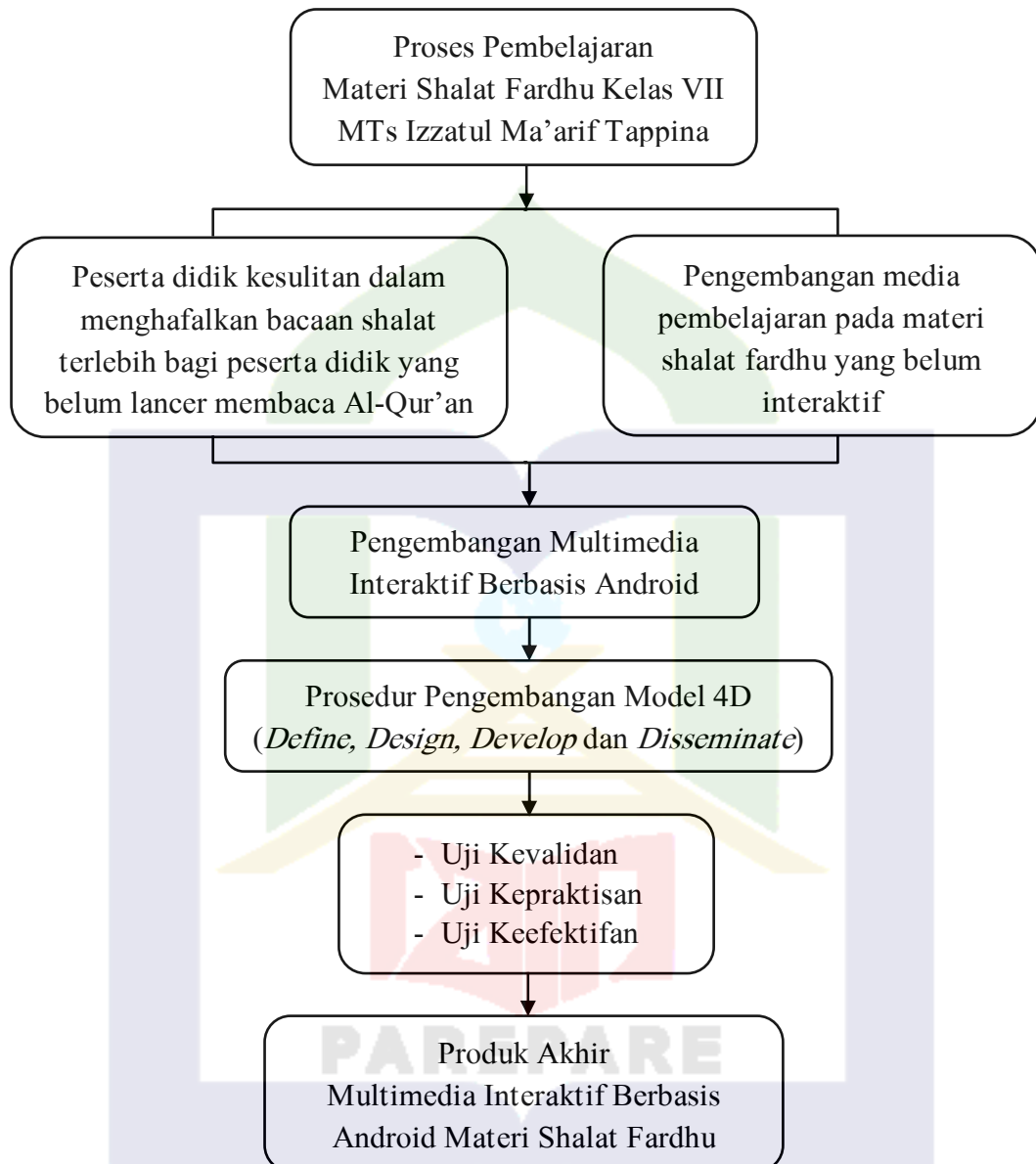
Artinya:

Amal-amal seorang hamba yang pertama kali dihisab pada hari kiamat adalah shalatnya. Jika shalatnya hamba baik, maka amal-amal lainnya juga menjadi baik. (HR. Abu Dawud)⁴⁶

Hadits tersebut menjelaskan bahwa amal ibadah pertama yang nantinya akan ditanyakan di akhirat ialah shalat. Oleh sebab itu, seseorang yang semasa hidupnya selalu melaksanakan shalat maka akan merasakan ketenangan di alam kubur karena amal ibadah shalatnya akan menjadi penerang di alam kuburnya.

⁴⁶Syaikh Muhammad bin Shalil Al-Utsaimin, *Syarah Riyadhus Shalihin : Takhrij Hadits Berdasarkan Takhrij dari Kitab-kitab Syaikh Muhammad Nashiruddin Al-Albani / Syaikh Muhammad bin Shalil Al-Utsaimin* (Jakarta: Darus Sunnah Press, 2018), h. 632.

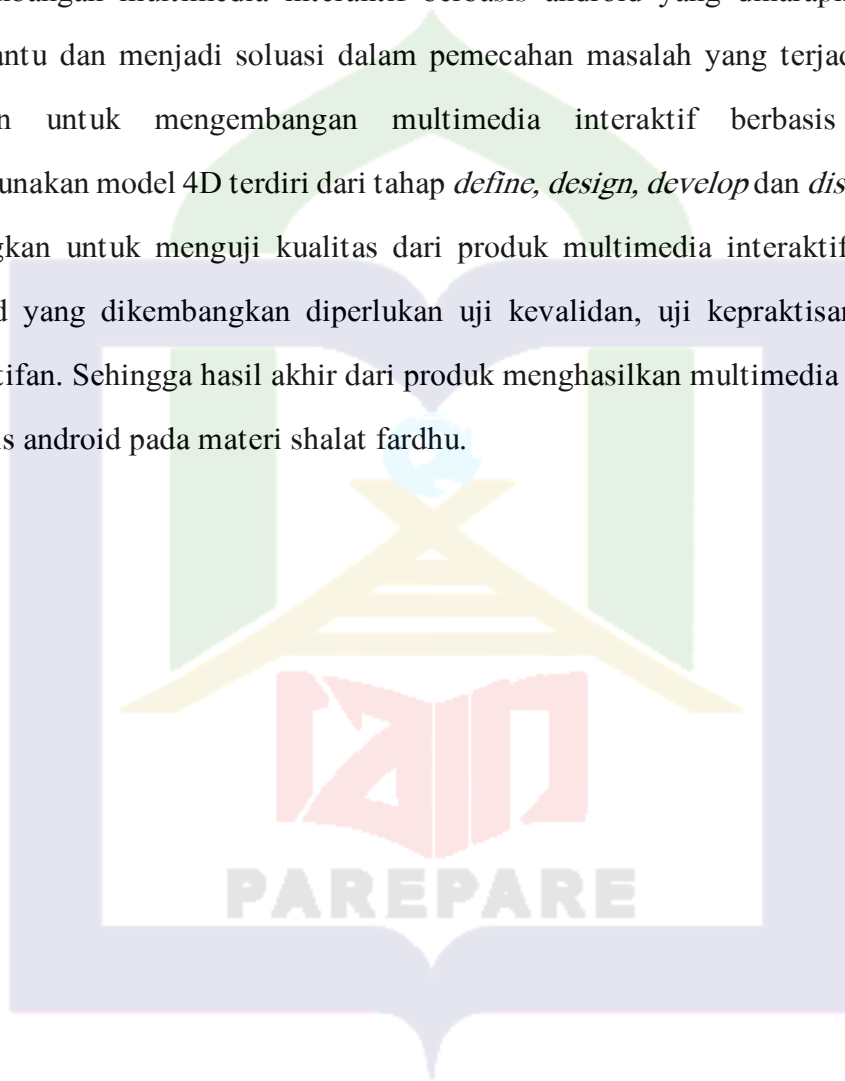
C. Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka berpikir dari penelitian ini didapatkan dari permasalahan yang muncul mulai dari latar belakang tentang peserta didik yang belum memahami materi shalat fardhu, selain itu pula peserta didik kesulitan dalam menghafalkan bacaan shalat fardhu terlebih bagi peserta didik yang masih belum lancar dalam membaca Al-Qur'an. Serta media yang digunakan pada pembelajaran shalat fardhu belum interaktif sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar

dan menjadi penghambat bagi peserta didik yang belum lancar membaca al-qur'an dalam menghafalkan bacaan shalat fardhu. Sehingga dari latar belakang tersebut diperlukan alternatif penyelesaian masalah yaitu dengan melakukan inovasi pengembangan multimedia interaktif berbasis android yang diharapkan dapat membantu dan menjadi solusi dalam pemecahan masalah yang terjadi. Proses tahapan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis android menggunakan model 4D terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Sedangkan untuk menguji kualitas dari produk multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan diperlukan uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Sehingga hasil akhir dari produk menghasilkan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian memiliki fungsi untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran interaktif serta menguji keefektifan produk.⁴⁷ Sedangkan Nana Syaodih berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menciptakan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.⁴⁸

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya serta menguji keefektifan produk. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Produk yang akan dihasilkan nantinya dapat digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, produk yang dikembangkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya materi shalat serta dapat meningkatkan minat hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2016) h. 297.

⁴⁸Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), h. 169.

B. Prosedur Pengembangan

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvin I. Sammel yaitu model 4D (*four-D*) *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.⁴⁹ Produk yang dikembangkan nantinya akan dilakukan pengujian kelayakan dengan melakukan uji validitas serta uji coba pada produk. Adapun lokasi penelitian dilakukan di MTs Izzatul Ma'arif Tappina alamat di Jl. Poros Polewali Pinrang KM. 11, Tappina Desa Mirring Kecamatan Binuang, Kabupaten Polewali Mandar, 91351. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina sebanyak 30 orang. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel ialah jenis *non probability sampling* dengan menggunakan *purposive sampling* atau sampel bertujuan yaitu teknik penentuan responden untuk dijadikan sampel sesuai dengan kriteria dan pertimbangan tertentu.⁵⁰ Hal ini berdasarkan pada kebutuhan peneliti, dimana proses penentuan sampel ditentukan sendiri oleh peneliti yang berhak menjadi sampel uji coba produk. Adapun berikut ini prosedur model 4D dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.



Gambar 3.1 Alur model pengembangan model 4D oleh Thiagarajan dkk

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan tahap untuk menentukan dan mendefinisikan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

⁴⁹Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 93.

⁵⁰Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif di Lengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manualif & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 33.

a. Analisis Awal Akhir

Analisis bertujuan untuk menetapkan dan memunculkan permasalahan yang mendasar pada pembelajaran, sehingga diperlukan sebuah inovasi pengembangan dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi sekolah dan guru fiqih digunakan untuk menganalisis pada tahap ini.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik pada peserta didik, meliputi gaya belajar, tingkat perkembangan pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik. Hasil analisis tersebut nantinya dijadikan sebagai acuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep diperlukan untuk menganalisis konsep pokok pada materi yang akan dikembangkan yaitu shalat fardhu. Pada tahap analisis ini dilakukan analisis berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan tujuan agar dapat menentukan jenis bahan ajar dan sumber belajar yaitu mengidentifikasi dan mengumpulkan sumber yang relevan dalam mendukung penyusunan bahan ajar.

d. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

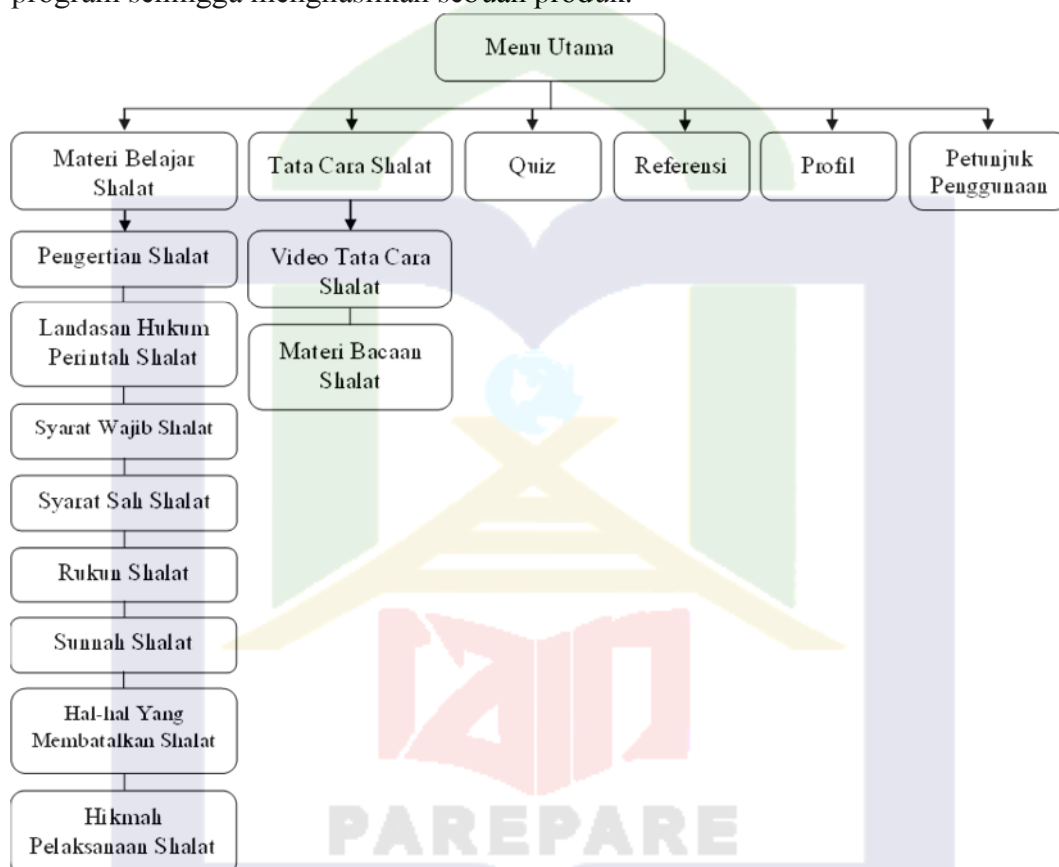
Tahap ini dilakukan untuk menyimpulkan hasil dari analisis tugas dan analisis konsep menjadi indeks pencapaian hasil tujuan pembelajaran. Indeks pencapaian hasil belajar merupakan dasar dalam penyusunan rancangan multimedia pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk membuat *prototype* (rancangan awal) pengembangan multimedia interaktif berbasis android. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Desain *Flowchart*

Tahap desain *flowchart* ialah proses alur berfikir dari media yang akan di produksi. Dengan kata lain *flowchart* merupakan bagan grafis yang menggambarkan sistem kerja jalannya data yang akan diimplementasikan menjadi program sehingga menghasilkan sebuah produk.



Gambar 3.2 Desain *Flowchart*

b. Desain *Storyboard*

Desain *storyboard* merupakan penggambaran atau penjelasan secara detail mengenai struktur atau isi di setiap halaman program media yang akan dibuat. Pada hakikatnya *storyboard* merupakan kelanjutan dari *flowchart*. Jika *flowchart* berisi garis besar isi produk dari awal hingga akhir, maka *storyboard* merupakan penjelasan secara detail mengenai isi dari setiap halaman.⁵¹ Selain itu, *storyboard*

⁵¹Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya Cet. II, 2011), h. 78.

juga dibuat agar dapat memudahkan developer untuk dapat menerjemahkan data ke dalam bahasa pemrograman.

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis konsep yang sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Media yang dipilih untuk digunakan pada pengembangan ini yaitu multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. Dalam pengembangan multimedia interaktif akan digunakan aplikasi android studi, adobe animator dan corel draw untuk mendesain serta membuat aplikasi shalat fardhu.

c. Rancangan Awal/desain Awal

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini ialah mendesain multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Selain itu, dilakukan pengumpulan bahan yang terdiri dari materi, gambar, animasi, audio, dan video. Kemudian bahan yang telah dikumpulkan selanjutnya diolah dan dilakukan pengembangan produk menggunakan bantuan *software* andromo. Format yang dipilih berupa aplikasi yang akan ditampilkan (*user interface*) kepada pengguna dengan cara menginstal aplikasi.

d. Pembuatan Instrumen

Instrumen memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas penelitian, karena validitas atau keshahihan data yang diperoleh sangat ditentukan dari kualitas instrumen yang digunakan, disamping prosedur pengumpulan data yang dilakukan.⁵² Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini diantaranya lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi dalam bidang fiqih, lembar validasi keterlaksanaan, lembar validasi aktivitas guru, lembar validasi aktivitas peserta didik, lembar validasi angket respon peserta didik,

⁵²Pudji Muljono, "Penyusunan dan Pengembangan Instrumen Penelitian", *Laporan Hasil Penelitian* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2002), h. 1.

lembar observasi keterlaksanaan, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, angket respon peserta didik, tes hasil belajar, serta dokumentasi penelitian dalam bentuk foto.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yaitu aplikasi belajar shalat setelah melalui tahapan revisi berdasarkan masukan dari parah ahli dan data hasil uji coba. Pada tahapan ini, akan dilakukan pengujian validasi ahli (media dan materi) serta melakukan uji coba produk yang dikembangkan.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan bidangnya masing-masing. Tahap pengujian ini berfungsi untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Validator akan melakukan pengujian kelayakan desain produk terhadap media yang dihasilkan pada tahap perencanaan (prototype I). Kritik dan saran oleh validator dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk. Hasil dari validasi ini kemudian dianalisis untuk digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan multimedia interaktif yang dikembangkan.

b. Uji Coba

Setelah dilakukan revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli, selanjutnya dilakukan tahap uji coba kepada peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk memperoleh masukan secara langsung dari peserta didik berupa komentar dan respon terhadap multimedia interaktif berbasis android yaitu aplikasi shalat fardhu. Pada tahap uji coba ini, terdiri dari uji coba dan revisi hasil uji coba yang dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok uji coba lapangan skala kecil (kelompok kecil) dan uji coba

lapangan skala besar (kelompok besar). Uji coba pada dua kelompok ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan pendapat secara langsung dari peserta didik tentang multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat yang dikembangkan, serta melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Setelah melakukan tahap uji coba dan revisi, selanjutnya melakukan penyebaran hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. Penyebaran produk ini dilakukan dengan cara mengemas produk yang telah direvisi untuk kemudian dapat disebarluaskan kepada pengguna. Proses penyebarluasan dapat dilakukan jika produk yang diuji cobakan telah berhasil.

C. *Spesifikasi Desain Produk*

Spesifikasi desain produk merupakan serangkaian usaha untuk merencanakan benda pakai yang bersifat fungsional, ekonomis dan estetis yang dapat bernilai dan bermanfaat bagi pengguna. Perancangan desain produk merupakan bentuk nyata dari desain *flowchart* dan *storyboard* yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini, diantaranya:

- a. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu menggunakan bantuan *software* andromo.
- b. Materi yang dikembangkan dalam multimedia berbasis android ini disusun berdasarkan kompetensi dasar (KD) pada mata pelajaran Fikih kelas VII materi shalat fardhu.
- c. Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android terdiri dari beberapa menu, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Spesifikasi Desain Produk

No	Halaman	Tampilan
1	Menu Utama	Halaman menu utama terdiri atas : a. Menu materi shalat b. Menu tata cara shalat c. Menu quiz d. Halaman referensi e. Halaman profil pengembang f. Halaman petunjuk penggunaan
2	Menu Materi Shalat	Halaman berisi tentang materi shalat fardhu pada mata pelajaran Fiqih kelas VII, diantaranya: a. Pengertian shalat b. Landasan hukum perintah shalat c. Syarat wajib dan sah shalat d. Rukun shalat e. Sunnah shalat f. Hal-hal yang membatalkan shalat g. Hikmah pelaksanaan shalat
3	Menu Tata Cara Shalat	Halaman ini terdapat: a. Video bacaan dan gerakan shalat b. Teks bacaan shalat lengkap mulai dari niat shalat 5 waktu sampai salam
4	Menu Quiz	Halaman berisi quiz yang terhubung dengan aplikasi Quizizz
5	Referensi	Halaman berisi referensi atau sumber rujukan dari materi shalat yang ditampilkan
6	Profil Pengembang	Halaman berisi identitas pribadi dari pengembang aplikasi
7	Petunjuk Penggunaan	Halaman berisi tentang petunjuk atau cara untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini mencakup data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Adapun berikut penjelasan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Data Kevalidan

Data kevalidan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dengan menggunakan lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi.

2. Data Kepraktisan

Data kepraktisan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dengan menggunakan lembar observasi pengamatan keterlaksanaan media pembelajaran. Peneliti akan memberikan lembar observasi kepada observer yang akan mengamati peneliti dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan produk yang dihasilkan.

3. Data Keefektifan

Data keefektifan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dengan menggunakan beberapa instrumen diantaranya, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, tes hasil belajar serta angket respon peserta didik.

a. Tes Hasil Belajar

Instrumen tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan. Tes hasil belajar berisi soal pilihan ganda guna untuk mengukur tingkat pengetahuan dan penguasaan materi atau data hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan produk aplikasi yang dikembangkan. Tes akan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pretest dan posttest.

b. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Penerapan dalam kegiatan penilaian ini, peneliti memberikan lembar observasi aktivitas guru kepada observer yang akan memberikan penilaian terhadap peneliti terkait dengan proses pembelajaran dengan memanfaatkan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu.

c. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Kegiatan penilaian ini sama halnya dengan penilaian observasi guru, dimana observer diminta untuk menilai kinerja serta aktivitas peserta didik dalam

menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu selama proses pembelajaran.

d. Angket Respon Peserta Didik

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan secara tertulis pada subjek penelitian yang berkaitan tentang pokok pembahasan yang akan diteliti.⁵³ Angket respon peserta didik diberikan setelah dilakukan proses uji coba produk yang dihasilkan dari uji kelompok kecil dan kelompok besar. Angket respon peserta didik diisi sesuai dengan fakta yang telah mereka dapatkan setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat ukur untuk mempermudah dalam mengumpulkan data. Alat untuk penelitian dan pengembangan perlu disiapkan dengan baik sehingga peneliti dapat mengumpulkan data yang benar dengan ruang lingkup serta kedalaman yang sesuai.⁵⁴ Adapun instrumen pada penelitian ini meliputi instrumen kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

1. Instrumen Kevalidan

Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi, untuk mengumpulkan data tentang kelayakan atau ketetapan desain media dan ketetapan materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. Instrumen kevalidan yang digunakan meliputi instrumen angket lembar validasi ahli media, angket lembar validasi ahli materi, angket lembar validasi pengamatan keterlaksanaan, angket lembar validasi aktivitas guru, angket lembar validasi aktivitas peserta didik, angket lembar validasi tes hasil

⁵³Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi Anggota IKAPI, 2019) h. 107.

⁵⁴Rusdi, *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 229.

belajar serta angket lembar validasi respon peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen kevalidan yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli dan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
Angket Validasi Untuk Ahli Media		
1	Tampilan / <i>User Interface</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Penggunaan huruf b. Keterbacaan teks c. Penggunaan gambar d. Kejelasan audio e. Kesesuaian background f. Ketepatan letak tombol navigasi
2	Pengoperasian Program	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kejelasan petunjuk penggunaan ▪ Kemudahan pengoperasian ▪ Kegunaan tombol navigasi sesuai fungsi
3	Kegunaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Isi materi ▪ Bahan evaluasi ▪ Daya Tarik ▪ Kemudahan dalam proses pembelajaran
Angket Validasi Untuk Ahli Materi		
1	Penyajian Materi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian materi dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran ▪ Kejelasan Bahasa ▪ Urutan penyajian materi ▪ Ketepatan gambar dan audio ▪ Kelengkapan materi
2	Kegunaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik ▪ Mudah dipahami ▪ Penyajian materi telah runtut ▪ Menarik perhatian ▪ Pembelajaran mandiri

2. Instrumen Kepraktisan

Instrumen kepraktisan produk multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu menggunakan lembar observasi pengamatan keterlaksanaan. Instrumen observasi pengamatan keterlaksanaan berupa daftar *check list* atau menggunakan tanda ceklis pada setiap aspek kegiatan pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Pengamatan Keterlaksanaan

No	Aspek	Indikator
1	Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Shalat Fardhu	<ul style="list-style-type: none"> a. Orientasi pengenalan pada peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis android b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android c. Membimbing peserta didik secara individu d. Mengecek kesiapan peserta didik
2	Interaksi Sosial	<ul style="list-style-type: none"> a. Interaksi guru dengan peserta didik dan antara peserta didik satu dengan yang lainnya b. Keaktifan peserta didik dalam memahami multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu c. Keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan soal yang terdapat pada tes hasil belajar d. Keaktifan peserta didik dalam mengisi angket e. Keaktifan peserta didik dalam menyampaikan pendapat tentang materi pembelajaran f. Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran
3	Prinsip Reaksi	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menciptakan suasana yang nyaman dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik b. Guru memperhitungkan alokasi waktu yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android c. Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan soal yang terdapat pada tes hasil belajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android d. Guru memberikan penguatan positif pada peserta didik

3. Instrumen Keefektifan

Instrumen keefektifan produk multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu menggunakan beberapa lembar observasi diantaranya, tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta angket respon peserta didik.

Tabel 3.4 Instrumen Lembar Observasi

Observasi Aktivitas Guru					
No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam serta berdoa untuk memulai pembelajaran				
2	Guru mengecek kehadiran peserta didik sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis android				
3	Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik				
4	Guru menyampaikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung				
Kegiatan Inti					
5	Guru memberikan penjelasan secara umum tentang materi pembelajaran yaitu shalat fardhu dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android				
6	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yaitu shalat fardhu dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android				
7	Guru membimbing peserta didik secara individu untuk memahami materi pembelajaran				
8	Guru menciptakan suasana yang nyaman dan membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar				

Lanjutan tabel 3.4 Instrumen Lembar Observasi

9	Guru memperhitungkan rasionalitas alokasi waktu dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android				
10	Guru memfasilitasi peserta didik untuk aktif dalam memahami multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu				
Kegiatan Penutup					
11	Guru memberikan penguatan positif kepada peserta didik				
12	Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang memiliki kinerja baik serta memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang pasif				
13	Guru membimbing peserta didik dalam mengisi angket yang diberikan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu				
14	Guru mengakhiri pembelajaran dan menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya				
Observasi Aktivitas Peserta Didik					
1	Peserta didik secara bersama mengucapkan salam serta berdoa untuk memulai pembelajaran				
2	Peserta didik secara bergantian menjawab kehadiran sesuai dengan nama masing-masing yang disebutkan oleh guru				
3	Peserta didik secara aktif menghubungkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
4	Peserta didik menyimak secara aktif bersama kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
5	Peserta didik secara aktif menyimak pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android				
6	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yaitu shalat fardhu dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android				
7	Peserta didik secara bersama menyelesaikan pengisian angket setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android				

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Aspen	Indikator
1	Tampilan	a. Pemilihan gambar b. Kejelasan audio c. Penggunaan huruf
2	Isi materi	a. Kejelasan materi b. Keruntutan materi c. Kelengkapan materi
3	Manfaat	a. Kemudahan pengoperasian media b. Kemudahan memahami materi c. Memotivasi

F. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian agar data yang diperoleh mendapatkan kesimpulan yang valid, praktis dan efektif. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian menggunakan beberapa teknik dan instrumen yang saling berhubungan untuk memperoleh hasil yang valid, praktis dan efektif di lapangan. Jika data telah terkumpul, maka selanjutnya dilakukan analisis pengolahan data.

1. Teknik analisis data kevalidan

Teknik analisis data ini meliputi data dari hasil instrumen lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi.⁵⁵ Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis data kevalidan, sebagai berikut:

- a. Skor penilaian instrumen validasi diperoleh dari para ahli berupa data kuantitatif. Jawaban angket validasi ahli dalam pengembangan ini menggunakan teknik pengukuran skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok. Adapun table kategori skor dalam pengukuran skala likert sebagai berikut:⁵⁶

⁵⁵Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Test* (Yogyakarta: Mitra Cendekia Press, 2008), h. 123.

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 93.

Tabel 3.6 Pedoman Skala Penilaian Angket

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Layak
2	3	Layak
3	2	Kurang Layak
4	1	Tidak Layak

- b. Menghitung skor rata-rata dari instrumen menggunakan rumus:⁵⁷

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor

N : Jumlah penilaian

- c. Mengubah nilai skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian, sebagai berikut:⁵⁸

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kevalidan

Rentang Skor	Keterangan
$X \geq M + SBi$	Sangat Layak
$M + SBi > X \geq M$	Layak
$M > X \geq M - 1 SBi$	Kurang Layak
$X < M - 1 SBi$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

X : Skor yang diperoleh

M : Rata-rata skor ideal

= (1/2) (skor ideal tertinggi + skor ideal terendah)

= (4+1)

= 2.5

SBi : Simpangan baku

= (1/6) (skor ideal tertinggi + skor ideal terendah)

= (4-1)

= 3/6

= 0,5

Nilai kevalidan dari produk multimedia pembelajaran beserta instrumen yang digunakan ditentukan dengan nilai minimal “L” dengan kategori Layak. Jadi,

⁵⁷Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaedi, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 84.

⁵⁸Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 213.

jika para ahli reratanya memberikan nilai akhir “L”, maka produk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis andorid pada materi shalat fardhu layak digunakan beserta dengan instrumen penelitian yang digunakan. Adapaun kriteria penilaian pemberian skor, sebagai berikut:⁵⁹

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Pemberian Skor

Skor	Rentang Skor	Keterangan
4	$X \geq 3,0$	Sangat Layak (SL)
3	$3,0 > X \geq 2,5$	Layak (L)
2	$2,5 > X \geq 2,0$	Kurang Layak (KL)
1	$X < 2,0$	Tidak Layak (TL)

2. Teknik analisis data kepraktisan

a. Analisis data lembar observasi pengamatan keterlaksanaan

Keparaktisan dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dapat dikatakan praktis apabila para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis produk yang dikembangkan dapat digunakan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya termasuk dalam kategori baik.⁶⁰ Maka dalam penelitian ini, produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android idkatakan praktis jika mudah digunakan oleh guru dan peserta didik sehingga pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Kriteria penilaian untuk keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu, digunakan untuk memutuskan bahwa multimedia interaktif berbasis android memiliki derajat kepraktisan jika minimal berada pada kategori terlaksana sebagian. Namun jika nilai M berada pada kategori tidak terlaksana, maka perlu dilakukan revisi dengan

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 224.

⁶⁰Rochmad, *Jurnal Kreano, Desain Model Pengembangan*, Vol. 3, No. 1, Juni 2012. h.69.

melihat Kembali aspek yang nilainya kurang. Adapun kriterianya sebagai berikut:⁶¹

Tabel 3.9 Kriteria Penentuan Keterlaksanaan

Interval	Kategori
$1,5 \leq M < 2$	Terlaksana Seluruhnya
$0,5 \leq M < 1,5$	Terlaksana Sebagian
$0,0 \leq M < 0,5$	Tidak Terlaksana

Selanjutnya, menghitung reliabilitas lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Borich *Percentage of agreements*, menurutnya lembar keterlaksanaan perangkat pembelajaran dikatakan reliabel jika nilai reliabilitasnya (R) $\geq 0,75$. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:⁶²

$$\text{Percentage of agreements } (R) = \frac{\text{Agreements}}{\text{Disagreements} + \text{Agreements}} \times 100\%$$

Keterangan:

R : Reliabilitas instrument

Agreements : Jumlah frekuensi kecocokan antara dua pengamat

Disagreements : Jumlah frekuensi ketidakcocokan antara dua pengamat

3. Teknik analisis data keefektifan

a. Analisis data tes hasil belajar

Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar peserta didik dalam uji coba yang dilakukan. Tahap pengujian data menggunakan desain eksperimen untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Analisis dilakukan dengan cara memberikan soal tes tentang pemahaman materi kemudian diukur hasil belajarnya untuk mengetahui tingkat

⁶¹Nurdin Arsyad, *Model Pembelajaran Menumbuh Kembangkan Kemampuan Metakognitif* (Makassar: Pustaka Refleksi, 2016), h. 163.

⁶²Nurdin Arsyad, *Model Pembelajaran Menumbuh Kembangkan Kemampuan Metakognitif* (Makassar: Pustaka Refleksi, 2016), h. 163.

efektifitas produk yang dikembangkan. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 3.10 *One Group Pretst Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pretest

O₂ : Posttest

X : Pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu

Setelah didapatkan data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android, selanjutnya dilakukan analisis menggunakan Uji *T-Test* dan *N-Gain* menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS 24,0 for windows* dan *software Microsoft Excel*. Analisis statistik hasil belajar peserta didik kelas VII menggunakan hipotesisi sebagai berikut:

H₀ = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu

1. Uji *T-Test*

Uji *T-Test* dilakukan dengan memanfaatkan bantuan aplikasi *IBM SPSS 24,0 for windows*. Uji *T-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Sebelum melakukan uji *T-Test*, dilakukan uji normalitas data dengan cara memanfaatkan bantuan aplikasi *IBM SPSS 24,0 for windows* menggunakan uji *One Sample Kolmogrov Smirnov*

dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Adapun kriteria pengujian yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal. Namun jika signifikansi $< 0,05$ maka dinyatakan tidak berdistribusi normal.⁶³

2. Uji *N-Gain*

Uji Gain atau *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui kategori peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu yang ditentukan berdasarkan nilai rata-rata. Skor gain (g) merupakan hasil perbandingan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata gain yang dibandingkan dengan *N-Gain* dengan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{S Post - S Pre}{S Maks - S Pre}$$

Keterangan:

S Post : Rata-rata skor *Post-test*

S Pre : Rata-rata skor *Pre-test*

S Maks : Skor maksimal

Selanjutnya, apabila nilai telah diperoleh maka nilai tersebut dikonversikan ke dalam interpretasi nilai gain menurut Hake, sebagai berikut:⁶⁴

Tabel 3.11 Interpretasi *N-Gain*

No	Besar Presentase	Interpretasi
1	$(N-Gain) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > (N-Gain) \geq 0,3$	Sedang
3	$(N-Gain) < 0,3$	Rendah

b. Analisis data hasil observasi aktivitas guru

Data keefektifan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dari data lembar observasi aktivitas guru yang diamati. Data hasil observasi aktivitas guru dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menjumlahkan skor dari seluruh pertemuan

⁶³Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 315.

⁶⁴Risa Hartati, Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Basic Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu, *Jurnal EDUSAINS*, Vol. 8, No.1, 2016, h. 94.

2. Menghitung presentase skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$SR = \frac{ST}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SR : Skor rata-rata hasil observasi

ST : Skor total hasil observer

SM : Skor maksimal yang diperoleh dari hasil observasi

3. Membuat kesimpulan dari hasil analisis observasi aktivitas guru. Kesimpulan analisis data disesuaikan dengan kriteria presentase skor rata-rata-hasil observasi.

Tabel 3.12 Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Guru⁶⁵

Skor	Kategori
$90\% \leq SR \leq 100\%$	Sangat Baik
$80\% \leq SR < 90\%$	Baik
$70\% \leq SR < 80\%$	Cukup
$40\% \leq SR < 70\%$	Kurang
$0\% \leq SR < 40\%$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil analisis, multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu dikatakan praktis jika dari hasil aktivitas guru yang diperoleh adalah kategori baik.

- c. Analisis data hasil observasi aktivitas peserta didik

Data keefektifan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dari data lembar observasi aktivitas peserta didik yang diamati. Pembelajaran dikatakan efektif jika presentase keaktifan peserta didik termasuk dalam kategori baik. Menurut Sukardi, presentase keaktifan peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$Ps = \frac{As}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps : Presentase keaktifan skor rata-rata hasil observasi

As : Jumlah skor yang diperoleh observer

⁶⁵Cece Fitri Lestari, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Caring Community Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa, *Tesis...*, h. 61.

N : Jumlah skor maksimal
 s : Peserta didik

Kesimpulan analisis data disesuaikan dengan kriteria aktivitas peserta didik yang terdiri dari skor 1 – 4 dalam empat interval. Kriteria hasil observasi ditentukan pada tabel berikut:

Tabel 3.13 Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik⁶⁶

Skor	Kategori
$3,5 \leq P_s \leq 4,0$	Sangat Aktif
$2,5 \leq P_s < 3,5$	Aktif
$1,5 \leq P_s < 2,5$	Kurang Aktif
$1 \leq P_s < 1,5$	Tidak Aktif

d. Analisis data angket respon peserta didik

Setelah semua validator menyatakan kelayakan media untuk digunakan berdasarkan analisis data validasi ahli, maka selanjutnya dilakukan uji coba pada tahap implementasi produk media dengan mengumpulkan data menggunakan angket respon dari peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. Isi dari lembar angket menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat multimedia interaktif berbasis android, dengan menggunakan analisis angket respon peserta didik dilakukan dengan cara menghitungnya banyaknya peserta didik yang memberikan respon positif sesuai dengan aspek yang dinyatakan pada lembar angket respon peserta didik. Analisis data untuk menghitung persentase banyaknya peserta didik yang memberikan respon pada setiap butir pernyataan yang terdapat dalam angket dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase skor (hasil dibulatkan)

$\sum R$: Jumlah seluruh skor jawaban yang diberikan responden

⁶⁶Cece Fitri Lestari, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Caring Community Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa, *Tesis...*, h. 63.

N : Jumlah skor ideal

Analisis respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. Angket respon diberikan setelah seluruh proses pembelajaran telah selesai dilaksanakan. Respon peserta didik dikatakan positif jika rata-rata presentasi lebih dari 80%. Pada pengambilan keputusan atau kesimpulan tentang kelayakan media secara praktis dianalisis menggunakan kriteria sebagai berikut:⁶⁷

Tabel 3.14. Kriteria Data Angket Respon Peserta Didik

Tingkat Pencapaian (%)	Skala
81 – 100%	Sangat praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup praktis
21 – 40%	Kurang Praktis
0 – 25%	Sangat Kurang

Reigeluth menyatakan bahwa hal yang penting dalam keefektifan adalah mengetahui tingkat penerapan materi pembelajaran.⁶⁸ Indikator untuk menyatakan keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat dapat dilihat dari aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

⁶⁷ Nizamuddin, *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*, (Medan: Pantera Publishing, 2020), h. 192.

⁶⁸Rochmad, Jurnal Kreano, *Desain Model Pengembangan*, Vol. 3, No. 1, Juni 2012. h. 70.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*research and development R&D*) menghasilkan produk yaitu multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. pengembangan produk ini dihasilkan melalui beberapa tahapan berdasarkan pada model pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan model 4D.

1. Desain awal produk

a. Define (Pendefinisian)

Tahapan ini sama halnya dengan kegiatan observasi, karena bertujuan untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep/materi, analisis tugas serta spesifikasi tujuan pembelajaran.

1) Analisis awal-akhir

Pada tahap analisis awal-akhir dilakukan untuk mencari informasi awal tentang masalah utama yang dihadapi oleh guru pada pembelajaran fiqih. Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan bahwa proses pembelajaran masih berfokus pada guru serta keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang. Oleh sebab itu, jika dilihat dengan kondisi saat ini seharusnya guru telah mampu mengembangkan serta mendesain media pembelajaran agar adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih aktif dan lebih mudah memahami serta menerima materi pembelajaran. Selain itu, terdapat potensi yang ditemukan, bahwa pemanfaatan *smartphone* telah digunakan ketika pelaksanaan ujian semester dan ujian sekolah yang berbasis android. Maka

berdasarkan hal tersebut, peneliti melaksanakan penelitian pengembangan untuk menjadikan android sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

2) Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dengan mempertimbangkan tingkat pengetahuan, karakteristik belajar dan kondisi sosial. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap peserta didik serta terhadap guru fiqih. Hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran guru dalam menyampaikan materi hanya berfokus pada buku paket, sehingga ketika guru melakukan sesi tanya jawab beberapa peserta didik lupa dengan materi yang disampaikan dan masih kurang menguasai isi dari materi. Selain itu, guru juga mengemukakan bahwa saat ini peserta didik kurang dalam membaca buku, hal tersebut diakibatkan karena peserta didik lebih cenderung membaca materi yang dapat diakses melalui internet. Berdasarkan permasalahan tersebut, menjadikan landasan utama bagi peneliti dalam memanfaatkan android sebagai media dalam proses pembelajaran dengan menyusun materi yang menarik untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

3) Analisis materi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi bahan ajar pada mata pelajaran fiqih dengan melihat silabus dan RPP kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Analisis materi yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia yaitu materi shalat fardhu. Pengembangan multimedia interaktif berbasis android dapat merangkum materi pelajaran tentang shalat fardhu serta video tata cara shalat yang dapat diamati oleh peserta didik.

4) Analisis spesifikasi tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan landasan dalam membuat penilaian serta

media sebagai alat yang akan digunakan dalam pembelajaran. Adapun spesifikasi tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4.1 KD, Tujuan Pembelajaran dan Materi Shalat Fardhu

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
3.3.Memahami ketentuan shalat fardhu lima waktu	3.3.1. Menjelaskan ketentuan syarat wajib dan ketentuan sahnya shalat fardhu lima waktu. 3.3.2. Mendeskripsikan secara detail tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian shalat fardhu lima waktu. • Syarat wajib dan syarat sah shalat lima waktu. • Tata cara yang diwajibkan dan disunnahkan dalam pelaksanaan shalat lima waktu.
4.3.Menghafalkan tata cara shalat fardhu lima waktu	4.3.1. Menunjukkan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu kedalam bentuk praktek. 4.3.2. Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu.	<ul style="list-style-type: none"> • Perkara yang membatalkan shalat lima waktu. • Praktek pelaksanaan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan suatu kegiatan awal atau rancangan awal dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan, sebagai berikut:

1. Membuat *flowchart*

Membuat *flowchart* atau skema materi yang digunakan sebagai alur navigasi pada aplikasi yang dikembangkan. *Flowchart* dimulai dengan tahapan halaman menu utama, menu materi, menu tata cara shalat, menu quiz, profil pengembang, referensi dan petunjuk penggunaan.

2. Membuat *storyboard*

Storyboard merupakan penggambaran atau penjelasan secara detail mengenai struktur atau isi di setiap halaman program media yang akan dikembangkan. Selain itu, *storyboard* dibuat agar dapat memudahkan *developer* untuk dapat menerjemahkan data ke dalam bahasa pemrograman. Berikut *storyboard* pengembangan multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan.



Tabel 4.2 *Storyboard* Halaman Menu Utama

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Menu Utama</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menu Materi Belajar Shalat 2. Menu Tata Cara Shalat 3. Menu Quiz 4. Referensi 5. Profil Pengembang 6. Petunjuk Penggunaan 7. Home (Pilihan Sub Menu) 8. Judul Aplikasi

Halaman menu utama langsung muncul ketika aplikasi pertama kali dibuka. Halaman ini merupakan tampilan awal dari aplikasi. Halaman menu utama terdiri atas 6 pilihan menu dan 2 komponen lainnya, yaitu tombol home (pilihan sub menu) untuk membuka pilihan dari sub menu serta terdapat kolom untuk judul aplikasi. Halaman sub menu akan tampil jika pengguna memilih tombol home dan memilih menu yang ingin ditampilkan. Warna background pada halaman ini yaitu kombinasi warna ungu dan kuning sedangkan warna teks pada pilihan menu berwarna putih.

Tabel 4.3 *Storyboard* Halaman Pilihan Submenu

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Pilihan Sub Menu</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul aplikasi 2. Menu materi shalat 3. Submenu materi shalat (pengertian, rukun, dll..) 4. Menu tata cara shalat 5. Submenu tata cara shalat (video dan bacaan shalat) 6. Menu Quiz

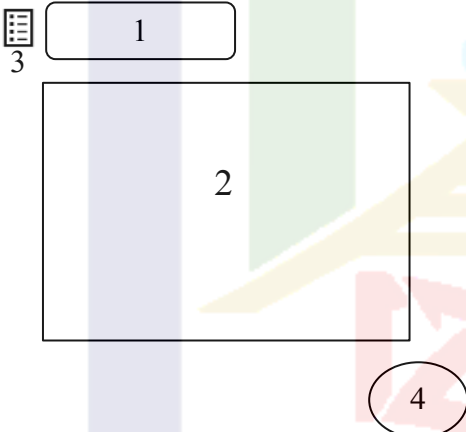
Pada halaman ini akan muncul pilihan menu dan sub menu, jika pengguna memilih salah satunya maka akan muncul tampilan halaman yang diinginkan. Menu utama ditandai dengan simbol  sedangkan simbol sub menu yaitu . Pada bagian atas terdapat kolom yang berisi background dan judul aplikasi. Warna background pada halaman ini berwarna putih dan teks menu dan sub menu berwarna biru.

Tabel 4.4 *Storyboard* Halaman Menu Materi Shalat

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Menu Materi Shalat</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul menu materi shalat 2. Sub menu pengertian shalat 3. Sub menu landasan hukum perintah shalat 4. Sub menu syarat wajib dan sah shalat 5. Sub menu rukun shalat 6. Sub menu sunnah shalat 7. Sub menu hal-hal yang membatalkan shalat 8. Sub menu hikmah pelaksanaan shalat 9. Home (pilihan sub menu) 10. Back

Halaman ini akan muncul ketika pengguna menekan tombol menu materi yang ada pada home (pilihan menu). Pada halaman ini berisi tentang sub-sub materi tentang shalat fardhu sebanyak 7 sub materi. Selain itu, halaman ini juga terdiri atas dua tombol yaitu home dan back serta terdapat kolom untuk judul sub menu. Tombol home untuk memudahkan pengguna apabila ingin menampilkan pilihan menu dan sub menu. Sedangkan tombol back untuk kembali ke tampilan awal aplikasi atau tampilan menu utama. Background berisi gambar yang berbeda pada setiap sub materi sedangkan teks sub materi berwarna putih.

Tabel 4.5 *Storyboard* Halaman Submenu Materi Shalat

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Sub menu materi (pengertian, syarat, rukun, dll..)</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub menu materi shalat (pengertian, rukun, dll..) 2. Teks isi materi 3. Home (pilihan sub menu) 4. Back

Pada halaman sub menu materi shalat yang terdiri atas pengertian shalat, landasan hukum perintah shalat, syarat wajib shalat, syarat sah shalat, rukun shalat, sunnah shalat, hal-hal yang membatalkan shalat, serta hikmah pelaksanaan shalat terdapat 4 komponen. Pertama, terdapat kolom untuk judul sub menu dari materi shalat seperti pengertian shalat, syarat shalat, dll. Selanjutnya kolom pembahasan atau isi dari materi shalat yang dipilih. Kemudian terdapat tombol home untuk memudahkan pengguna apabila ingin menampilkan pilihan menu dan sub menu serta tombol back untuk kembali ke tampilan awal aplikasi atau tampilan

menu utama. Background pada tampilan halaman ini berwarna putih dengan teks berwarna hitam.

Tabel 4.6 *Storyboard* Halaman Menu Tata Cara Shalat

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Menu Tata Cara Shalat</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul menu tata cara shalat 2. Sub menu video tata cara shalt 3. Sub menu niat 4. Sub menu doa'iftitah 5. Sub menu ruku' 6. Sub menu I'tidal 7. Sub menu qunut 8. Sub menu sujud 9. Sub menu duduk diantara dua suju 10. Sub menu tahiyat awal 11. Sub menu tahiyat akhir 12. Home (pilihan sub menu) 13. Back

Pada halaman ini terdapat tampilan halaman menu tata cara shalat yang terdiri atas dua bagian yaitu video tata cara pelaksanaan shalat dan teks bacaan shalat. Halaman ini berisi 13 komponen diantaranya kolom untuk judul menu tata cara shalat, selanjutnya bagian pertama berisi video tentang tata cara pelaksanaan shalat dan bagian kedua berisi tentang teks bacaan shalat mulai dari niat shalat fardhu lima waktu sampai salam. Kemudian, halaman ini juga terdiri atas tombol home dan back yang fungsinya telah dijelaskan di *storyboard* sebelumnya. Tampilan background halaman ini kombinasi antara warna ungu dan kuning dengan teks berwarna putih.

Tabel 4.7 *Storyboard* Halaman Sub Menu Bacaan dan Gerakan Cara Shalat

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Sub Menu Bacaan dan Gerakan Shalat</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub menu video tata cara shalat 2. Tampilan animasi video tata cara shalat 3. Tombol play/pause 4. Tombol previous 5. Tombol next 6. Home (pilihan sub menu) 7. Back

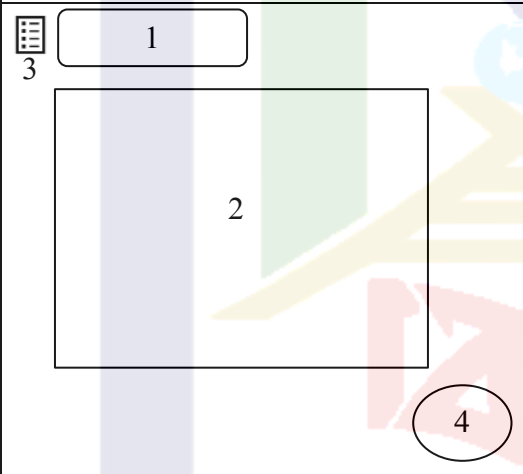
Pada halaman ini muncul tampilan halaman sub menu yaitu tata cara shalat. Halaman ini berisi tentang video bacaan dan gerakan shalat dan terdapat 7 komponen diantaranya, kolom untuk judul sub menu bacaan dan gerakan shalat, kolom untuk tampilan video, tombol play/pause. Play untuk memulai video, pause untuk menjeda atau memberhentikan video sementara, selanjutnya tombol previous untuk kembali mengulang atau mengulang kembali video, tombol next untuk mempercepat video, tombol home di pojok kiri atas dan tombol back untuk kembali ke menu utama. Background halaman berlatar gambar gerakan shalat.

Tabel 4.8 *Storyboard* Halaman Sub Menu Teks Bacaan Shalat

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Sub Menu Teks Bacaan Shalat</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub menu bacaan shalat (niat, do'a iftitah, ruku', dll..) 2. Teks Arab bacaan shalat 3. Teks Latin bacaan shalat 4. Teks Artinya 5. Home (pilihan sub menu) 6. Back

Halaman sub menu teks bacaan shalat terdiri atas 6 komponen diantaranya kolom judul sub menu teks bacaan shalat diantaranya, niat shalat fardhu 5 waktu, do'a iftitah, ruku', I'tidal, sujud, duduk diamtara dua sujud, tahiyat awal, tahiyat akhir dan qunut. Selanjutnya tampilan isi teks bacaan meliputi teks arab, teks latin dan arti bacaan shalat. Serta terdapat tombol home untuk menampilkan pilihan menu dan sub menu. Sedangkan tombol back untuk kembali ke tampilan awal aplikasi atau tampilan menu utama. Latar background berwarna putih dan teks berwarna hitam.

Tabel 4.9 *Storyboard* Halaman Menu Quiz

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Menu Quiz</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul menu quiz 2. Pilihan quiz 3. Home (pilihan sub menu) 4. Back

Pada halaman menu quiz terdapat 4 komponen. Pertama, terdapat kolom untuk judul menu quiz, kolom untuk masuk atau membuka halaman quiz ke quiz, serta terdapat 2 tombol yaitu tombol home untuk memudahkan pengguna apabila ingin menampilkan pilihan menu dan sub menu serta tombol back untuk kembali ke tampilan awal aplikasi atau tampilan menu utama. Tampilan background berwarna putih.

Tabel 4.10 *Storyboard* Halaman Referensi

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Referensi</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub menu referensi 2. Teks isi 3. Home (pilihan sub menu) 4. Back

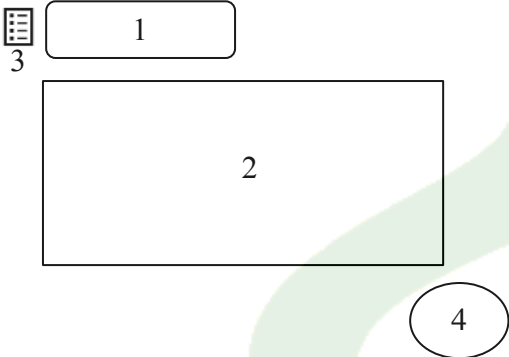
Halaman referensi terdapat 4 komponen. Pertama, terdapat kolom untuk judul referensi, kolom untuk tampilan referensi yang digunakan pada materi, serta terdapat 2 tombol yaitu tombol home untuk menampilkan pilihan menu dan sub menu serta tombol back untuk kembali ke tampilan awal aplikasi atau tampilan menu utama. Latar background berwarna putih dan teks berwarna hitam.

Tabel 4.11 *Storyboard* Halaman Profil

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Profil</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub menu referensi 2. Teks isi 3. Home (pilihan sub menu) 4. Back

Pada halaman profil terdapat 4 komponen diantaranya, kolom judul profil pengembang, kolom untuk tampilan identitas diri atau profil pengembang aplikasi, serta terdapat tombol home untuk memudahkan pengguna apabila ingin menampilkan pilihan menu dan sub menu dan tombol back untuk kembali ke tampilan awal aplikasi atau tampilan menu utama. Latar background berwarna putih dan teks berwarna hitam.

Tabel 4.12 *Storyboard* Halaman Petunjuk Penggunaan

Rancangan Halaman	Keterangan
	<p>Halaman Petunjuk Penggunaan</p> <p>Background dan teks Berwarna</p> <p>Tombol</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub menu referensi 2. Teks isi 3. Home (pilihan sub menu) 4. Back

Pada halaman petunjuk penggunaan terdiri atas 4 komponen yaitu, kolom untuk judul petunjuk penggunaan, kolom untuk tampilan tata cara penggunaan aplikasi, serta terdapat tombol home untuk menampilkan pilihan menu dan sub menu serta tombol back untuk kembali ke tampilan awal aplikasi atau tampilan menu utama.

3. Rancangan Awal

Tahap rancangan awal ini merupakan langkah untuk menjalankan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Produk multimedia pembelajaran berbasis android ini secara garis besar terdiri dari tampilan awal yaitu halaman menu utama yang terdiri atas menu materi shalat, menu tata cara shalat, menu quiz, referensi, profil dan petunjuk penggunaan. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ialah Andromo.

Andromo merupakan salah satu dari banyak perusahaan pengembang aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi. Andromo dapat menjadi alat pengembangan aplikasi seluler berbasis web yang mudah digunakan, sehingga orang yang tidak terbiasa dengan pengkodean pun dapat membuat aplikasi. Selain itu, andromo juga menyediakan template siap pakai yang sesuai dengan kebutuhan seperti aplikasi game, hiburan, pendidikan, dan lain sebagainya.

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk media yang telah dikembangkan sesuai dengan rancangan pada *storyboard*. Produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, kemudian diuji cobakan secara terbatas untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah kegiatan yang harus dilakukan sebelum dilakukan uji coba, antara lain:

- 1) Validasi ahli yang terdiri dari ahli desain media dan ahli materi. Kegiatan ini dilakukan dengan cara berkonsultasi langsung dengan validator. Ahli desain media dalam hal ini ialah Ali Rahman, S.Ag., M.Pd. sedangkan ahli materi yaitu Dr. Rusdaya Basri, Lc., M.Ag. Kegiatan penilaian oleh para validator ahli dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menjelaskan penggunaan multimedia interaktif berbasis android yang telah dikembangkan. Setelah berkonsultasi kepada validator, selanjutnya dilakukan penilaian produk pada instrumen angket yang telah disediakan. Kegiatan validasi ini juga diharapkan adanya masukan atau saran demi kesempurnaan media yang dikembangkan dari segi isi materi maupun desain media.
- 2) Revisi produk setelah melakukan validasi. Kegiatan ini dilakukan untuk melakukan perbaikan berdasarkan dari masukan serta saran dari masing-masing validator.
- 3) Uji coba produk. Dalam tahapan uji coba dilakukan pada dua kelompok yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Kelompok kecil yang diamati disebut sebagai sampel dan kelompok besar dapat disebut sebagai populasi.⁶⁹ Sampel uji coba kelompok kecil dipilih berdasarkan sesuai

⁶⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi V* (jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 107.

kebutuhan, sedangkan uji kelompok besar sampelnya adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs izzatul Ma'arif Tappina.

- 4) Revisi produk setelah uji coba. Kegiatan revisi dilakukan berdasarkan atas hasil uji coba produk yang telah dikembangkan dengan melihat aspek materi dan desain media, kemudian dilakukan penyempurnaan produk sebelum melakukan proses penyebaran.

d. *Dissmeninate* (Penyebarluasan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu menyusun dan merapikan produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba produk. Maka pada tahapan ini dilakukan penyebaran produk diberikan kepada guru fiqih yang ada di sekolah untuk selanjutnya digunakan sebagai media dalam melakukan proses pembelajaran dikelas serta ditampilkan kepada peserta didik ketika guru akan melakukan proses kegiatan belajar mengajar.

2. Hasil Uji Validasi

Pengujian tahap awal yang dilakukan dengan kegiatan validasi produk kelayakan berdasarkan atas bantuan dari validator ahli media dan ahli materi. Validator ahli media menilai kelayakan media yang telah dikembangkan, sedangkan ahli materi memberikan penilaian terhadap isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran berbasis android. Penilaian terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan dilakukan dengan memberikan catatan pada kolom penilaian yang telah disediakan, serta terdapat kolom untuk memberikan komentar dan saran perbaikan atau masukan dari para ahli.

a. Uji Kevalidan

1) Validasi Media

Tahap validasi media dilakukan oleh bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd. Salah satu dosen pengampuh IAIN Parepare yang mengajarkan mata kuliah yang

terkait dengan media dan teknologi pembelajaran serta memiliki latar belakang akademik pada bidang Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi. Berikut hasil validasi ahli media terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu, sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Kejelasan identitas media pembelajaran	3
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	3
4	Ketepatan pemilihan warna pada latar belakang (background)	3
5	Ketepatan pemilihan gambar sesuai dengan isi materi	4
6	Ilustrasi yang ditampilkan dapat menggambarkan isi materi	4
7	Penggunaan audio sesuai dengan ilustrasi dan isi materi	4
8	Ketepatan pemilihan komposisi warna tulisan dengan warna latar (background)	3
9	Ketepatan tata letak/layout dari tombol navigasi (button), gambar, tulisan dan warna tiap halaman	4
10	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	4
11	Kemudahan pengoperasian aplikasi	4
12	Konsisten dalam penggunaan tata letak/layout	4
13	Kegunaan tombol navigasi sesuai fungsi	4
14	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	4
15	Materi yang disajikan tersusun sistematis	4
16	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	4
17	Media pembelajaran efektif dan menarik untuk digunakan	4
18	Kemudahan dalam proses pembelajaran	4
Jumlah Skor		68
Rata-rata		3.8

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media, diperoleh skor rata-rata 3.8 secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3.0$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu sangat layak untuk diuji cobakan berdasarkan revisi yang disarankan oleh validator.

Validator ahli media selain melakukan penilaian terhadap multimedia pembelajaran berbasis android, validator juga memberikan beberapa pertimbangan saran perbaikan serta masukan terhadap produk yang dikembangkan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Tampilan halaman utama tidak memberikan identitas media sehingga disarankan untuk memperjelas identitas media pada produk aplikasi.
- b. Jenis font yang digunakan menampilkan kesan yang kurang menarik, sehingga validator menyarankan agar mengganti dan memberikan variasi font yang berbeda dan jelas untuk dibaca khususnya pada sub-sub menu.
- c. Layout warna font tidak sesuai dengan background sehingga disarankan untuk menyesuaikan layout warna font dengan latar belakang agar teks dapat terbaca dengan jelas.

2) Validasi Materi

Tahap validasi materi dilakukan oleh ibu Dr. Hj. Rusdaya Basri, Lc., M.Ag. Salah satu dosen pengampuh IAIN Parepare yang memiliki kapasitas keilmuan dalam bidang ilmu hukum Islam termasuk bidang ilmu fiqh serta memiliki latar belakang akademik yang relevan dengan materi yang terdapat pada produk multimedia pembelajaran berbasis android. Berikut hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu, sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan	3
2	Materi yang disajikan relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3
3	Materi disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
4	Materi mudah dimengerti peserta didik	4
5	Tidak terdapat aspek yang menyimpang	3
6	Materi disusun secara konsisten	4
7	Kesesuaian cakupan keluasan dan kedalaman materi	3
8	Urutan penyajian materi sesuai dengan indikator	3
9	Materi yang ditampilkan jelas	4
10	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	4
11	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkan berfikir peserta didik	3
13	Latihan soal sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	4
14	Pendukung penyajian materi pada media (referensi)	4
15	Menarik perhatian peserta didik untuk mempelajarinya	4
16	Menambah wawasan peserta didik	4
17	Ilustrasi yang terdapat dalam aplikasi dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajari lebih jauh	4
18	Materi pada media dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri	4
Jumlah Skor		65
Rata-rata		3.6

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, diperoleh skor rata-rata 3.6 secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3.0$). Sehingga

dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu sangat layak untuk diuji cobakan berdasarkan revisi yang disarankan oleh validator.




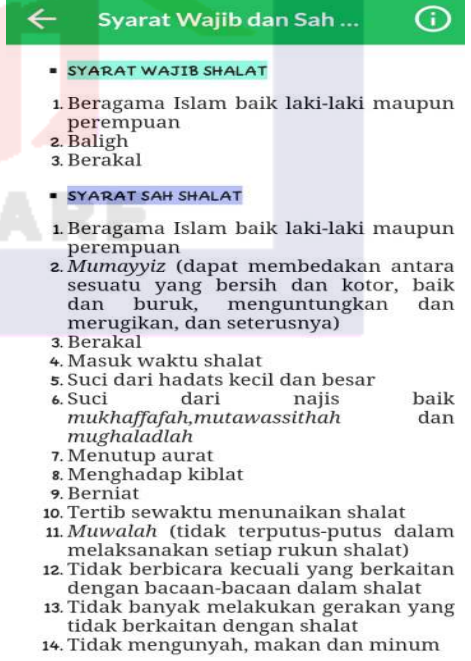
Validator ahli materi selain melakukan penilaian terhadap multimedia pembelajaran berbasis android, validator juga memberikan beberapa pertimbangan saran perbaikan serta masukan terhadap produk yang dikembangkan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Menyesuaikan kompetensi dasar yang terdapat pada silabus dengan tujuan pembelajaran.
- b. Materi yang ditampilkan harus disertakan dengan dasar hukum atau landasan dalilnya baik ayat al-Qur'an maupun hadis.

3. Revisi Produk Hasil Uji Validasi

Revisi produk dilakukan apabila terdapat kekurangan dan hambatan pada produk yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan penilaian dari para validator ahli. Setelah melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi selanjutnya dilakukan revisi produk untuk menyempurnakan media yang dikembangkan sesuai dengan saran perbaikan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut tampilan pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu sebelum dan sesuai revisi berdasarkan saran dan masukan oleh para ahli.

Tabel 4.15 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Validasi	Setelah Validasi dan Revisi
Ahli Media		
1		
Gambar 4.1 ScreenShot Halaman Menu Utama		
2		
Gambar 4.2 Screenshot Halaman Sub Materi		

3	<p style="text-align: center;">← Hukum Perintah Shalat ⓘ</p> <p style="text-align: center;">فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَىٰ سُبُلٍ مَّخْرُوجًا ۚ لَا تَمْلِكُ لَهُمْ أَرْحَامٌ وَلَا أَوْلَادٌ ۚ وَمَنْ يُضَلِّ اللَّهُ فَلَا بَأْسَ عَلَيْهِ ۚ سَاءَ مَا يَحْكُمُ الظَّالِمُونَ</p> <p>Artinya: Maka laksanakanlah shalat dan tunaikanlah zakat, dan berpegang teguhlah kepada agama Allah. Dialah pelindungmu; Dia sebaik-baik pelindung dan sebaik-baik penolong. (QS. Al-Hajj (22): 78)</p> <p>3. An-Nisa' (4): 103</p> <p style="text-align: center;">إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَوْقُوتًا</p> <p>Artinya: Sesungguhnya shalat bagi orang-orang mukmin adalah kewajiban yang sudah ditentukan waktunya. (QS. An-Nisa' (4): 103)</p> <p>4. Rasulullah SAW juga bersabda:</p> <p style="text-align: center;">بُيِّنَ الْإِسْلَامَ عَلَى خَمْسٍ : شَهَادَةَ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ ، وَإِقَامَ الصَّلَاةِ ، وَإِيتَاءَ الزَّكَاةِ ، وَالْحَجَّ ، وَصَوْمَ رَمَضَانَ (رواه البخاري و مسلم)</p> <p>Artinya: Islam ditegakkan di atas lima perkara, yaitu: bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan bahwa Nabi Muhammad adalah utusan Allah, mendirikan shalat, mengeluarkan zakat, menunaikan ibadah haji, dan berpuasa pada bulan ramadhan. (HR. Bukhari dan Muslim)</p>	<p style="text-align: center;">← Hukum Perintah Shalat ⓘ</p> <p>Maka laksanakanlah shalat dan tunaikanlah zakat, dan berpegang teguhlah kepada agama Allah. Dialah pelindungmu; Dia sebaik-baik pelindung dan sebaik-baik penolong. (QS. Al-Hajj (22): 78)</p> <p>3. An-Nisa' (4): 103</p> <p style="text-align: center;">إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَوْقُوتًا</p> <p>Artinya: Sesungguhnya shalat bagi orang-orang mukmin adalah kewajiban yang sudah ditentukan waktunya. (QS. An-Nisa' (4): 103)</p> <p>4. Rasulullah SAW juga bersabda:</p> <p style="text-align: center;">بُيِّنَ الْإِسْلَامَ عَلَى خَمْسٍ : شَهَادَةَ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ ، وَإِقَامَ الصَّلَاةِ ، وَإِيتَاءَ الزَّكَاةِ ، وَالْحَجَّ ، وَصَوْمَ رَمَضَانَ (رواه البخاري و مسلم)</p> <p>Artinya: Islam ditegakkan di atas lima perkara, yaitu: bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan Nabi Muhammad utusan Allah, mendirikan shalat, mengeluarkan zakat, menunaikan ibadah haji, dan berpuasa pada bulan ramadhan. (HR. Bukhari dan Muslim)</p>
Ahli Materi		
4	<p style="text-align: center;">← Syarat Wajib dan Sah ... ⓘ</p> <p style="text-align: center;">▪ SYARAT WAJIB SHALAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beragama Islam baik laki-laki maupun perempuan 2. Baligh 3. Berakal <p style="text-align: center;">▪ SYARAT SAH SHALAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beragama Islam baik laki-laki maupun perempuan 2. <i>Mumayyiz</i> (dapat membedakan antara sesuatu yang bersih dan kotor, baik dan buruk, menguntungkan dan merugikan, dan seterusnya) 3. Berakal 4. Masuk waktu shalat 5. Suci dari hadats kecil dan besar 6. Suci dari najis baik dan mukhaffafah, mutawassithah dan mughaladlah 7. Menutup aurat 8. Menghadap kiblat 9. Berniat 10. Tertib sewaktu menunaikan shalat 11. <i>Muwalah</i> (tidak terputus-putus dalam melaksanakan setiap rukun shalat) 12. Tidak berbicara kecuali yang berkaitan dengan bacaan-bacaan dalam shalat 13. Tidak banyak melakukan gerakan yang tidak berkaitan dengan shalat 14. Tidak mengunyah, makan dan minum 	<p style="text-align: center;">← Syarat Wajib Shalat ⓘ</p> <p style="text-align: center;">▪ SYARAT WAJIB SHALAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beragama Islam baik laki-laki maupun perempuan <p>Syarat paling utama bagi orang yang hendak mengerjakan shalat adalah beragama islam. Sebagaimana firman Allah swt.:</p> <p style="text-align: center;">مَا كَانَ لِلْمُشْرِكِينَ أَنْ يَعْمُرُوا مَسَاجِدَ اللَّهِ شَاهِدِينَ عَلَىٰ أَنْفُسِهِم بِالْكَفْرِ ۚ أُولَٰئِكَ خِطَبَتْ أَعْمَانَهُمْ فِي النَّارِ هُمْ خَالِدُونَ</p> <p>“Tidaklah pantas orang-orang musyrik itu memakmurkan mesjid-mesjid Allah, sedang mereka mengakui bahwa mereka sendiri kafir. Itulah orang-orang yang sia-sia pekerjaannya, dan mereka kekal di dalam neraka.” (QS. At-Taubah : 17)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Baligh <p>Disyaratkan bagi seseorang yang telah berkewajiban mendirikan shalat adalah usia baligh. Berdasarkan hadits Ali radhiyallahu ‘anhu.</p> <p style="text-align: center;">زَفَعَ الْقَلَمَ عَنْ ثَلَاثَةٍ: عَنِ النَّائِمِ حَتَّى يَسْتَيْقِظَ، وَعَنِ الضَّرْبِيِّ حَتَّى يَخْتَلِمَ، وَعَنِ الْمَجْنُونِ حَتَّى يَعْقِلَ</p> <p>“Pena catatan amal itu diangkat (tidak dicatat amalnya), untuk tiga orang: orang yang tidur sampai dia bangun.</p>

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan pembuatan produk multimedia pembelajaran berbasis android dan validasi ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar.

a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba pada kelompok kecil dilakukan oleh 8 orang peserta didik kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina yang dipilih langsung oleh guru fiqih. Pada tahap ini dilakukan pengisian angket respon oleh peserta didik ketika produk telah ditampilkan. Selanjutnya, pengisian angket dilakukan pada akhir uji coba produk. Analisis data hasil uji coba kelompok kecil menggunakan teknik analisis kelayakan. Adapun hasil penilaian uji coba kelompok kecil, sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Aplikasi multimedia pembelajaran berbasis android mudah digunakan	32
2	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	29
3	Multimedia pembelajaran berbasis android memudahkan dalam memahami materi	27
4	Multimedia pembelajaran berbasis android memberikan semangat dalam belajar	32
5	Multimedia pembelajaran berbasis android menarik digunakan untuk belajar	30
6	Pemilihan gambar/ilustrasi pada multimedia pembelajaran berbasis android memudahkan dalam memahami materi	26
7	Pemilihan gambar/ilustrasi menarik dan sesuai dengan materi pelajaran	31
8	Warna latar (background) yang digunakan jelas dan sesuai	31
9	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah untuk dibaca	29
10	Audio yang digunakan pada multimedia pembelajaran berbasis android jelas dan mudah dipahami	30
11	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	28

12	Pemilihan kata yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran mudah dimengerti	32
13	Materi yang disajikan lengkap dan mudah dipahami	32
14	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran berbasis android jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	32
15	Belajar shalat dengan multimedia pembelajaran berbasis android menyenangkan	32
16	Belajar shalat dengan multimedia pembelajaran berbasis android menambah pengetahuan baru	28
Jumlah Skor		481
Rata-rata		3.76

Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan, menunjukkan hasil nilai rata-rata skor angket secara keseluruhan yaitu 3.76. Secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3.0$). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon peserta didik pada uji kelompok kecil terhadap produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu sangat layak.

b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba pada kelompok besar dilakukan dikelas yang sama yaitu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina dengan melibatkan 22 orang peserta didik yang tidak masuk pada uji kelompok kecil. Pada tahap pengujian ini dilakukan pengisian angket respon oleh peserta didik, selanjutnya dilakukan pengisian angket di akhir uji coba produk. Analisis data hasil uji coba kelompok kecil menggunakan teknik analisis kelayakan. Adapun hasil penilaian uji coba kelompok besar, sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Penilaian Uji Kelompok Besar

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Aplikasi multimedia pembelajaran berbasis android mudah digunakan	88
2	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	82

3	Multimedia pembelajaran berbasis android memudahkan dalam memahami materi	86
4	Multimedia pembelajaran berbasis android memberikan semangat dalam belajar	83
5	Multimedia pembelajaran berbasis android menarik digunakan untuk belajar	83
6	Pemilihan gambar/ilustrasi pada multimedia pembelajaran berbasis android memudahkan dalam memahami materi	80
7	Pemilihan gambar/ilustrasi menarik dan sesuai dengan materi pelajaran	81
8	Warna latar (background) yang digunakan jelas dan sesuai	81
9	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah untuk dibaca	81
10	Audio yang digunakan pada multimedia pembelajaran berbasis android jelas dan mudah dipahami	83
11	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	80
12	Pemilihan kata yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran mudah dimengerti	83
13	Materi yang disajikan lengkap dan mudah dipahami	83
14	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran berbasis android jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	83
15	Belajar shalat dengan multimedia pembelajaran berbasis android menyenangkan	87
16	Belajar shalat dengan multimedia pembelajaran berbasis android menambah pengetahuan baru	86
Jumlah Skor		1330
Rata-rata		3.78

Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok besar, menunjukkan hasil nilai rata-rata skor secara keseluruhan yaitu 3.78. Secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3.0$). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon peserta didik pada uji kelompok besar terhadap produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu sangat layak.

c. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu menggunakan lembar observasi pengamatan keterlaksanaan.

Tujuan utama analisis data pedoman observasi pengamatan keterlaksanaan adalah untuk melihat tingkat kepraktisan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Pengamatan dilakukan oleh 2 orang observer yaitu guru mata pelajaran fiqh dan observasi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Tabel 4.18 Hasil Analisis Observasi Pengamatan Keterlaksanaan

No	Aspek Yang Dinilai	Observer I		Observer 2		Rata - rata	Keterangan
		P1	P2	P1	P2		
1	Fase orientasi dan pengenalan kepada peserta didik pada multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu	2	2	2	2	2	TS
2	Fase mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dengan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu	2	1	1	1	1,25	TSB
3	Fase membimbing peserta didik secara individu	2	2	2	1	1,75	TS
4	Fase mengecek kesiapan peserta didik	2	1	2	1	1,5	TS
5	Interaksi guru dan peserta didik serta peserta didik dengan sesamanya berjalan baik	2	1	2	1	1,5	TS
6	Keaktifan peserta didik dalam memahami multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu	2	2	1	2	1,75	TS
7	Keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan tes hasil belajar	2	2	2	2	2	TS
8	Keaktifan peserta didik dalam mengisi angket	2	2	2	2	2	TS
9	Keaktifan peserta didik dalam menyampaikan gagasan tentang pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu	2	2	2	1	1,75	TS
10	Keaktifan peserta didik dalam menanggapi jawaban dari rekan sejawatnya mengenai materi yang terdapat dalam multimedia interaktif berbasis android	2	1	2	2	1,75	TS
11	Keaktifan peserta didik membuat kesimpulan/ rangkuman	2	2	2	2	2	TS
12	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta mampu membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar	2	2	2	2	2	TS

13	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu	2	1	2	1	1,5	TS
14	Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan soal tes hasil belajar	2	2	2	2	2	TS
15	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu	2	2	2	2	2	TS
16	Guru mengelola multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai	2	2	2	2	2	TS
17	Guru memotivasi peserta didik dengan kondisi yang membuat mereka menjadi nyaman	2	1	2	2	1,75	TS
RATA-RATA KESELURUHAN		1,79					TS

Hasil analisis data oleh kedua observer untuk pengamatan keterlaksanaan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu dengan nilai rata-rata 1.79 yang termasuk dalam kategori terlaksana seluruhnya ($1,5 \leq M \leq 2,0$). Maka dapat disimpulkan bahwa, produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Uji Keefektifan

Uji keefektifan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu terdiri atas 4 instrumen, diantaranya tes hasil belajar (*pretest-posttest*), observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan angket respon peserta didik.

1. Tes Hasil Belajar

Data uji coba dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan yakni multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Selain itu, pengujian tes hasil belajar juga bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk

multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Tes hasil belajar (*pretest-posttest*) dilakukan oleh seluruh peserta didik sebanyak 30 orang peserta didik kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Adapun hasil analisis *pretest* dan *posttest* menggunakan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu, sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Abd. Rajab	50	85
2	Amel Badria	65	75
3	Apriadi	65	85
4	Asmaul Husna	55	70
5	Asni	50	80
6	Desika Cahyani	45	80
7	Firdaus Akmal	50	80
8	Fitra	40	75
9	Fitri	60	90
10	Harsindi Aulia	60	75
11	Ilham R	45	85
12	Jumra Arsyad	50	80
13	M. Haikal	55	75
14	M. Ridwan	55	85
15	Mariani	40	80
16	Muh. Ismail	60	80
17	Muh. Qalam	65	80
18	Musfirah	80	90
19	Nur Anastasya Putri	65	85
20	Nur Wana	40	70
21	Nurhidayah	55	85
22	Putri Ayu Lestari	50	75
23	Rasti	55	75
24	Rica Khumaerah	55	85
25	Ridwan	40	80
26	Riski Sahrul Ramadhan	50	75
27	Sarina	40	70
28	Sely	60	80
29	Sri Wahyuni	60	90
30	St. Aisyah Febriani	55	75

Jumlah	1615	2395
Rata-rata	53,83	79,83

Berdasarkan tabel diatas, uji coba dilakukan dengan menggunakan satu kelas (*one group pretest posttest design*) dengan menunjukkan rata-rata nilai *pretest* 53,83 dan nilai *posttest* 79,83. Setelah diperoleh hasil nilai rata-rata selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji *T-Test* dan *N-Gain*.

a. Uji *T-Test*

Analisa efektifitas multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Sebelum melakukan pengujian *T-Test*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov* atau *Shapiro Wilk*. Kriteria pengujian jika hasil uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* atau *Shapiro Wilk* signifikansi $> 0,05$ maka nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Namun jika signifikansi $< 0,05$ maka nilai *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 24.0 for windows*.

Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.117	30	.200*	.934	30	.064
Posttest	.165	30	.037	.922	30	.030
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil dari uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,200 dan *posttest* 0,037. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,064 dan *posttest* 0,030. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Data hasil uji normalitas berdistribusi normal maka dapat dilakukan pengujian *T-Test*. Selanjutnya tahap pengujian menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu, apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan produk multimedia pembelajaran berbasis android. Berikut hasil uji *Paired Sample T-Test* menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 24.0 for windows*.

Tabel 4.21 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.000	8.550	1.561	-29.193	-22.807	-16.656	29	.000

Hasil dari uji menggunakan *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi 0,00 artinya $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Izzatul ma'arif Tappina sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu.

b. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Adapun berikut hasil uji *N-Gain* dari nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan bantuan *software Microsoft Excel*.

Tabel 4.22 Hasil Uji *N-Gain*

No	Nama	Pretest	Posttest	Posttes - Pretest	Skor Ideal (100) - Pretest	N-Gain	N-Gain Score %
						Skor	
1	Abd. Rajab	50	85	35	50	0,70	70,00
2	Amel Badria	65	75	10	35	0,29	28,57
3	Apriadi	65	85	20	35	0,57	57,14
4	Asmaul Husna	55	70	15	45	0,33	33,33
5	Asni	50	80	30	50	0,60	60,00
6	Desika Cahyani	45	80	35	55	0,64	63,64
7	Firdaus Akmal	50	80	30	50	0,60	60,00
8	Fitra	40	75	35	60	0,58	58,33
9	Fitri	60	90	30	40	0,75	75,00
10	Harsindi Aulia	60	75	15	40	0,38	37,50
11	Ilham R	45	85	40	55	0,73	72,73
12	Jumra Arsyad	50	80	30	50	0,60	60,00
13	M. Haikal	55	75	20	45	0,44	44,44
14	M. Ridwan	55	85	30	45	0,67	66,67
15	Mariani	40	80	40	60	0,67	66,67
16	Muh. Ismail	60	80	20	40	0,50	50,00
17	Muh. Qalam	65	80	15	35	0,43	42,86
18	Musfirah	80	90	10	20	0,50	50,00
19	Nur Anastasya Putri	65	85	20	35	0,57	57,14
20	Nur Wana	40	70	30	60	0,50	50,00
21	Nurhidayah	55	85	30	45	0,67	66,67
22	Putri Ayu Lestari	50	75	25	50	0,50	50,00
23	Rasti	55	75	20	45	0,44	44,44
24	Rica Khumaerah	55	85	30	45	0,67	66,67
25	Ridwan	40	80	40	60	0,67	66,67
26	Riski Sahrul Ramadhan	50	75	25	50	0,50	50,00
27	Sarina	40	70	30	60	0,50	50,00
28	Sely	60	80	20	40	0,50	50,00
29	Sri Wahyuni	60	90	30	40	0,75	75,00

30	St. Aisyah Febriani	55	75	20	45	0,44	44,44
JUMLAH		1615	2395	780	1385	16,68	1667,91
RATA-RATA		53,83	79,83	26	46,17	0,56	55,60

Berdasarkan hasil data, skor *N-Gain* dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dalam menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu yaitu 0,56 termasuk dalam kategori sedang. Kriteria pengujian $0,7 > (N-Gain) \geq 0,3$. Maka dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Aktivitas Guru

Uji coba produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan kemudian diamati oleh dua orang observer. Observer melakukan penilaian terhadap peneliti melalui lembar observasi aktivitas guru untuk menganalisis tingkat keefektifan produk. Adapun berikut hasil penilaian analisis lembar observasi aktivitas guru, sebagai berikut:

Tabel 4.23 Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Skor Total	Rata - Rata	%
		Observer		Observer				
		I	II	I	II			
1	Guru melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam serta berdoa untuk memulai pembelajaran	4	4	4	4	16	4,00	100
2	Guru mengecek kehadiran peserta didik sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis android	4	4	4	4	16	4,00	100
3	Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan	4	3	3	4	14	3,50	87,50

	dilakukan dengan pengalaman peserta didik							
4	Guru menyampaikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung	3	4	4	3	14	3,50	87,50
5	Guru memberikan penjelasan secara umum tentang materi pembelajaran yaitu shalat fardhu dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android	4	4	3	4	15	3,75	93,75
6	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yaitu shalat fardhu dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android	4	3	4	3	14	3,50	87,50
7	Guru membimbing peserta didik secara individu untuk memahami materi pembelajaran	4	3	4	4	15	3,75	93,75
8	Guru menciptakan suasana yang nyaman dan membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar	3	3	3	4	13	3,25	81,25
9	Guru memperhitungkan rasionalitas alokasi waktu dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android	3	3	4	3	13	3,25	81,25
10	Guru memfasilitasi peserta didik untuk aktif dalam memahami multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu	4	4	4	4	16	4,00	100
11	Guru memberikan penguatan positif kepada peserta didik	3	4	4	3	14	3,50	87,50
12	Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang memiliki kinerja baik serta memberikan	3	3	3	4	13	3,25	81,25

	motivasi kepada peserta didik yang kurang pasif							
13	Guru membimbing peserta didik dalam mengisi angket yang diberikan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu	4	4	4	4	16	4,00	100
14	Guru mengakhiri pembelajaran dan menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya	4	4	4	4	16	4,00	100
Jumlah		51	50	52	52	205		
Rata-rata		3,64	3,57	3,71	3,71	14,64		
Rata-rata Pertemuan		3,61		3,71				
Rata-rata Persentase Aktivitas Guru								91,52

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas guru, nilai rata-rata yang diperoleh dari observer pada pertemuan pertama yaitu 3,61 sedangkan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu 3,71. Sehingga nilai rata-rata persentase aktivitas guru dari 2 kali pertemuan adalah 91,52%. Kriteria pengujian data hasil obeservasi aktivitas guru $90\% \leq SR \leq 100\%$. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu berlangsung sangat baik.

3. Aktivitas Peserta Didik

Data hasil aktivitas peserta didik dilakukan selama 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Adapun berikut hasil analisis data aktivitas peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 4.24 Hasil Analisis Aktivitas Peserta Didik

No	Nama	Observer		Skor Total	Rata-rata	Keterangan
		I	II			
1	Abd. Rajab	26	27	53	3,78	Sangat Aktif
2	Amel Badria	24	26	50	3,57	Sangat Aktif
3	Apriadi	26	25	51	3,64	Sangat Aktif
4	Asmaul Husna	25	26	51	3,64	Sangat Aktif

5	Asni	23	25	48	3,43	Aktif
6	Desika Cahyani	24	26	50	3,57	Sangat Aktif
7	Firdaus Akmal	25	25	50	3,57	Sangat Aktif
8	Fitra	23	25	48	3,43	Aktif
9	Fitri	25	25	50	3,57	Sangat Aktif
10	Harsindi Aulia	27	27	54	3,86	Sangat Aktif
11	Ilham R	23	24	47	3,36	Aktif
12	Jumra Arsyad	27	26	53	3,78	Sangat Aktif
13	M. Haikal	23	22	45	3,21	Aktif
14	M. Ridwan	24	24	48	3,43	Aktif
15	Mariani	20	20	40	2,86	Aktif
16	Muh. Ismail	23	22	45	3,21	Aktif
17	Muh. Qalam	24	25	49	3,50	Aktif
18	Musfirah	27	27	54	3,86	Sangat Aktif
19	Nur Anastasya Putri	23	25	48	3,43	Aktif
20	Nur Wana	25	24	49	3,50	Aktif
21	Nurhidayah	24	25	49	3,50	Aktif
22	Putri Ayu Lestari	25	25	50	3,57	Sangat Aktif
23	Rasti	24	24	48	3,43	Aktif
24	Rica Khumaerah	25	27	52	3,71	Sangat Aktif
25	Ridwan	20	26	46	3,28	Aktif
26	Riski Sahrul Ramadhan	20	24	44	3,14	Aktif
27	Sarina	20	23	43	3,07	Aktif
28	Sely	25	25	50	3,57	Sangat Aktif
29	Sri Wahyuni	25	24	49	3,50	Aktif
30	St. Aisyah Febriani	26	26	52	3,71	Sangat Aktif
Rata-rata Keseluruhan					3,50	Aktif

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas peserta didik, diperoleh rata-rata nilai keseluruhan yaitu 3.50 dengan kategori aktif kriteria pengujian data hasil obeservasi aktivitas peserta didik $2,5 \leq Ps \leq 3,5$. Maka dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Angket Respon Peserta Didik

Hasil uji coba produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dikelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina, diperoleh hasil analisis angket respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 4.25 Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik

No	Kriteria Penilaian	Skor	Persentase
1	Aplikasi multimedia pembelajaran berbasis android mudah digunakan	188	98%
2	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	111	93%
3	Multimedia pembelajaran berbasis android memudahkan dalam memahami materi	113	94%
4	Multimedia pembelajaran berbasis android memberikan semangat dalam belajar	115	96%
5	Multimedia pembelajaran berbasis android menarik digunakan untuk belajar	113	94%
6	Pemilihan gambar/ilustrasi pada multimedia pembelajaran berbasis android memudahkan dalam memahami materi	106	88%
7	Pemilihan gambar/ilustrasi menarik dan sesuai dengan materi pelajaran	112	93%
8	Warna latar (background) yang digunakan jelas dan sesuai	112	93%
9	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah untuk dibaca	110	92%
10	Audio yang digunakan pada multimedia pembelajaran berbasis android jelas dan mudah dipahami	113	94%
11	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	108	90%
12	Pemilihan kata yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran mudah dimengerti	115	96%
13	Materi yang disajikan lengkap dan mudah dipahami	115	96%
14	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran berbasis android jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	115	96%

15	Belajar shalat dengan multimedia pembelajaran berbasis android menyenangkan	113	94%
16	Belajar shalat dengan multimedia pembelajaran berbasis android menambah pengetahuan baru	114	95%
Rata-rata		93%	

Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa persentase respon peserta didik terhadap tingkat kepraktisan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu memperoleh rata-rata 93%. Kriteria analisis data angket respon peserta didik maka terlihat bahwa rata-rata dari hasil analisis data tersebut berada pada kategori 81% - 100% “sangat praktis”.

Kesimpulan hasil keseluruhan analisis data instrumen keefektifan terlihat bahwa nilai yang diperoleh kesemuanya masuk dalam kategori baik. Jadi, multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran.

5. Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu melalui tahap uji validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba produk maka tahapan selanjutnya ialah menyempurnakan produk berdasarkan saran, masukan dari para validator serta uji coba terbatas. Adapun berikut tampilan akhir produk yang telah disempurnakan, sebagai berikut:

a. Halaman Menu Utama

Pada halaman ini terdapat beberapa perubahan berdasarkan penilaian serta saran dari validator ahli media, yaitu identitas produk ditampilkan secara lebih jelas sehingga tampilan sesuai antara judul produk aplikasi dengan background yang digunakan pada aplikasi.



Gambar 4.3 Menu Utama

b. Halaman Pilihan Submenu

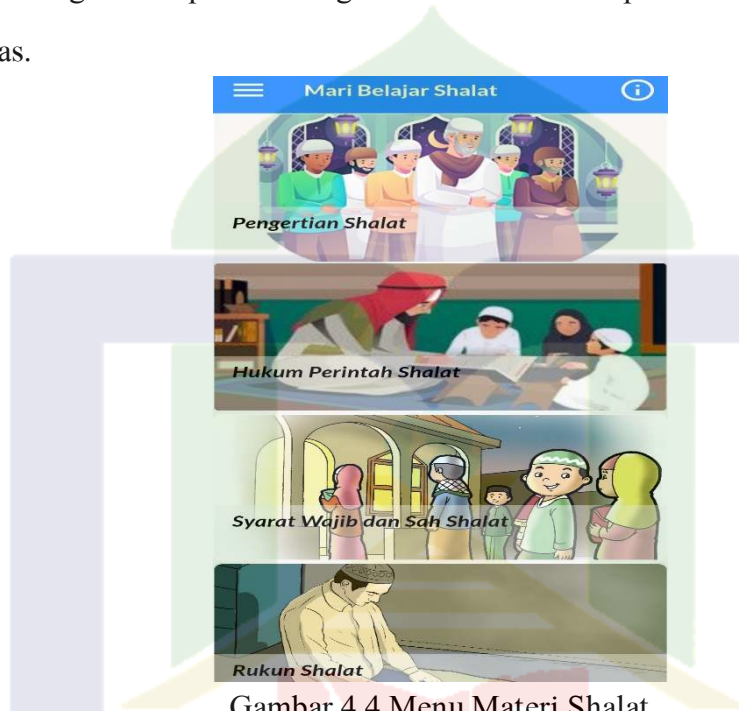
Halaman ini tidak mengalami perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Pada halaman ini seluruh tombol navigasi beroperasi dengan baik dan tampilan desain yang cukup menarik dan jelas.



Gambar 4.4 Pilihan Submenu

c. Halaman Menu Materi Shalat

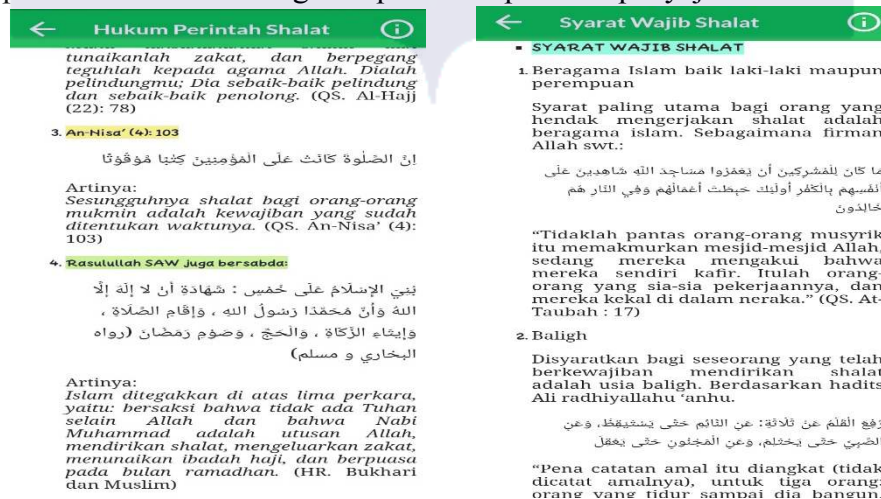
Pada halaman ini tidak terjadi perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Pada halaman ini seluruh tombol navigasi beroperasi dengan baik dan dan tampilan desain yang menarik dan jelas.



Gambar 4.4 Menu Materi Shalat

d. Halaman Submenu Materi Shalat

Halaman ini terdapat beberapa perubahan, berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Terlihat bahwa halaman ini terjadi perubahan baik dari segi tampilan maupun dari penyajian materi.



e. Halaman Menu Tata Cara Shalat

Pada halaman ini tidak terjadi perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Pada halaman ini seluruh tombol navigasi beroperasi dengan baik dan dan tampilan desain yang menarik dan jelas.



Gambar 4.5 Menu Tata Cara Shalat

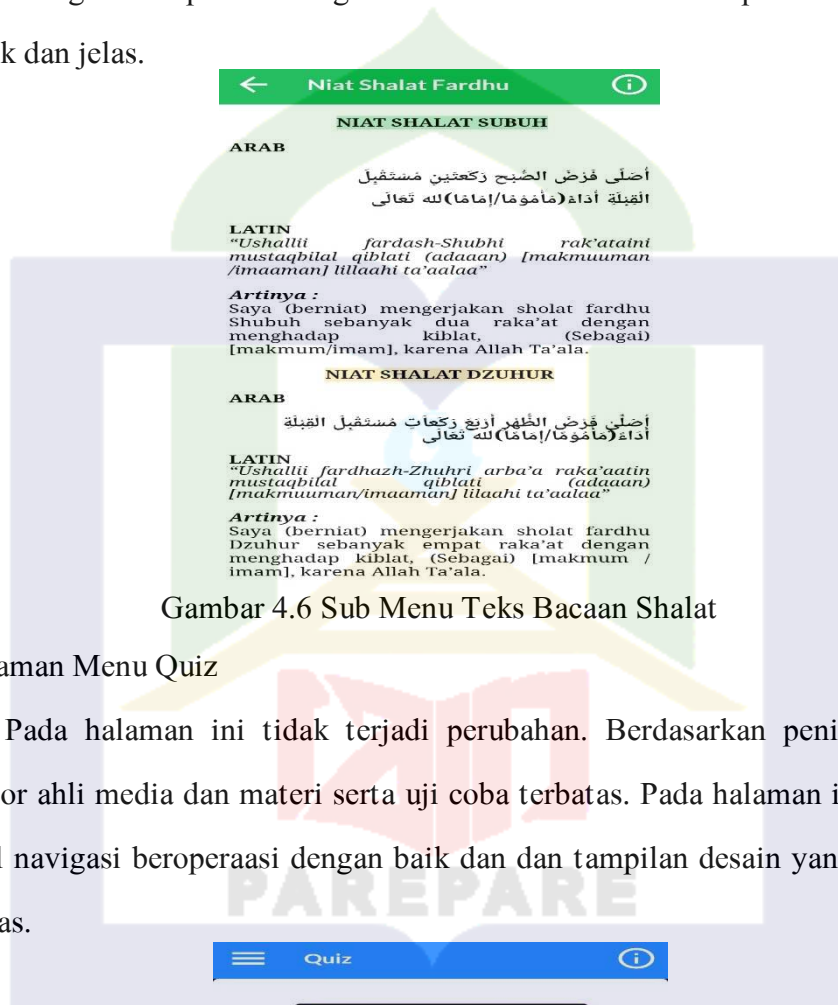
f. Halaman Submenu Bacaan dan Gerakan Shalat

Pada halaman ini tidak terjadi perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Pada halaman ini seluruh tombol navigasi beroperasi dengan baik dan dan tampilan desain yang menarik dan jelas.



g. Halaman Sub Menu Teks Bacaan Shalat

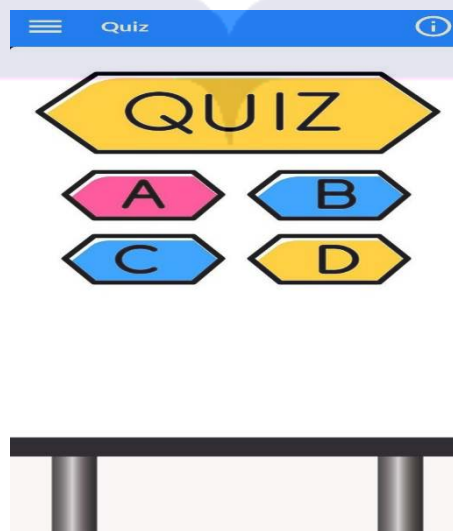
Pada halaman ini tidak terjadi perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Pada halaman ini seluruh tombol navigasi beroperasi dengan baik dan memiliki tampilan desain yang menarik dan jelas.



Gambar 4.6 Sub Menu Teks Bacaan Shalat

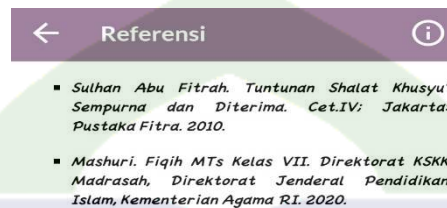
h. Halaman Menu Quiz

Pada halaman ini tidak terjadi perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Pada halaman ini seluruh tombol navigasi beroperasi dengan baik dan tampilan desain yang menarik dan jelas.



i. Halaman Referensi

Pada halaman ini tidak terjadi perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Halaman ini dianggap bahwa komponen atau navigasi yang terdapat pada halaman berfungsi dengan baik.



Gambar 4.7 Halaman Referensi

j. Halaman Profil

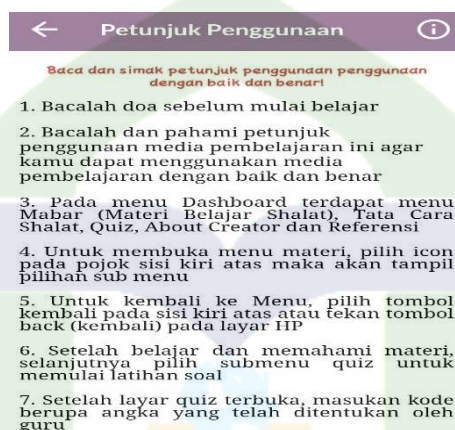
Pada halaman ini tidak terjadi perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Halaman ini dianggap bahwa komponen atau navigasi yang terdapat pada halaman berfungsi dengan baik.



Gambar 4.8 Halaman Profil

k. Halaman Petunjuk Penggunaan

Pada halaman ini tidak terjadi perubahan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan materi serta uji coba terbatas. Halaman ini dianggap bahwa komponen atau navigasi yang terdapat pada halaman berfungsi dengan baik.



Gambar 4.9 Halaman Petunjuk Penggunaan

B. Pembahasan Produk

1. Ketercapaian hasil penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvin I. Sammel yaitu model 4D (*four-D*) *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Adapun pada tahap *define* dilakukan beberapa analisis diantaranya analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis materi/konsep serta spesifikasi tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap *design* dilakukan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, rancangan awal serta penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian. Setelah tahapan tersebut dilakukan menghasilkan Prototype I, kemudian pada

tahap *develop* dilakukan validasi ahli dan validasi uji coba lapangan untuk menguji kevalidan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android. Setelah dilakukan uji coba produk dan memenuhi kriteria maka menghasilkan Prototype II, selanjutnya dilakukan pengujian kepraktisan dan keefektifan. Dari hasil pengujian tersebut menghasilkan Prototype III atau produk akhir pengembangan yaitu produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu yang akan dilakukan penyebaran kepada pengguna diantaranya guru dan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis android mudah untuk digunakan dan memungkinkan peserta didik dapat belajar kapan dan dimana saja. Selain itu, pemahaman peserta didik terhadap materi shalat fardhu mengalami peningkatan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini sejalan dengan teori Yudhi Munadi mengatakan bahwa media dalam lingkup pembelajaran diartikan sebagai bahasa, sehingga multimedia disebut sebagai multibahasa yaitu bahasa yang mudah dimengerti oleh indera pendengaran, penglihatan, peraba dan lain sebagainya.⁷⁰ Multimedia pembelajaran merupakan media yang mengikutsertakan indera selama proses pembelajaran. Jadi, peserta didik selain dapat melihat langsung materi, mendengarkan mendengarkan serta mempraktekkan gerakan shalat yang terdapat dalam aplikasi berbasis android.

Desain aplikasi dibuat menarik agar peserta didik tidak merasa bosan. Sehingga peserta didik lebih tertarik dan memiliki motivasi baru dalam belajar, serta bagi guru diharapkan dapat mempermudah proses kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Fikih materi shalat fardhu.

⁷⁰Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan ar* (Jakarta: GP Press Group, 2013), h. 148.

2. Temuan hasil penelitian

Temuan hasil penelitian diperoleh dari hasil penelitian dengan membandingkan hasil penelitian yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan dalam proses pembelajaran diketahui bahwa kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran salah satu alasannya keterbatasan guru dalam mendesain dan membuat media yang menarik. Sehingga dari hasil penelitian telah dikembangkan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat yang dapat memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi dalam proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil pengujian kepraktisan rata-rata nilai 1,79 dan hasil uji keefektifan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan 26%. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Devi Desvitasari yang mengembangkan media pembelajaran kartu pintar berbasis android untuk pengenalan shalat fardhu dengan teknologi *Augmented Reality* memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil pengujian berupa soal *pretest* dan *posttest* yang memperoleh peningkatan hasil belajar sebanyak 22,66% termasuk dalam kategori layak.

Penelitian oleh Nur Mahfuz tentang pengembangan multimedia pembelajaran shalat fardhu berbasis Adobe Flash menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran shalat fardhu bermanfaat dan sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dari hasil pengujian responden 82,95%. Sedangkan penelitian oleh Erfan Ma'ruf tentang pengembangan media pembelajaran autoplay pada materi shalat fardhu untuk peningkatan efektivitas belajar peserta didik, menunjukkan hasil penelitian bahwa media autoplay dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik dapat

lebih aktif dalam mengikuti dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru serta memiliki peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan multimedia interaktif berbasis android dibuat dengan menggunakan program *andromo* dan didukung oleh program lain yaitu *KineMaster*. Sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan aplikasi yang hanya dapat diakses melalui komputer atau laptop. Sehingga dari tingkat kepraktisan dan keefektifan peserta didik lebih cenderung menggunakan aplikasi berbasis android dengan alasan bahwa android lebih mudah digunakan serta kebanyakan peserta didik lebih banyak memiliki android dibandingkan dengan komputer/laptop. Hal ini dibuktikan dari data reportal merinci bahwa jumlah pengguna android di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 4 juta / +1,2% antara Januari 2020 dan Januari 2021. Terhitung koneksi android di Indonesia sebanyak 245,3 juta pada Januari 2021.⁷¹ Kemunculan *smartphone* bukan menjadi hal baru dalam masyarakat akan tetapi telah menjadi kebutuhan pokok di seluruh masyarakat termasuk peserta didik. Selain itu, muatan isi dari multimedia interaktif berbasis android dilengkapi dengan materi shalat fardhu yang tersusun secara sistematis, berisi video bacaan dan gerakan shalat serta dilengkapi dengan quiz atau soal pada bagian evaluasi.

3. Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat yang dikembangkan, sebagai berikut:

- a. Multimedia pembelajaran berbasis android dapat digunakan oleh guru mata pelajaran dan peserta didik dalam pembelajaran dikelas.

⁷¹Simon Kemp, Digital 2021: Indonesia. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2022.

- b. Multimedia pembelajaran berbasis android ini lebih praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan buku paket, sehingga materi yang disajikan dalam produk lebih mudah dipahami dan dapat diakses oleh peserta didik kapan dan dimana saja.
- c. Menghemat biaya, karena materi yang disajikan bersifat digital sehingga peserta didik tidak perlu mengunduh atau mencetak materi yang disajikan dalam media ini.
- d. Dibuat secara interaktif untuk menambah daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat juga terdapat kekurangan, sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dikembangkan masih bersifat *online*, sehingga hanya dapat diakses ketika tersedia jaringan *wifi* atau jaringan seluler.
- b. Hanya dapat diakses oleh peserta didik yang memiliki handphone dengan sistem operasi android dan untuk pengguna IOS untuk iPhone belum memiliki akses untuk membuka aplikasi.
- c. Multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat ini tidak terintegrasi dengan al-Qur'an dan hadits, sehingga dilakukan secara manual untuk mencari ayat al-Qur'an dan hadits yang berkaitan dengan materi yang ditampilkan.

4. Hambatan selama melakukan penelitian

Hambatan yang dihadapi peneliti selama melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu, diantaranya :

- a. Memerlukan waktu yang cukup lama untuk menghasilkan produk aplikasi yang sesuai dengan *storyboard* dan rancangan awal.

- b. Membutuhkan biaya yang cukup besar dalam pembuatan aplikasi.
- c. Kurangnya akses jaringan internet atau *wifi* di sekolah sehingga peserta didik kesulitan dalam membuka aplikasi khususnya pada menu video pembelajaran dan menu quiz.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penelitian ini telah mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Adapun proses pengembangan produk menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) *Define* (tahap pendefinisian) terdiri atas beberapa langkah yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis materi, dan spesifikasi tujuan, (2) *Design* (tahap perancangan) terdiri atas tahapan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, (3) *Develop* (tahap pengembangan) yaitu melakukan validasi ahli dan uji coba lapangan, (4) *Disseminate* (tahap penyebaran).
2. Produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina dinyatakan memenuhi:
(a) Kriteria valid, berdasarkan validasi dari ahli media dengan rata-rata dan materi 3,8 dan ahli materi dengan rata-rata 3,6 termasuk dalam kategori sangat layak; (b) Kriteria praktis, berdasarkan dari hasil analisis observasi pengamatan keterlaksanaan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu memperoleh nilai rata-rata 1,79 dengan kriteria pengujian ($1,5 \leq M \leq 2,0$) kategori terlaksana seluruhnya. Maka dapat disimpulkan bahwa produk memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran; (c) Kriteria efektif, berdasarkan dari hasil analisis tes hasil belajar meliputi (a) Hasil Uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi 0,001 artinya nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android,

(b) Hasil uji *N-Gain* dilihat skor gain yang diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 0,56 termasuk dalam kategori sedang dengan kriteria pengujian $0,7 \geq (N-Gain) \geq 0,3$. Adapun hasil analisis aktivitas guru diperoleh 91,52% termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan rata-rata aktivitas peserta didik 3,50 kategori aktif. Serta hasil analisis angket respon peserta didik diperoleh hasil rata-rata 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran interkatif berbasis android efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

1. Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu faktor 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 menyediakan berbagai informasi pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dimana dan kapan saja. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peranan penting dalam menambah wawasan peserta didik.
2. Pemanfaatan *smartphone* dalam dunia pendidikan memiliki potensi 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 multimedia pembelajaran berbasis android menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar atau daya tarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu, pengembangan

multimedia pembelajaran berbasis android perlu dilakukan baik dari segi media yang dikembangkan agar dapat lebih menarik perhatian peserta didik kedepannya yang lebih sering berinteraksi dengan *smartphone* android.

C. Rekomendasi

1. Pengembangan kapasitas dan kualitas pendidikan saat ini sangat menuntut adanya penggunaan media pembelajaran. Pendidikan dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan profesionalitasnya dengan mengikuti perkembangan teknologi. Selain itu, menjadi sebuah tantangan bagi seorang pendidik untuk mampu menyampaikan materi kepada peserta didik dengan tidak menoton kepada media konvensional saja, namun dapat memanfaatkan fasilitas yang ada. Salah satunya yang terdapat dalam power point
2. Perlu adanya perhatian dari pihak sekolah untuk mengadakan suatu pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif dan menarik agar tercipta pembelajaran yang lebih menyenangkan di dalam kelas. Serta adanya perhatian dari pihak sekolah untuk memadai akses internet yaitu *WiFi* yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencari sumber belajar melalui internet.
3. Peserta didik hendaknya memanfaatkan teknologi informasi dengan baik sebagai peluang dalam mencari sumber belajar. Jika dilihat saat ini kebanyakan peserta didik telah memiliki *smartphone* android. Oleh sebab itu, perlu adanya kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang inovatif agar terciptanya pembaharuan dalam pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul Karim

- Af-idah, Layyinatul. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*. Malang. Universitas Islam Negeri Raden Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arwani, Agus. 2011. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia. *Jurnal Forum Tarbiyah*. Vol. 9. No. 2.
- Busran & Fitriyah. 2015. Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android. *Jurnal TEKNOIF*. Vol. 3. No. 1.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Sejahtera.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. 2006. *Undang-undang dan Peraturan Pemerintahan RI tentang Pendidikan*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Asman. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajri, Khaerul & Taufiqurrahman. 2017. Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*. Vol. 2. No. 1.
- Fikri, Hasnul & Madona, Sri Ade. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, Anggota IKAPI.
- Furqan, Arief. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi Anggota IKAPI.
- https://kk/sttbandung.ac.id/id1/3060-2940/Android_21822_ensiklopedia-bebas-1-sttbandung.html. Diakses pada tanggal 25 Januari 2022.
- <https://www.tagar.id/perkembangan-android-dari-masa-ke-masa>. Diakses pada tanggal 28 Januari 2022.
- Kurniawan, Henry & Jaya. 2016. Tri Shandika. Desain dan Implementasi Mobile Kuliah di Politeknik Negeri Lampung Berbasis Teknologi Android. *Jurnal Ilmiah ESAI*. Vol. 10. No. 1.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37. No. 1. Januari – Juni.
- Mardiah. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasamiyah Kabupaten Polewali Mandar*. Parepare. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*. Cet. I. Klaten: Lakeisha.
- Nizamuddin. 2020. *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*. Medan: Pantera Publishing.
- Puspitarini, Dwi. 2013. *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan*. Jember: STAIN PRESS.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan. *Jurnal Kreano*. Vol. 3. No. 1.
- Rosid, Abdul Muhammad. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android*. Salatiga. Institut Agama Islam Salatiga.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Arab*. Malang: UIN Press.
- Said, Hamdanah. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Madrasah Negeri Kota Parepare. *Jurnal Lantera Pendidikan*. Vol. 7, No.1 Juni.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Sofyan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif di Lengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manualitf & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, Sharon E., dkk. 2012. *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Sugiyono. 2016. *Metode Peneltian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprpto, Edy. 2015 *Peranan Media dalam Proses Belajar dan Pembelajaran*. https://www.researchgate.net/publication/325193204_Peranan_Media_dalam_Proses_Belajar_dan_Pembelajaran. Diakses pada tanggal 8 Januari 2022.
- Susilana, Rudi & Riyana. Cepi. 2017 *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung. Penerbit : CV Wacana Prima.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Husaini & Akbar. Pranomo Setiadi. 2012. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Ulet Kreatif.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI SHALAT FARDHU KELAS VII MADRASAH
TSANAWIYAH (MTs) IZZATUL MA'ARIF TAPPINA”

A. Pengantar

Berkaitan dengan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina, maka peneliti bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran. Tujuannya agar untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu selaku ahli desain (ahli media) pembelajaran mengenai kualitas, kelebihan serta kekurangan dari produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti mengucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian

Adapun petunjuk pengisian penilaian lembar validasi sebagai berikut:

1. Jawaban yang diberikan berupa skor/nilai dengan bobot penilaian.
Pedoman penilaian:
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
2. Pemberian respon pada instrumen validasi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar dituliskan pada lembar validasi terdapat pada kolom yang telah disediakan.
4. Memberikan kesimpulan dari hasil validasi pada lembar yang telah disediakan, diisi dengan cara melingkari salah satu pilihan yang tersedia.

C. Identitas Ahli

1. Nama Lengkap : *Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.*
2. NIP : *197204182009011007*
3. Jabatan : *Dosen*
4. Instansi : *Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare*

C. Komponen Yang Dinilai

No	Butir Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1	Kejelasan identitas media pembelajaran		✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	✓			
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)		✓		
4	Ketepatan pemilihan warna pada latar belakang (background)		✓		
5	Ketepatan pemilihan gambar sesuai dengan isi materi	✓			
6	Ilustrasi yang ditampilkan dapat menggambarkan isi materi	✓			
7	Penggunaan audio sesuai dengan ilustrasi dan isi materi	✓			
8	Ketepatan pemilihan komposisi warna tulisan dengan warna latar (background)		✓		
9	Ketepatan tata letak/layout dari tombol navigasi (button), gambar, tulisan dan warna tiap halaman	✓			
Aspek Pengoperasian Program					
10	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	✓			
11	Kemudahan pengoperasian aplikasi	✓			
12	Konsisten dalam penggunaan tata letak/layout	✓			
13	Kegunaan tombol navigasi sesuai fungsi	✓			
14	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	✓			

Aspek Kegunaan				
15	Materi yang disajikan tersusun sistematis	✓		
16	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	✓		
17	Media pembelajaran efektif dan menarik untuk digunakan	✓		
18	Kemudahan dalam proses pembelajaran	✓		

D. Komentar dan Saran

- Memperjelas identitas media
 - Variasi font yang digunakan, khususnya sub-sub
 - Layout warna font disesuaikan dg latar yang digunakan

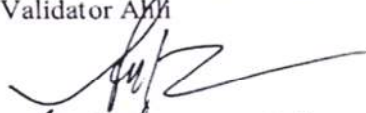
E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka aplikasi multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu dinyatakan:

- 1) Layak digunakan untuk penelitian tanpa ada revisi
- 2) Layak digunakan dengan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan
- 3) Tidak layak digunakan untuk penelitian berdasarkan komentar dan saran sebagaimana terlampir

*) Lingkari salah satu option (pilihan) diatas

Parepare, Desember 2022
Validator Axi


 Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.
 NIP. 197204182009011007

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI SHALAT FARDHU KELAS VII MADRASAH
TSANAWIYAH (MTs) IZZATUL MA'ARIF TAPPINA”

A. Pengantar

Berkaitan dengan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina, maka peneliti bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran. Tujuannya agar untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai kualitas, kelebihan serta kekurangan dari produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti mengucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian

Adapun petunjuk pengisian penilaian lembar validasi sebagai berikut:

1. Jawaban yang diberikan berupa skor/nilai dengan bobot penilaian.
Pedoman penilaian:
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
2. Pemberian respon pada instrumen validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Selain memberikan penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi komentar dituliskan pada lembar validasi terdapat pada kolom yang telah disediakan.
4. Memberikan kesimpulan dari hasil validasi pada lembar yang telah disediakan, diisi dengan cara melingkari salah satu pilihan yang tersedia.

C. Identitas Ahli

1. Nama Lengkap : Dr. Hs. Rusdaya Basri, Lc. M. Ag.
2. NIP : 19711214 200212 2 002.
3. Jabatan : Lektor Kepala (Prodi Hki pasta).
4. Instansi : IAIN Parepare.

C. Komponen Yang Dinilai

No	Butir Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Kelayakan Isi					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan		✓		
2	Materi yang disajikan relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran		✓		
3	Materi disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓			
4	Materi mudah dimengerti peserta didik	✓			
5	Tidak terdapat aspek yang menyimpang		✓		
Aspek Penyajian Materi					
6	Materi disusun secara konsisten	✓			
7	Kesesuaian cakupan keluasan dan kedalaman materi		✓		
8	Urutan penyajian materi sesuai dengan indikator		✓		
9	Materi yang ditampilkan jelas	✓			
10	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	✓			
11	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓		
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkan berfikir peserta didik		✓		
13	Latihan soal sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
14	Pendukung penyajian materi pada media (referensi)	✓			
Aspek Pembelajaran					
15	Menarik perhatian peserta didik untuk mempelajarinya	✓			
16	Menambah wawasan peserta didik	✓			

17	Ilustrasi yang terdapat dalam aplikasi dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajari lebih jauh	✓			
18	Materi pada media dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri	✓			

D. Komentar dan Saran

① Dasar hukum diwariskan shalat:

① إن الصلاة كانت على المؤمنين كتابا موقوتا
 ② بني الإسلام على خمس

Catatan

- ① sidikahus diperbaiki → kompetensi dasar & indikator.
- ② materinya disesuaikan dgn dasar hukumnya atau landasan dalilnya.

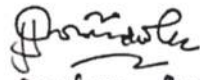
E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka aplikasi multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu dinyatakan:

- 1) Layak digunakan untuk penelitian tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan
- 3) Tidak layak digunakan untuk penelitian berdasarkan komentar dan saran sebagaimana terlampir

*) Lingkari salah satu option (pilihan) diatas

Parepare, Desember 2022
 Validator Ahli


Dr. Pusdaya Barri, G. M. Ag.
 NIP. 19711214 200212 2 002.

SILABUS

Satuan Pendidikan : MTs Izzatul Ma'arif Tappina
Mata Pelajaran : Fikih
Kelas/Semester : VII / 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu : 3 x 40 Menit
Tahun Pelajaran : 2022/2023

Standar Kompetensi (KI)

- KI-1** : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI-3 : Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Memahami ketentuan shalat fardhu lima waktu	3.3.1. Menjelaskan ketentuan syarat wajib dan ketentuan sahnya shalat fardhu lima waktu. 3.3.2. Mendeskripsikan secara detail tata cara	Shalat Fardhu Lima Waktu Sebagai Pembentuk Karakter Disiplin	Mengamati Mencermati bacaan teks tentang <i>Shalat Fardhu Lima Waktu</i> • Meyimak penjelasan	Tugas • Mengumpulkan gambar/berita/artikel yang	3 x TM	• Buku Pedoman Guru mapel Fikih Kls

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3.Menghafalkan tata cara shalat fardhu lima waktu	<p>pelaksanaan shalat fardhu lima waktu.</p> <p>4.3.1. Menunjukkan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu kedalam bentuk praktek.</p> <p>4.3.2. Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian shalat fardhu lima waktu. • Syarat wajib dan syarat sah shalat lima waktu. • Tata cara yang diwajibkan dan disunnahkan dalam pelaksanaan shalat lima waktu. • Perkara yang membatalkan shalat lima waktu. • Praktek pelaksanaan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu. 	<p>materi di atas melalui tayangan video atau media lainnya.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • (memberi stimulus agar peserta didik bertanya) • Bagaimana tata cara <i>Shalat Fardhu Lima Waktu ?</i> • Mengapa kita melaksanakan <i>Shalat Fardhu Lima Waktu ?</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendiskusikan <i>Tata cara yang diwajibkan dan disunnahkan dalam pelaksanaan shalat lima waktu.</i> • Mengamati perilaku siswa melalui lembar pengamatan di sekolah. • Guru berkolaborasi dengan orang tua untuk mengamati perilaku 	<p>sesuai materi ajar</p> <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pelaksanaan diskusi dengan menggunakan lembar observasi yang memuat: • Kejelasan dan kedalaman informasi yg diperoleh • Keaktifan dalam diskusi • Kejelasan dan kerapian presentasi/ resume 		<p>VII Kemenag</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Pegangan siswa mapel Fikih Kls VII Kemenag • Kitab Al-Quran dan terjamahnya • Buku ensiklopedi atau buku referensi lain • Multimedia interaktif dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>peserta didik di rumah.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat kesimpulan tentang <i>Perkara yang membatalkan shalat lima waktu.</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktekan pelaksanaan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima kali. 	<p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat paparan tentang materi ajar beserta contoh-contoh dilapangan <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Lisan 		



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs Izzatul Ma'arif Tappina	Kelas/Semester : VII / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran : Fiqih	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Shalat Fardhu Lima Waktu	Kompetensi Dasar : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah peserta didik mengamati, menanya, mengeksplorasi, menalar dan merefleksi, diharapkan peserta didik mampu :

- Menunjukkan keimanan terhadap Allah Swt. sebagai Al-Hafidz (Dzat yang Maha Menjaga) dan Al-Wakil (Dzat yang Maha Pemelihara) yang merupakan Dzat yang memelihara dan bertanggung jawab terhadap makhluk-makhluk ciptaan-Nya.
- Membuktikan keimanan terhadap Allah Swt. sebagai Al-Hafidz dan Al-Wakil dalam kehidupan sehari-hari melalui pembiasaan sikap disiplin dalam menjalankan shalat fardhu lima waktu.
- Meyakini prinsip i'tidal sebagai ajaran Islam yang membentuk kesalehan individual dan kesalehan sosial yang menjunjung tinggi kedisiplinan dalam perilaku sehari-hari.
- Menjelaskan pengertian shalat fardhu lima waktu.
- Menyimpulkan dasar hukum shalat fardhu lima waktu berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis.
- Membedakan syarat sah dan syarat wajib shalat fardhu lima waktu.
- Menguraikan perkara-perkara yang membatalkan shalat fardhu lima waktu.
- Mendeskripsikan rukun-rukun shalat fardhu lima waktu berdasarkan tata urutannya.
- Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu dalam sehari-semalam.

Media	Alat / Bahan
❖ Worksheet atau lembar kerja (siswa)	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ Lembar penilaian	❖ Laptop & infocus
❖ LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)	❖ Internet
Sumber Belajar : Buku Siswa Fiqih Kelas VII, Kemenag, Tahun 2020	

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1

Pendahuluan

1. Peserta didik memberi salam dan berdoa
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Pengertian, Hukum dan Syarat Shalat Fardhu</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Pengertian, Hukum dan Syarat Shalat Fardhu</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Pengertian, Hukum dan Syarat Shalat Fardhu</i>

Pertemuan Ke-1

Pendahuluan

COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

CREATIVITY (KREATIVITAS)

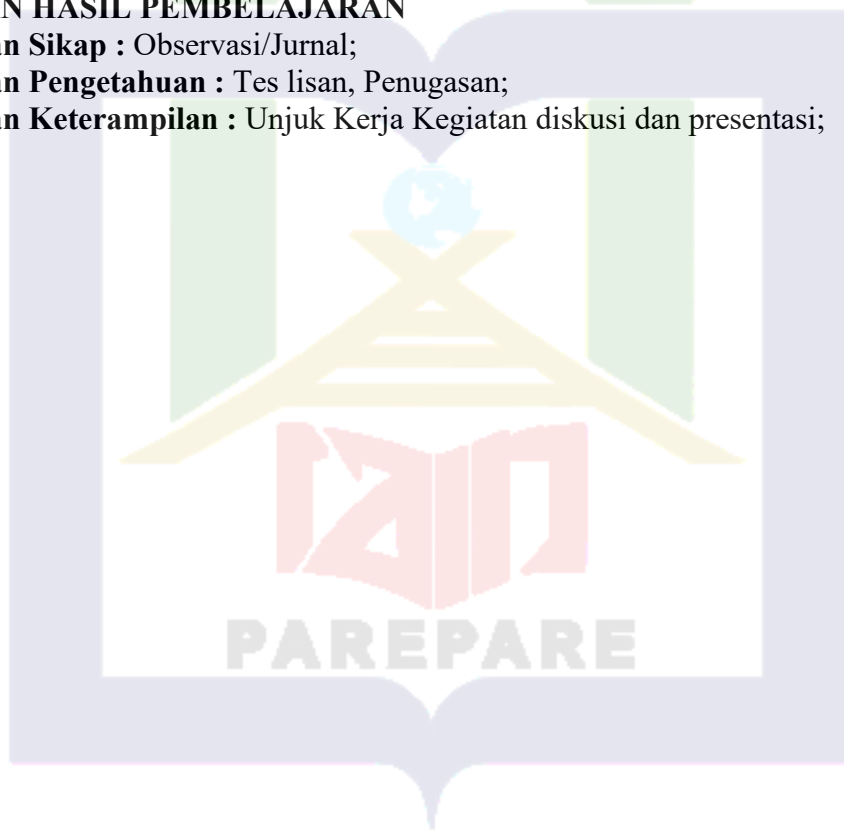
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi *Pengertian, Hukum dan Syarat Shalat Fardhu*. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Penutup

1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap** : Observasi/Jurnal;
- **Penilaian Pengetahuan** : Tes lisan, Penugasan;
- **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs Izzatul Ma'arif Tappina	Kelas/Semester : VII / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran : Fikih	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Shalat Fardhu Lima Waktu	Kompetensi Dasar : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah peserta didik mengamati, menanya, mengeksplorasi, menalar dan merefleksi, diharapkan peserta didik mampu :

- Menunjukkan keimanan terhadap Allah Swt. sebagai Al-Hafidz (Dzat yang Maha Menjaga) dan Al-Wakil (Dzat yang Maha Pemelihara) yang merupakan Dzat yang memelihara dan bertanggung jawab terhadap makhluk-makhluk ciptaan-Nya.
- Membuktikan keimanan terhadap Allah Swt. sebagai Al-Hafidz dan Al-Wakil dalam kehidupan sehari-hari melalui pembiasaan sikap disiplin dalam menjalankan shalat fardhu lima waktu.
- Meyakini prinsip i'tidal sebagai ajaran Islam yang membentuk kesalehan individual dan kesalehan sosial yang menjunjung tinggi kedisiplinan dalam perilaku sehari-hari.
- Menjelaskan pengertian shalat fardhu lima waktu.
- Menyimpulkan dasar hukum shalat fardhu lima waktu berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis.
- Membedakan syarat sah dan syarat wajib shalat fardhu lima waktu.
- Menguraikan perkara-perkara yang membatalkan shalat fardhu lima waktu.
- Mendeskripsikan rukun-rukun shalat fardhu lima waktu berdasarkan tata urutannya.
- Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu dalam sehari-semalam.

Media	Alat / Bahan
❖ Worksheet atau lembar kerja (siswa)	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ Lembar penilaian	❖ Laptop & infocus
❖ LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)	❖ Internet
Sumber Belajar : Buku Siswa Fikih Kelas VII, Kemenag, Tahun 2020	

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-2

Pendahuluan

1. Peserta didik memberi salam dan berdoa
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Tata Cara Pelaksanaan Shalat Fardhu
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Tata Cara Pelaksanaan Shalat Fardhu
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Tata Cara Pelaksanaan Shalat Fardhu

Pertemuan Ke-2

Pendahuluan

COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

CREATIVITY (KREATIVITAS)

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi *Tata Cara Pelaksanaan Shalat Fardhu*. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Penutup

1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap** : Observasi/Jurnal;
- **Penilaian Pengetahuan** : Tes lisan, Penugasan;
- **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs Izzatu Ma'arif Tappina	Kelas/Semester : VII / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran : Fikih	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Shalat Fardhu Lima Waktu	Kompetensi Dasar : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah peserta didik mengamati, menanya, mengeksplorasi, menalar dan merefleksi, diharapkan peserta didik mampu :

- Menunjukkan keimanan terhadap Allah Swt. sebagai Al-Hafidz (Dzat yang Maha Menjaga) dan Al-Wakil (Dzat yang Maha Pemelihara) yang merupakan Dzat yang memelihara dan bertanggung jawab terhadap makhluk-makhluk ciptaan-Nya.
- Membuktikan keimanan terhadap Allah Swt. sebagai Al-Hafidz dan Al-Wakil dalam kehidupan sehari-hari melalui pembiasaan sikap disiplin dalam menjalankan shalat fardhu lima waktu.
- Meyakini prinsip i'tidal sebagai ajaran Islam yang membentuk kesalehan individual dan kesalehan sosial yang menjunjung tinggi kedisiplinan dalam perilaku sehari-hari.
- Menjelaskan pengertian shalat fardhu lima waktu.
- Menyimpulkan dasar hukum shalat fardhu lima waktu berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis.
- Membedakan syarat sah dan syarat wajib shalat fardhu lima waktu.
- Menguraikan perkara-perkara yang membatalkan shalat fardhu lima waktu.
- Mendeskripsikan rukun-rukun shalat fardhu lima waktu berdasarkan tata urutannya.
- Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan shalat fardhu lima waktu dalam sehari-semalam.

Media	Alat / Bahan
❖ Worksheet atau lembar kerja (siswa)	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ Lembar penilaian	❖ Laptop & infocus
❖ LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)	❖ Internet
Sumber Belajar : Buku Siswa Fikih Kelas VII, Kemenag, Tahun 2020	

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-3

Pendahuluan

1. Peserta didik memberi salam dan berdoa
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

Kegiatan Inti	<p>KEGIATAN LITERASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Hikmah Pelaksanaan Shalat Fardhu</i> <p>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Hikmah Pelaksanaan Shalat Fardhu</i> <p>COLLABORATION (KERJASAMA)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Hikmah Pelaksanaan Shalat Fardhu</i>
----------------------	---

Pertemuan Ke-3

Pendahuluan

COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

CREATIVITY (KREATIVITAS)

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi *Hikmah Pelaksanaan Shalat Fardhu*. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Penutup

1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap** : Observasi/Jurnal;
- **Penilaian Pengetahuan** : Tes lisan, Penugasan;
- **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;



SOAL PRETEST – POSTTEST

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang dianggap benar !

1. Secara etimologi shalat berarti
 - a. Bacaan
 - b. Gerakan
 - c. Berdo'a
 - d. Ibadah
2. Dasar hukum perintah shalat terdapat dalam surah
 - a. QS. Al-Ankabut (29): 45
 - b. QS. Al-Hajj (22): 78
 - c. QS. An-Nisa' (4): 102
 - d. QS. At-Taubah (9): 103
3. Dalil tentang kewajiban shalat dengan mengacu pada waktu tertentu terdapat dalam
 - a. QS. At-Taubah (9): 103
 - b. QS. Al-Ankabut (29): 45
 - c. QS. Al-Hajj (22): 78
 - d. QS. An-Nisa' (4): 103
4. Hadis tentang perintah shalat lima waktu terdapat dalam
 - a. HR. Bukhari
 - b. HR. Bukhari dan Muslim
 - c. HR. Muslim
 - d. HR. Abu Daud
5. Syarat wajib shalat, kecuali ...
 - a. Berakal
 - b. Baligh
 - c. Menghadap Kiblat
 - d. Beragama Islam
6. Duduk iftirasy adalah
 - a. Duduk diantara dua sujud
 - b. Duduk tasyahud awal
 - c. Duduk tasyahud akhir
 - d. Duduk setelah salam
7. Do'a Iftitah dibaca setelah gerakan
 - a. Takbiratul ihram
 - b. I'tidal
 - c. Qunut
 - d. Sujud
8. Perhatikan pernyataan berikut!
 - (1) Berhadass kecil atau besar
 - (2) Berniat
 - (3) Menutup aurat
 - (4) Tidak berakal sehatYang termasuk syarat sah shalat adalah
 - a. (1) dan (2)
 - b. (2) dan (4)
 - c. (1) dan (4)
 - d. (2) dan (3)
9. *Thuma'ninah* artinya adalah
 - a. Duduk diantara dua sujud
 - b. Bangkit dari ruku'
 - c. Sikap tenang sejenak
 - d. Bangkit dari sujud

10. Di bawah ini termasuk sunnah-sunnah ab'ad shalat, kecuali
- Tasyahud awal
 - Tasyahud akhir
 - Membaca *ta'awudz*
 - Qunut
11. Setelah takbiratul ihram, do'a yang dibaca adalah
- Do'a Qunut
 - Do'a Iftitah
 - Membaca *ta'awudz*
 - Membaca Al-Fatihah
12. Yang dimaksud dengan sunnah ab'ad adalah
- Sunnah yang apabila tidak dikerjakan harus mengganti dengan sujud sahwi
 - Sunnah yang apabila tidak dikerjakan tidak perlu mengganti dengan sujud sahwi
 - Sunnah yang apabila tidak dikerjakan tidak apa-apa
 - Sunnah yang apabila tidak dikerjakan boleh diganti dengan sunnah lain
13. Berikut ini, yang tidak termasuk dalam rukun shalat adalah
- I'tidal
 - Rukuk'
 - Salam
 - Tertib
14. Ruku' dilakukan dengan cara
- Duduk
 - Membungkuk
 - Melompat
 - Berdiri
15. Salah satu cara menggantikan rukun shalat yang dilupa atau tertinggal adalah
- Memperbaharui shalat
 - Menambah rakaat
 - Sujud tilawah
 - Sujud sahwi
16. Hal-hal yang dapat membatalkan shalat diantaranya, kecuali
- Tertawa lebar
 - Tidak menghadap kiblat
 - Mengingatn kesalahan imam
 - Meringkas rukun shalat
17. Waktu pelaksanaan shalat magrib dilakukan ketika
- Terbenam matahari
 - Terbit matahari
 - Sebelum terbenam matahari
 - Terbit fajar
18. Salah satu hikmah pelaksanaan shalat adalah
- Shalat mendatangkan kebaikan
 - Shalat mencegah dari perbuatan keji dan munkar
 - Shalat menjadi faktor kegelisahan
 - Shalat memberi perubahan dalam tingkah laku
19. Mengucapkan "*Aamiin*" (آمين) setelah selesai membaca surat Al-Fatihah dalam shalat hukumnya
- Wajib
 - Makruh
 - Sunnah
 - Mubah
20. Hukum shalat bagi seorang muslim adalah
- Sunnah
 - Mubah
 - Makruh
 - Wajib

DOKUMENTASI PENELITIAN

Validasi Ahli Media



Validasi Ahli Materi



Dokumentasi Pretest



Dokumentasi Posttest



Dokumentasi Uji Coba Produk Kelompok Kecil



Dokumentasi Uji Coba Produk Kelompok Besar



Dokumentasi Pengisian Angket Kelompok Kecil



Dokumentasi Pengisian Angket Kelompok Besar





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

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-~~008~~/In.39.12/PP.00.9/12/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Parepare, 30 Desember 2022

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 : NURHIDAYAH SUAIB
NIM : 2020203886108017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Shalat Kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Izzatul Ma'arif Tappina.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Januari Tahun 2023 sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.



Direktur,

[Handwritten Signature]
Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720703 199803 2 001

Tembusan : 1. Rektor IAIN Parepare
2. DPMPSTP Kab. Polewali Mandar



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

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

REKOMENDASI PENELITIAN
NOMOR : 503/001/IPL/DPMPTSP/IV/2023

- 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 Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar 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 NURHIDAYAH SUAIB
 - b. Surat Rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : B-0001/Kesbangpol/B.1/410.7/IV/2023, Tgl.03-01-2023

MEMBERIKAN REKOMENDASI

Kepada :

Nama : NURHIDAYAH SUAIB
NIM/NIDN/NIP/NPn : 2020203886108017
Asal Perguruan Tinggi : IAIN PAREPARE
Fakultas : -
Jurusan : S2 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Alamat : MIRRORING KEC. BINUANG
KAB. POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan Penelitian di MTs Izzatul Ma'arif Tappina Kabupaten Polewali Mandar, yang dilaksanakan pada Tanggal Bulan Januari 2023 sampai selesai dengan Proposal berjudul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SHALAT FARDHU KELAS VII MADRASAH TSANAWIAH (MTs) IZZATUL MA'ARIF TAPPINA"

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 Rekomendasi 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 Rekomendasi Penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata Pemegang Surat Rekomendasi Penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Rekomendasi penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian Izin Penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan terpadu Satu Pintu,

Drs. Mujahidin, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP : 196606061998031014

Tembusan:
Unsur Forkopinda di tempat



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (B.SrE), Badan Siber dan Sandi Negara



**YAYASAN PEMBERDAYAAN DAN PENGEMBANGAN
FITRAH INSANI (YP2FI) SULBAR
MTs IZZATUL MA'ARIF TAPPINA**

Alamat : Jl.Poros Polewali Pinrang KM 11 Tappina Desa Mirring Kec. Binuang. 91351

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: B-136/MTs.31.03.016.PP.00.02/01/2023

Yang bertanda tangan di dibawah ini kepala MTs Izzatul Ma'arif Tappina menerangkan bahwa :

Nama : **NURHIDAYAH SUAIB**
NIM : 2020203886108017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam Berbasis IT
Universitas/Instansi : IAIN Parepare

Bahwa nama tersebut di atas benar telah melaksanakan penelitian di MTs Izzatul Ma'arif Tappina Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar, terhitung mulai pada tanggal 05 Desember s.d 31 Desember 2022 dalam rangka penyusunan Tesis program Pascasarjana (S2), dengan judul :

**“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI SHALAT FARDHU KELAS VII
MTs IZZATUL MA'ARIF TAPPINA”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tappina, 02 Januari 2023

Kepala Madrasah

Muhammad Afandi, S.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-26/In.39/UPB.10/PP.00.9/01/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Nurhidayah Suaib
Nim : 2020203886108017
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 26 Januari 2023 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 26 Januari 2023
Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP 19731116 199803 2 007



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ALAUDDIN MAKASSAR
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Jl. Sultan Alauddin No. 36 Samata - Gowa ☎ Tlp./Fax. (0411) 882682 Kode Pos 92114

Email: ftk_uinalauddin@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PUBLIKASI JURNAL
No:16/PAI-JIP/I/2023

Redaksi Jurnal Inspiratif Pendidikan telah menerima artikel:

Penulis : Nurhidayah Suaib¹, Buhaerah², Firman³

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Shalat Fardhu
Kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina

Afiliasi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Menyatakan bahwa artikel tersebut akan diterbitkan pada Volume 12 Nomor 2 Tahun 2023 di
Jurnal Inspiratif Pendidikan

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

Gowa, 30 Januari 2023

Editor in Chief,



Dr. H. Syamsuri,SS., M.A.
NIP. 197212052002121012

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SHALAT FARDHU KELAS VII MTS IZZATUL MA'ARIF TAPPINA

Nurhidayah Suaib¹, Buhaerah², Firman³, Hamdanah Said⁴, Sitti Jamilah Amin⁵

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare¹²³⁴⁵

Email : nurhiidayahsuaib@gmail.com¹, buhaerah@iainpare.ac.id²,
firmman@iainpare.ac.id³, hjhamdanah@iainpare.ac.id⁴, stjamilahamin@iainpare.ac.id⁵

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. (2) Untuk mengetahui multimedia interaktif berbasis android telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and development) dengan mengadaptasi model pengembangan oleh Thiagarajn yaitu model 4D (define, design, develop and disseminate). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penelitian ini telah mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Adapun proses pengembangan produk menggunakan model 4D diantaranya: (a) Define (pendefinisian), (b) Design (perancangan), (c) Develop (pengembangan), (d) Disseminate (penyebaran). (2) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu telah memenuhi (1) Kriteria valid, berdasarkan validasi produk oleh ahli media dengan rata-rata 3,8 dan ahli materi dengan rata-rata 3,6 sedangkan hasil uji coba kelompok kecil menghasilkan rata-rata 3,76 dan uji kelompok besar dengan rata-rata 3,78. (2) Kriteria praktis, berdasarkan hasil observasi pengamatan keterlaksanaan oleh kedua observer memberikan nilai rata-rata 1,79. (3) Kriteria efektif, berdasarkan hasil analisis tes hasil belajar meliputi (a) Hasil Uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi 0,001 artinya nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, (b) Hasil uji N-Gain dilihat dari skor gain yaitu 0,56 termasuk dalam kategori sedang dengan kriteria pengujian $0,7 \geq (N\text{-Gain}) \geq 0,3$. Adapun hasil analisis aktivitas guru 91,52% termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan rata-rata aktivitas peserta didik 3,50 kategori aktif. Serta hasil analisis angket respon peserta didik diperoleh hasil rata-rata 93%.

Kata kunci: Multimedia, Interaktif, Shalat Fardhu.

Abstract: The aims of this study were: (1) To find out the process of developing Android-based interactive learning multimedia on fardhu prayer material in class VII of MTs Izzatul Ma'arif Tappina. (2) To find out whether Android-based interactive multimedia met the valid, practical, and effective criteria for fardhu prayer material in class VII of MTs Izzatul Ma'arif Tappina. This was a research and development adapted from the development model by Thiagarajan, namely the 4D model (define, design, develop and disseminate). The result show that: (1) This research has developed an android-based interactive learning multimedia product on fardhu prayer material class VII at MTs Izzatul Ma'arif Tappina. The product development process using the 4D model includes: (a) Define, (b) Design, (c) Develop, (d) Disseminate. (2) The development of android-based

interactive learning multimedia on fardhu prayer material had met: (1) Valid criteria. This was based on product validation by media and material experts with an average value of 3.8 and 3.6. Meanwhile, the result of the small group trial produced an average value of 3.76, and the large one was 3.78; (2) Practical criteria. The observation done by the two observers got an average value of 1.79; (3) Effective criteria. Based on the analysis of learning outcomes test including (a) The Paired Sample T-Test showed a significance value of 0.001, which meant the sig value $\leq 0,05$. So, H_0 was rejected and H_a was accepted, (b) The N-Gain test showed a gain score of 0,56 which was included in the medium category with testing criteria of $0,7 \geq (N-Gain) \geq 0,3$. As for the analysis of teacher activity, a score of 91.52% was included in the very good category. Meanwhile, the average student activity was 3.50 categorized as active. Then, the analysis of student response questionnaires obtained an average value of 93%.

Keywords: *Multimedia, Interactive, Shalat Fardhu.*

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pembaharuan yang terjadi pada dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat tentu kebutuhan manusia juga terus meningkat utamanya pada bidang pendidikan. Yellan, N. et.all. menyatakan bahwa teknologi dapat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat meningkat.⁷² Oleh sebab itu, pendidik memiliki tanggung jawab dalam menciptakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi agar pembelajaran dapat lebih menarik bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi menuntut pendidik untuk melakukan perubahan agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan serta menghubungkan berbagai komponen teknologi, diantaranya smartphone, komputer, internet serta sumber belajar lainnya yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif.

Pembelajaran yang terjadi di kelas dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas apabila pendidik mampu membuat suasana belajar yang kondusif agar seluruh peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran.⁷³ Agar potensi peserta didik dapat berkembang optimal maka pendidik harus merancang kegiatan pembelajaran dengan melakukan peningkatan pada kualitas pembelajaran salah satunya yakni penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi saat ini, perkembangan zaman dengan adanya kemajuan teknologi yang pesat memberikan perubahan besar yang membuat semua pekerjaan terlihat sederhana dan mudah. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya memberikan dampak dan perubahan yang dapat dilihat bukan hanya pada bahan dan metode pembelajaran akan tetapi juga pada cara belajar peserta didik.⁷⁴ Media tentu memiliki

⁷²Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung, Penerbit: Alfabeta, 2012), h. 210.

⁷³Hasnul Fikri & Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru, Anggota IKAPI), 2018, h. 1.

⁷⁴Hamdanah Said. Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Madrasah Negeri Kota Parepare, *Jurnal Lantera Pendidikan*, Vol. 17 No. 1 Juni 2014, h. 19.

peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat, minat, dan motivasi belajar serta dapat memberi pengaruh terhadap psikologis peserta didik.⁷⁵

Penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu komponen penting yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan ungkapan bahwa media merupakan sarana dalam mentransformasikan atau menyampaikan pesan. Teori kognitif pembelajaran multimedia menekankan pada hubungan antara multimedia dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, prestasi dan hasil belajar bagi peserta didik.⁷⁶ Kecenderungan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia menjadikan peserta didik dapat lebih aktif dan menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, serta menjadikan peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Salah satu kompetensi yang diajarkan pada mata pelajaran Fiqih ialah materi shalat fardhu. Kompetensi dasar pada materi shalat fardhu yang harus dicapai oleh peserta didik meliputi pemahaman tentang materi shalat fardhu dan tata cara pelaksanaan shalat fardhu yang terdiri dari gerakan dalam shalat dan melafalkan bacaan shalat fardhu. Kompetensi tersebut sangatlah penting dicapai peserta didik sebagai bekal dalam menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

Kenyataan yang terjadi dilapangan bahwa kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari keterbatasan guru dalam mendesain dan membuat media yang menarik. Media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi shalat fardhu belum bersifat interaktif masih terfokus pada penggunaan buku paket sehingga peserta didik mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan lainnya yaitu masih banyak ditemui peserta didik yang belum mengetahui gerakan shalat yang benar dan belum hafal tentang bacaan shalat fardhu. Hal ini disebabkan karena guru mata pelajaran kurang menekankan peserta didik untuk mempraktekkan dan menghafalkan bacaan shalat, serta kendala yang dihadapi beberapa dari peserta didik masih kurang fasih dalam membaca ayat Al-Qur'an sehingga menyebabkan peserta didik juga kesulitan dalam membaca dan menghafalkan bacaan shalat fardhu. Hal tersebut menjadi penghambat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media agar tercipta proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi, mandiri serta peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.

Maka berdasarkan permasalahan yang terjadi, diperlukan suatu inovasi untuk mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran yang interaktif berbasis android. Multimedia tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi dan menghafalkan bacaan shalat terlebih bagi peserta didik yang belum lancar membaca Al-Qur'an. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

⁷⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), h.19.

⁷⁶Layyinatul Af-idah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*, Malang, Universitas Islam Negeri Raden Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019, h. 5.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu dan untuk mengetahui multimedia interaktif berbasis android telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran interaktif serta menguji keefektifan produk.⁷⁷ Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu model 4D (*Four-D*) *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.⁷⁸ Produk yang dikembangkan nantinya akan dilakukan pengujian kelayakan dengan melakukan uji validitas serta uji coba pada produk. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina sebanyak 30 orang.

Teknik Pengumpulan Data

- a. Data Kevalidan, produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dengan menggunakan lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi.
- b. Data Kepraktisan, produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dengan menggunakan lembar observasi pengamatan keterlaksanaan media pembelajaran.
- c. Data Keefektifan, produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dengan menggunakan beberapa instrumen diantaranya, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, tes hasil belajar serta angket respon peserta didik.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan

Teknik analisis data ini meliputi data dari hasil instrumen lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi.⁷⁹ Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis data kevalidan, sebagai berikut:

- a) Skor penilaian instrumen validasi diperoleh dari para ahli berupa data kuantitatif dalam bentuk kategori dengan pedoman pada tabel sebagai berikut.⁸⁰

⁷⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2016) h. 297.

⁷⁸Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 93.

⁷⁹Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Test* (Yogyakarta: Mitra Cendekia Press, 2008), h. 123.

⁸⁰Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 81. (softcopy pdf adobe reader).

Tabel 1 Pedoman skala penilaian

Kategori	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

b) Menghitung skor rata-rata dari instrumen-instrumen menggunakan rumus:⁸¹

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Penilaian.

c) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian berikut.⁸²

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kevalidan

Rentang Skor	Kriteria
$X \geq M + S_{bi}$	Sangat Layak
$M + S_{bi} > X \geq M$	Layak
$M > X \geq M - 1 S_{bi}$	Kurang Layak
$X < M - 1 S_{bi}$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh

M = Rata-rata Skor Ideal

= $(1/2)$ (Skor tertinggi ideal + Skor terendah ideal)

= $(4+1)$

= 2.5

S_{Bi} = Simpangan Baku

= $(1/6)$ (Skor tertinggi ideal + Skor terendah ideal)

= $(4-1)$

= $\frac{3}{6}$

= 0,5

Berdasarkan data tersebut, adapun kriteria penilaian pemberian skor:

Tabel 3 Kriteria penilaian pemberian skor

Skor	Rentang Skor	Kategori
4	$X \geq 3,0$	SL (Sangat Layak)
3	$3,0 > X \geq 2,5$	L (Layak)
2	$2,5 > X \geq 2,0$	KL (Kurang Layak)
1	$X < 2,0$	TL (Tidak Layak)

2. Analisis Data Kepraktisan

Kriteria penilaian untuk observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu, kriteria yang digunakan

⁸¹Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 84.

⁸²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 213

untuk memutuskan bahwa multimedia interaktif berbasis android memiliki derajat kepraktisan jika minimal berada pada kategori terlaksana sebagian. Adapun kriterianya sebagai berikut:⁸³

Tabel 4 Kriteria Penentuan Keterlaksanaan

Interval	Kategori
$1,5 \leq M < 2$	Terlaksana Seluruhnya
$0,5 \leq M < 1,5$	Terlaksana Sebagian
$0,0 \leq M < 0,5$	Tidak Terlaksana

3. Analisis Data Keefektifan

a) Tes hasil belajar

Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar peserta didik dalam uji coba yang dilakukan. Tahap pengujian data menggunakan desain eksperimen untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Analisis dilakukan dengan cara memberikan soal tes tentang pemahaman materi kemudian diukur hasil belajarnya untuk mengetahui tingkat efektifitas produk yang dikembangkan. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 5 *One Group Pretest Posttest Design*

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pretest

O₂ : Posttest

X : Pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu

Setelah di dapatkan data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android, selanjutnya dilakukan analisis menggunakan Uji *T-Test* dan *N-Gain* menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS 24,0 for windows* dan *software Microsoft Excel*. Analisis statistik hasil belajar peserta didik kelas VII menggunakan hipotesisi sebagai berikut:

H₀ = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu

1. Uji T-Test

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan dengan memanfaatkan bantuan aplikasi *IBM SPSS 24,0 for windows*. Uji *T-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu. Sebelum melakukan uji *T-Test*, dilakukan uji normalitas data dengan cara memanfaatkan bantuan aplikasi *IBM SPSS 24,0 for windows* menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi

⁸³Nurdin Arsyad, *Model Pembelajaran Menumbuh Kembangkan Kemampuan Metakognitif* (Makassar: Pustaka Refleksi, 2016), h. 163.

5% atau 0,05. Adapun kriteria pengujian yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal. Namun jika signifikansi $< 0,05$ maka dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji N-Gain

Uji Gain atau *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui kategori peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu yang ditentukan berdasarkan nilai rata-rata. Skor gain (g) merupakan hasil perbandingan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata gain yang dibandingkan dengan *N-Gain* dengan rumus berikut

$$N - Gain = \frac{S Post - S Pre}{S Maks - S Pre}$$

Keterangan:

S Post : Rata-rata skor *Post-test*

S Pre : Rata-rata skor *Pre-test*

S Maks : Skor maksimal

Selanjutnya, apabila nilai telah diperoleh maka nilai tersebut dikonversikan ke dalam interpretasi nilai gain menurut Hake, sebagai berikut:⁸⁴

Tabel 6 Interpretasi *N-Gain*

No	Besar Persentase	Interpretasi
1	$0,7 \leq - Gain \leq 1$	Tinggi
2	$0,3 \leq - Gain < 0,7$	Sedang
3	$N - Gain < 0,3$	Rendah

b) Analisis Data Observasi Aktivitas Guru

Data keefektifan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dari data lembar observasi aktivitas guru yang diamati. Data hasil observasi aktivitas guru dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Menjumlahkan skor dari seluruh pertemuan
5. Menghitung presentase skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$SR = \frac{ST}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SR : Skor rata-rata hasil observasi

ST : Skor total hasil observer

SM : Skor maksimal yang diperoleh dari hasil observasi

6. Membuat kesimpulan dari hasil analisis observasi aktivitas guru. Kesimpulan analisis data disesuaikan dengan kriteria presentase skor rata-rata-hasil observasi.

Tabel 7 Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Guru⁸⁵

Skor	Kategori
$90\% \leq SR \leq 100\%$	Sangat Baik
$80\% \leq SR < 90\%$	Baik

⁸⁴Risa Hartati, Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Basic Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu, *Jurnal EDUSAINS*, Vol. 8, No.1, 2016, h. 94.

⁸⁵Cece Fitri Lestari, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Caring Community Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa, *Tesis....*, h. 61.

$70\% \leq SR < 80\%$	Cukup
$40\% \leq SR < 70\%$	Kurang
$0\% \leq SR < 40\%$	Sangat Kurang

c) Analisis Data Observasi Aktivitas Peserta Didik

Data keefektifan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu diperoleh dari data lembar observasi aktivitas peserta didik. Presentase keaktifan peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$Ps = \frac{As}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps : Presentase keaktifan skor rata-rata hasil observasi

As : Jumlah skor yang diperoleh observer

N : Jumlah skor maksimal

s : Peserta didik

Kesimpulan analisis data disesuaikan dengan kriteria aktivitas peserta didik yang terdiri dari skor 1 – 4 dalam empat interval. Kriteria hasil observasi ditentukan pada table berikut:

Tabel 8 Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik⁸⁶

Skor	Kategori
$3,5 \leq Ps \leq 4,0$	Sangat Aktif
$2,5 \leq Ps < 3,5$	Aktif
$1,5 \leq Ps < 2,5$	Kurang Aktif
$1 \leq Ps < 1,5$	Tidak Aktif

d) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Kriteria keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu berupa angket yang diberikan kepada peserta didik, dengan menggunakan analisis angket respon peserta didik dilakukan dengan cara menghitung banyak peserta didik yang memberikan respon positif sesuai dengan aspek yang ditanyakan dalam lembar respon peserta didik. Analisis untuk menghitung persentase banyaknya peserta didik yang memberikan respon pada setiap kategori yang ditanyakan dalam lembar angket menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase skor (hasil dibulatkan)

ΣR : Jumlah seluruh skor jawaban yang diberikan responden

N : Jumlah skor ideal

Angket respon diberikan setelah seluruh kegiatan proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Respon peserta didik dikatakan positif jika rata-rata presentasi lebih dari 80%.

Tabel 9 Kriteria angket respon peserta didik

⁸⁶Cece Fitri Lestari, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Caring Community Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa, *Tesis*...., h. 63.

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-25	Sangat Tidak Praktis

III. KAJIAN TEORI

e. Media Pembelajaran dan Pengembangan

1. Definisi Media Pembelajaran

Secara umum media meliputi manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi sehingga membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media pembelajaran bukan hanya berupa alat seperti slide, laptop atau alat lainnya melainkan juga meliputi guru sebagai sumber belajar yang dapat menambah pengetahuan, wawasan, keterampilan serta dapat mengubah sikap peserta didik.⁸⁷ Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan dan menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, menarik minat, perhatian dan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Media interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat digunakan sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk melakukan proses selanjutnya.⁸⁸ Dengan kata lain, media interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat mengelola pesan dan respon dari peserta didik atau dapat pula dikatakan sebagai media yang dapat berinteraksi dengan peserta didik sehingga media yang digunakan tersebut bersifat timbal balik. Contoh media interaktif diantaranya, komputer, aplikasi, game dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, media pembelajaran interaktif terdiri atas beberapa gabungan multimedia seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi. Dimana seluruh media tersebut secara bersamaan memberikan pesan, menyampaikan materi pelajaran dan informasi.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada umumnya media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan, selain itu media juga dapat membangkitkan motivasi belajar, rasa ingin tahu dan minat peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.⁸⁹ Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen yang perlu diperhatikan oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan berjalan lebih mudah dan efektif jika menggunakan sarana visual, dimana 11% dari apa yang dipelajari terjadi melalui indera pendengaran, sedangkan 8% melalui indera penglihatan. Disamping itu, juga dikemukakan bahwa seseorang yang belajar dapat mengingat sebanyak 20% dari apa yang telah didengar, namun dapat mengingat sebanyak 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran tentu sangat menunjang keberhasilan peserta didik dalam pencapaian

⁸⁷Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 60.

⁸⁸Sharon E. Smaldino., dkk, *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Fajar Interpretama Offset, 2012), h. 169.

⁸⁹Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Arab* (Malang: UIN Press, 2009), h. 29.

tujuan pembelajaran. Berdasarkan dengan hal tersebut, maka tentunya pendidik dituntut agar dapat lebih kreatif dalam merancang dan mendesain serta memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan dari peserta didik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

f. Model Pengembangan 4D

Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya serta menguji keefektifan suatu produk. Model pengembangan merupakan dasar yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk. Model pengembangan yang efektif menuuntut kesesuaian antara pendekatan yang digunakan dengan produk yang akan dihasilkan. Beberapa penelitian pengembangan pada bidang pendidikan mengacu pada model 4D. Model 4D dikemukakan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Secara umum, model *Four-D* disebut sebagai model untuk pengembangan intruksional (*a model for intruotional development*).⁹⁰ Model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini dapat juga dikatakan sebagai model 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

e) *Define* (Pendefinisian)

Tujuan tahap pendefinisian yaitu untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam penetapan syarat dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk peserta didik. Pada tahapan ini, terdapat lima langkah pokok yaitu analisis awal akhir (kondisi awal), analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan merumuskan tujuan pembelajaran.⁹¹

f) *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, dan rancangan awal.

g) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap menghasilkan produk. Tahap ini dilakukan melalui dua langkah yaitu validasi ahli dan uji coba. Tujuan tahapan ini untuk menghasilkan bentuk akhir setelah melakukan revisi dari ahli materi dan ahli media.

h) *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan produk. Pada tahap ini, pengembang masih bisa mendapatkan masukan, saran dan penilaian untuk penyempurnaan produk akhir pengembangan sehingga nantinya siap untuk digunakan pengguna.

g. Pembelajaran Multimedia Interaktif

Multimedia dikategorikan menurut dua bagian yaitu multimedia linear (satu arah) dan multimedia interaktif. Multimedia linear yaitu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna contohnya Televisi dan film. Sedangkan multimedia interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan alat

⁹⁰Rochmad, Jurnal Kreano, *Desain Model Pengembangan*, Vol. 3, No. 1, Juni 2012. h. 61.

⁹¹Khaerul Fajri dan Taufiqurrahman, *Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, Vol 2, No. 1, Oktober 2017, h. 7-10.

pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna contohnya aplikasi *game*.⁹² Komponen yang terdapat pada multimedia interaktif ialah hubungan antara manusia atau pengguna dan komputer/aplikasi. Sehingga hubungan tersebut diharapkan memiliki hubungan dua arah atau adanya timbal balik antara aplikasi dengan pengguna.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yaitu media yang merupakan gabungan antara dua unsur atau lebih yaitu teks, gambar, grafik, audio, video dan animasi yang dapat menciptakan komunikasi dua arah antara pengguna (*user*) yaitu manusia dan komputer (aplikasi atau produk). Multimedia interaktif merupakan media yang dapat mengelola pesan dan respon dari peserta didik serta dapat berinteraksi dengan peserta didik sehingga media bersifat timbal balik.

h. Media Berbasis Android

Penggunaan Android sebagai media pembelajaran tentu memberikan inovasi baru dalam pendidikan sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara interaktif, tidak terbatas dengan ruang dan waktu, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Android merupakan sistem teknologi yang dirancang berbasis linux yang dapat digunakan pada perangkat seluler seperti smartphone, tablet dan computer. Android merupakan sistem operasi dengan sumber terbuka yang memberikan kesempatan bagi para pengembang perangkat lunak atau developer untuk dapat membuat aplikasi yang diinginkan agar dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan aplikasi tersebut.

Untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis android tentu dibutuhkan sebuah program yang mendukung dalam pengembangan. Salah satunya adalah program atau software Andromo. Program tersebut dipilih pengembang untuk menciptakan aplikasi android karena program tersebut dapat memudahkan pengembang dalam mendesain media pembelajaran karena didalamnya terdapat beberapa fitur yang tersedia dan dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pembelajaran berbasis android. Selain itu, andromo juga menyediakan template siap pakai yang sesuai dengan kebutuhan seperti aplikasi game, hiburan, pendidikan, dan lain sebagainya.

⁹²Hasnul Fikri & Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, h. 24-25.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Macam-Macam Sujud Dengan Memaksimalkan Power Point

1) Tahap Pendefinisian

a) Hasil analisis awal-akhir

Dari hasil temuan peneliti, proses pembelajaran masih berfokus pada guru serta keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang. Oleh sebab itu, jika dilihat dengan kondisi saat ini seharusnya guru telah mampu mengembangkan serta mendesain media pembelajaran agar adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih aktif dan lebih mudah memahami serta menerima materi pembelajaran. Namun selain itu, terdapat potensi yang ditemukan, bahwa pemanfaatan *smartphone* telah digunakan ketika pelaksanaan ujian semester dan ujian sekolah yang berbasis android. Sehingga peneliti berinisiatif untuk menjadikan android sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

b) Hasil analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dengan mempertimbangkan tingkat pengetahuan, karakteristik belajar dan kondisi sosial. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap peserta didik serta terhadap guru fiqih. Hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran guru dalam menyampaikan materi hanya berfokus pada buku paket, sehingga ketika guru melakukan sesi tanya jawab beberapa peserta didik lupa dengan materi yang disampaikan dan masih kurang menguasai isi dari materi. Selain itu, guru juga mengemukakan bahwa saat ini peserta didik kurang dalam membaca buku, hal tersebut diakibatkan karena peserta didik lebih cenderung membaca materi yang dapat diakses melalui internet. Berdasarkan permasalahan tersebut, menjadikan landasan utama bagi peneliti dalam memanfaatkan android sebagai media dalam proses pembelajaran dengan menyusun materi yang menarik untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

c) Hasil analisis materi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi bahan ajar pada mata pelajaran fiqih dengan melihat silabus dan RPP kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina. Analisis materi yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia yaitu materi shalat fardhu. Pengembangan multimedia interaktif berbasis android dapat merangkum materi pelajaran tentang shalat fardhu serta video tata cara shalat yang dapat diamati oleh peserta didik.

d) Spesifikasi tujuan pembelajaran

Langkah ini untuk menggabungkan hasil dari analisis materi yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku peserta didik menjadi sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan ini selanjutnya menjadi landasan dalam membuat penilaian dan media sebagai alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Tahap Perancangan

Tahapan desain merupakan suatu kegiatan awal atau rancangan awal dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi shalat fardhu. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan, sebagai berikut::

a) Pembuatan Flowchart

Membuat flowchart atau skema materi yang digunakan sebagai alur navigasi pada aplikasi yang dikembangkan. Flowchart dimulai dengan tahapan halaman menu utama,

menu materi, menu tata cara shalat, menu quiz, profil pengembang, referensi dan petunjuk penggunaan.

b) Pembuatan Storyboard

Berikut ini storyboard produk pengembangan multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan diantaranya, storyboard halaman menu utama, storyboard halaman pilihan submenu, storyboard halaman menu materi shalat, storyboard tujuan pembelajaran, storyboard halaman menu tata cara shalat, storyboard halaman submenu bacaan dan gerakan shalat, storyboard halaman submenu teks bacaan shalat, storyboard halaman menu quiz, storyboard halaman referensi, storyboard halaman profil, dan storyboard halaman petunjuk penggunaan.

c) Rancangan awal media pembelajaran

Produk multimedia pembelajaran berbasis android ini secara garis besar terdiri dari tampilan awal yaitu halaman menu utama yang terdiri atas menu materi shalat, menu tata cara shalat, menu quiz, referensi, profil dan petunjuk penggunaan. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ialah Andromo. Andromo dapat menjadi alat pengembangan aplikasi seluler berbasis web yang mudah digunakan, sehingga orang yang tidak terbiasa dengan pengkodean pun dapat membuat aplikasi. Selain itu, andromo juga menyediakan template siap pakai yang sesuai dengan kebutuhan seperti aplikasi game, hiburan, pendidikan, dan lain sebagainya

3) Tahap Pengembangan

- a) Validasi ahli yang terdiri dari ahli desain media dan ahli materi. Kegiatan ini dilakukan dengan cara berkonsultasi secara langsung dengan validator. Ahli desain media dalam hal ini adalah Bapak Ali Rahman, S.Ag.,M.Pd dan ahli Materi adalah Ibu Dr. Hj. Rusdaya Basri, Lc.,M.Ag. Setelah berkonsultasi langsung dengan para validator, selanjutnya dilakukan penilaian produk pada instrumen angket yang telah disediakan. Kegiatan validasi ini juga diharapkan adanya masukan atau saran demi kesempurnaan media yang dikembangkan bari dari segi isi materi maupun desain media.
- b) Revisi produk setelah melakukan validasi. Kegiatan ini dilakukan untuk melakukan perbaikan berdasarkan dari masukan serta saran dari masing-masing validator.
- c) Uji coba produk. Dalam tahapan uji coba dilakukan pada dua kelompok yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Kelompok kecil yang diamati disebut sebagai sampel dan kelompok besar dapat disebut sebagai populasi.⁹³ Sampel uji coba kelompok kecil dipilih berdasarkan sesuai kebutuhan, sedangkan uji kelompok besar sampelnya adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs izzatul Ma'arif Tappina.
- d) Revisi produk setelah uji coba. Kegiatan revisi dilakukan berdasarkan atas hasil uji coba produk yang telah dikembangkan dengan melihat aspek materi dan desain media, kemudian dilakukan penyempurnaan produk sebelum melakukan proses penyebaran.

4) Tahap Penyebaran

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu menyusun dan merapikan produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba produk. Maka pada tahapan ini dilakukan penyebaran produk diberikan kepada guru fiqih yang ada di sekolah

⁹³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi V* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 107.

untuk selanjutnya digunakan sebagai media dalam melakukan proses pembelajaran dikelas serta ditampilkan kepada peserta didik ketika guru akan melakukan proses kegiatan belajar mengajar.

b. Kevalidan media pembelajaran PAI materi macam-macam sujud dengan memaksimalkan power point

1) Validasi Media

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media, diperoleh skor rata-rata 3.8 secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3.0$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu sangat layak untuk diuji cobakan berdasarkan revisi yang disarankan oleh validator.

2) Validasi Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, diperoleh skor rata-rata 3.6 secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3.0$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu sangat layak untuk diuji cobakan berdasarkan revisi yang disarankan oleh validator.

Setelah produk beserta instrumen dinyatakan valid, maka selanjutnya dilakukan uji coba lapangan.

a) Hasil uji coba kelompok kecil

Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan, menunjukkan hasil nilai rata-rata skor angket secara keseluruhan yaitu 3.76. Secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3.0$). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon peserta didik pada uji kelompok kecil terhadap produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu sangat layak.

b) Hasil uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar pada Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok besar, menunjukkan hasil nilai rata-rata skor secara keseluruhan yaitu 3.78. Secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3.0$). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon peserta didik pada uji kelompok besar terhadap produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu sangat layak.

c. Kepraktisan media pembelajaran PAI materi macam-macam sujud dengan memaksimalkan power point

Hasil analisis data dari kedua observer untuk pengamatan keterlaksanaan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu dengan nilai rata-rata 1.79 yang termasuk dalam kategori terlaksana seluruhnya ($1,5 \leq M \leq 2,0$). Maka dapat disimpulkan bahwa, produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Keefektifan media pembelajaran PAI materi macam-macam sujud dengan memaksimalkan power point

1) Tes hasil belajar

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 53,83 dan nilai *posttest* adalah 79,83. Selanjutnya hasil nilai pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan Uji T-Test dan N-Gain untuk melihat apakah terdapat keefektifan media pembelajaran. Sebelum uji T-Test dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data menggunakan Kolmogorov Smirnov atau Shapiro Wilk.

Apabila terlihat hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov atau Shapiro Wilk memiliki signifikansi $> 0,05$ maka nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Namun apabila signifikansi $< 0,05$ maka nilai *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS 24,0 for windows diperoleh nilai signifikansi 0 *pretest* 0,200 dan *posttest* 0,037. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,064 dan *posttest* 0,030. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Data hasil uji normalitas berdistribusi normal maka dapat dilakukan pengujian *T-Test*. Selanjutnya tahap pengujian menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu, apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan produk multimedia pembelajaran berbasis android.

Hasil uji menggunakan *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi 0,00 artinya $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Izzatul ma'arif Tappina sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu

Selanjutnya uji *n-gain*. Berdasarkan hasil uji *n-gain* terlihat skor *N-Gain* diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dalam menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu yaitu 0,56 termasuk dalam kategori sedang. Kriteria pengujian $0,7 > (N-Gain) \geq 0,3$. Maka dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Aktivitas guru

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas guru, nilai rata-rata yang diperoleh dari observer pada pertemuan pertama yaitu 3,61 sedangkan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu 3,71. Sehingga nilai rata-rata persentase aktivitas guru dari 2 kali pertemuan adalah 91.52%. Kriteria pengujian data hasil obeservasi aktivitas guru $90\% \leq SR \leq 100\%$. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu berlangsung sangat baik.

3) Aktivitas peserta didik

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas peserta didik, diperoleh rata-rata nilai keseluruhan yaitu 3.50 dengan kategori aktif kriteria pengujian data hasil obeservasi aktivitas peserta didik $2,5 \leq Ps \leq 3,5$. Maka dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Angket respon peserta didik

Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik pada tabel 4.25 (hasil analisis angket respon peserta didik), dapat disimpulkan bahwa persentase respon peserta didik terhadap tingkat kepraktisan produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu memperoleh rata-rata 93%. Kriteria analisis data angket respon peserta didik maka terlihat bahwa rata-rata dari hasil analisis data terbut berapa pada kategori 81% - 100% "sangat praktis".

Maka kesimpulan hasil dari keseluruhan analisis data instrumen keefektifan terlihat bahwa nilai yang diperoleh kesemuanya masuk dalam kategori baik. Jadi, multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran.

V. SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

- a. Produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Model 4D terdiri atas 4 tahapan yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran.
- b. Produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina dinyatakan memenuhi kriteria valid. Berdasarkan validasi dari ahli media dengan rata-rata dan materi 3,8 dan ahli materi dengan rata-rata 3,6 termasuk dalam kategori sangat layak.
- c. Produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina dinyatakan praktis. Hal ini berdasarkan dari hasil analisis observasi pengamatan keterlaksanaan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu oleh kedua observer memberikan nilai rata-rata 1,79 dengan kriteria pengujian ($1,5 \leq M \leq 2,0$) kategori terlaksana seluruhnya. Maka dapat disimpulkan bahwa produk memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
- d. Produk multimedia pembelajaran berbasis android pada materi shalat fardhu kelas VII MTs Izzatul Ma'arif Tappina dinyatakan efektif. Hal ini berdasarkan dari hasil analisis tes hasil belajar meliputi (a) Hasil Uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi 0,001 artinya nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pembelajaran interkatif berbasis android, (b) Hasil uji *N-Gain* dilihat skor gain diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 0,56 termasuk dalam kategori sedang dengan kriteria pengujian $0,7 > \geq (N-Gain) \geq 0,3$. Adapun hasil analisis aktivitas guru 91,52% termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan rata-rata aktivitas peserta didik 3,50 kategori aktif. Serta hasil analisis angket respon peserta didik diperoleh hasil rata-rata 93%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran interkatif berbasis android efektif digunakan dalam pembelajaran.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Af-idah. Layyinatul. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*. Malang. Universitas Islam Negeri Raden Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arsyad, Nurdin. 2016. *Model Pembelajaran Menumbuh Kembangkan Kemampuan Metakognitif*. Makassar: Pustaka Refleksi.
- Arsyad. Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Fajri, Khaerul & Taufiqurrahman. 2017. Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*. Vol. 2. No. 1.
- Fikri, Hasnul & Madona, Sri Ade. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, Anggota IKAPI.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi Anggota IKAPI.
- Hartati, Risa. 2016. Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Basic Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal EDUSAINS*. Vol. 8. No.1.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit: Alfabeta.
- Nizamuddin. 2020. *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*. Medan: Pantera Publishing.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan. *Jurnal Kreano*. Vol. 3. No. 1.
- Rosid, Abdul Muhammad. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android*. Salatiga. Institut Agama Islam Salatiga.
- Said, Hamdanah. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Madrasah Negeri Kota Parepare. *Jurnal Lantera Pendidikan*. Vol. 17 No. 1 Juni.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2017 *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung. Penerbit : CV Wacana Prima.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.

BIODATA PENULIS

DATA PRIBADI



Nama : Nurhidayah Suaib
Tempat & Tanggal Lahir : Wanio, 06 Januari 1998
NIM : 2020203886108017
Nomor HP : 0852 2215 2056
Alamat Email : nurhidayahsuaib@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

1. MI DDI Silopo 2004 - 2009
2. SMP Negeri 7 Polewali tahun 2010 – 2012
3. SMAS Rahmatul Asri Enrekang tahun 2012 – 2015
4. IAIN Parepare Jurusan Tarbiyah Prodi PAI tahun 2015 – 2020

KARYA PENELITIAN ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN

1. Pengaruh Penggunaan Media Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik MI DDI Silopo Kecamatan Binueang Kabupaten Polewali Mandar.
<http://repository.iainpare.ac.id/978/>