

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fiqih Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Wahyu Lailatul Baridah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

[lailamanis88@gmail.com](mailto:lailamanis88@gmail.com)

---

### ABSTRAK

---

#### Article history:

Received : Januari 2024

Revised : Juni 2024

Accepted : Juli 2024

---

**Kata Kunci:**  
Pengembangan Media Pembelajaran;  
Media Berbasis Android;  
Ketuntasan Belajar

**Keyword:** *Learning Media Development; Android Based Media; Learning Completeness*

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih di MIN 4 Nganjuk. Faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dan metode konvensional yang digunakan guru yang monoton membuat siswa mudah bosan dan tidak memahami materi pelajaran sehingga ketuntasan belajar siswa rendah. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak, efektif dan menarik guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas IV. Teori yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (RnD) adalah teori Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi 5 langkah, yaitu: pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji validasi dan revisi, serta uji coba lapangan. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan tes serta menggunakan analisis data berupa *uji paired simple test*. Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah produk yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk.

---

### ABSTRACT

This development research was carried out to solve problems that exist in learning activities on Fiqh subjects at MIN 4 Nganjuk. The influencing factors are the lack of use of technology in teaching and learning activities and the monotonous conventional methods used by teachers which make students easily bored and do not understand the subject matter so that

students' learning completeness is low. This development research aims to develop a learning media that is feasible, effective, and attractive to improve students' learning completeness in class IV Fiqh subjects. The theory used in research and development (RnD) is the Borg and Gall theory, which has been simplified into 5 steps: information gathering, planning, product development, validation and revision testing, and field trials. By using data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires, and tests and using data analysis in the form of paired simple t test. The results obtained from this development research are that the product developed is feasible and effective for use in teaching and learning activities and can improve the learning completeness of grade IV students of MIN 4 Nganjuk.

---

**Corresponding Author:** [lailamanis88@gmail.com](mailto:lailamanis88@gmail.com)

This is an open-access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

---

#### **A. PENDAHULUAN.**

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Dengan semakin konvergennya batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi tentu berimbas pula pada berbagai sektor kehidupan. Salah satunya yakni berdampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia (Delipiter, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, mendorong manusia untuk merespon semua perkembangan tersebut secara cepat agar dapat mengikutinya. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Diantara pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *android*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* bersumber dari pemanfaatan teknologi modern yang saat ini banyak digunakan yaitu *SmartPhone*. *Android* merupakan salah satu sistem operasi yang ada pada *smartphone*.

Sistem operasi *android* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa yang dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi. Aplikasi ini dapat mengintegrasikan berbagai unsur seperti gambar, warna, audio, video dan lain sebagainya dalam materi belajar, sehingga harapannya siswa tertarik untuk mempelajarinya dan proses menerima serta memperoleh informasi dapat dilakukan dengan mudah oleh siswa. Media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu media yang praktis dan mudah digunakan. Konsep yang ditawarkan pada media pembelajaran berbasis *android* ini yaitu pembelajaran jarak dekat dan pembelajaran jarak jauh (siswa belajar mandiri di rumah). Dengan begitu pengembangan media pembelajaran berbasis *android* diharapkan dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran dalam kondisi apapun untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa, tidak menutup kemungkinan dalam kegiatan pembelajaran Fiqih di MIN 4 Nganjuk.

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang Fiqih ibadah. Sebagai umat Islam, kita diwajibkan untuk menjalankan syariat agama dengan baik dan benar. Tentunya jika kita ingin melakukan suatu amalan serusnya kita mengetahui dan memahami betul tentang sesuatu yang akan kita kerjakan tersebut. Dengan begitu pentingnya memberikan pelajaran Fiqih sejak dini dengan kontek pembelajaran yang bernakna, agar siswa dapat memahami betul dan mengamalkan syariat agama islam dengan baik dan benar. Salah satu syariat agama yaitu rukun islam yang terdiri dari: bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW adalah utusanNya, mendirikan sholat, menunaikan zakat, puasa Ramadhan dan haji bagi yang mampu (Abun Razin, 2011)

Ketersediaan fasilitas, sarana prasarana dan kemampuan guru yang ada merupakan salah satu upaya dalam memperlancar kegiatan belajar mengajar di MIN tersebut. Namun terdapat beberapa masalah dalam sebuah pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran Fiqih terutama di kelas IV. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Fiqih memiliki kendala yang menjadikan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran kurang maksimal sehingga ketuntasan belajar siswa masih belum tercapai secara keseluruhan. Kendala yang ada salah satunya yaitu pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode konvensional yang monoton sehingga membuat siswa merasa bosan. Selain itu minimnya pemanfaatan teknologi yang ada yang semestinya dapat membantu dalam penyampaian materi pada kegiatan belajar mengajar

Melihat kendala yang dialami saat kegiatan belajar mengajar tersebut maka dibutuhkan inovasi dan kreatifitas untuk memperbarui suasana pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang nantinya akan digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas IV MIN 4 diharapkan dapat memberikan pelajaran yang bermakna bagi siswa sehingga ketuntasan belajar siswa meningkat dan dapat dijadikan sebagai alternatif guru dalam melaksanakan proses penyampaian materi pelajaran Fiqih, karena sesuai perkembangannya *android* telah menjadi *trend* untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Dengan begitu tujuan adanya penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak, efektif

dan menarik guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa mata pelajaran Fiqih kelas IV MIN 4 Nganjuk dan untuk mengetahui hasil kelayakan dan kemenarikan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas IV MIN 4 Nganjuk

### 1. Media Pembelajaran

Media memiliki arti sesuatu alat atau suatu yang terletak ditengah-tengah (antara dua pihak), pengertian ini berasal dari bentuk jamak kata *medium* yang merupakan bahasa latin. Menurut *webster dictionary* kata media merupakan sesuatu yang ada di tengah atau sesuatu alat yang berfungsi menjadi koneksi antara dua pihak atau dua hal. Dengan begitu dapat diartikan bahwa media pembelajaran yaitu sesuatu yang bisa menghubungkan atau sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam memberikan pembelajaran (Sri Anita, 2010)

Ada beberapa kelompok media pembelajaran yang dinyatakan dalam Al-Quran diantaranya yaitu: 1) Media pembelajaran audio dalam surah al- 'Alaq (96): 1, Al-Isra' (17): 14, Al-Ankabut (29): 45, Al-Muzammil (73): 20; 2) Media pembelajaran visual dalam surah Al-Qur' an surah Al-Baqarah (2): 31; 3) Media pembelajaran berbasis Teknologi dalam surah An-Naml (27): 29 - 30 (Ramli, 2015). Dalam penelitian pengembangan ini, fokus media pembelajarannya pada kelompok media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh

Sebagai alat bantu dalam pembelajaran media pembelajaran memiliki tujuan:

- a. Proses pembelajaran menjadi mudah
- b. Efisiensi proses pembelajaran meningkat
- c. Tujuan pembelajaran dengan materi pembelajaran berjalan relevan
- d. Konsentrasi siswa dan guru lebih terkontrol

Sedangkan manfaatnya sebagai alat bantu pembelajaran adalah:

- a. Membangkitkan motivasi belajar sebab proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa
- b. Siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pembelajaran lebih baik sebab bahan pengajaran lebih jelas dan bermakna.
- c. siswa tidak mudah bosan dan guru lebih sedikit mengeluarkan tenaga sebab metode pembelajaran memiliki variasi bukan sekedar komunikasi verbal yang hanya disampaikan guru.
- d. Siswa lebih banyak mengerjakan berbagai kegiatan pembelajaran, karena bukan sekedar mendengarkan pemaparan dari guru saja namun terdapat aktifitas lain yang dikerjakan.

Dalam penelitian pengembangan ini berfokus pada pengembangan media teknologi berbasis *android*. *Android* merupakan sebuah sistem gratis dan bisa disesuaikan dengan bantuan *hardware* dan *software*. Sistem operasi *Android* dikeluarkan secara resmi pada tahun 2007 yang awalnya dibawah naungan Android Inc yang di dukung oleh Google pada tahun 2005. Peresmian *android* berjalan bersama dengan didirikannya sebuah perusahaan perangkat lunak, perangkat keras dan telekomunikasi yang memiliki tujuan dalam memajukan standart perangkat seluler. *Smartphone* berbasis *android* pertama kali dijual bulan Oktober tahun 2008 (Wikipedia, 2020). Sistem operasi *android* dapat dimanfaatkan

oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan pengetahuan atau menyampaikan pengetahun kepada siswa. Dengan adanya teknologi yang canggih ini diasumsikan prose pembelajaran juga lebih menarik. Siswa akan lebih mudah menyerap serta memahami materi apabila seorang guru mampu dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang ada.

## **2. Mata Pelajaran Fiqih**

Fiqih menurut bahasa (etimologi) adalah paham. Secara istilah, Fiqh merupakan disiplin ilmu yang mempelajari dan menjabarkan nilai nilai dan hukum dasar yang ada dalam Quran serta ketentuan yang ada pada Sunnah. Sunnah Nabi yang dijadikan referensi adalah sumber tertulis yang biasanya terdapat dalam kitab-kitab hadits. Selain itu, fiqih sebagai ilmu yang membahas mengenai hukum-hukum Islam praktis. Oleh karena itu, fiqih akan menjawab setiap pertanyaan mengenai dasar dan landasan yang menyangkut ibadah sehari-hari. Seperti makanan yang halal dan haram, thaharah, shalat, zakat, warisan, puasa, jual beli, pernikahan, dan sebagainya (Abdul Fatah Idris, 1990)

Mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu rumpun mata pelajaran pendidikan Islam (PAI) yang terdapat dalam sekolah umum. Namun dalam sebuah madrasah, fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diperoleh siswa mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi. Selain itu, ada juga mata pelajaran pendidikan Islam lainnya adalah Al-Qur' an Hadits, Akidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam (Heri Juhari Muchtar, 2012).

Mata pelajaran fiqih dalam tingkat madrasah Ibtidaiyah ditekankan pada pemahaman, pengalaman dan pembiasaan. Selain itu fiqih juga penting sebagai bekal untuk peserta didik dalam melaksanakan dasar-dasar hukum Islam dalam ibadah dan berperilaku pada kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk pendidikan dijenjang berikutnya (Muhaimin, 1996). Adanya pembelajaran fiqh di Madrsah Ibtidaiyah memiliki berapa tujuan, diantaranya: (Alaidin Kotto, 2004)

- a. Sebagai pedoman dalam berkehidupan baik secara individu atau kelompok, yaitu siswa mampu memahami dan melaksanakan hukum islam dalam ranah ibadah maupun muamalah dengan baik dan benar
- b. Sebagai wujud taat kepada Allah dengan cara memahami serta mengamalkan ketentuan hukum islam secara baik dan benar

Fiqih membahas tentang hukum-hukum syariat dikehidupan sehari-hari, Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi: Fiqih Ibadah dan Fiqih Muamalah (Alaidin Kotto, 2004).

## **3. Ketuntasan Belajar**

John B. Carrol pad tahun 1963 menemukan pandangan tentang kemampuan siswa dalam teori belajar tuntas, penemuan tersebut yaitu sebuah model yang menjabarkan berbagai faktor yang menjadi pengaruh atas keberhasilan belajar siswa. Selanjutnya John menjelaskan bahwa bakat siswa dalam suatu pelajaran (yang dalam hal ini adalah kecepatan dan laju belajar, bukan sebuah kapasitas belajar) dapat diketahui dari waktu yang telah tersedia untuk mempelajari hal tersebut.

Model teori belajar yang dikemukakan John ini masih bersifat konseptual lalu Benyamin S. Bloom mengubahnya menjadi sebuah model belajar yang lebih operasional. Bila bakat siswa tersalurkan secara normal dan siswa memiliki waktu belajar dan kualitas belajar yang sama pula maka hasil belajarnya akan tersalurkan dengan normal juga (Suryosubroto, 1997).

Dengan begitu bisa disimpulkan bahwasannya ketuntasan belajar yaitu sebuah kriteria dan mekanisme yang telah ditetapkan sekolah dalam menetapkan ketuntasan minimal yang harus ditempuh oleh siswa permulaan pelajaran. Dengan kata lain ketuntasan belajar siswa yaitu kriteria dan mekanisme yang telah ditetapkan oleh sekolah yang harus dicapai siswa dengan kriteria permulaan pelajaran.

Benyamin S. Bloom mengemukakan bahwa terdapat tiga aspek yang akan diperoleh dalam kegiatan belajar mengajar, ketiga aspek tersebut adalah: Aspek pengetahuan (*Cognitive*), aspek sikap (*affective*) dan aspek keterampilan (*psychomotor*). Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri manusia, apabila tidak terjadi perubahan dalam diri manusia setelah dia melaksanakan belajar maka tidak dapat dikatakan manusia tersebut telah melakukan proses belajar. Karena perubahan setelah yang ada setelah belajar itu ada dan terencana serta memiliki tujuan. Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2001).

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau disebut dengan RnD (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat diuji kelayakan dan keefektifannya. Teori yang digunakan yaitu teori Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan, akan tetapi sesuai dengan kebutuhan penelitian dan keterbatasan waktu maka peneliti menyederhanakan menjadi 5 langkah (Tim Puslitjaknov, 2008). Lima langkah tersebut yaitu: pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji validasi dan revisi, dan uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik observasi digunakan untuk mengamati kegiatan proses belajar mengajar dari tahap pre research sampai tahap uji coba; teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data terkait kegiatan pembelajaran Fiqih yang dilakukan antara peneliti dengan guru mata pelajaran Fiqih; angket digunakan untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa; serta teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis *paired simple T test* yang bertujuan untuk mengukur satu subjek yang sama dengan dua perlakuan atau pengaruh yang berbeda.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini diperkuat dengan temuan yang dilakukan oleh Murya dan Fajartia yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *android* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ceramah saja (Murya, Fajartia,

2017). Penelitian yang dilakukan oleh Krisnawati juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *android* dalam pembelajaran membuat siswa tidak merasa bosan serta membuat waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Krisnawati, 2016).

Pada kenyataan dilapangan yang diperoleh peneliti dari observasi menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di MIN 4 Nganjuk terdapat beberapa kendala salah satunya yaitu kendala pada pembelajaran mata pelajaran Fiqih. Kendala tersebut berupa ketuntasan belajar siswa belum tercapai dan siswa mudah bosan ketika belajar mata pelajaran Fiqih. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan metode konvensional yang monoton dan guru kurang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. *Android* merupakan salah satu sistem operasi yang ada pada *smarthpone* sedangkan *Smartphone* sendiri merupakan teknologi yang banyak digunakan dalam aktifitas masyarakat di Indonesia. Sistem operasi *android* dalam *smartphone* menguasai lebih dari 90% pasar *smartphone* di Indonesia dan 75% di dunia (Permana, 2019). Media pembelajaran berbasis *android* ini mudah dioperasikan sehingga siswa dapat melakukan belajar mandiri di rumah, selain itu media pembelajaran berbaisi *android* didesain dengan menarik agar materi mudah dipahami oleh siswa dan siswa tidak mudah bosan, sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran berbasis *android* dapat dijadikan sebuah penelitian dan pengembangan untuk berbagai mata pelajaran, diantaranya mata pelajaran Fiqih pada kelas IV MI. Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang Fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan kebiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta Fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam (Keputusan Menteri Agama, 2014). Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini fokus mata pelajaran Fiqih kelas IV materi semester genap, yaitu materi Sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajjud dan Sholat Idain.

Sebagai umat Islam, kita diwajibkan untuk menjalankan syariat agama dengan baik dan benar, tentunya jika kita ingin melakukan suatu amalan serusnya kita mengetahui dan memahami betul tentang sesuatu yang akan kita kerjakan tersebut. Dengan begitu pentingnya memberikan pelajaran Fiqih sejak dini dengan kontek pembelajaran yang bernakna, agar siswa dapat memahami betul dan mengamalkan syariat agama islam dengan baik dan benar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini menggunakan teori Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi 5 tahapan, yaitu: tahap pengumpulan informasi; tahap perencanaan; tahap pengembangan produk; tahap validasi dan revisi; dan tahap uji lapangan. Untuk memperjelas tiap tahapan yang dilakukan, berikut pembahasannya

### **1. Tahap pengumpulan informasi**

Tahapan ini mencakup studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan

yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. (Setyosari, 2012). Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengumpulkan informasi.. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara observasi langsung ke sekolah dan wawancara kepada guru mata pelajaran Fiqih kelas IV MIN 4 Nganjuk terkait proses pembelajaran terlebih dalam pembelajaran Fiqih. Hal ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran dan kebutuhan apa yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Menurut guru Fiqih kelas IV semua kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara daring atau *online* begitupun pada mata pelajaran fiqih. Hal ini karena kondisi pandemi *Covid-19* yang belum memperbolehkan sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Dalam proses belajar mengajar secara daring kegiatan belajar mengajar dilaksanakan melalui aplikasi *whatsapp*, tentunya semua siswa memiliki *smartphone*.

Dari hasil wawancara, peneliti menarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru menggunakan pembelajaran konvensional meskipun dalam kegiatan belajar mengajar secara daring, yaitu siswa diberi tugas membaca buku teks, merangkum materi dan mengerjakan soal. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang memahami materi pelajaran terutama mata pelajaran Fiqih serta adanya *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar kurang dimanfaatkan secara maksimal.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan kajian terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Fiqih yang digunakan pada kelas IV di MIN 4 Nganjuk. Peneliti mendapatkan informasi dari guru mata pelajaran Fiqih bahwa materi untuk kelas IV pada semester genap meliputi materi Sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajjud dan Sholat Idain.

## 2. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas. (Setyosari, 2012)

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan suatu inovasi baru untuk mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan pembelajaran di MIN 4 yang telah diperoleh dari pengumpulan informasi pada tahap sebelumnya. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas IV MI.

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini dapat dijadikan sebagai alternatif guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi serta pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar berupa *smarthphone* dapat digunakan secara maksimal. Selain itu, media pembelajaran juga didesain dengan menarik dan mudah dioperasikan sehingga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri dan membangkitkan semangat belajar siswa.



### 3. Tahap Pengembangan Produk

Tahap mengembangkan bentuk mulai awal dari produk yang akan dihasilkan. Salah satunya yaitu menyiapkan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi. (Setyosari, 2012). Pada tahap ini peneliti mengumpulkan buku-buku referensi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, menyiapkan rencana tampilan, gambar dan tema media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa MI serta menyiapkan bahan-bahan evaluasi dalam melengkapi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Peneliti juga menentukan dan menyiapkan aplikasi yang dipakai untuk membantu pembuatan produk media pembelajaran berbasis *android*. aplikasi tersebut diantaranya yaitu Adobe Illustrator, Ispring Quiz Creator dan Kodular. Adobe Illustrator digunakan untuk mendesain tampilan baik dari segi gambar, teks, font, background dan lain sebagainya, Ispring Quiz Creator digunakan untuk membuat soal evaluasi dan Kodular digunakan untuk mengconvert dari file di Adobe Illustration menjadi sebuah aplikasi *android*.

Setelah bahan – bahan yang akan digunakan siap, kemudian peneliti menyusun materi secara sistematis, menyusun kerangka dan desain yang akan dibuat untuk aplikasi dan membuat soal evaluasi. Setelah itu langkah terakhir yaitu mengconvert menjadi sebuah aplikasi *android* dengan bantuan Kodular sehingga produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih dapat diunduh pada *smartphone* berbasis *android*.

### 4. Tahap Validasi dan Revisi

Setelah pengembangan produk selesai peneliti melakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli media, ahli desain dan ahli pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan produk yang dikembangkan. Para ahli memberikan penilaian, kritik, saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan agar produk bisa lebih baik. Setelah validasi pertama peneliti melakukan revisi dari saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli, kemudian peneliti kembali menemui para ahli untuk melakukan validasi, begitu seterusnya. Validasi dan revisi dilakukan beberapa kali sampai para ahli menyatakan bahwa produk yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV MIN 4 Nganjuk. Berikut akan dipaparkan hasil angket validasi dari beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

Ahli materi dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih ini adalah salah satu Dosen UIN Maulana Malik Ibrahi Malang yang berkompeten dalam bidang pendidikan agama islam lebih khususnya dalam mata pelajaran Fiqih. Validasi ahli materi ini dilakukan dengan tujuan agar isi materi yang terdapat pada Media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar materi yang sesuai dengan kriteria siswa MI dan sesuai dengan kaidah, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran

Validasi yang dilakukan kepada ahli materi meliputi aspek: Materi yang disajikan sesuai dengan KI KD yang telah ditetapkan; Materi yang disajikan relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran; Pemilihan kosa kata memudahkan siswa untuk

memahami konteks kalimat; Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan; Kebenaran penyajian materi sholat Jumat pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD; Kebenaran penyajian materi sholat Dhuha pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD; Kebenaran penyajian materi sholat Tahajud pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD; Kebenaran penyajian materi sholat Idain pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD; Materi yang disajikan mudah dipahami; Materi yang disajikan diuraikan secara urut; Kelengkapan penyajian materi pada tiap tiap bab; Materi yang disajikan sesuai dengan kriteria siswa kelas IV MI/SD; Materi yang disajikan sesuai dengan kriteria siswa kelas IV MI/SD; Soal yang diberikan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai; Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang disajikan; Soal yang diberikan sesuai dengan kriteria siswa kelas IV MI/SD. Dari aspek-aspek tersebut diperoleh skor secara keseluruhan dengan jumlah 70 skor.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *android* maka dapat ditemukan prosentase dengan rumus:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada angket validasi ahli materi terdapat 15 item yang dinilai dengan skor minimal 1 dan maksimal 5, jika 15 item dikalikan dengan skor maksimal yaitu 5, maka jumlah skor maksimal yang diperoleh adalah 75.

$$\text{Prosentase} = \frac{70}{75} \times 100\% = 93,3\%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli materi maka diperoleh hasil 93.3%. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dikategorikan "sangat valid" yang artinya produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki sesuai dengan kritik, saran dan masukan dari ahli materi. Dari saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi ini akan dijadikan sebagai bahan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Selanjutnya validasi Ahli media. Ahli media dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis *android* ini merupakan salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim yang memiliki kompetensi dalam bidang desain dan teknologi pembelajaran. Validasi ahli media ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi ahli media mencakup beberapa aspek diantaranya: Kejelasan identitas media pembelajaran; Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi; Ketepatan pemilihan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas); Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas); Ketepatan pemilihan warna pada latar (Backroud); Ketepatan pemilihan gambar dengan isi materi pada tiap halaman; Ketepatan pemilihan komposisi warna tulisan dengan warna latar (background); Ketepatan tata letak/layout dari tombol button, gambar, tulisan dan warna latar pada tiap halaman; Konsisten dalam penggunaan tata letak/layout; Media pembelajaran mudah dioperasikan; Materi yang disajikan tersusun sistematis dalam media pembelajaran; Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas IV MI/SD; Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan; Fungsi masuk dan keluar efektif; Media pembelajaran efektif dan menarik untuk digunakan. Dari aspek-aspek tersebut diperoleh skor secara keseluruhan dengan jumlah 70 skor.

Pada angket validasi ahli media terdapat 15 item yang dinilai dengan skor minimal 1 dan maksimal 5, jika 15 item dikalikan dengan skor maksimal yaitu 5, maka jumlah skor maksimal yang diperoleh adalah 75.

$$\text{Prosentase} = \frac{70}{75} \times 100\% = 93,3 \%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli media maka diperoleh hasil 93.3%. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dikategorikan “sangat valid” yang artinya produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki sesuai dengan kritik, saran dan masukan dari ahli media. Dari saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media ini akan dijadikan sebagai bahan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan

Validasi selanjutnya yaitu Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 4 Nganjuk. validasi tersebut mencakup beberapa aspek diantaranya: Keseuaian isi dengan KI dan KD; Ketepatan isi materi pembelajaran; Materi dalam media pembelajaran diuraikan secara lengkap; Materi dalam media pembelajaran disusun secara sistematis; Ketepatan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi; Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami; Pemilihan gambar pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi; Tampilan pada aplikasi media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar; Kesesuaian evaluasi pada media pembelajaran dengan karakteristik siswa; Kesesuaian evaluasi pada media pembelajaran dengan materi pembelajaran; Aplikasi media pembelajaran mudah dioperasikan; Aplikasi media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi Fiqih; Aplikasi media pembelajaran memudahkan guru dalam proses pembelajaran; Aplikasi media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar mandiri; Aplikasi media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang tepat dalam proses penyampaian materi. Dari aspek tersebut diperoleh skor dengan jumlah 64 skor.

Pada angket validasi ahli media terdapat 15 item yang dinilai dengan skor minimal 1 dan maksimal 5, jika 15 item dikalikan dengan skor maksimal yaitu 5, maka jumlah skor maksimal yang diperoleh adalah 75. Maka akan diperoleh presentase validasi ahli pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{64}{75} \times 100\% = 85,3 \%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli pembelajaran maka diperoleh hasil 85,3 %. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dikategorikan “sangat valid” yang artinya produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* dianggap layak untuk dipakai di lapangan

## 5. Tahap Uji Lapangan

Setelah produk dinyatakan valid dan layak digunakan, peneliti melakukan uji coba produk berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kepada siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk yang berjumlah 32 siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan dari produk yang dikembangkan, data diambil dari angket yang diberikan kepada siswa. Selain itu

diperoleh data dari tes belajar siswa untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih. Berikut akan dipaparkan hasil pengisian angket siswa untuk mengetahui kemenarikan produk dan hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Pada angket yang diberikan kepada siswa terdapat 15 item aspek yang dinilai dengan skor minimal 1 dan maksimal 5. Jika pada tiap item memiliki skor maksimal 5 dan dikalikan dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa, maka skor maksimal tiap item adalah 160. Adapun aspek-aspek tersebut diantaranya:

- a. Aplikasi media pembelajaran berbasis *android* mudah di operasikan, dengan memperoleh skor 127
- b. Petunjuk penggunaan media pembelajaran sangat mudah dipahami, dengan memperoleh skor 124
- c. Media pembelajaran berbasis *android* memudahkan dalam memahami materi, dengan skor 128
- d. Ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *android* mudah dibaca, dengan skor 135
- e. Warna latar (background) yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *android* sesuai, dengan skor 146
- f. Pemilihan gambar pada media pembelajaran berbasis *android* sesuai dengan materi pelajaran dan menarik, dengan skor 133
- g. Pemilihan gambar pada media pembelajaran berbasis *android* memudahkan dalam memahami materi, dengan skor 129
- h. Materi yang disajikan dalam Media pembelajaran berbasis *android* mudah dipahami, dengan skor 139
- i. Pemilihan kata pada materi di media pembelajaran berbasis *android* mudah dipahami, dengan skor 136
- j. Media pembelajaran berbasis *android* menjadikan semangat dalam belajar, dengan skor 138
- k. Media pembelajaran berbasis *android* menarik untuk digunakan belajar, dengan skor 137
- l. Belajar Fiqih dengan media pembelajaran berbasis *android* menambah pengetahuan baru, dengan skor 140
- m. Belajar Fiqih dengan media pembelajaran berbasis *android* menyenangkan, dengan skor 130
- n. Fungsi masing-masing tombol mudah digunakan, dengan skor 140
- o. Soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *android* mudah dipahami, dengan skor 134

Untuk memperoleh prosentase terhadap seluruh aspek dari hasil uji coba lapangan dari 32 siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor dari 32 siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{2016}{2400} \times 100\% = 84\%$$

Dari pengolahan data uji coba lapangan maka diperoleh hasil 84 %. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kemenarikan yang sudah dipaparkan

sebelumnya maka dikategorikan “sangat menarik”

Selain data kemenarikan yang diperoleh dari angket, terdapat data yang diperoleh dari hasil tes. Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran sehingga diperoleh data *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* dan *posttes* digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Fiqih. Dari data hasil *pretes* dan *postes* diketahui rata rata hasil *pretes* siswa adalah 62,8 sedangkan rata rata hasil *posttes* siswa adalah 87,5. Data tersebut keemudian akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t tes*. *Paired sample t tes* merupakan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu. Uji ini digunakan untuk menguji efektifitas media pembelajaran berbasis *android* yang telah dikembangkan.

Tabel C.1. Paired Sampels Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 pre test - post test	-24.6875	8.41825	1.48815	-27.7226	-21.6524	16.589	31	.000	

Pada tabel diatas dinyatakan terdapat perbedaan mean sebesar -24,68. Angka tersebut berasal dari rata-rata hasil belajar sebelum (*pretest*) menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih atau 62,8 – 87,5. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 24,68 dari rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih dan sesudah menggunakannya.

Adapun langkah dalam menyusun pengujian *paired sample t test* adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan Hipotesis

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*

$H_a$  : Ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*

2. Menentukan signifikansi

Diketahui signifikansi yang diperoleh dari hasil Uji T pada tabel diatas yaitu 0,000

3. Kriteria pengujian

a. Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak

b. Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima

Berdasarkan syarat yang telah disebutkan diatas dan dari tabel hasil pengujian, maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yaitu  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan

sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 4.

#### D. KESIMPULAN

Upaya dalam mengatasi masalah rendahnya ketuntasan belajar siswa MIN 4 Nganjuk dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran Fiqih kelas IV. Pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis android telah diuji validasi oleh beberapa ahli serta di lakukan uji lapangan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Validasi dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 93,3% yang artinya sangat valid; validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 93,3% yang artinya sangat valid; validasi dari ahli pembelajaran (guru mata pelajaran Fiqih) memperoleh presentase sebesar 85,3% yang artinya sangat valid. Sedangkan untuk uji coba lapangan mendapatkan prosentase kemenarikan sebesar 84% yang artinya sangat menarik dan untuk efektifitas dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa di lihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dari hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dalam *pretest* sebesar 62,8 dan nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 87,5. Kemudian dihitung menggunakan rumus *paired simple t test* dan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 sehingga  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 4.

#### REFERENSI

- AlBatawiy, Abu Razin (2011). *Terjemah Matan Safinatun Najaah*. Maktabah Ar Razin Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta:Yuma Pustaka
- Author, [https://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Diakses pada 10 September 2020
- Idris, Abdul Fatah dan Abu Ahmadi. (1990). *Terjemahan Fiqih Islam Lengkap*. Jakarta: Rineka Cipta
- Keputusan Menteri Agama (2014). *Pedoman Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*. Jakarta : Depag
- Kotto, Alaidin. (2004). *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Krisnawati, Tri Asih Wahyu. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 3 Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (2)
- Lase, Delipiter (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN Jurnal Ilmiah Teologi Pendidikan Sains Humaniora dan Kebudayaan*
- Muhaimin. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV Citra Media
- Muchtar, Heri Juhari. (2012). *Fikih Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muyaroah, Siti dan Mega Fajartia (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi”, *IJCET*, 6 (2)
- Permana, Kemal Setia. (2019). *Mengutip URL, sumber internet* <https://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet-dan-smartphoneterusmeningkat-android-dominasi-pasar-indonesia-dan-dunia>

- Ramli. (2015). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran dan Al-Hadist. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015*
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,2001).
- Setyosari, Punaji (2012). *Edisi Kedua Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suryosubroto. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Puslitjaknov (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.