

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI PENGURUSAN JENAZAH UNTUK SISWA KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Oleh: Rahmat Hidayat Hanafi*

Mahasiswa pascasarjana Program Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Gunung Djati
Bandung,

*rahifihanafi@gmail.com

***Abstract :** This research aims to develop learning media islamic education with android application basic competence how to treatment human corpse and modeling to treatment human corpse in class XI PS and XI TN SMK Muhammadiyah Somagede determine the feasibility of application of the media as a learning media which based on matter expert, media expert, Islam education teacher, and the opinion from student. This research adapted from ADDIE development model which is a type of Research and Development (R&D) there are: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation, but the research is only carried out until the Implementation phase. Validation of the media is done by one matter expert, one media expert, one Islam education teacher in SMK Muhammadiyah Somagede. Media were developed tested on 25 students of class XI. The results showed that the level of media feasibility PAI for Android as a medium of learning based on assessment: 1) Subject matter expert percentage scored 73% so including the category of worthy, 2) Media expert obtained percentage scored 92%, so including the category of very worthy, and 3) Islam education teacher obtained percentage scored 83%, so including the category of very worthy. The student in class XI including the category of worthy. The Islam learning medium for Android is feasible for use as a Islam learning medium Basic Competence how to treatment human corpse and modeling to treatment human corpse.*

Keywords :

Mobile learning, :intruction teaching, treatment human corpse, Android, ADDIE,

Abstrack : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI menggunakan aplikasi android dengan materipengurusanjenazah untuk siswa Kelas XI PS1 dan Kelas XI TN1 di SMK Muhammadiyah Somagede dan mengetahui kelayakan aplikasi ini berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, pelaksana pembelajaran PAI dan pendapat siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Reserch and Development (R&D) yang diadaptasi dari model ADDIE. yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu Implementasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru PAI yaitu guru SMK Muhammadiyah Somagede-Banyumas. Media yang dikembangkan dan diujicoba kepada 25 siswa Kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran PAI berbasis android berdasarkan penilaian: 1) ahli materi diperoleh persentase 78% termasuk kategori layak, 2) ahli media diperoleh persentase 92% termasuk kategori sangat layak, 3) pelaksana pembelajaran PAI diperoleh persentase 83% termasuk dalam kategori layak. Respon siswa terhadap media ini saat di uji coba mendapatkan kategori layak. Dengan demikian media pembelajaran PAI Layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI.

Kata kunci:

Mobile learning, Media Pembelajaran PAI, Pengurusan Jenazah, Android, ADDIE.

PENDAHULUAN

Peradaban itu maju diiringi pula pada teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang. Kemajuan dari teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat memberikan imbas dalam setiap lini kehidupan bahkan bukan merupakan sesuatu hal yang aneh lagi bagi komunitas manusia. Perananan teknologi informasi dan komunikasi pada masa sekarang ini memegang peran yang krusial dalam kehidupan, diantaranya pada bidang industri, perekonomian, sosial, kebudayaan, geografi, pendidikan dan lain sebagainya.

Potensi yang terdapat pada teknologi informasi dan komunikasi memiliki peluang untuk membantu proses kegiatan belajar. Permasalahan tersebut dapat kita amati dari adanya perubahan pola belajar baru bagi seseorang dalam mendapatkan setiap pengetahuan dan juga pada proses memahami informasi. Semua hal tersebut ditimbulkan oleh adanya faktor dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Bagi pendidik dengan adanya hal seperti itu berpeluang besar untuk terus senantiasa aktif berkontribusi mensukseskan pencapaian tujuan pendidikan yang di usung oleh pemerintah pada era zaman sekarang ini.

Suatu inovasi baru dalam bidang pendidikan dengan lahirnya konsep elektronik *learning (e-learning)*, yang kemunculannya di sebabkan oleh adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan berjalannya waktu konsep *e-learning* ternyata mempunyai kelemahan. Kelemahan *e-learning* salah satunya adalah keterbatasan tempat bagi peserta didik sehingga muncullah inovasi baru yang disebut dengan *M-learning*. *M-learning* atau yang dikenal dengan pembelajaran *mobile learning* mampu memberikan peluang untuk belajar lebih luas tanpa di batasi ruang dan waktu bagi peserta didik. Hal ini mampu menjadikan peserta didik leluasa dalam belajar serta mendorong untuk lebih aktif.

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis perkembangan teknologi sesuai dengan kemajuan zaman era digital. Pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan, yakni *insan kamil*. Di samping itu, pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah pendidik yang memiliki kompetensi yang baik. Pendidik yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan pendidikan nasional yakni memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional (Undang-undang Sisdiknas)

Kompetensi pedagogik mendorong seorang pengajar untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan media berbasis TIK merupakan sesuatu hal yang

mutlak dimiliki seorang pengajar (munir, 2008). Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK akan menentukan tingkat efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Agar hal tersebut dapat berjalan dengan baik maka perlu adanya pelatihan dan pengenalan terhadap penggunaan media tersebut, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Jangan sampai ketika menggunakan media pembelajaran berbasis TIK memunculkan masalah baru dalam pembelajaran itu sendiri sehingga fungsi media dalam proses pembelajaran tidak ada.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam seringkali mengalami kesulitan dalam melakukan inovasi media pembelajaran dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini juga yang dirasakan pada sekolah SMK Muhammadiyah Somagede-Banyumas. Media pembelajaran yang ada hanya bersifat monoton dan membosankan. Terlebih lagi ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam materi pengurusan jenazah. Waktu yang terbatas dalam pembelajaran tidak cukup untuk membahas semua materi terlebih lagi ditambah dengan praktek. Sehingga penyampaian materi pengurusan jenazah bersifat verbal yang berdampak pada ketidakmampuan peserta didik dalam melakukan praktek dan tidak jarang peserta didik main hp (*smartphone*) dan tidak menghiraukan proses pembelajaran. Dalam kondisi seperti ini maka pendidik harus memberikan media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media yang disesuaikan dengan kondisi zaman peserta didik yang serba digital yaitu dengan melakukan inovasi media pembelajaran berbasis android (*mobile learning*). Karena hal ini juga merupakan tugas dari pendidik yang harus selalu berusaha meningkatkan keahlian, baik dalam bidang yang diajarkannya maupun dalam cara mengajarkannya. Sebagaimana seharusnya dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik harus disesuaikan dengan zamannya, karena antara pendidikan di zaman dahulu dengan zaman sekarang tentu berbeda kondisinya.

Aktivitas seorang pendidik tersusun rapih yang dimaksudkan agar peserta didik aktif dalam belajar yang disesuaikan dengan bahan ajar disebut juga dengan pembelajaran . Pembelajaran pada hakikatnya bermakna suatu aktivitas yang tersusun untuk memberikan stimulus kepada peserta didik supaya belajar dengan baik dengan diarahkan kepada pencapaian tertentu.

Pembelajaran dimaknai dengan suatu upaya pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik dengan maksud akan terjadi perubahan, baik perubahan dari aspek kognitifnya berupa pengetahuan, aspek afektif berupa pembentukan karakter yang kepribadian yang baik serta aspek motorik yaitu meningkatnya keterampilan yang ia miliki. Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik sebagai bagian dari rangkaian proses pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebutan yang diberikan kepada salah satu subyek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim dan menjelaskannya pada tingkat tertentu (thoha, 1999). Menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam (PAI) berarti bidang Studi Agama Islam (Tafsir, 1995). Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subyek peserta didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran

Islam. Selain itu PAI bukanlah sekedar proses usaha mentransfer ilmu pengetahuan atau norma agama melainkan juga berusaha mewujudkan perwujudan jasmani dan rohani dalam peserta didik agar kelak menjadi generasi yang memiliki watak, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur serta kepribadian muslim yang utuh (Muntholi'ah, 2002). Pembelajaran PAI adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar Agama Islam. Pembelajaran ini akan lebih membantu dalam memaksimalkan kecerdasan peserta didik yang dimiliki, menikmati kehidupan, serta kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap lingkungan.

Proses pemberian informasi, peran media sangat mempunyai arti yang sangatlah penting, karena dalam kegiatan tersebut materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media, sehingga media juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahan keabstrakan bahkan dapat dikongkritkan dengan kehadiran media. Peserta didik dengan demikian bisa dengan mudah untuk mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi Android sebenarnya suatu inovasi yang mengarah dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang merujuk pada pemanfaatan *smartphone mobile*. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai strategi yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *Electronic Learning (E-Learning)* sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Istilah *Mobile Learning* pula dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak(*mobile*).

Android adalah suatu sistem operasi yang didesain sebagai *platform Open Source* untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android menyediakan semua *tools* dan *framework* untuk mengembangkan aplikasi dengan mudah dan cepat. Terciptanya Android SDK (*Software Development Kit*) para pengembang aplikasi dapat memulai pembuatan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi Android sebenarnya suatu inovasi yang mengarah dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang merujuk pada pemanfaatan *smartphone mobile*. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai strategi yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *Electronic Learning (E-Learning)* sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Istilah *Mobile Learning* pula dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak(*mobile*).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development) dan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan Analysis (analisis), Design (perancangan), Development and Implementation (pengembangan dan implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan kemudian menguji coba produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis mobile learning dengan platform android yang dapat dioperasikan dengan smartphone atau perangkat mobile lainnya.

Uji kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berupa aplikasi android media pembelajaran materi Pengurusan Jenazah yang selanjutnya dilakukan validasi materi, validasi media, pelaksana pembelajaran (guru) SMK Muhammadiyah dan uji pengguna siswa kelas XI PS dan XI TN yang berjumlah 50. Validasi materi, validasi media dan validasi pelaksana pembelajaran dilakukan sebelum produk diujicobakan kepada pengguna, sedangkan uji kelayakan oleh pengguna dilakukan pada siswa sebagai pengguna dari media pembelajaran.

Prosedur Penelitian Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluation. Tahap pertama merupakan tahapan analyze (menganalisa) yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa. Analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi materi utama yang akan diajarkan. Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui karakter siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat menjadi masukan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap kedua adalah tahap design (merancang) merupakan penentuan unsur dan pengumpulan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran dirancang dan disajikan dengan memperhatikan hasil pada tahap analisis. Tahapan perencanaan produk yang akan dilakukan menghasilkan flowchart dan storyboard media pembelajaran.

Tahap ketiga adalah tahap develop yang merupakan tahap pengembangan yaitu untuk menerapkan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Selama tahap pengembangan, produk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, selanjutnya dilakukan penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media, serta dilakukan revisi dan penyempurnaan pada bagian yang perlu diperbaiki sebelum diujicobakan kepada siswa. Tahap berikutnya adalah implement (menerapkan), merupakan tahap mengujicobakan produk kepada siswa SMK Muhammadiyah Banyumas kelas XI. Uji coba dilakukan dengan mengambil sampel penelitian sebanyak 25 siswa kelas XI program Perbankan syariah dan 25 siswa kelas XI program tata niaga di SMK Muhammadiyah Banyumas. Tahapan terakhir adalah tahap evaluate (mengevaluasi) yang merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk media pembelajaran yang telah dibuat serta menerima masukan untuk melakukan revisi (perbaikan).

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan wawancara dan kuesioner angket untuk memperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah dalam rangka untuk mengetahui kondisi objektif lokasi penelitian, wawancara dengan waka kurikulum dilakukan untuk mencari informasi tentang kurikulum Pendidikan Agama Islam yang diterapkan dan diberlakukan di SMK Muhammadiyah Somagede dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui bagaimana pembelajaran PAI yang berlangsung di kelas.

Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Skala yang digunakan yaitu skala Likert yaitu jawaban responden dinyatakan dalam rentang jawaban skala 1–5, dimulai dari skala terbesar yaitu sangat layak, layak, cukup, kurang layak, dan sangat kurang layak. Angket yang disusun meliputi 4 jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam penelitian ini, angket tersebut antara lain angket ahli materi, angket ahli media, angket pelaksana pembelajaran (guru) dan angket pengguna/siswa.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data verbal deskriptif dan data penilaian kelayakan produk. Data verbal deskriptif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan teknik menranskrip data verbal lisan, menyeleksi dan membuat klasifikasi, menganalisis data dan merumuskan simpulan hasil analisis sebagai dasar untuk penyusunan produk yang dikembangkan.

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil jawaban angket yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi, pelaksana pembelajaran PAI dan siswa. Analisis data kuantitatif diperoleh melalui pengisian angket penilaian kelayakan produk yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, pelaksana pembelajaran dan siswa yang dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R&D (*research and development*) tipe ADDIE. Penelitian pengembangan ini mempunyai lima tahapan dalam melakukan penelitian. Tahapan tersebut diantaranya: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluating* (evaluasi) (Pribadi, 2010). Namun dalam penelitian ini dibatasi hanya pada tahap implementasi saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan adalah produk media pembelajaran berbasis Mobile Learning dengan platform android materi pengurusan jenazah untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. Pengembangan media tersebut dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam pengembangan yang telah dilakukan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kurikulum

Pengembangan media pembelajaran mobile learning ini menggunakan kurikulum KTSP pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI. Pada silabus terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar beserta materi pengurusan jenazah. Pada pengembangan media pembelajaran mobile learning ini dibatasi pada materi pengurusan jenazah.

b. Analisis materi

Berdasarkan analisis kurikulum yang terdapat pada silabus yang ada, kompetensi dasar dapat diidentifikasi kepada pembahasan materi pokok. Materi pokok tersebut terbagi ke dalam sub materi sebagai berikut:

Materi Pokok	SubMateri
Tatacara pengurusan jenazah	Menjelaskan tata cara memandikan jenazah
	Menjelaskan tata cara mengkafani jenazah
	Menjelaskan tata cara mensolatkan jenazah
	Menjelaskan tata cara menguburkan jenazah
	Takziah dan Ziarah
	Memperagakan tatacara memandikan jenazah
	Memperagakan tatacara mengkafani jenazah
	Memperagakan tatacara mensholatkan jenazah
	Memperagakan tatacara menguburkan jenazah

c. Karakteristik siswa

Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran dapat membantu menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Sistem pembelajaran pengurusan jenazah di lakukan dalam kelas dalam waktu terbatas setiap pertemuannya. Aktifitas siswa di luar kelas (ekstrakurikuler) juga membatasi waktu belajar siswa di sekolah, sehingga siswa perlu dukungan media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan sewaktu-waktu dan dimana saja di luar jam sekolah. Maka produk media pembelajaran pengurusan jenazah yang akan dikembangkan berbasis mobile learning untuk memudahkan siswa dalam belajar di luar jam kelas.

2. Tahap Desain (*Design*)

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis mobile learning dengan platform android berbentuk aplikasi media pembelajaran kesehatan dan keselamatan kerja berformat .apk. Perancangan produk menghasilkan flowchart dan storyboard

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan media

Pada tahap ini merupakan tahap membuat produk media berupa aplikasi android. Pembuatan produk disesuaikan dengan format ke dalam bentuk format APK. Produk yang dihasilkan menggunakan software *Adobe Flash Pro CS 6.0* dengan bahasa pemrograman *action script 3.0* yang didukung dengan *Adobe Air* yang akan menghasilkan aplikasi media pembelajaran pengurusan jenazah berekstensi .apk. dan software pendukung seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Premier*, *Any Video Converter* dan lain-lain.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa tampilan. Gambar 1 berikut tampilan halaman pembuka media pembelajaran pengurusan jenazah yang dilengkapi tombol untuk menuju ke menu utama.



Gambar 1. Tampilan halaman pembuka

Gambar 2 berikut tampilan menu utama yang terdiri dari 7 tombol utama dan 1 tombol navigasi. Tujuh menu tersebut adalah 1) panduan; 2) Kurikulum; 3) Tujuan; 4) Materi; 5) Video; 6) Quiz; dan 7) Author. Pada bagian kanan atas dalam menu utama terdapat tombol navigasi untuk digunakan jika ingin keluar dari aplikasi.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Menu bantuan merupakan menu yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi media pembelajaran pengurusan jenazah. Pada menu tersebut terdapat informasi mengenai fungsi dari tombol-tombol yang terdapat dalam aplikasi. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi ini. Tampilannya dapat dilihat dibawah ini.



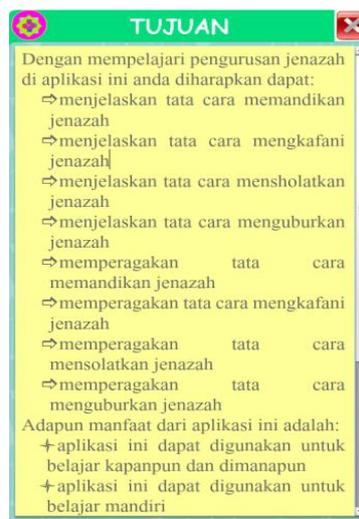
Gambar 3. Tampilan Menu bantuan

Menu Kurikulum berisi tentang informasi kompetensi dasar materi pembelajaran pengurusan jenazah dan indikator. Selain dua menu tersebut terdapat informasi tambahan tentang tujuan pembelajaran yang akan dipelajari pada aplikasi media pembelajaran serta peta konsep. Tampilan pada menu ini adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan Menu Kurikulum

Menu tujuan ketika dipilih maka akan menuju pada halaman tujuan. Pada halaman ini dipaparkan tentang tujuan dan manfaat dari adanya aplikasi ini.



Gambar 5. Tampilan menu tujuan

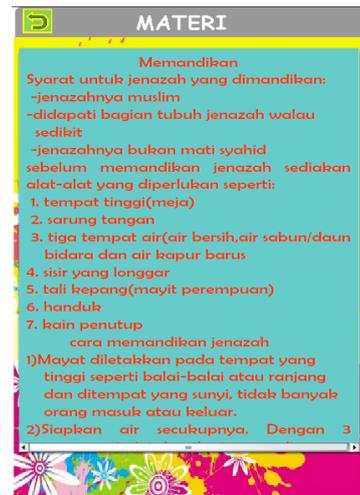
Menu materi jika dipilih akan menuju pada halaman materi. Pada halaman materi terdapat pembahasan materi pengantar mengenai pengurusan jenazah. *Icon* berbentuk bulat di kiri atas dapat digunakan untuk kembali ke menu utama, sedangkan *icon* panah berwarna biru yang terletak di kanan bawah dapat digunakan untuk menuju ke. Tampilan menu submateri. Dalam tampilan menu sub materi terdapat enam menu yang masing-masing berisi pembahasan materi mengenai pengurusan jenazah seperti menyolatkan, memandikan, mengkafani, menguburkan jenazah sampai kepada materi takziah dan ziarah. Ketika menu submateri dipilih maka akan menuju kepada submateri yang berisi pengurusan jenazah. Pada bagian kiri atas terdapat tombol yang dapat digunakan untuk kembali ke tampilan menu dari submateri.



Gambar 6. Tampilan menu Materi



Gambar 7. Tampilan menu subMateri



Gambar 8. Tampilan pembahasan subMateri

Pada menu video ketika dipilih maka akan menuju ke halaman video. Pengguna dapat memulai melihat video dengan menekan tombol play dan menganti video dengan menekan tombol di bagian bawah sebelah kanan dan kiri.



Gambar 9. Tampilan menu video

Pada menu Quiz jika dipilih akan menuju pada halaman quiz yang akan diarahkan untuk mengerjakan soal. Pada halaman quiz terdapat soal berupa pilihan ganda dengan 5 alternatif pilihan. Pilihan jawaban a, b, c, d, dan e untuk memudahkan pengguna menjawab pertanyaan yang tersedia. Pada saat sebelum mengerjakan soal adal

kolom yang harus diisi, jika kolom sudah terisi semua maka tinggal menekan tombol mulai untuk mengerjakan soal-soal.



Gambar 10 Tampilan Menu Quiz dan Nilai Setelah Mengikuti Kuis

Pengguna diminta untuk mengisi soal yang berjumlah 10 soal dengan tipe soal pilihan ganda. Jika semua soal telah berhasil dikerjakan maka akan muncul total nilai dan kategori yang terdapat dalam kotak. Pengguna juga dapat mengulangi mengerjakan soal ketika hasil nilainya belum baik.

Pada menu Author jika dipilih maka akan menuju pada halaman author. Pada halaman author terdapat informasi mengenai pengembang aplikasi dan tahun aplikasi diciptakan



Gambar 11. Tampilan Menu Profil

Menu keluar merupakan menu yang muncul ketika pengguna menekan tombol keluar. Hal ini bertujuan untuk mengkonfirmasi pengguna sebelum benar-benar menutup aplikasi. Berikut tampilan menu keluar.



Gambar 12. Tampilan Menu Keluar

b. Validasi Media Pembelajaran

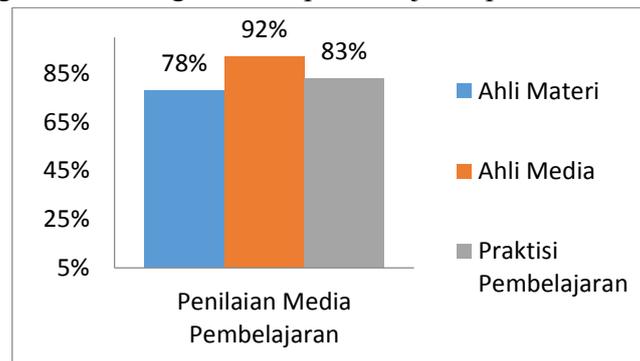
Validasi media pembelajaran dilakukan untuk penilaian produk kepada ahli materi dan ahli media. Satu dosen yang menguasai materi pengurusan jenazah, yaitu dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Bandung. Ahli materi menilai media pembelajaran berdasarkan aspek kualitas isi dan kualitas instruksional melalui angket yang menghasilkan data evaluasi produk oleh ahli dan saran perbaikan produk. Dan satu dosen yang menguasai media pembelajaran, Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Bandung. Ahli media menilai media pembelajaran berdasarkan aspek kualitas teknis melalui angket yang menghasilkan data evaluasi produk oleh ahli dan saran perbaikan produk. Sedangkan pelaksana lapangan adalah guru Pendidikan Agama Islam SMK Muhammadiyah Banyumas, untuk menilai media pembelajaran dari aspek kualitas isi dan kualitas teknis melalui angket yang diberikan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada siswa SMK kelas XI. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas XI Jurusan perbankan syariah dan tata niaga SMK Muhammadiyah banyumas sebanyak 25 siswa dari masing-masing kelas. Setelah selesai siswa mengisi angket penilaian media pembelajaran, sehingga menghasilkan data penilaian siswa terhadap produk aplikasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan.

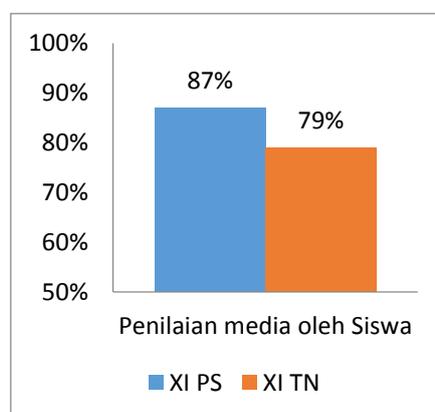
Tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis mobile learning materi pengurusan jenazah, digunakan penilaian menurut ahli media, ahli materi dan pelaksana pembelajaran, serta penilaian langsung menurut pengguna. Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis mobile learning materi pengurusan jenazah menurut ahli materi secara keseluruhan, media pembelajaran Pendidikan Agama Islam mendapatkan nilai total 51,00 pada 13 indikator sehingga termasuk kategori “Baik”. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 78% sehingga termasuk dalam kategori

“Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 34,00 pada 13 indikator sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 92% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan Hasil penilaian oleh Pelaksana Pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhan, media mendapatkan nilai rata-rata 4,2 pada 26 indikator sehingga termasuk kategori “Baik”. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 83% sehingga termasuk dalam kategori “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam



Gambar 10. Diagram Penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan pelaksana pembelajaran

Penilaian media pembelajaran oleh siswa dinilai berdasarkan 4 kriteria yaitu minat terhadap media, penguasaan, tampilan dan keterlaksanaan. Perolehan nilai dari siswa Kelas XI PS 1 secara keseluruhan, media mendapatkan nilai rata-rata 4,33 pada 13 indikator sehingga termasuk kategori “Sangat Baik”. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 87% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan penilaian oleh siswa Kelas XI TN1 secara keseluruhan, media mendapatkan nilai rata-rata 3,96 pada 13 indikator sehingga termasuk kategori “Baik”. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 79% sehingga termasuk dalam kategori “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan data di atas media pembelajaran berbasis android layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Muhammadiyah Banyumas.



Gambar 11. Diagram Penilaian Uji Pengguna

Media akhir dari penelitian ini berupa aplikasi APJ (Aplikasi Pengurusan Jenazah) yang digunakan untuk *ponsel pintar* dengan sistem operasi *Android* dengan materi pengurusan jenazah. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang memuat materi, video dan quiz. Materi dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Memahami ketentuan hukum Islam tentang pengurusan jenazah dengan Kompetensi Dasar Menjelaskan Tatacara Pengurusan Jenazah dan Memperagakan Tatacara Pengurusan Jenazah. Aplikasi pembelajaran berbasis android ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran.

Kelebihan media ini antara lain:

- a. Perangkat yang digunakan adalah *ponsel pintar* yang dapat digunakan dengan mudah dan dilengkapi dengan video yang menunjang dalam memahami materi.
- b. Produk media yang dipasang dalam *ponsel pintar* dapat dipergunakan dimana pun dan kapanpun
- c. Produk yang dibuat merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran PAI dengan memanfaatkan kemajuan perangkat teknologi.

Kekurangan media ini antara lain:

- a. Konten materi hanya memuat pembahasan pengurusan jenazah
- b. Jenis *ponsel pintar* akan berpengaruh terhadap kemudahan dalam pengoperasian.
- c. Media pembelajaran bersifat *offline*.
- d. Media pembelajaran dengan sistem operasi android dapat ditampilkan dengan alat proyektor tetapi membutuhkan program khusus, sehingga laptop yang memiliki rincian perangkat kecil akan terjadi *malfungsi*.

Penelitian yang dilakukan masih terbatas pada:

1. Produk media yang dihasilkan termasuk dalam kategori *Prototype*. yang hanya memuat materi pengurusan jenazah dengan “kompetensi dasar menjelaskan tatacara pengurusan jenazah dan memperagakan tatacara pengurusan jenazah”.
2. Penentuan standar kelayakan media terbatas pada tujuh aspek diantaranya “layout, desain software, kurikulum, penyajian materi, pemakaian, evaluasi dan kebahasaan”. Penilaian kelayakan media hanya dilakukan oleh tiga orang yang masing-masing dari mereka adalah pakar media, pakar materi dan pelaksana pembelajaran PAI.
3. Testing penerapan media hanya dilakukan pada SMK Muhammadiyah Somagede-Banyumas Kelas XI PS 1 dan Kelas XI TN 1 dengan jumlah keseluruhan 50 siswa.

SIMPULAN

Desain media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis aplikasi android dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi model

penelitian dan pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, develop, implement dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, analisis materi dan analisis karakteristik siswa. Tahap desain terdiri dari perancangan yang berupa desain media flowchart dan storyboard. Tahap develop merupakan tahap pembuatan produk menggunakan aplikasi adobe flash CS 6.0 serta penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan pelaksana pembelajaran. Tahap implementasi yaitu menerapkan produk kepada pengguna. Tahap evaluasi mengacu pada masukan dan saran oleh ahli materi, ahli media dan pelaksana pembelajaran serta penilaian langsung dari siswa sebagai pengguna.

Tingkat kelayakan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android mendapatkan penilaian dari ahli materi, ahli media, pelaksana pembelajaran dan siswa. Menurut penilaian dari ahli materi, media pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 78% dengan kategori “Layak”, menurut ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”, menurut pelaksana pembelajaran memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak” dan penilaian menurut siswa sebagai pengguna, memperoleh persentase sebesar 87% di Kelas XI PS dengan kategori “Sangat Layak” dan 79% di Kelas XI TN dengan kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Republik Indonesia No.14 tahun 2005 Tentang *Guru dan Dosen*
Munir. (2008)*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung:
Alfabeta,
- Tafsir, Ahmad. (2015) *ilmu pendidikan islami*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Madjid, Abdul. (2014)*Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung:
Rosda Remajakarya.
- Susanto, Ahmad.(2013) *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta:
Kencana.
- Thoha Chabib. (1999))*Metodologi Pengajaran Agama*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
1999
- Tafsir, Ahmad. (1995). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung: PT. Remaja
Rosda Karya
- Muntholi'ah. (2002). *Konsep Diri Positif penunjang Prestasi PAI*,Semarang: Gunung
Djati dan Yayasan Al-Qalam,
- Munadhi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekata Baru*. Jakarta:
Referansi,
- Pribadi, Benny A. (2010.)*Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian
Rakyat,
- Hamdi, Gani dan Krisnawati, *Membangun Aplikasi Berbasis Android “Pembelajaran
Psikotes” Menggunakan Apps Inventor*. Jurnal Dasi Vol 12 no. 04 Desember
2011 ISSN. 1411-3201

- Tri Listyo dan Anteng Widodo, *Rancangan Mobile Learning Pada Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android*. Jurnal Simetris Vol 03 No 01 April 2013 ISSN 2252-4983.
- Dian Wahyu Putra dkk, *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini* JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Vol.1, No.1 Maret 2016 ISSN. 2502-5716.
- Much Misbahul Arifin dan Subuh Isnur Haryudo, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Teknik Electro Vol 05 No 02 Tahun 2016 ISSN 437-443
- Siti Muyaroah dan Mega Fajartia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. IJCET Vol 6 No 2 tahun 2017) hal : 79-83
- Lukni Maulana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Siswa Sekolah MenengahKejuruan*. Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika : E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta Vol. 7, No. 2, Maret 2017: 188-207.
- Georgiev, T., E.Georgieva, A.Smrikarov. *M-Learning-A New Stage of E-Learning*, International Conference on Computer Systems and Technologies-CompSysTech'2004, Diakses dari <http://ecet.ecs.ru.acad.bg/cst04/Docs/sIV/428.pdf>.
- Georgiev, Tsvetozar, Evgeniya Georgieva, Angel Smrikarov, *A General Classification of Mobile Learning Systems*, International Conference on Computer Systems and Technologies-CompSysTech',2005, Diakses di <http://ecet.ecs.ru.acad.bg/cst05/Docs/cp/sIV/IV.14.pdf>,