



PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FIKIH UNTUK KELAS XI IPS DI MAN 1 PASAMAN

Rahmat Ramadani¹, Liza Efriyanti²

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi^{1,2}
rahmathold12@gmail.com¹, lizafamuth@yahoo.com¹

Info Artikel :

Diterima : 17 Januari 2022

Disetujui : 21 Januari 2022

Dipublikasikan : 28 Januari 2022

ABSTRAK

Perkembangan pendidikan tidak terlepas dari peran ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi sekarang ini memberi banyak perubahan yang berhubungan dengannya. Hal ini menuntut manusia untuk menjadi yang berkualitas dan mampu menghadapi tuntutan global. Tidak bisa di pungkiri bahwa kemajuan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan dalam proses ajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar ataupun menerima materi ajar namun perlu adanya konsep yang jelas sehingga materi ajar dapat tersampaikan dan diterima dengan jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar perlu adanya perancangan pengajaran agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien sehingga memicu siswa yang aktif dalam belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang di berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Penelitian yang penulis lakukan yaitu perancangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran fikih untuk kelas XI IPS di MAN 1 Pasaman merupakan penelitian yang bertujuan untuk memudahkan guru dan juga siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian Research dan Development (R&D). Menggunakan model pengembangan versi 4-D (four D). 4D terdiri dari define, design, develop, dessiminatte. Model pegembangan sistemnya menggunakan model pengembangan multimedia luther-sutopo. Hasil dari penelitian media pembelajaran fikih berbasis android ini mendapatkan nilai uji validitas dengan rata-rata yaitu 0,83 yaitu valid, uji praktikalitas dengan nilai rata-rata 0,92 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektifitas dengan nilai rata-rata 0,93, berdasarkan hasil uji produk media pembelajaran fikih berbasis android ini dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran fikih.

Kata Kunci :
Media
pembelajaran,
Android, fikih

ABSTRACT

Keywords :
Learning media,
android, fiqh

Development education no miss from role knowledge knowledge and technology (science and technology), development technology information and knowledge knowledge in the era of globalization now this give many related changes _ with him . This thing demand man for be quality _ and capable face global demands . Not can be denied that progress technology influence world education in the teaching and learning process . Learning process teach no only just convey Theory teach or accept teaching material however need existence clear concept _ so that teaching materials can delivered and received with clear . In implementation of the learning process teach need existence planning teaching so that the learning process teach walk effective and efficient so that trigger active student _ in study . Learning media working as wrong one source study for student for get message and information provided _ by the teacher so Theory learning could more increase and shape knowledge for student The author 's research do that is learning media design based on android on eye lesson fiqh for class XI IPS at MAN 1 Pasaman is purposeful research _ for make it easier for teachers and also student for carry out the learning process . Method used _ in study is method Research and Development (R&D) research . Using the development model 4-D version (four D) . 4D consists from define, design, develop , desiminate . Development model the system using the luther-sutopo multimedia development model . Results from learning media research fiqh based on android this got value test validity with an average of 0.83 which is valid, test practicality with the mean value is 0.92 with category very height , and test effectiveness with mean value 0.93, based on results test learning media products fiqh based on android this could help teachers and student in carry out the learning process fiqh

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan tidak terlepas dari peran ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi sekarang ini memberi banyak perubahan yang berhubungan dengannya. Hal ini menuntut manusia untuk menjadi yang berkualitas dan mampu menghadapi tuntutan global. Tidak bisa di pungkiri bahwa kemajuan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan dalam proses ajar mengajar.

Proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar ataupun menerima materi ajar namun perlu adanya konsep yang jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien sehingga memicu siswa yang aktif dalam belajar. Guru berperan sebagai pengajar, motivator, evaluator, pembimbing, dan pembaru sehingga dituntut sehingga dapat menguasai kelas saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi pelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Madrasah Aliyah Negeri Lubuk Sikaping merupakan Madrasah Aliyah satu-satunya dan pertama di kabupaten Pasaman. MAN 1 Pasaman berdiri pada tahun 1983,

atas kebijakan Departemen Agama pada tahun 1983 maka diberi kesempatan untuk menjadikan Madrasah Aliyah Lubuk Sikaping menjadi Negeri yang di beri nama MAN 1 Pasaman. MAN 1 Pasaman beralamat di Jalan. Alai No. 8. Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Pasaman terdapat 3 jurusan :Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Ke Agamaan. Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Pasaman adalah bagian dari mata pelajaran yang ada di setiap jurusan. Salah satunya mata pelajaran fikih di kelas XI jurusan IPS.

Penelitian yang akan dilakukan dilakukan bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Fikih di kelas XI IPS di MAN 1 Pasaman. Media pembelajaran. Media pembelajaran terbagi atas dua macam yaitu bias berupa perangkat keras yaitu seperti alat peraga, buku dan sebagainya. Dalam proses belajar mengajar sebuah media sangat dibutuhkan sekali terutama dalam mendukung sebuah proses pembelajaran agar bias berlangsung dengan baik, untuk itu sebuah media perlu untuk diciptakan dan dikembangkan baik itu berupa perangkat lunak maupun perangkat keras.

Android merupakan sistem operasi yang paling diminati oleh masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Android dipilih sebagai basis aplikasi ini karena android merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat dunia saat ini, aplikasi *android* telah digunakan untuk berbagai keperluan, seperti hiburan, pendidikan, bisnis, kesehatan dan lain sebagainya. Keunggulan lain dari *android* adalah memiliki lisensi *open source* sehingga para pengembang memiliki kebebasan dalam hal pengembangan dan inovasi. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI IPS serta sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku, sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. R&D didefinisikan sebagai metode penelitian bertujuan untuk mencari, merumuskan memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektivan produk, model, metode atau strategi. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektivan produk tersebut dalam penerapannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4D ini terdiri dari pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*), dan penyebar/uji coba (*disseminate*).



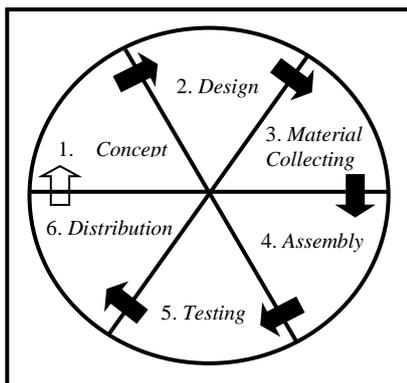
Gambar 1. Pengembangan Model 4D

Salah satu alasan memilih model 4D adalah karena model ini sederhana dan tidak memerlukan waktu yang lama namun sangat ampuh. Dengan adanya analisis

kebutuhan (*needs analysis*) peneliti dapat melihat karakteristik siswa atau peserta didik dan diharapkan penelitian dengan model ini dapat mengembangkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil aktivitas, serta motivasi belajar.

Model Pengembangan Media

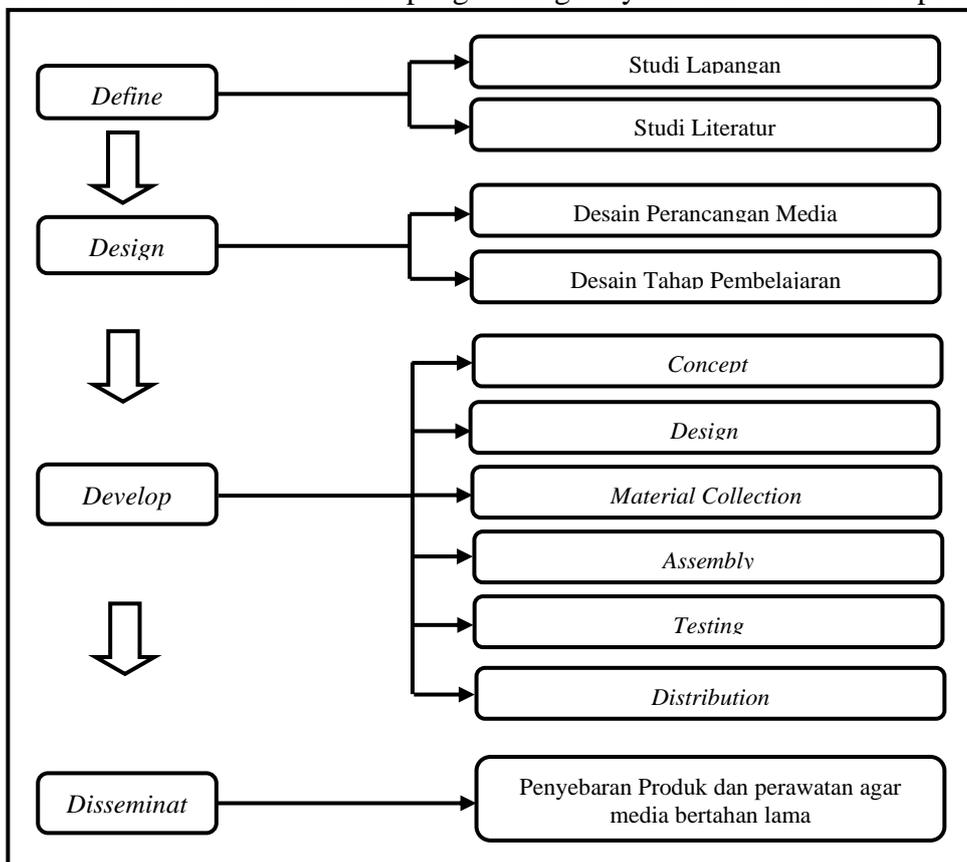
Pengembangan perangkat lunak untuk implementasi dalam penelitian ini menggunakan metode multimedia Development Life Cycle versi Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, *distribution*.



Gambar 2. Tahap Pengembangan Media Luther Sutopo

Tahap Penelitian

Tahap penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasikan metode penelitian R&D versi 4D dan model pengembangan system dari Luther Sutopo.



Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kvaliditasan(kesahihan). Produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, di sebut dengan validitas isi. Semua komponen produk pembelajaran, antara satu dengan yang lain nya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Indikator-indikator yang digunakan untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan valid adalah validitas isi dan validitas konstruk.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap uji maka perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini. Uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli(*expert*). Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Hasil angket uji validitas diolah dengan mengacu pada rumus statistic Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Uji Praktikalitas Poduk

Aspek kedua penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian nieveen memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar-pakar lainnya memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaan model termasuk kategori "baik". Hasil angket praktikalitas produk dianalisis menggunakan moment kappa sebagai berikut :

$$k = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Uji Efektivitas Produk

Aspek ketiga penentuan kualitas produk pembelajaran adalah keefektivitasan. Aspek keefektivitasan sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru bidang studi, siswa dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistic Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut :

$$\langle g \rangle = \frac{(\% \langle sf \rangle - \% \langle Si \rangle)}{(100 - \% \langle Si \rangle)}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa aplikasi media pembelajaran fikih berbasis android untuk kelas XI IPS di MAN 1 Pasaman menggunakan *smart apps creator 3*, *Adobe Photoshop CS6*. Media pembelajaran berbasis *android* ini dibuat sebagai pendukung dari pembelajaran fikih di MAN 1 Pasaman. Diharapkan dengan adanya aplikasi media pembelajaran fikih berbasis *android* ini siswa lebih semangat lagi dalam belajar, dan bias menambah pemahaman siswa dalam memahami pelajaran dan juga agar siswa lenih tertarik terhadap materi

pelajaran fikih yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran fikih berbasis *android* ini disajikan dalam beberapa menu yang terdapat pada halaman menu utama yaitu *profile*, petunjuk, pendahuluan, KD dan Indikator, materi, video, soal latihan, dan *Log out*.



Gambar 3. Tampilan Intro

Merupakan tampilan awal dari aplikasi media pembelajaran fikih, dan terdapat tombol play untuk masuk kemenu utama, serta tombol untuk menghidupkan dan mematikan music *background*.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Halaman menu utama berisi beberapa tombol berfungsi untuk mengakses halaman yaitu terdiri dari tombol *profile*, petunjuk, pendahuluan, kd dan Indikator, materi, video, soal latihan dan *Log out*.



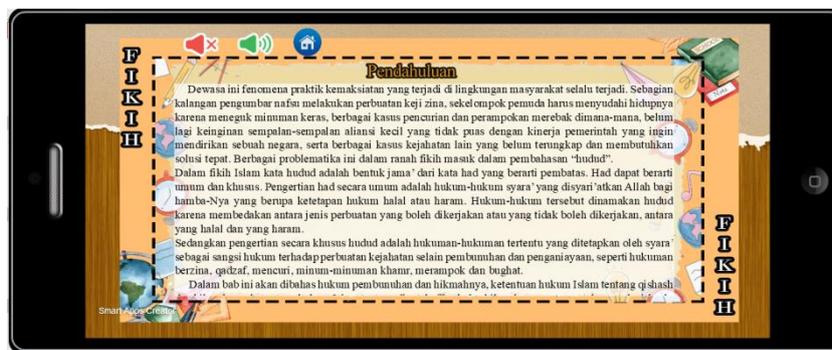
Gambar 5. Profile

Pada halaman *profile* akan muncul informasi tentang tempat kuliah, alamat, nomor wa, fb dan instagram.



Gambar 6. Petunjuk

Halaman petunjuk yang berisi fungsi dan kegunaan masing-masing tombol yang ada pada aplikasi.



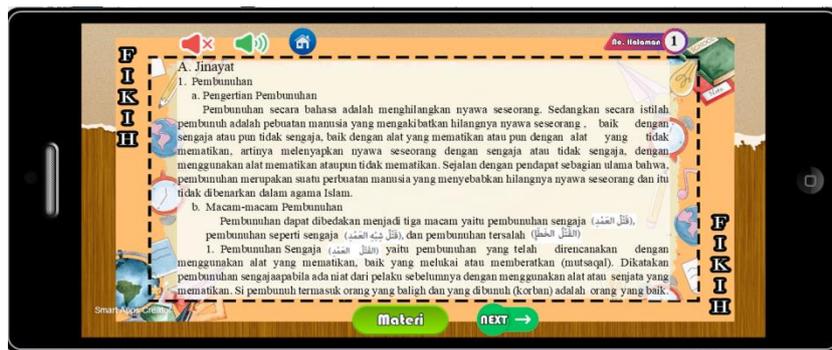
Gambar 7. Pendahuluan

Halaman pendahuluan yang berisi penjelasan mengenai gambaran umum mata pelajaran fikih kelas XI.



Gambar 8. KD dan Indikator

Halaman kd dan indicator berisi mengenai informasi, kompetensi dasar dan indicator mata pelajaran fikih yang disesuaikan dengan silabus disekolah.



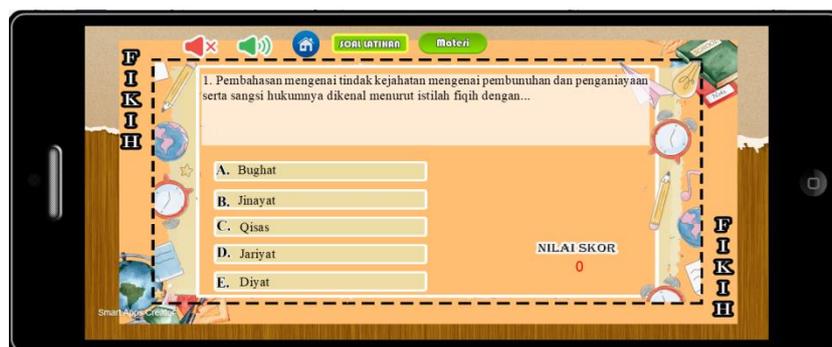
Gambar 9. Halaman materi

Halaman materi diatas merupakan salah satu materi pada bab 1 berisikan penjelasan materi Jinayat pada pembelajaran fikih untuk kelas XI IPS.



Gambar 10. Video

Halaman video berisikan tentang penjelasan tentang materi fikih, untuk menjalankan video harus mengkoneksikan jaringan internet untuk memutar video.



Gambar 11. Soal latihan

Halaman soal latihan berisi soal-soal latihan yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa.

Hasil dari penelitian ini didukung oleh angket yang telah peneliti buat dan sebarakan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas terhadap aplikasi media pembelajaran fikih berbasis *android* yang dapat dilihat pada lampiran skripsi penelitian ini.

Hasil Validitas dari aplikasi media pembelajaran fikih berbasis android ini dilakukan oleh 3 orang dosen ahli. Hasil lembaran validitas dari 3 orang dosen yaitu Hasil lembaran validitas 3 orang dosen yaitu Bapak Agus Nur Khomarudin, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,84, Ibuk Gusnita Darmawanti, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,80, dan Ibuk Rina Novita, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,83, mendapatkan nilai akhir 0,83 yang di hitung dengan rumus Aiken's V, maka nilai dari aplikasi media pembelajaran fikih berbasis *android* ini dinyatakan valid.

Hasil uji praktikalitas produk penelitian di tunjukan kepada 1 orang dosen komputer, 1 orang guru mata pelajaran fikih dan 3 orang siswa. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktisan dari dosen yaitu ibuk Yulfida Elin Yuspita, M.Kom dengan nilai 0,75 dan guru mata pelajaran fikih yaitu ibuk Meirina sari, S.Pd dengan nilai 0,91 dan siswa yaitu Dina Gusnita dengan nilai 0,96, Doni saputra dengan nilai 0,96 dan Devi ostriani dengan nilai 1,0, didapatkan nilai akhir 0,92 setelah diterapkan menggunakan moment kappa nilai kepraktikalitasan tersebut berada pada interval 0,81 - 100 dengan kategori sangat tinggi.

Untuk uji efektivitas produk di tunjukan kepada 2 orang guru fikih yaitu bapak Drs. Yulinasri, MA, ibuk Meirina sari, S.Pd, dan 8 orang siswa yaitu Febriana, M. Akbar, Devita Sari, Barta Mulia, Ahmad faruq, Agil puta, Mardiah, dan Ishak. Setelah melakukan proses perhitungan lembaran efektivitas dari 2 orang guru fikih dan 8 orang siswa, didapat nilai akhir 0,93

No	Nama	Nilai Efektiv		Nilai G
		Sebelum	Sesudah	
1	Drs. Yulinasri, MA	48	96	0.92
2	Meirina sari, S.Pd	44	100	1
3	Febriana	32	88	0.82
4	M. Akbar	52	96	0.92
5	Devita Sari	52	96	0.92
6	Barta Mulia	60	100	1
7	Ahmad faruq	28	92	0.89
8	Agil puta	44	100	1
9	Mardiah	52	92	0.83
10	Ishak	44	100	1
Jumlah		456	960	9.3
Rata-rata		45.6	96	0.93

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yakni aplikasi media pembelajaran fikih berbasis android ini telah dirancang dan dibuat menggunakan smart apps creator 3 yang menghasilkan output berbentuk apk sehingga bisa dijalankan pada smartphone android. Dan aplikasi media pembelajaran fikih berbasis android ini dapat membantu para siswa terutama siswa kelas XI IPS di MAN 1 Pasaman yang bisa membantu dalam memahami materi pembelajaran fikih, serta belajar dimana saja tanpa harus membawa buku dan hanya memanfaatkan smartphone mereka. Dengan adanya

aplikasi ini diharapkan bisa membantu guru dalam menjelaskan pelajaran terutama pelajaran yang berkaitan dengan materi fikih, sehingga dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam belajar agar hasil proses pembelajaran akan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1321, no. 2, pp. 171–187, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1321/2/022099.
- M. H. Hari Antoni Musril, JasmientiX, "IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER," vol. 9, pp. 83–95, 2020.
- A. D. A. Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar," *J. basicedu*, vol. 3, no. 2, pp. 524–532, 2020.
- U. C. Septiana Restu Nurhalimah, Suhartono, "Jurnal Riset Pendidikan Kimia ARTICLE," vol. 7, no. 2, pp. 160–167, 2017.
- F. R. Pradhana *et al.*, "FEATURES OPTIMIZATION OF MOBILE-BASED LECTURES SCHEDULING," vol. 4, no. 1, pp. 16–22, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- Z. A. M. Dihin Muriyatmoko, Faisal Reza Pradhana, "Durus AL-Lughah Gontory: Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Pemula Menggunakan Metode Lansung," vol. 6, no. 1, pp. 77–84, 2019, doi: 10.25126/jtiik.201961259.
- S. Afrianti *et al.*, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2020.
- M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020.
- Y. N. Riri Okra, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," 2019.
- H. Sugiarto, "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka," *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.)*, vol. 3, no. 1, pp. 26–31, 2018.
- S. Zakir, E. Maiyana, A. N. Khomarudin, and R. Novita, "Development of 3D Animation Based Hydrocarbon Learning Media Development of 3D Animation Based Hydrocarbon Learning Media," 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1779/1/012008.
- M. Zakir and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Berbasis Android Di Smk Elektronika Indonesia Bukittinggi," *J. Edukasi Elektro*, vol. 4, no. 2, pp. 153–157, 2020, doi: 10.21831/jee.v4i2.35371.
- M. Haviz, "Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna," 2013.