

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH  
BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA 2 KAYEN PATI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**ABDULLAH MU'ADZ**

NIM: 1403016161

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**SEMARANG**

**2021**



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abdullah Mu'adz

NIM : 1403016161

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : S 1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA 2 KAYEN**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 08 Juni 2021

Pembuat Pernyataan,



**Abdullah Mu'adz**

NIM: 1403016161



**PENGESAHAN**

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT  
JENAZAH BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA 2 KAYEN  
PATI**

Penulis : Abdullah Mu'adz

NIM : 1403016161

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 16 Juli 2021

Dewan Penguji,

Ketua,

**Drs. H. Mustopa, M. Ag.**  
**NIP.196603142005011002**

Sekretaris,

**Dr. Hj. Luthfiyah, M.S.I.**  
**NIP.197904222007102001**

Penguji I,

**Hj. Nur Asiyah, M.S.I**  
**NIP. 197109261998032002**



Penguji II,

**Dr. Fihris, M. Ag.**  
**NIP.197711302007012024**

Pembimbing ,

**Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.**  
**NIP. 19760130 200501 2001**

**NOTA DINAS**

Semarang, 8 Juni 2021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UTN Walisongo

Di Semarang

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SHOLAT JENAZAH BERBASIS ANDROID KELAS XI  
DI SMA 2 KAYEN**

Nama : **Abdullah Mu'adz**

NIM : 1403016161

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : S I

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat disajikan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UTN Walisongo untuk dapat diujikan dalam sidang munaqosyah.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pembimbing,



**Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.**  
NIP.197601302005012001

## ABSTRAK

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH  
BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA 2 KAYEN PATI

Penulis : Abdullah Mu'adz

NIM : 1403016161

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA 2 Kayen Pati ini didasarkan pada kemajuan teknologi *telekomunikasi* yang sangat pesat. *Smartphone* adalah teknologi *telekomunikasi* yang ditawarkan dengan tujuan untuk menunjang kebutuhan kita. *Smartphone* berbasis *android* merupakan *Smartphone* yang banyak sekali digunakan oleh pelajar. Namun media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *android* sangat minim sekali. Untuk itu guna menjawab tantangan perkembangan zaman yang lebih mengedepankan teknologi informasi yang serba praktis dan menyenangkan diperlukan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kreatif dan inovasi. Salah satu bentuk kreatif dan inovasi pembelajaran media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memakai *Smartphone* berbasis *android*.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) produk media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* (2) media pembelajaran ini mudah di gunakan dan layak untuk di gunakan. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media yang masing-masing terdiri dari dua validator termasuk dalam kategori layak dengan penilaian 94 % untuk aspek pemograman, 88 % untuk aspek tampilan media, 89 % untuk aspek materi, 87% untuk aspek pembelajaran dan 90% untuk aspek kebahasaan.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Android, Sholat Jenazah*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	s	ي	y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

## **KATA PENGANTAR**

### *Bismillahirrahmanirahim*

Alhamdulillahirrobbil'alamiin segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahNya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga terlimpah pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Yang diutus membawa rahmat bagi seluruh alam. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, saran, motivasi dan do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang beserta stafnya.
3. Dr. Fihris M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Kasan Bisri M.A. Selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. H. Abdul Rohman, M. Ag selaku Wali Studi Pendidikan Agama Islam sebagian mahasiswa PAI.
5. Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi.
6. Kepala Sekolah SMA 2 Kayen Pati yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Guru Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA 2 Kayen Pati yang telah memberikan bantuan dan arahan selama proses penelitian.
8. Kedua orang tua saya yang senantiasa diberikan kesabaran sangat luar biasa untuk menantikan anaknya menyelesaikan kuliah.
9. Teman-teman satu perjuangan di Pondok Pesantren An-Nar Karonsih Semarang, Terima kasih atas segala kebersamaan, serta segala dukungannya.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan do'anya demi terselesaikan skripsi ini. Semoga Allah membalas dan melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada mereka semua.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak guna perbaikan dan penyempurnaan skripsi. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya terutama bagi peneliti sendiri.

Semarang, 8 Juni 2021  
Penulis

Abdullah Mu'adz  
NIM : 1403016161

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	8
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Asumsi Pengembangan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> .....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> .....	10
2. Pengertian Sholat Jenazah.....	12
a. Pengertian Sholat Jenazah .....	12
b. Hukum melaksanakan Sholat Jenazah .....	13
c. Rukun Sholat Jenazah .....	13
B. Kajian Pustaka Relevan.....	14
C. Kerangka Berfikir.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	18
B. Prosedur Pengembangan .....	18
C. Subjek Penelitian.....	22
D. Teknik Pengumpulan Data .....	22

E. Teknik Analisis Data.....	23
------------------------------	----

## **BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

A. Deskripsi Prototipe Produk .....	25
1. Tahap Konsep ( <i>Concept</i> ).....	25
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	26
3. Tahap Pengumpulan bahan.....	31
4. Tahap Pembuatan .....	33
5. Tahap Tes .....	33
6. Tahap Distribusi .....	37
B. Hasil Uji Lapangan .....	37
C. Analisis data.....	39
D. Prototipe Hasil Pengembangan .....	41

## **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	50
B. Saran.....	51
C. Penutup.....	51

## **KEPUSTAKAAN**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR BAGAN**

- Bagan 1.1 : Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran  
Bagan 1.2 : Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran  
Bagan 1.3 : Tahapan Rancangan Media Pembelajaran

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	3.1	:	Kriteria Penilaian Kelayakan Produk
Tabel	3.2	:	Tabel Hasil Rerata Ahli Media
Tabel	3.3	:	Tabel Hasil Rerata Ahli Media
Tabel	3.4	:	Tabel Hasil Rerata Ahli Materi
Tabel	3.5	:	Tabel Hasil Rerata Ahli Materi
Tabel	3.6	:	Tabel Hasil Kelompok Terbatas
Tabel	3.7	:	Tabel Hasil Lapangan Lebih Luas

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 : *Storyboard Opening*
- Gambar 2.2 : *Storyboard Halaman Utama*
- Gambar 2.3 : *Storyboard Menu Materi*
- Gambar 2.4 : *Storyboard Menu Tata Cara Sholat Jenazah*
- Gambar 2.5 : *Storyboard Niat Sholat Jenazah Pria*
- Gambar 2.6 : *Storyboard Niat Sholat Jenazah Wanita*
- Gambar 2.7 : *Storyboard Bantuan*
- Gambar 2.8 : *Storyboard Profil*
- Gambar 2.9 : *Storyboard Video*
- Gambar 2.10 : *Storyboard Latihan*
- Gambar 2.11 : *Storyboard Hasil Latihan*
- Gambar 2.12 : *Pembuatan File icon aplikasi*
- Gambar 2.13 : *Pembuatan gambar Tombol aplikasi Menu Utama*
- Gambar 2.14 : *Pembuatan Gambar Tombol Aplikasi Menu Video*
- Gambar 2.15 : *Pembuatan gambar background dengan Adobe Illustrator*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Guru Pendidikan Agama Islam ( PAI ) merupakan salah satu guru yang berperan penting dalam membangun jiwa para murid-murid di sekolah. Untuk itu, guru Pendidikan Agama Islam mempunyai tugas yang strategis untuk mentransmisikan pendidikan karakter kepada anak didik. Hal tersebut dikarenakan Pendidikan Agama Islam adalah salah satu upaya untuk menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berahlak mulia, mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits, melalui kegiatan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.<sup>1</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam seharusnya lebih menekankan pada penanaman nilai-nilai agama pada siswa sehingga ajaran agama yang diperoleh mempunyai makna dalam hidupnya, dan pada akhirnya dijadikan "*the way of life*". Untuk mewujudkan nilai-nilai agama pada siswa melalui kajian formal, maka salah satunya dibutuhkan guru agama Islam yang mempunyai kemampuan untuk mendidik siswa, tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan saja, tetapi juga memberikan teladan yang baik dan mampu menjadi fasilitator bagi murid-muridnya. Dibutuhkan guru yang terampil, profesional dan kreatif dalam menciptakan lingkungan yang kondusif agar siswa mampu menguasai kompetensi dari segi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Maka sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, guru perlu merencanakannya terlebih dahulu. Dengan menyusun rencana pembelajaran maka guru dapat mempersiapkan apa yang dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Guru merencanakan materi, metode, sumber belajar, media dan penilaian yang dipakai, agar siswa dapat menguasai kompetensi yang diinginkan. Guru sebagai subjek dalam membuat perencanaan pembelajaran dituntut harus dapat menyusun berbagai program pengajaran sesuai pendekatan dan metode yang digunakan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2006), hlm. 21.

<sup>2</sup> Abdul Majid & Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 91.

Belajar merupakan suatu keharusan atau kewajiban bagi umatnya Islam. Pentingnya suatu pendidikan terkandung dalam wahyu pertama-Nya surat Al-Alaq ayat 1-5 berisi tentang prinsip dasar ilmu pengetahuan

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, (2) Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (QS. al-alaq (96) ayat 1-5).<sup>3</sup>

Islam memotivasi pemeluknya untuk selalu belajar dengan membaca, menelaah dan meneliti segala sesuatu yang menjadi fenomena dan gejala yang terjadi di jagad raya ini untuk memperoleh ilmu pengetahuan, karena pada dasarnya ilmu pengetahuan adalah pondasi dalam menjalani kehidupan menjadi lebih baik.

Pendidikan Agama Islam merupakan ilmu yang berisi pembelajaran tentang Agama Islam yang berlandaskan Al-Qur'an dan Al-Hadist, yang materi pembahasannya berkaitan dengan keimanan, ketaqwaan, akhlaq dan ibadah kepada Allah Swt. bertujuan sebagai mata pelajaran berupa materi-materi yang sudah ada untuk disampaikan, dipelajari dan diamalkan oleh siswa. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah saat ini masih menggunakan media buku cetak yang biasanya kata-katanya sulit dipahami dan kurang diminati oleh peserta didik yang menyebabkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam menjadi rendah. Salah satu alat bantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar adalah media pembelajaran.<sup>4</sup>

Pembelajaran khususnya pendidikan Agama Islam pada kelas XI, terdapat materi tentang tatacara penyelenggaraan jenazah, meliputi beberapa rangkaian yaitu:

- 1) Memandikan jenazah, 2) Mengkafani jenazah, 3) Mensholatkan jenazah, 4) Menguburkan jenazah.

---

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (PT.Sya'amil Cipta Media, 2005) hlm. 597.

<sup>4</sup> A Jatmiko, "Pendidikan Berwawasan Ekologi" (Realisasi Nilai-nilai *Ekologis* dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam)". *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, (Vol.7, Mei 2016), hlm.47.

Tata cara mengurus jenazah adalah salah satu kompetensi dasar dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mempunyai keunikan tersendiri. Hal ini karena kompetensi ini memerlukan pemahaman yang dapat diperdalam dengan praktik. Pemberian pemahaman ini secara teoritis diberikan dengan interaksionalisme simbolik yang bertujuan untuk memberikan pedoman umum terhadap individu tentang bagaimana seseorang berperilaku dalam suatu aktivitas sosial. Maka pembelajaran tatacara penyelenggaraan jenazah ini memerlukan media penunjang berupa media interaktif untuk memerjelas pembelajaran yang akan disampaikan.<sup>5</sup>

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan sebagai alat untuk membantu seorang guru dalam memberikan suatu penjelasan, baik itu bersifat kongkrit maupun abstrak, akan tetapi dalam penggunaan media ini diperlukan suatu keterampilan, kekreatifan yang dituntut pada seorang guru untuk menggunakan berbagai media terutama sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah serta pemanfaatan lingkungan sebagai media dalam proses pembelajaran di sekolah. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah untuk dijadikan media pembelajaran menyebabkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dianggap kurang menarik oleh siswa. Selain itu juga mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak terdaftar dalam mata pelajaran yang diujikan secara nasional ditambah lagi dalam penyampaian materi, guru cenderung menggunakan metode yang konvensional dan monoton sehingga kebanyakan siswa jenuh dan bosan. Hal yang lebih kompleks lagi kurangnya penggunaan media, penyebabnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara faktor tersebut adalah minimnya pengetahuan tentang pentingnya media, sulitnya mendapatkan media, keterbatasan dana, pribadi guru yang kurang berminat dan kemampuan dalam menggunakan media dan situasi yang kurang mendukung.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seharusnya semakin mendorong para guru khususnya guru Pendidikan Agama Islam untuk melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia,

---

<sup>5</sup> Rizal Qasim, *Pengamalan Fiqih*, ( Jakarta: Tiga Serangkai, 2012) hlm.28.

guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.<sup>6</sup>

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini berkembang sangat pesat, hal ini mempengaruhi berbagai bidang kehidupan dimasyarakat. Salah satu bidang yang tak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *mobile learning (m-learning)*. *M-learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem *m-learning* ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat *mobile*, seperti *smartphone* dan *PDA*, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.<sup>7</sup>

*Mobile learning* memiliki kelebihan yang dapat memudahkan penggunanya. Dibandingkan media pembelajaran yang lain *mobile learning* sangatlah praktis dan mudah digunakan. Salah satu bentuk kelebihan *mobile learning* yaitu siswa dapat mengakses materi sekolah, tugas dan informasi sekolah dimanapun dan kapanpun, dan memiliki harga yang lebih murah dibandingkan dengan PC Desktop, ukuran perangkat yang lebih kecil dan ringan daripada PC Desktop, serta diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pelajar karena *mobile learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan hari-hari. Media ini tidak memerlukan akses internet secara terus menerus dalam penggunaannya, sebab media ini berupa aplikasi yang dapat dibuka dan disimpan pada *smartphone*.<sup>8</sup>

*Smartphone* yang digunakan dalam pengembangan yaitu yang menggunakan sistem operasi *Android*. *Android* merupakan *Platform* bersifat *open source* (terbuka) sehingga tidak merujuk pada suatu perusahaan *hardware* atau *provider*. *Platform* terbuka memungkinkan para pengembang bebas untuk mengembangkan aplikasinya sendiri. Perangkat lunak *open source* bisa menjadi alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang murah dan handal. Mengingat rata-rata kualitas perangkat lunak *open source* tidak kalah dengan perangkat lunak berbayar. Hal ini dikarenakan dukungan sukarelawan pengembang perangkat lunak *open source* diberbagai negara.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.2.

<sup>7</sup> Ishak Abdulhak, “Mobile Learning”, *Laporan Penelitian*, (Bandung: Program Studi Pengembangan Kurikulum Bandung, 2012), hlm.4.

<sup>8</sup> Munir, *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.68.

<sup>9</sup> Hendratmoko, “ Software Open Source Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran”, *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UM* , (Malang: Universitas Negeri Malang, 2015), hlm.729.

Penggunaan internet khususnya *smartphone* di Indonesia terus meningkat dari tahun ketahun. Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar di dunia setelah China, India, dan Amerika. Bahkan, hasil riset menunjukkan Indonesia berada diperingkat ketiga dalam daftar pengguna *smartphone* terbesar di asia pasifik dengan jumlah pengguna 83,18 juta pada tahun 2018.<sup>10</sup> Pengguna tersebut terdiri dari berbagai kalangan termasuk kalangan peserta didik yang masih duduk di SMA. Menurut hasil survei Opera yang dikutip dalam Fatimah & Mufti (2014), diperoleh bahwa 10 % pengguna *Android* adalah umur 13-17 tahun, hal ini menunjukkan bahwa anak dengan usia tingkat SMP sampai SMA memiliki perhatian yang cukup besar dalam penggunaan *smartphone*.<sup>11</sup>

*Mobile learning* berbasis *Android* memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran dimana pun dan kapanpun tidak terbatas ruang dan waktu. *Mobile learning* mampu mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk materi tertentu artinya siswa dapat belajar di luar jam pembelajaran, sehingga akan memberikan dampak positif bagi siswa dalam penggunaan *Smartphone*. Penggunaan *mobile learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri dari berbagai sumber yang disediakan. Hal ini dapat memotivasi siswa dan meningkatkan antusias siswa dalam belajar serta menarik siswa dalam memahami materi pelajaran.<sup>12</sup>

Pendidikan Agama Islam merupakan ilmu yang berisi pembelajaran tentang Agama Islam yang berlandaskan Al-Qur'an dan Al-Hadist, yang materi pembahasannya berkaitan dengan keimanan, ketaqwaan, akhlaq dan ibadah kepada Allah Swt. bertujuan sebagai mata pelajaran berupa materi-materi yang sudah ada untuk disampaikan, dipelajari dan diamalkan oleh siswa. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah saat ini masih menggunakan media buku cetak yang biasanya kata-katanya sulit dipahami dan kurang diminati oleh peserta didik yang menyebabkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam menjadi rendah. Salah satu

---

<sup>10</sup> Data dari katadata.co.id, "Penggunaan Smartphone Tertinggi di Asia-pasifik 2016- Databoks", <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-tertinggi-di-asia-pasifik-2016>, di akses 28 Februari 2019.

<sup>11</sup> Fatimah, S & Yusuf Mufti, " Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa", *J. Kaunia*, ( Vol X, No1, tahun 2014), hlm 59-60.

<sup>12</sup> Ria, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Sebagai Suplemenn Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Usaha Dan Energi" *Jurnal*, (Lampung: FKIP Unila Lampung, 2017), hlm.64.

alat bantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar adalah media pembelajaran.<sup>13</sup>

Dalam proses pembelajaran ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode pengajaran dan media pengajaran. Kedua unsur ini sangatlah penting. Dalam pemilihan metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan jenis, tugas dan respon, yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi dan lingkungan belajar yang ditata rapi dan diciptakan oleh guru.<sup>14</sup> Sebagaimana tertuang dalam UU No.14 Tahun 2005 tentang Guru Dan Dosen, yakni dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban : a) Merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran; b) Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.<sup>15</sup> Jadi, guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran dan juga harus mampu menciptakan alternatif lain terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang mampu berkolaborasi dengan perkembangan teknologi modern saat ini. Guru hendaknya dapat memanfaatkan peralatan yang ada agar lebih efisien serta mampu menggunakan peralatan teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman.

*Mobile learning* bisa menjadi solusi bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar pembelajaran bisa menyenangkan. Aplikasi dengan muatan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibungkus dengan berbagai warna dan desain yang menarik, serta dilengkapi dengan gambar, video dan suara akan mudah dipahami dan diserap oleh siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 2 Kayen, didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih sering menggunakan metode ceramah, sedangkan

---

<sup>13</sup> A Jatmiko, "Pendidikan Berwawasan Ekologi" (Realisasi Nilai-nilai *Ekologis* dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam)". *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, (Vol.7, Mei 2016), hlm..47.

<sup>14</sup> Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran, Media dan Metode-metodenya*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm.3-4.

<sup>15</sup> Undang-Undang Guru Nomor 14 tahun 2005 pasal 20

materi yang diajarkan cukup banyak. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa *buku cetak* dan menggunakan *powerpoint* dan terkadang memutar video yang berhubungan dengan materi pelajaran. Inisiatif pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone* untuk kemajuan pembelajaran disambut dengan baik. Beliau menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *smartphone* memang jarang sekali digunakan, karena masih kesulitan dalam pembuatannya sehingga terkendala dalam penggunaannya.<sup>16</sup>

Salah satu yang menjadi pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran *mobile-learning* berbasis *smartphone* adalah basis sistem operasi yang digunakan. sistem operasi merupakan penghubung antara aplikasi dengan *hardware* sehingga pengguna dapat menjalankan fungsi-fungsinya. Dari hasil observasi di SMA 2 Kayen Pati diketahui hampir semua siswa menggunakan *handphone* berbasis *Android*. yang digunakan sebagai penunjang belajar namun sebatas mengakses internet untuk mengumpulkan informasi dan selebihnya digunakan untuk komunikasi, game dan hiburan. Banyaknya jumlah kepemilikan *smartphone* dikalangan siswa saat ini dapat dijadikan sebagai peluang pengembangan media pembelajaran pada *smartphone* berbasis *Android*. Untuk saat ini belum ada aplikasi android yang digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas maupun di luar kelas. Hal ini akan mendukung strategi belajar mandiri yang diterapkan oleh guru.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan software *Android Studio* yang nantinya diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi pengurusan jenazah selain itu media pembelajaran berbasis *Android* dikembangkan menggunakan pendekatan saintifik dalam penyusunan materinya, sehingga materi dapat tersusun secara sistematis dan pada setiap materi terdapat contoh dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis berharap pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA

---

<sup>16</sup> Wawancara dengan Bapak Ulil Albab, tanggal 31 Januari 2019 di SMA 2 kayen.

## PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA 2 KAYEN PATI”.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran sholat jenazah berbasis *Android* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 2 Kayen Pati?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran sholat jenazah berbasis *Andoid* yang layak di SMA 2 Kayen Pati?
3. Bagaimana hasil uji coba media pembelajaran sholat jenazah berbasis *Andoid* di SMA 2 Kayen Pati?

### **C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran sholat jenazah berbasis *Android* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 2 Kayen Pati.
2. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran sholat jenazah berbasis *Andoid* di SMA 2 Kayen Pati.
3. Untuk mengetahui hasil uji coba media pembelajaran sholat jenazah Berbasis *Andoid* di SMA 2 Kayen Pati.

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

#### 1. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah agar dapat memudahkan peserta didik untuk membangun pemahaman materi pembelajaran sehari-hari.

#### 2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, membangun pengetahuan, serta pemahaman siswa.

#### 3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu penggunaan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi atau media lainnya di sekolah.

#### 4. Bagi Pihak lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan yang dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media TIK melalui aplikasi

*Android* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Aplikasi berbasis *Android* pada materi sholat jenazah kelas XI SMA 2 Kayen Pati.
2. Aplikasi berbasis *Android* memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video.
3. Konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi, dapat berjalan pada mode *offline*.
4. Aplikasi diinstal pada handphone yang tergolong dalam *smartphone* berbasis *Android*.
5. Aplikasi dikembangkan dengan *software Android studio* dibantu dengan *software* pengolah gambar *Adobe Photoshop, Adobe Illustration*, pengolah suara *Adobe Audition*.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dalam materi Sholat Jenazah untuk SMA kelas XI dapat dilaksanakan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Rata-rata SMA kelas XI memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
2. Sebagian besar siswa SMA memiliki *smartphone* yang sudah didukung dengan sistem operasi *Android*.
3. Guru-guru Pendidikan Agama Islam di SMA sebagian besar sudah memiliki *smartphone* pribadi.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran berbasis *Android*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran berbasis *Android*

Secara bahasa media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.<sup>17</sup> Media atau *medium* dapat diartikan segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jentang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau menghubungkan dua pihak atau dua hal. Secara khusus pengenalan media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alai-alat grafis, fotogafis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusul kembali informasi visual atau verbal.<sup>18</sup>

*Association For Educational Communications And Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Adapun *National Education Association* (NEA) mengartikan segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>19</sup>

Dalam kitab *Attarbiyah Alslamiyah fi Almadrasah* dijelaskan

إن الوسيلة التعليمية هي: كل موقف، وكل كلام وكل عمل، وكل مادة تعليمية يستعين بها المدرس  
على توضيح هدفه من التعليم والتربية في المدرسة.

“Bahwa sesungguhnya media adalah setiap benda yang mati, ucapan, kegiatan dan materi pembelajaran yang membantu guru untuk menjelaskan tujuannya dalam pembelajaran dan pendidikan di sekolah”.<sup>20</sup>

*Android* adalah sistem operasi berbasis linux yang dikembangkan untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan komputer tablet. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc* namun pada tahun 2005 diambil alih oleh Google sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak.

---

<sup>17</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: Kenana, 2015), hlm. 62.

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta : Rajawali Pers, 2011), hlm.3.

<sup>19</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm.5.

<sup>20</sup> Ali Abdul halim al Mahmud, *Attarbiyah Alslamiyah fi Almadrasah*, (Mesir: Daruttauzi' wannasyr Al Islamiyah, 2004), Hlm. 363

Google mengambil alih seluruh hasil kerja *Android* termasuk tim yang mengembangkan *Android*.<sup>21</sup>

Diera sekarang *android* merupakan salah satu sistem operasi unggulan yang sangat populer. *Android* digemari karena *platform* seluler lengkap pertama, *open source* dan Gratis. Pengembang diberikan keleluasaan untuk mengembangkan aplikasi *Android* sesuai dengan kebutuhan aplikasi tanpa terkecuali dibidang pendidikan, terutama sebagai media pembelajaran. Karenanya, *smartphone* dilengkapi dengan siste operasi *Andoid* ini memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran *online* atau saat ini lebih populer dengan sebutan *M-Learning (Mobile Learning)*.

Perkembangan media pembelajaran berbasis *android* saat ini sangat berkembang pesat, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *android* sangatlah praktis, menyenangkan dan relevan dengan perkembangan zaman. Bentuk media pembelajaran ini berupa aplikasi yang dapat diakses secara *offline* sehingga jika digunakan tanpa adanya jaringan internet sehingga media ini dapat diakses kapanpun dan di manapun, sehingga pembelajaran lebih efektif karena materi pembelajaran dapat dibawa kemanapun dan dibuka kapanpun.

Terdapat tiga fungsi Pembelajaran berbasis *Android* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

#### 1) Suplemen (tambahan)

Pembelajaran berbasis *Android* berfungsi sebagai suplemen (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi Pembelajaran berbasis *Android* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi Pembelajaran berbasis *Android*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

---

<sup>21</sup> Hendra Nugraha Lengkong, dkk., "Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile CIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps", *E-journal Teknik Elektro dan Computer*, (ISSN : 2301 8402, tahun 2015) hlm.20.

## 2) Komplemen (pelengkap)

Pembelajaran berbasis *Android* berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Di sini berarti materi Pembelajaran berbasis *Android* diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

## 3) Substitusi (pengganti)

Beberapa sekolah di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didik. Tujuannya agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari peserta didik. Ada tiga alternative model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu: sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, sepenuhnya melalui internet.

Adapun manfaat media pembelajaran berbasis *android* adalah:

- 1) Untuk memudahkan siswa dalam proses belajar dan sebagai pendukung diluar kegiatan belajar sekolah.
- 2) Materi pelajaran dapat mudah dipahami dengan tampilan yang menarik dan disertai audio.
- 3) Simple dan mudah dibuka dan dibawa kemanapun ketika pergi.

Jadi dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa media pembelajaran berbasis *android* adalah media pembelajaran dalam bentuk modul yang dikemas dalam sebuah aplikasi yang digunakan pada *smartphone* yang berbasis *android*.

## 2. Pengertian Sholat Jenazah

### a. Pengertian Sholat Jenazah

Sholat jenazah disebut juga sholat mayit, yaitu sholat yang dilakukan oleh orang yang hidup atas orang yang meninggal dunia. Sholat jenazah berbeda dengan sholat yang lain karena dalam sholat ini tidak ada ruku', sujud, tidak ada istilah rakaat, juga tidak ada adzan dan iqamah terlebih dahulu. Karena intinya

hanya berdiri, takbir sebanyak empat kali dengan diselingi bacaan dan doa tertentu lalu salam.<sup>22</sup>

b. Hukum melaksanakan Sholat Jenazah

Sholat atas jenazah adalah ibadah yang masyru' dan dilakukan oleh Rasulullah SAW dan juga para shahabat. Melaksanakan sholat Jenazah hukumnya Fardhu Kifayah. Artinya, apabila dalam satu kampung sudah ada yang melaksanakan maka gugurlah kewajiban atas yang lainnya, tetapi apabila dalam satu kampung tidak ada yang melakukannya maka berdosa orang sekampung itu. Jika seorang perempuan melaksanakan sholat jenazah maka hal itu tidak dapat mencukupi dari menggugurkan fardhu kifayah selama masih ada laki-laki dewasa atau anak kecil yang pandai. Dan apabila seorang wanita hendak melakukan sholat jenazah maka yang lebih utama baginya adalah sholat sendirian.<sup>23</sup>

c. Rukun Sholat Jenazah

1) Niat.

Niat sholat untuk mayit laki-laki

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ الْكِفَايَةَ مَأْمُومًا/إِمَامًا لِلَّهِ تَعَالَى

Niat untuk mayit perempuan

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتَةِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ الْكِفَايَةَ مَأْمُومًا/إِمَامًا لِلَّهِ تَعَالَى

2) Berdiri bila mampu, jika tidak duduk. Kemudian, bila tidak mampu duduk, maka boleh berbaring.

3) Takbir 4 kali dengan takbiratul ihram.

4) Membaca Surat Al-Fatihah sesudah takbiratul ihram

5) Membaca salawat atas Nabi Saw. sesudah takbir kedua.

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

6) Mendo'akan mayat sesudah takbir ketiga.

Do'a untuk mayit laki-laki

اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ

Do'a untuk mayit perempuan

اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهَا وَارْحَمْهَا وَعَافِهَا وَاعْفُ عَنْهَا

<sup>22</sup> Ahmad Sarwat, *Fiqh Shalat Jenazah* (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018), hlm. 6.

<sup>23</sup> Ahmad Nawawi Sadili, *Panduan Praktis Shalat Fardhu & Sunnah*, Cet.I, (Jakarta: Amzah, 2009), hlm. 184.

7) Do'a sesudah takbir keempat

Do'a untuk mayit laki-laki

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهُ

Do'a untuk mayit perempuan

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهَا وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهَا

8) Mengucapkan salam.

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

## B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka digunakan sebagai tambahan informasi dan perbandingan dari kajian karya ilmiah yang sudah ada. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menggali informasi dari beberapa skripsi, tesis, jurnal, tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Android*. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan media ajar berbasis *Android* antara lain sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang disusun oleh Annas Ribab Sibilana, tahun 2016, mahasiswa pascasarjana universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis *Android* berdasarkan pada konsep pendidikan Islam, yaitu mengenalkan tokoh perkembangan Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam bentuk aplikasi *Android* sehingga dapat di jalankan di *smartphone Android*. Hasil penelitian telah terbukti dapat menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan analisis data pretest dan posttest dengan taraf kebenaran 95% diperoleh hasil signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .<sup>24</sup>

Kedua, Penelitian yang disusun oleh Mahsunah, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga dengan judul "Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Negeri Jepon-Blora." Peneliti ini bertujuan untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, yang berupa sebuah karya film yang

---

<sup>24</sup> Annas Ribab Sibilana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang", *Tesis* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016)

berjudul "Madinah Islamic media" kedalam sebuah program microsoft *power point* dan dikemas dalam CD-ROM. Hasil penelitian ini menunjukkan segala aspek dalam media ini mendapat tanggapan positif dari ahli materi, ahli media dan peserta didik dengan penilaian dengan skala 1-5 di peroleh rata-rata skor, aspek pembelajaran 4,23 , aspek materi isi pelajaran 4,22 , aspek media pembelajaran 4,28. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media ini mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa untuk mempelajari mata pelajaran SKI.<sup>25</sup>

Ketiga, Penelitian yang disusun oleh Eko Wahyudi mahasiswa pascasarjana UIN Malik Ibrahim Malang dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang." Pada penelitian ini menjelaskan penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa modul yang dibuat dalam bentuk aplikasi *Android* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditandai dengan rata-rata sebelum melakukan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelompok kontrol, ujicoba pertama, dan uji coba kedua berturut-turut 41, 43, 47. Dan rata-rata setelah melakukan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelompok kontrol, uji coba pertama, dan ujicoba kedua berturut-turut 68, 69, 86.<sup>26</sup>

Keempat, Penelitian yang disusun oleh Bahar Noer Batubara, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Android* Di SMA UII Yogyakarta." Peneliti ini bertujuan untuk menggunakan *Smartphone Android* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini mendapatkan respon positif dari siswa dan validator ahli dengan rata-rata total untuk aspek desain adalah 3,4 katagori "cukup", aspek materi mendapatkan nilai 4,86 dari ahli mater katagori "sangat baik" dan aspek kuis skor adalah 5 katagori "sangat baik". adapun respon 15 siswa terhadap media yang dikembangkan dari aspek desain total skor 3,89 katagori "baik", aspek materi dan kuis rata-rata skor 3,64 katagori " baik".<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Mashsunah, "Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Negeri Jepon-Blora", *Tesis* ( Yogyakarta: UIN Sunankalijaga, 2011)

<sup>26</sup> Eko Wahyudi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN I Tumpang Kabupaten Malang", *Tesis* (Malang: UIN Maulna Malik Ibrahim, 2016)

<sup>27</sup> Bahar Noer Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Android* Di SMA UN Yogyakarta", *Tesis* (Yogyakarta: UIN Sunan kalijaga, 2017)

Dalam keempat kajian pustaka di atas, peneliti menemukan banyak persamaan dengan skripsi yang akan ditulis, diantaranya skripsi *pertama*, persamaannya terletak pada jenis penelitian dan media pembelajarannya, yaitu menggunakan jenis penelitian R&D dan penggunaan media pembelajaran *Android*. Dalam skripsi yang *kedua*, terletak pada jenis penelitian yakni penggunaan jenis penelitian R&D. Skripsi yang *ketiga*, persamaannya juga terletak pada jenis penelitian R&D dan penggunaan media *Android*. Dan skripsi yang *keempat*, persamaannya terletak pada jenis penelitian dan media yang digunakan.

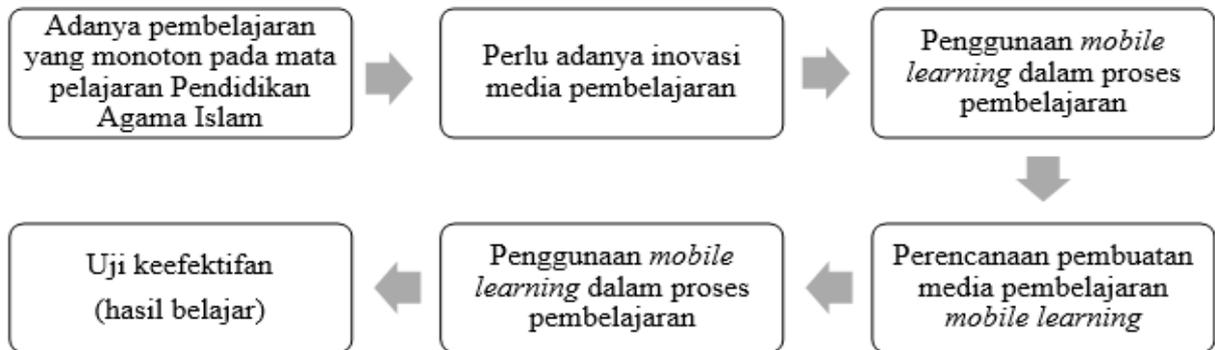
Perbedaan juga tentu dapat banyak ditemukan dari *keempat* skripsi di atas, yaitu; skripsi *pertama*, perbedaan terletak pada materi mata pelajaran dan sekolah. Skripsi *kedua*, perbedaannya terletak pada materi dan media bantu untuk model pembelajaran. Skripsi *ketiga*, perbedaan terletak pada tempat penelitian dan variabel meningkatkan prestasi belajar siswa. Dan skripsi yang *keempat*, yaitu terletak pada objek sekolah, pokok bahasanya, lokasi dan subjek dari penelitiannya.

### **C. Kerangka Berfikir**

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih kurang maksimal, dalam penyampaian materi tergolong monoton sehingga banyak siswa yang bosan dan jenuh dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk mengatasi hal ini perlu adanya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep materi pelajaran dengan baik. Teknologi sekarang ini sangatlah berkembang cepat seiring kemajuan zaman. Perkembangan tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Salah satu inovasi tersebut adalah membuat media pembelajaran *mobile learning*.

*Mobile learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat ponsel. Perangkat ponsel yang dipilih adalah android karena memiliki fitur yang sepadan dengan Laptop/PC. Fitur pada *android* dapat dipakai untuk membuat media pembelajaran yang berisi materi, tes kemampuan, audio, video, dan praktikum. *Mobile learning* membuat siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun saja sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kerangka berpikir



Bagan 1.1

Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji penggunaan produk tersebut.<sup>28</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji penggunaan produk tersebut, supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji penggunaan produk tersebut.<sup>29</sup> Dalam model penelitian dan pengembangan ini peneliti mengadopsi metodologi Luther dikarenakan tahapannya singkat dan mudah sehingga dapat meminimalisir waktu, dan biaya yang dibutuhkan.

Penelitian ini akan dikembangkan dan dihasilkan suatu produk baru berupa media pembelajaran berbasis *android* yang digunakan sebagai media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran sholat jenazah baik secara mandiri maupun bersama-sama.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

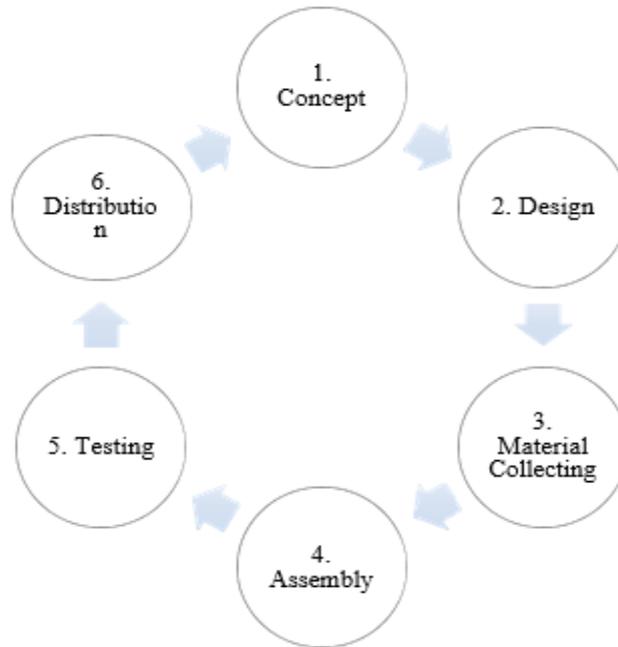
Pengembangan yang dilakukan berdasarkan metode *Research and Development (R&D)*. Dalam prosedur pengembangan ini peneliti menggunakan metodologi Luther. Menurut Luther yang dikutip dari Suyanto, metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap dan keenam tahap ini tidak harus saling berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi.<sup>30</sup> Adapun alur tahapannya yang mengadopsi metodologi Luther dapat dilihat pada bagan 1.2. sebagai berikut.

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297.

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* ... hlm. 297

<sup>30</sup> Suyanto, *Multimedia: alat Ukur Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm.230.



Bagan 1.2  
Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran

## 1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan tahapan penelitian yang ditunjukkan untuk mengetahui kebutuhan lapangan akan bentuk instrumen yang akan dikembangkan. Hal ini mengacu kepada kebutuhan siswa dan peneliti, dimana siswa membutuhkan menyesuaikan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap analisis kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap Studi Pendahuluan yakni sebagai berikut.

### a. *Survey* lapangan

Peneliti melakukan *survey* lapangan dengan wawancara pada guru di sekolah sasaran yaitu SMA 2 Kayen Pati. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang peserta didik dan masalah yang dialami peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan di kelas XI.

### b. Pengumpulan data

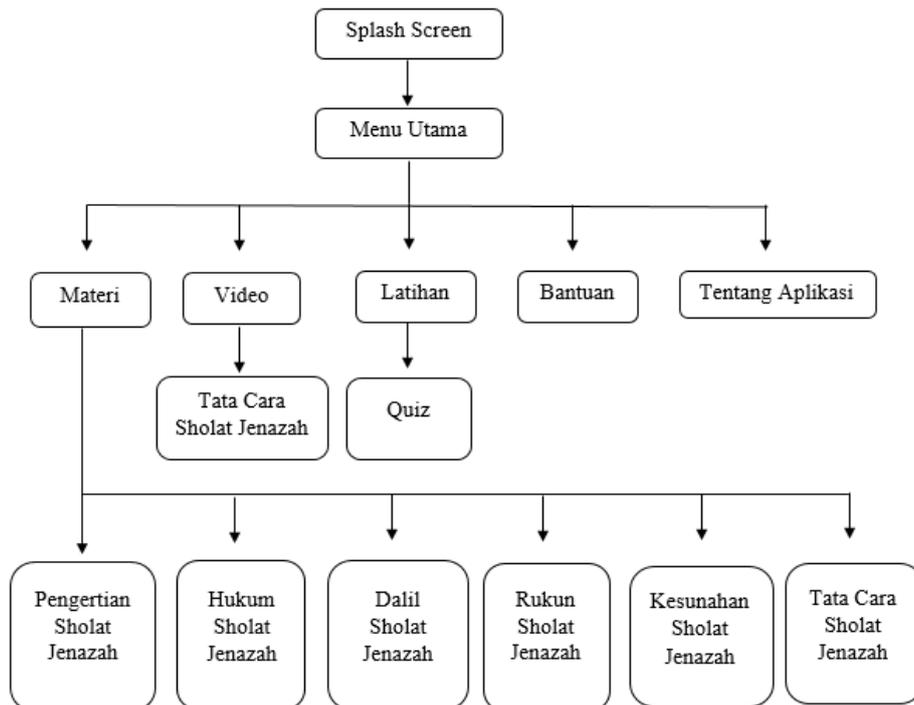
Tahap pengumpulan data merupakan tahap penelitian yang dilakukan untuk menjawab potensi dan permasalahan yang terdapat dilapangan dengan mengumpulkan referensi yang dapat digunakan untuk menjelaskan dan mengatasi permasalahan dilapangan.

## 2. Pengembangan Prototype

Model pengembangan prototipe dalam model penelitian R&D adalah :

### a. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap desain produk ini bertujuan untuk merencanakan dan merancang perangkat atau media yang akan dikembangkan. Untuk lebih jelasnya bisa melihat bagan berikut ini.



Bagan 1.3  
Tahapan Rancangan Media Pembelajaran

Desain produk terdiri dari beberapa bagian, antara lain:

- 1) Splash Screen adalah tampilan awal yang muncul pada aplikasi Sholat Jenazah. Setelah splash screen ini muncul tinggal menunggu beberapa detik akan masuk ke menu utama.
- 2) Menu Utama adalah tampilan yang muncul setelah splash screen. Menu ini menampilkan beberapa bagian untuk menuju bagian yang lebih dalam atau spesifik.
- 3) Materi adalah tampilan yang menjadi pokok pembahasan pendidikan Agama Islam yang fokus pada materi Sholat Jenazah. Materi ini terdiri dari Pengertian Sholat Jenazah, Hukum Sholat Jenazah, Dalil keutamaan

Sholat Jenazah, Rukun Sholat Jenazah, Kesunahan Sholat Jenazah dan Tata cara Sholat Jenazah.

4) Latihan adalah menu yang menampilkan quiz yang berkaitan dengan Sholat Jenazah.

b. Validasi bahan ajar

Bahan ajar sholat jenazah yang telah disusun kemudian akan divalidasi oleh validator ahli terkait materi dan media yaitu:

Validator 1: dosen ahli media pembelajaran

Validator 2: dosen ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh validator dilakukan dengan mengisi instrument

c. Revisi desain produk

Desain produk yang telah divalidasi dan telah mendapat masukan dan saran dari kedua validator, kemudian akan digunakan sebagai bahan untuk perbaikan produk. Produk yang telah direvisi kemudian diberikan kepada peserta didik kelas XI SMA 2 Kayen Pati sebagai subjek penelitian produk.

3. Uji lapangan

a. Validasi oleh guru Pendidikan Agama Islam. Hal ini dikarenakan karena guru Pendidikan Agama Islam merupakan orang yang paling berpengalaman dalam bidangnya, mengingat produk yang dikembangkan merupakan bagian dari bidang pendidikan.

b. Uji lapangan pada produk media pembelajaran berbasis *android* diimplementasikan pada peserta didik kelompok kecil. Uji lapangan ini dilakukan pada kelompok kecil yaitu 10 (sepuluh) peserta didik yang diambil secara acak dari kelas XI IPS 1.

4. Diseminasi dan Sosialisasi

Tahap *diseminasi* dan *sosialisasi* adalah tahap terakhir dari penelitian. Tahap ini dilakukan untuk mengenalkan dan menyebarluaskan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu atau kelompok bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan produk hasil pengembangan.

Namun pengembangan produk oleh peneliti hanya diuji cobakan pada peserta didik dalam skala kecil dan skala besar dalam satu kelas dan tidak disebarluaskan secara luas karena kondisi yang tidak memungkinkan dan keterbatasan waktu dalam penelitian.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan peserta didik SMA 2 Kayen Pati Kelas XI IPS 1. Pengambilan sampel sebagai subjek uji coba diambil 10 anak secara acak.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan, dan informasi yang dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut.

#### a. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung terhadap obyek penelitian. Tujuan dari observasi tersebut untuk memberikan gambaran yang lebih realistis tentang suatu peristiwa atau perilaku, dibandingkan metode pengumpulan informasi lainnya.<sup>31</sup> Tujuan digunakannya observasi ini adalah untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 02 kayen. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui partisipasi siswa saat berlangsungnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.

#### b. Interview (wawancara)

Metode interview adalah cara mendapatkan data dengan wawancara langsung terhadap orang yang diselidiki atau terhadap orang lain yang dapat memberikan informasi tentang orang yang diselidiki (guru, orang tua, teman dekat).<sup>32</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan partisipasi siswa di kelas serta data-data lain yang dibutuhkan.

Setelah uji coba produk, akan dilakukan wawancara kepada peserta didik untuk mengetahui respon siswa sebagai pengguna produk ini. Tujuannya untuk mendapatkan analisis kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

---

<sup>31</sup> Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012). hlm. 64.

<sup>32</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hlm. 249.

c. Dokumentasi

Metode ini adalah salah satu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, keadaan karyawan, dan dokumentasi lain yang dibutuhkan.

d. Kuesioner (angket)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien, yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>33</sup>

Angket dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu angket untuk mengetahui kebutuhan media pada peserta didik, angket uji validasi media oleh para ahli, dan angket untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap media pembelajaran sholat jenazah.

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data, merupakan suatu hal yang penting untuk mendukung apakah data yang kita peroleh benar dan objektif. Pada analisis ini peneliti menggunakan uji korelasi dan regresi. Dalam kegiatan analisis data, peneliti menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas,. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Package for social Science* yaitu *software* (SPSS) untuk melakukan kegiatan analisis data, melakukan perhitungan statistik baik untuk statistik parametrik maupun non-parametrik dengan basis *Windows*.<sup>34</sup>

Teknik analisis data pada penelitian ini akan dilakukan secara kuantitatif, dengan cara menganalisis jawaban responden terhadap pertanyaan yang akan diajukan dalam angket, dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono skala likert merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi individu atau kelompok, tentang suatu fenomena sosial. Penyusunan skala pengukuran tersebut menggunakan alternatif pilihan antara 1 sampai 5 dengan ketentuan:

---

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, hlm.199.

<sup>34</sup> Ghazali. I, *Structural Equation Modelling: Metode alternatif dengan partial least square PLS*. (ed.3), (Semarang: UNDIP, 2011), hlm.15.

a. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis data kuantitatif adalah analisis validitas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Pendidikan agama Islam berbasis *android* yang didasarkan pada validasi oleh guru Pendidikan Agama Islam. Hasil dari validasi dapat dihitung tingkat kelayakan media. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif persentase menggunakan rumus persentase berikut:

$$\text{Persentase} : \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

Skala nilai	Kriteria validitas	Kualitas
1	01% -20 %	SK (Sangat Kurang)
2	21% -40 %	K (Kurang)
3	41% -60 %	C (Cukup)
4	61% -80 %	B (Baik)
5	81% -100 %	SB (Sangat Baik)

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

b. Tanggapan Peserta Didik terhadap Media

Data yang diperoleh melalui angket tanggapan peserta didik akan diuraikan secara deskriptif naratif. Analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket berupa deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil tanggapan peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media serta mengetahui kelayakan media Pendidikan Agama Islam berbasis *android* sebagai media pembelajaran di kelas XI SMA 02 Kayen.

## BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

### A. Deskripsi Prototipe Produk

Produk hasil penelitian pengembangan ini berupa media berbasis *android* dengan materi sholat jenaza yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI pada jenjang SMA. Hasil produk media ini dievaluasi oleh ahli materi, ahli media dan guru Pendidikan Agama Islam. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini menggunakan model pengembangan Luther yaitu konsep (*concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), tes (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*). Adapun aplikasi dalam penyusunan pembuatan media ini terdapat beberapa tahapan yaitu:

#### 1. Tahap Konsep (*Concept*)

Persiapan awal dalam penelitian ini, dilakukan konsep dengan observasi awal untuk identifikasi masalah, melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam. Setelah melakukan wawancara muncul permasalahan bahwa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga banyak yang ngobrol sendiri, minimnya penggunaan media berbasis teknologi menjadikan siswa tidak bisa belajar secara mandiri dan harus bertemu gurunya dengan terbatasnya ruang dan waktu. Secara garis besar deskripsi konsep media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Judul: “Media Pembelajaran Sholat Jenazah”
- b. Jenis aplikasi: Media pembelajaran Media Pembelajaran Sholat Jenazah berbasis *Android*.
- c. Tujuan: untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Sholat Jenazah agar lebih menarik dan bisa digunakan untuk belajar mandiri di rumah.
- d. Pengguna: Diharapkan nanti yang menggunakan anak-anak, remaja, dan dewasa
- e. Gambar, audio dan video: Gambar diambil dari internet kemudian dimodifikasi, sedang audio video di dapat dari rekaman suara asli orang Indonesia
- f. Menarik dan interaktif:

Menggunakan tombol yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap perancangan berupa perancangan *storyboard*, penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan background, gambar, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi. Adapun Perancangan media pembelajaran sholat jenazah berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

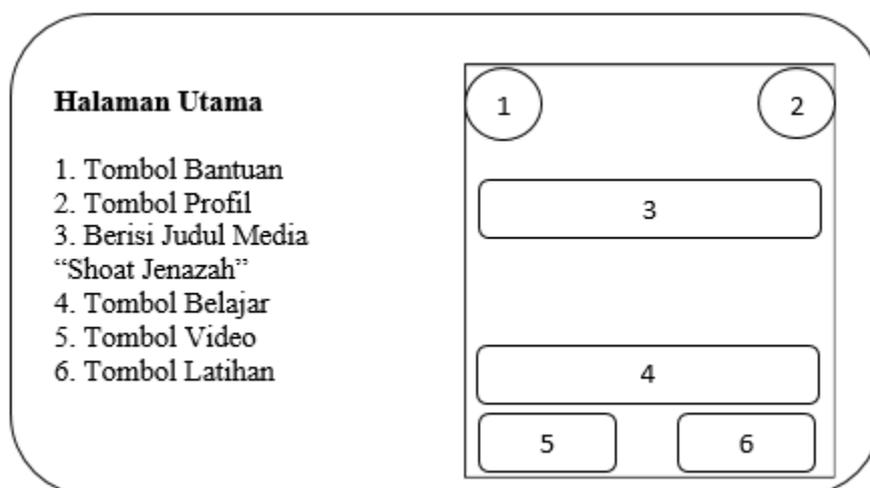
### a. Perancangan *Storyboard*

*Storyboard* menggambarkan secara keseluruhan gambaran aplikasi yang akan dimuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media.

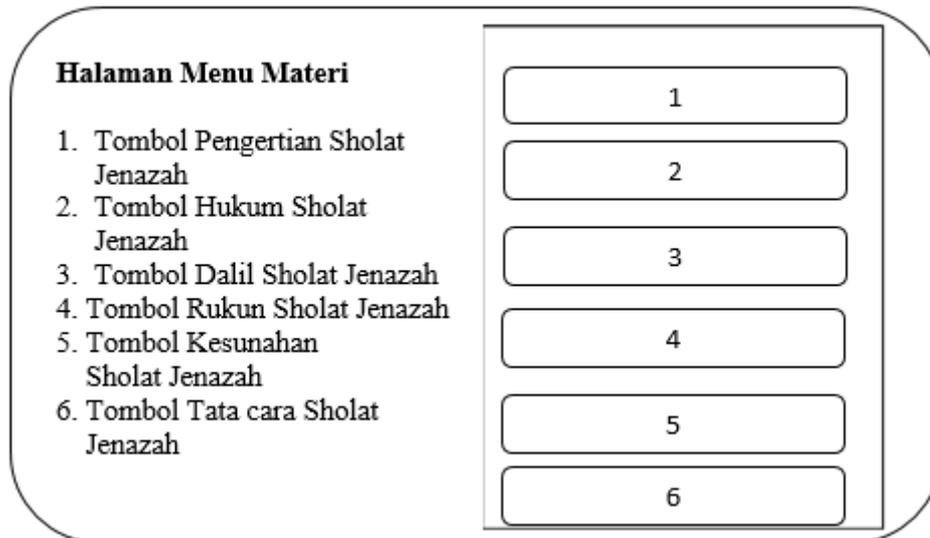
Adapun *storyboard* ini dapat dilihat pada gambar 2.1. sampai gambar 2.11 sebagai berikut.



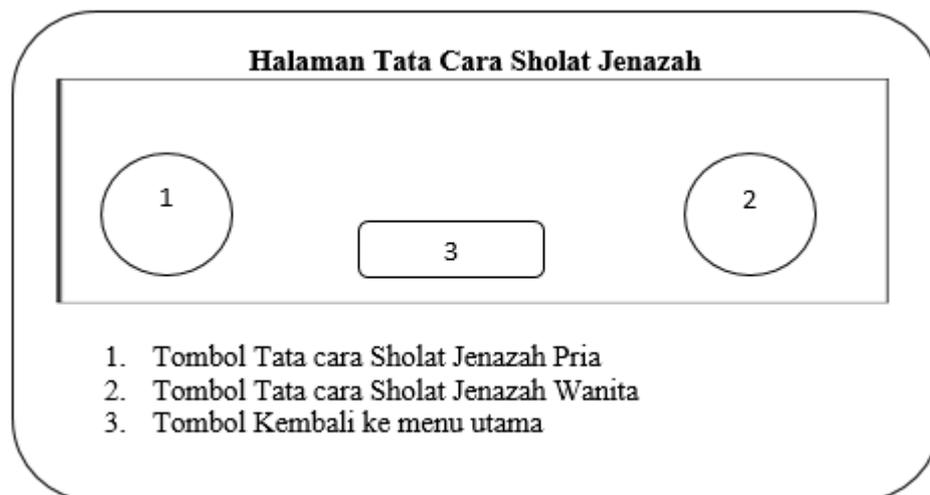
Gambar 2.1. *Storyboard* Opening



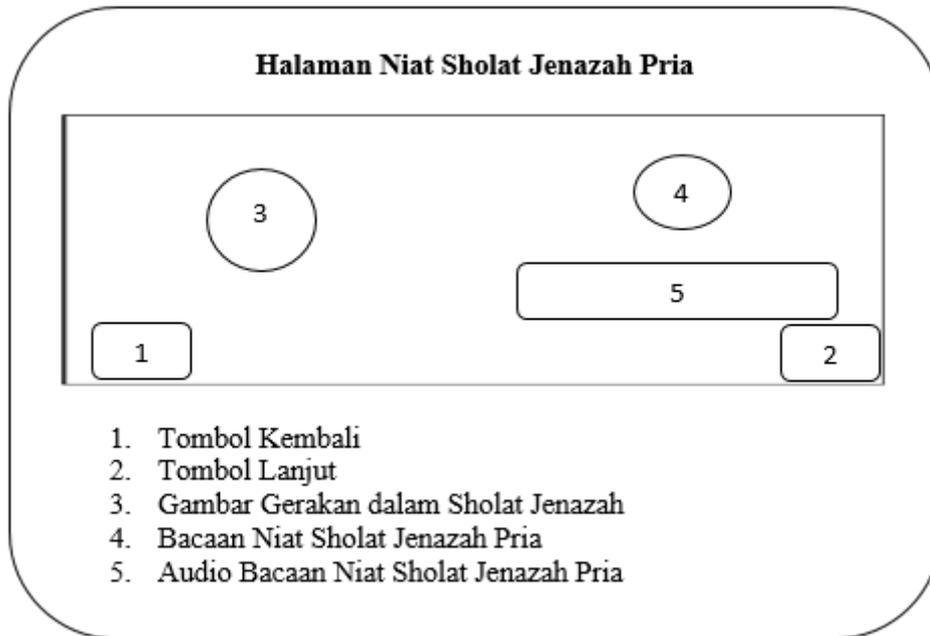
Gambar 2.2. *Storyboard* Halaman Utama



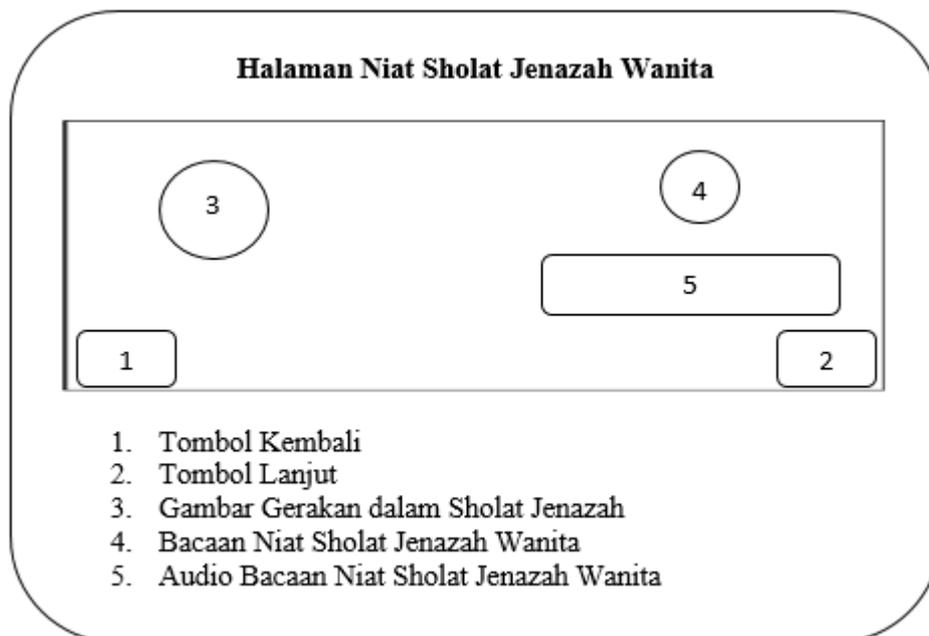
Gambar 2.3. *Storyboard* Menu Materi



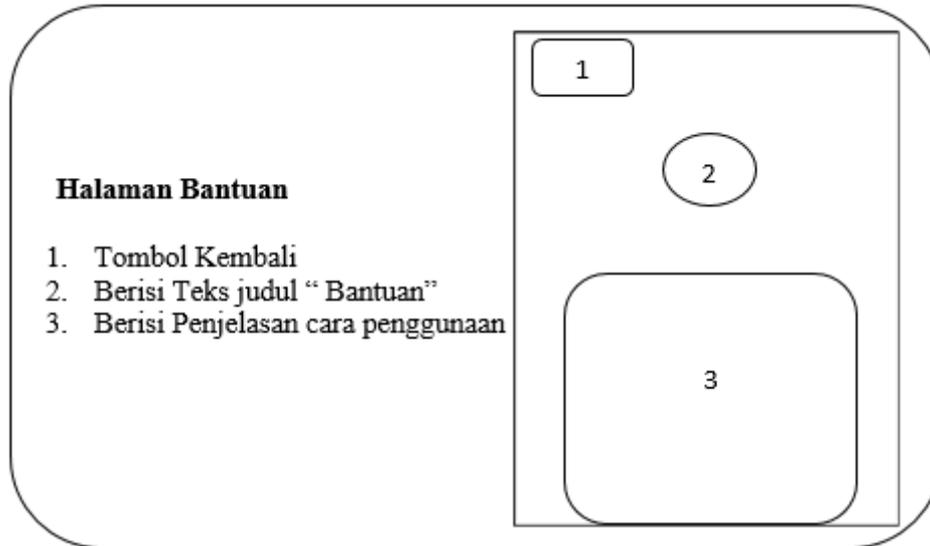
Gambar 2.4. *Storyboard* Menu Tata cara Sholat Jenazah



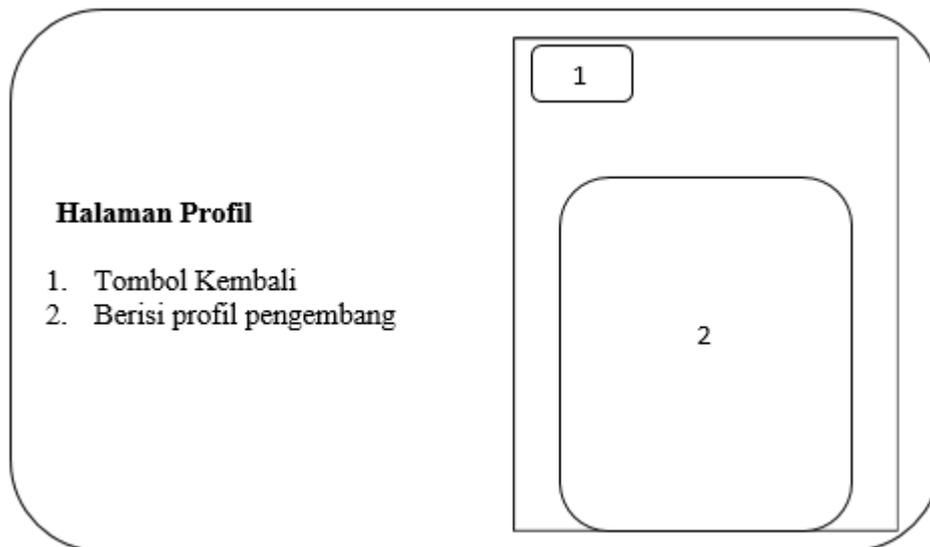
Gambar 2.5. *Storyboard* Niat Sholat Jenazah Pria



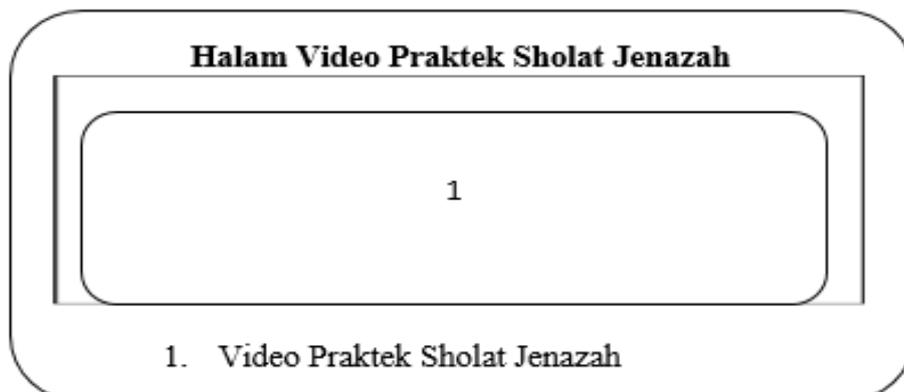
Gambar 2.6. *Storyboard* Niat Sholat Jenazah Wanita



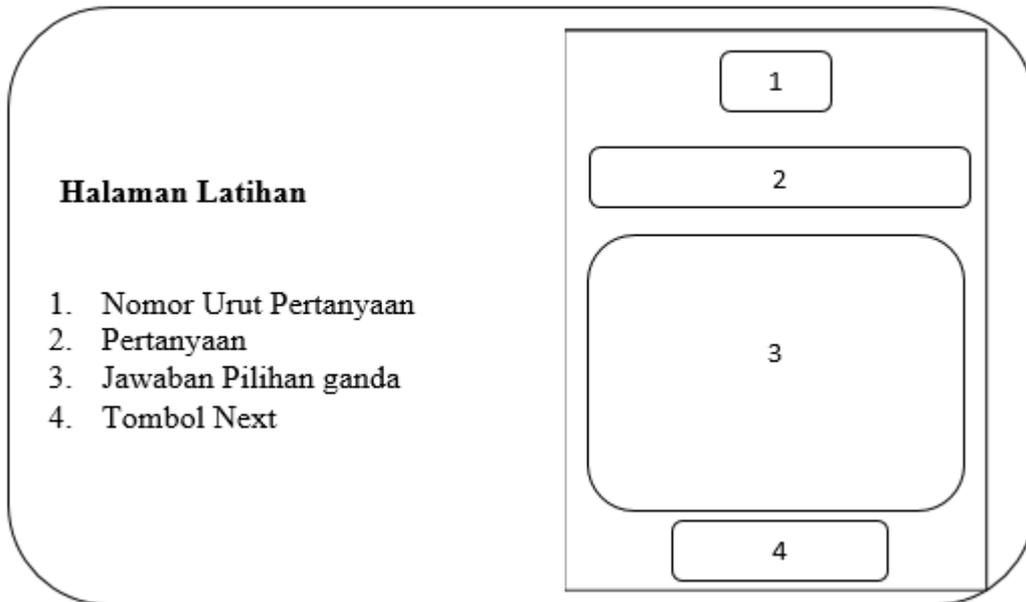
Gambar 2.7. *Storyboard* Bantuan



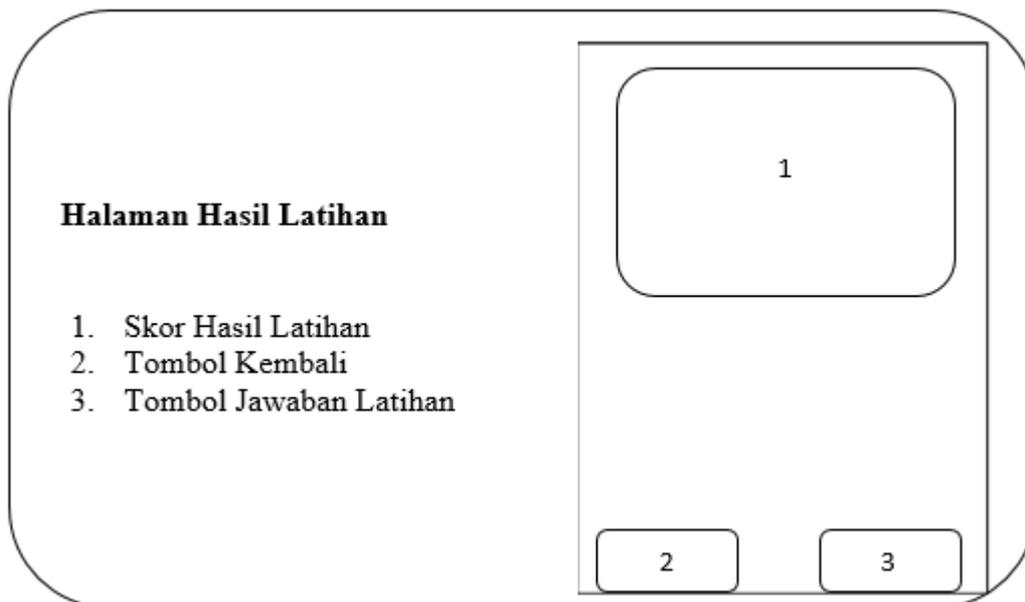
Gambar 2.8. *Storyboard* Profil



Gambar 2.9. *Storyboard* Video



Gambar 2.10. *Storyboard* Latihan



Gambar 2.11. *Storyboard* Hasil Latihan

b. Menetapkan materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan materi mengenai sholat jenazah. Materi ini dipilih karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi dan praktek. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran serta banyak guru yang menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar Pendidikan Agama Islam.

c. Penyusunan soal dan jawaban

Soal dan pembahasan jawaban yang akan dimuat dalam media ini merupakan materi mengenai sholat jenazah. Penyusunan materi, soal, dan pembahasan dalam media ini diambil dari buku Pendidikan Agama Islam kelas XI. Materi, soal, dan jawaban yang dimuat dalam media ini terlampiran pada lampiran 1.

d. Pengumpulan *background, font, gambar, dan tombol*

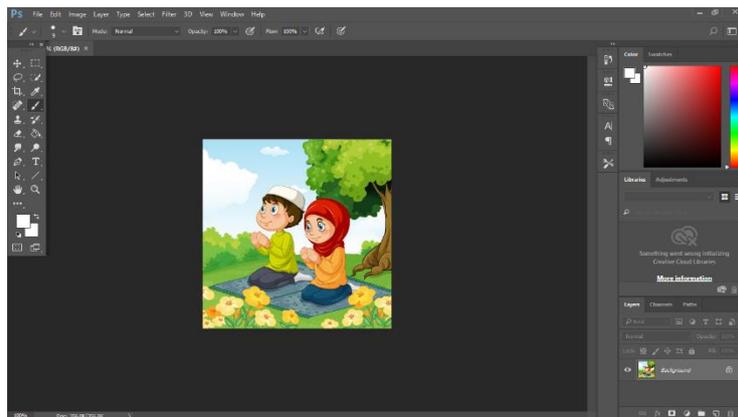
Gambar yang disajikan dalam media sebagian dirancang sendiri oleh peneliti. Gambar dikombinasikan dengan gambar hasil unduhan dari berbagai sumber. Pengumpulan gambar, *font* dan tombol sebagian besar diunduh dari *internet*. Pembuatan dan pengkombinasian gambar dilakukan dengan menggunakan program *PhotoShop CC 2017* dan *Adobe Illustrator CC 2017*.

### 3. Tahap Pengumpulan bahan

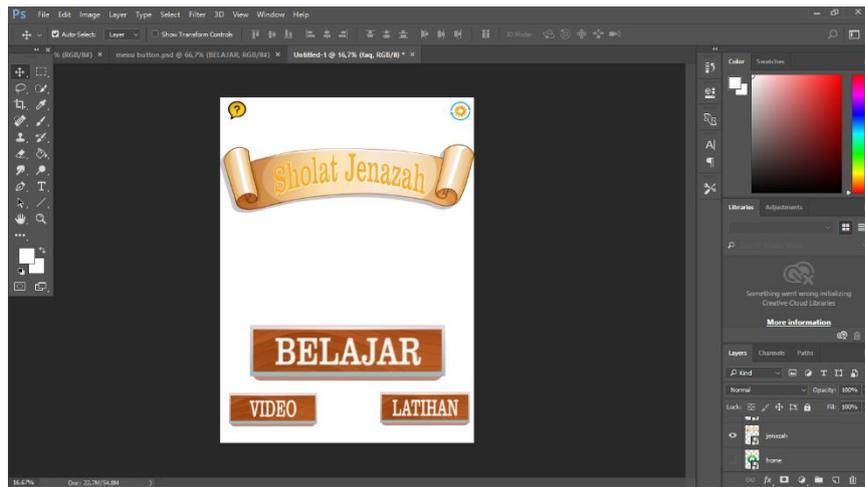
Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini berupa file materi, gambar, audio, video yang diperoleh dari berbagai sumber di internet yang dimodifikasi oleh penulis. Adapun salah satu contoh file gambar, suara video yang diperoleh dari berbagai sumber yang dimodifikasi oleh penulis. Adapun salah satu contoh file gambar, suara video dan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang dimodifikasi oleh penulis adalah :

a. Membuat file gambar

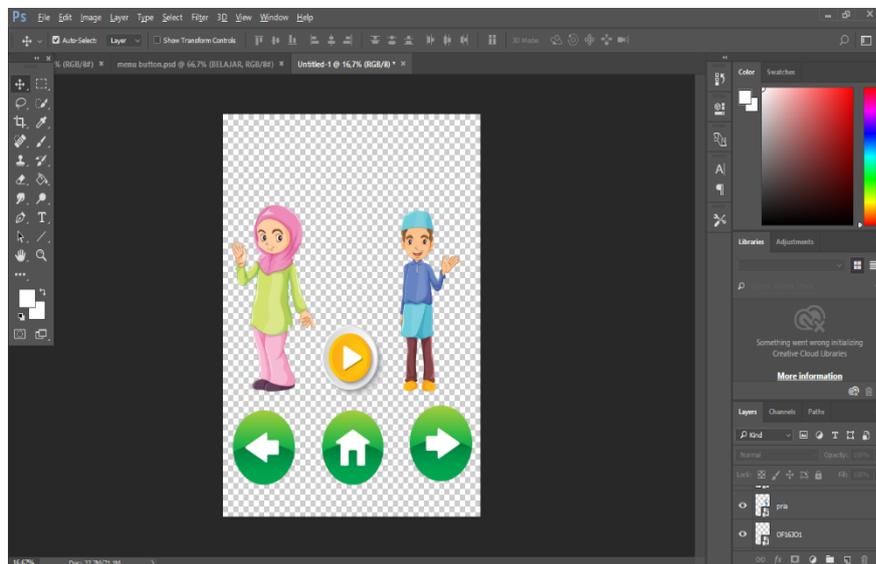
Dalam membuat file ini penulis menggunakan *adobe photoshop* dan *Adobe Illustrator*. Adapun pembuatannya dapat dilihat pada gambar 2.12 dan gambar 2.15 sebagai berikut.



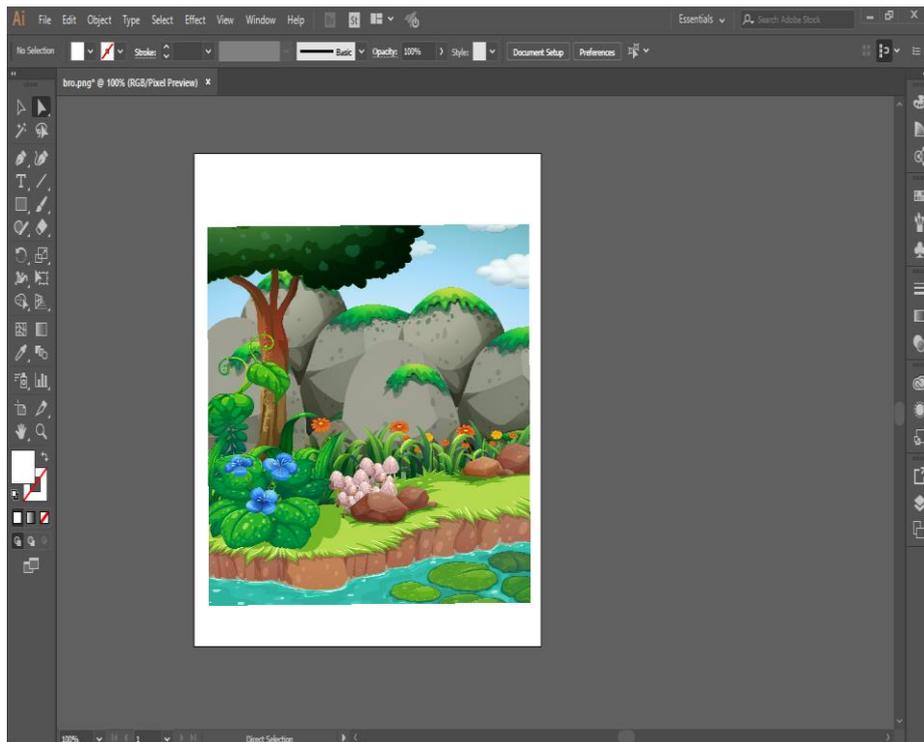
Gambar 2.12. Pembuatan File *icon aplikasi*



Gambar 2.13. Pembuatan Gambar Tombol Aplikasi Menu Utama



Gambar 2.14. Pembuatan Gambar Tombol Aplikasi Menu Video



Gambar 2.15. Pembuatan gambar background dengan *Adobe Illustrator*

#### 4. Tahap Pembuatan

Setelah semua bahan-bahan media terpenuhi, selanjutnya ke tahap pembuatan dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak pendukung media yang telah disiapkan. Dalam tahapan ini media dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 500GB, RAM 8 GB, dan sistem operasi *Windows 10*. Media ini dinamakan Media Pembelajaran Sholat Jenazah. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software android studio*. Komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat.

#### 5. Tahap Tes

Pada tahap tes ini dilakukan setelah tahap pembuatan sudah selesai dikerjakan, penulis melakukan pengujian terhadap media yang dibuat.

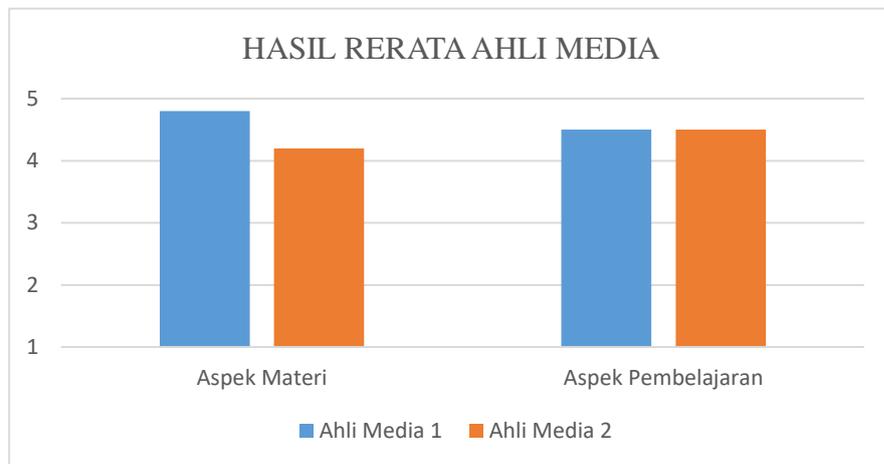
- a. Tahap pertama disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Tes ini dilakukan dengan validasi produk yang sering disebut dengan *Expert Judgement* yang meliputi dua aspek, yaitu: aspek ahli media; dan aspek ahli materi.

Validasi dari aspek media akan dilakukan oleh ahli media yaitu: 1) Bapak Sofa Muthohar, M.Ag. Selaku Dosen media pembelajaran Walisongo Semarang; 2) Bapak Mokhammad Sholikin, M.Kom. Selaku Guru Komputer di SMA 2 Kayen Pati. Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari ahli media diukur menggunakan validasi yang terdiri dari 20 soal dengan dua aspek yaitu dari aspek pemograman, dan tampilan media. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2. Tabel Hasil Rerata Ahli Media

No	Aspek	Hasil rerata ahli media		%	Kategori
		I	II		
1	Pemograman	4,8	4,2	94	Sangat Layak
2	Tampilan Media	4,5	4,5	88	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media diatas, dapat diketahui nilai rerata dari para ahli media menunjukkan aspek pemograman adalah 94 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, aspek Tampilan media adalah 88 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan dapat dilihat pada gambar 2.16 dibawah ini.



Gambar. 2.16. Histogram Hasil Rerata Ahli Media

Adapun catatan kesalahan dan saran perbaikan oleh ahli media yang telah direvisi oleh penulis dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3. Tabel Hasil Rerata Ahli Media

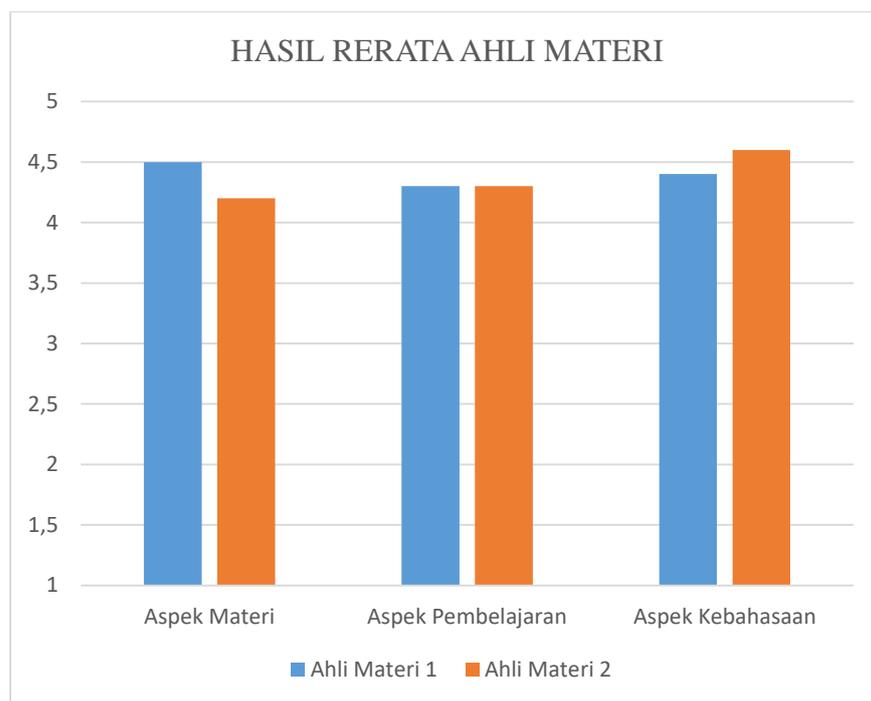
No	Catatan Kesalahan dan Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Background gambar terlalu tajam atau tulisan kurang tajam.	Telah revisi
2	Silahkan pakai sayyidina atau tidak namun masih berbeda antara video dan potongan doa solawat yang ada di tombol belajar.	Telah revisi
3	Bacaan niat pada video pada media pembelajaran salah.	Telah revisi

Validasi dari Aspek materi akan dilakukan oleh ahli materi yaitu: 1) Ibu Fihris, M.Ag. selaku Dosen Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang; 2) Bapak Ulil Albab, Lc. selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMA 2 Kayen Pati. Kelayakan materi pembelajaran ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan validasi yang terdiri dari 20 soal dengan tiga aspek yaitu dari sisi materi, pembelajara dan kebahasaan. Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4. Tabel Hasil Rerata Ahli Materi

No	Aspek	Hasil rerata ahli materi		%	Kategori
		I	II		
1	Materi	4,5	4,2	89	Sangat Layak
2	Pembelajaran	4,3	4,3	87	Sangat Layak
3	Kebahasaan	4,4	4,6	90	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, dapat diketahui nilai rerata dari para ahli materi menunjukkan aspek materi adalah 89 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, aspek pembelajaran adalah 87 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan untuk aspek kebahasaan adalah 90 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini.



Gambar. 3.17. Histogram Hasil Rerata Ahli Materi

Adapun catatan kesalahan dan saran perbaikan oleh ahli materi yang telah direvisi oleh penulis dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5. Tabel Hasil Rerata Ahli Materi

No	Catatan Kesalahan dan Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Penulisan kata “bertentangan” pada bagian materi kesunahan Sholat Jenazah sebaiknya diganti di sebelah	Telah revisi
2	Penulisan niat sholat jenazah laki-laki dibagian tata cara sholat jenazah wanita, seharusnya niat wanita.	Telah revisi
3	Niat sholat janazahnya ada yang salah seharusnya fardol kifayati bukan adaan.	Telah revisi

- b. Setelah lolos dari pengujian alpha, dilakukan pengujian *beta* yang melibatkan pengguna akhir mengenai fungsi operasionalnya, yang meliputi: 1) Uji coba terbatas, pengujian ini dilakukan sekaligus oleh ahli media dan ahli materi, kemudian melakukan revisi kemudian melangkah ketahap 2) Uji coba di perluas, pengujian ini mengambil 32 responden untuk menguji fungsi operasional media, kemudian direvisi dan menghasilkan produk siap pakai.

## 6. Tahap Distribusi

Setelah tahap pengujian, aplikasi akan diupload di *google playstore* agar mempermudah dalam pendistribusian. Kemudian melakukan sosialisasi media pembelajaran dengan menyampaikan hasil pengembangan media kepada pengguna. Penulis juga akan menjelaskan cara mengoperasikan media agar pengguna mudah dalam mengoperasikan media pembelajaran.

## B. Hasil Uji Lapangan

Hasil uji lapangan dari media pembelajaran ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok terbatas yang diujikan kepada 10 siswa dan uji lapangan lebih luas yaitu seluruh siswa satu kelas dengan jumlah 32 siswa. Berikut merupakan hasil dari uji kelompok terbatas dan lapangan lebih luas :

### 1. Hasil Uji Kelompok Terbatas

No	Responden	Aspek Keefektifan	Aspek Teknis	Aspek Media	Jumlah	Rata-rata
1	ANANG FATURAHMAN	16	15	17	48	4,0
2	ANIS AISYATURODHAH	19	17	16	52	4,3
3	ANITA	16	15	17	48	4,0
4	ARIA ADITYAN SANTIKA	16	18	19	53	4,4
5	CIELSI LIAMITA LESTARI	16	16	16	48	4,0
6	DEVI WULANDARI	17	17	16	50	4,2
7	FAJAR FADILAH	18	16	17	51	4,3
8	FEBI WULAN SARI	15	14	16	45	3,8
9	INTAN MIFTAKHUL JANAH	15	15	16	46	3,8
10	IRA NABILLA	17	16	16	49	4,1
Jumlah Skor		165	159	166	490	40,8
Rata-rat skor tiap aspek		4,1	3,9	4,1	12,1	4
Presentase (%)		82,5	79,5	83	81,7	
keterangan		Layak				

Tabel 3.6. Tabel Hasil Kelompok Terbatas

Jika dilihat pada tabel di atas, dapat diketahui nilai 10 responden terhadap media pada aspek keefektifan media memperoleh nilai rata-rata 4,1 dengan presentase 82,5%, aspek teknis media memperoleh nilai rata-rata 3,9 dengan presentase 79,5%, dan aspek media 4,1 dengan presentase 83%, Sehingga total

rata-rata dari penilaian para responden adalah 4 dengan jumlah presentase 81,7 % maka nilai tersebut dalam kategori layak.

## 2. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

No	Responden	Aspek Manfaat	Aspek Media	Aspek Materi	Jumlah	Rata-rata
1	ADITYA ARIEF WIBOWO	18	16	15	49	3,8
2	ADITYA PRADANA	20	15	11	46	3,5
3	AGUSTINA PRASASTI	20	19	16	55	4,2
4	ALFI MIRZAH SALSABILA	16	14	14	44	3,4
5	ANA LAILATUN NIMAH	20	12	13	45	3,5
6	AZUVA AGUS STIAFIN	19	13	14	46	3,5
7	DEA APRILLIA SARI	16	14	13	43	3,3
8	DEA KUSUMA WARDANI	17	12	12	41	3,2
9	DESTYA RAHMA YANTI	18	14	14	46	3,5
10	DIAH LESTARI	17	13	13	43	3,3
11	EKA DUWI SAPUTRA	18	13	15	46	3,5
12	FACHRUL IKBAL SYAHPUTRA	16	15	13	44	3,4
13	FARHAN SYARIF	15	12	12	39	3,0
14	FIRLY DWI SAPUTRA	16	16	14	46	3,5
15	HESSEL ARIF FEBRIANSYAH	19	15	11	45	3,5
16	HESTI KURNIA WIJAYA	17	12	12	41	3,2
17	MOH BAGUS ADY STYO WIDODO	18	14	16	48	3,7
18	M. THOHA KHOIRUN NI'AM MAGFURI	17	13	13	43	3,3
19	MUHAMMAD NABIL FAUZI	15	13	12	40	3,1
20	NOVALIA SELY JULIANA	15	12	15	42	3,2
21	PUTRI LARASATI	15	13	12	40	3,1
22	RANA OKTSVIANINGTYAS LESTARI	15	14	15	44	3,4
23	RENO SANDY PRATAMA	17	14	13	44	3,4
24	RIKO	16	15	14	45	3,5
25	RISKI MAULANA	16	12	15	43	3,3
26	SABILA TUL KHOTIMAH	16	14	14	44	3,4
27	SHELA OKTAVIANA KESUMA MURTI	17	14	14	45	3,5
28	SHERLY YULIANI	16	14	13	43	3,3
29	SILFIZANISA OKTAVIA	17	15	13	45	3,5
30	TEGAR NOVAL PURWIYANTO	16	13	12	41	3,2
31	TSAQOFAH RAMADHAN	15	13	13	41	3,2
32	ZAHRA FITRI YULIANA	17	13	11	41	3,2
Jumlah skor		540	441	427	1408	44,0
Rata-rat skor tiap aspek		3,4	3,4	3,3	10,2	3,4
Persentase (%)		67,50%	68,90%	66,70%	67,70%	
keterangan		Cukup Layak				

Tabel 3.7. Tabel Hasil Lapangan Lebih Luas

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai 32 responden terhadap media pada aspek media memperoleh nilai rata-rata 3,4 dengan presentase 67,5%, aspek media memperoleh nilai rata-rata 3,4 dengan presentase 68,9%, dan aspek materi 3,3 dengan presentase 66,7%, Sehingga total rata-rata dari penilaian para responden adalah 3,4 dengan jumlah presentase 67,7% maka nilai tersebut dalam kategori cukup layak.

### C. Analisis data

Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* oleh ahli materi, ahli media, guru Pendidikan Agama Islam, dan tanggapan peserta didik yang dikonversi kedalam bentuk persentase. Adapun data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, dan komentar dari ahli materi, ahli media, guru Pendidikan Agama Islam, dan peserta didik terhadap media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android*. Data kualitatif yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

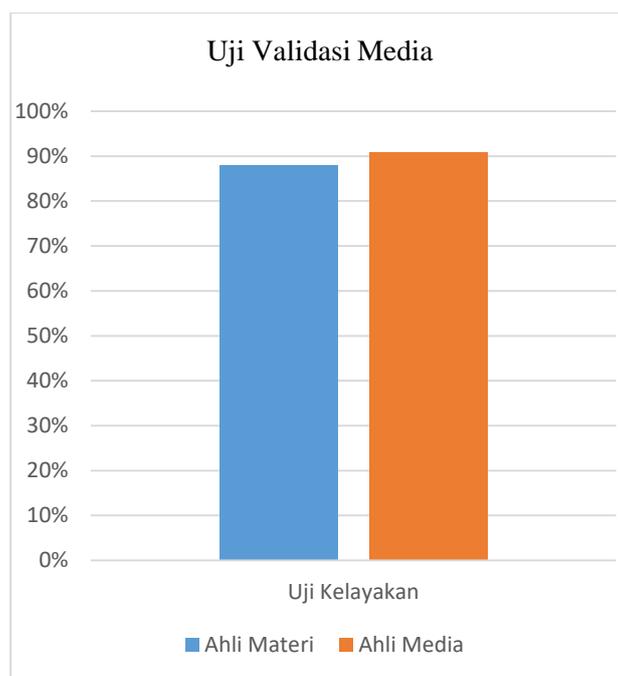
#### 1. Uji Kelayakan

Data hasil kelayakan media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase, dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Analisis data uji kelayakan dapat diketahui dari hasil uji validasi media oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru PAI yang dapat dilihat pada gambar 3.18

Berdasarkan hasil analisis validasi oleh para ahli dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan tetapi terdapat revisi kecil sesuai saran dari ahli materi, dan ahli media. Setelah mendapatkan saran dari ahli materi, ahli media, peneliti melakukan penyempurnaan media yang dikembangkan sehingga media yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang maksimal. Adapun hasil validasi oleh para ahli dapat dilihat pada gambar 3.18 berikut:



Gambar. 3.18. Histogram Uji Validasi Media

Berdasarkan gambar di atas mengenai hasil validasi oleh para ahli, bahwa grafik warna biru menunjukkan persentase uji validasi dari ahli materi sebesar 88,6%, dan grafik warna orange menunjukkan persentase uji validasi dari ahli media sebesar 91%, Hal ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah tahap uji kelayakan media selesai, kemudian dilanjutkan uji tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android*.

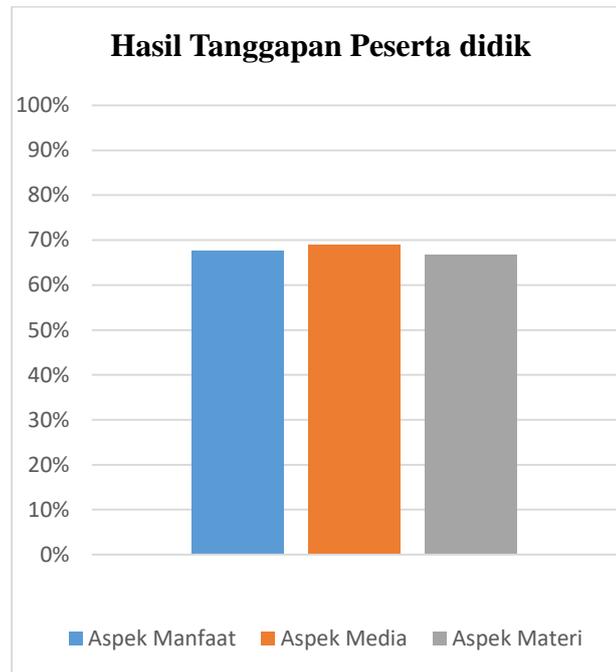
## 2. Uji Tanggapan Peserta Didik

Uji tanggapan peserta didik dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase, dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Uji tanggapan peserta didik dilaksanakan setelah beberapa tahapan yaitu uji validasi oleh ahli materi dan uji validasi oleh ahli media. Data uji tanggapan peserta didik diperoleh melalui instrumen validasi jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang). Validasi ini terdapat 13 indikator yang terbagi menjadi 3 aspek, yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek manfaat. Berikut adalah hasil penilaian aspek media, aspek materi, dan aspek manfaat oleh peserta didik terhadap media

pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* dapat dilihat pada gambar grafik 3.19:



Gambar. 3.19. Hasil Uji Validasi Peserta Didik

Berdasarkan gambar 3.19 diketahui bahwa tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* ditinjau dari kelayakan aspek media diperoleh rerata skor 68,9%, ditinjau dari aspek materi diperoleh rerata skor 66,7%, dan ditinjau dari aspek manfaat diperoleh rerata skor 67,5%. Adapun hasil rekapitulasi tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* secara keseluruhan aspek diperoleh rerata skor 67,7% dengan kategori cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### D. Prototipe Hasil Pengembangan

Media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* merupakan pembelajaran berbentuk *mobile* yang memiliki kemampuan file suara, video dan file gambar. Cara pengoperasiannya cukup mudah dan tidak memerlukan ketrampilan khusus, karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memainkan game pada umumnya yang dimainkan di ponsel atau *smartphone*.

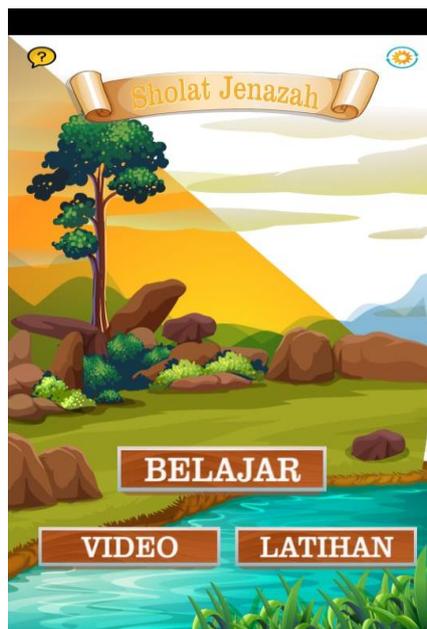
Hasil akhir pengembangan prototipe media pembelajaran *Sholat jenazah* berbasis *android* dapat dilihat pada gambar 3.20 berikut:

Gambar. 3.20. Tampilan *Splash Screen*



Bagian ini merupakan tampilan awal yang muncul pada aplikasi Sholat Jenazah. Setelah splash screen ini muncul tinggal menunggu beberapa detik akan masuk ke menu utama.

Gambar. 3.21. Halaman Menu Utama



Halaman menu utama adalah menu pembelajaran dimana terdapat beberapa tombol yang akan mengarahkan ke beberapa halaman berikutnya diantaranya terdapat tombol belajar, video, latihan, petunjuk, dan profil.

Gambar. 3.21. Halaman Menu Bantuan



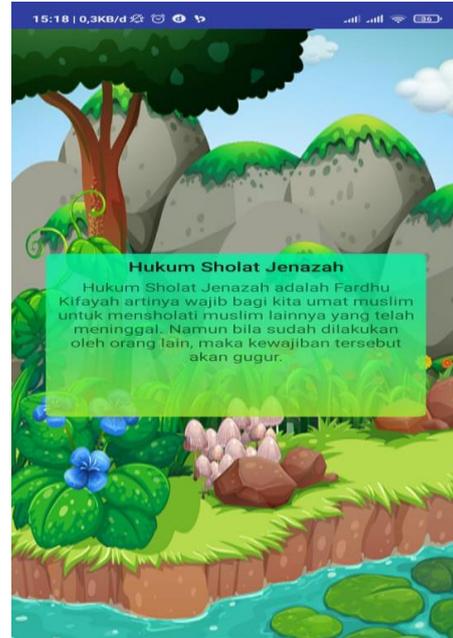
Pada halaman ini terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran sholat jenazah. Petunjuk ini berisi tentang pengenalan tombol-tombol yang ada pada media pembelajaran dan cara menggunakan media pembelajaran tersebut. Tujuan adanya petunjuk agar siswa tidak kebingungan dalam mengoperasikan media tersebut sehingga tidak ada kendala dalam proses pembelajaran.

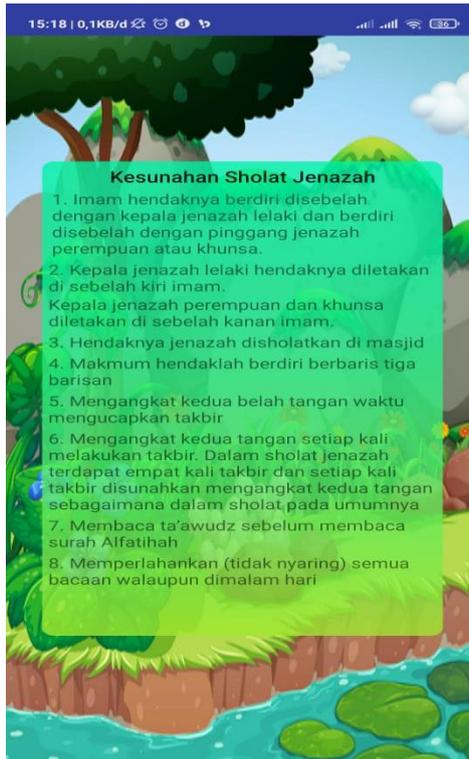
Gambar. 3.22. Halaman Menu Materi



Pada menu belajar terdapat tampilan yang akan mengarahkan pada materi yaitu materi pengertian, hukum, dalil, rukun, kesunahan, dan tata cara sholat jenazah jika di tekan tombol maka akan terdapat pembahasan isi materi. Berikut adalah beberapa isi materi yang telah dikembangkan:

Gambar. 3.23. Materi Sholat Jenazah





Gambar. 3.23. Halaman Tata Cara Sholat Jenazah



19:06 0,0KB/d

**Niat**



**Niat Sholat Jenazah Laki-laki Imam**  
أصلى على هذا الميت أربع تكبيرات فرض الكفاية إماماً لله تعالى

**Niat Sholat Jenazah Laki-laki Makmum**  
أصلى على هذا الميت أربع تكبيرات فرض الكفاية مأموماً لله تعالى

19:06 2,9KB/d

**Takbir Pertama Membaca Surah Al Fatihah**



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ  
الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ  
إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ  
اهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ

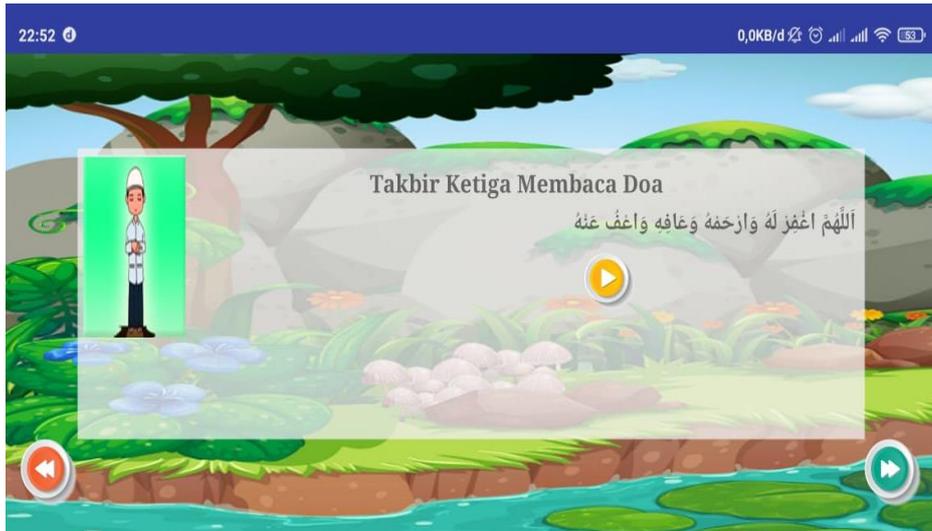
22:52 0,0KB/d

**Takbir Kedua Membaca Sholawat**



اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ  
كَمَا صَلَّيْتَ عَلَى إِبْرَاهِيمَ، وَعَلَى آلِ إِبْرَاهِيمَ، وَبَارِكْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ،  
وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، كَمَا بَارَكْتَ عَلَى سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ، وَعَلَى آلِ  
سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ، فِي الْعَالَمِينَ إِنَّكَ خَمِيدٌ مَجِيدٌ

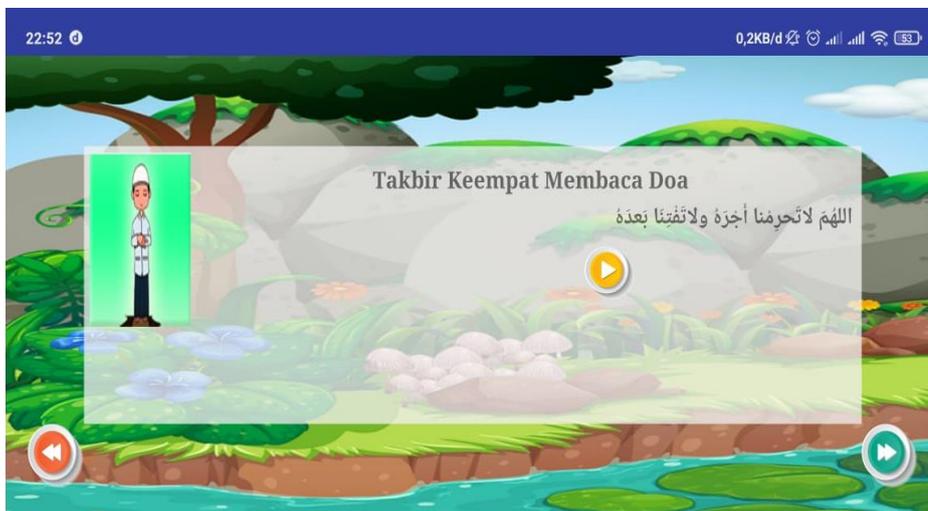
22:52 0,0KB/d



**Takbir Ketiga Membaca Doa**  
اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ

Navigation icons: back, play, forward.

22:52 0,2KB/d

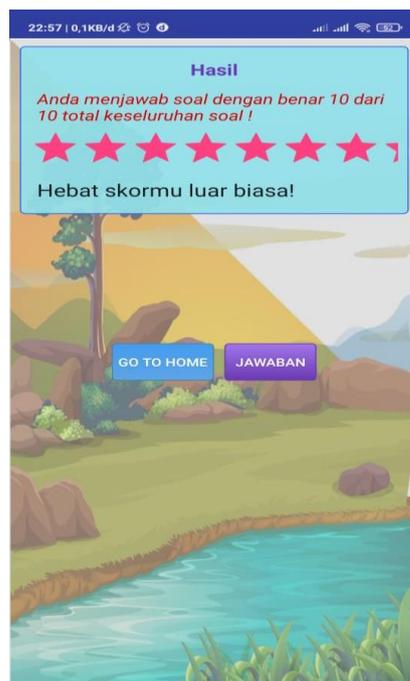
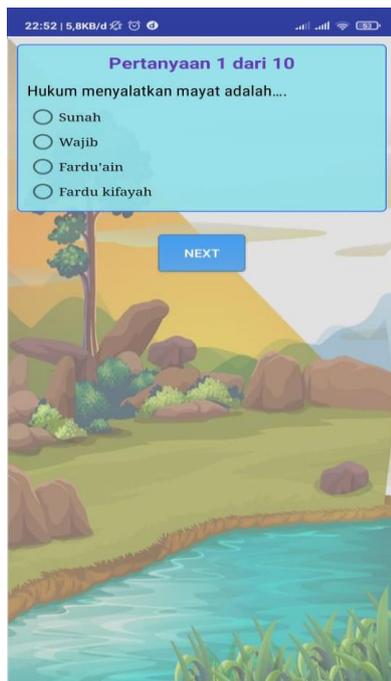


**Takbir Keempat Membaca Doa**  
اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَقْتُلْنَا بَعْدَهُ

Navigation icons: back, play, forward.

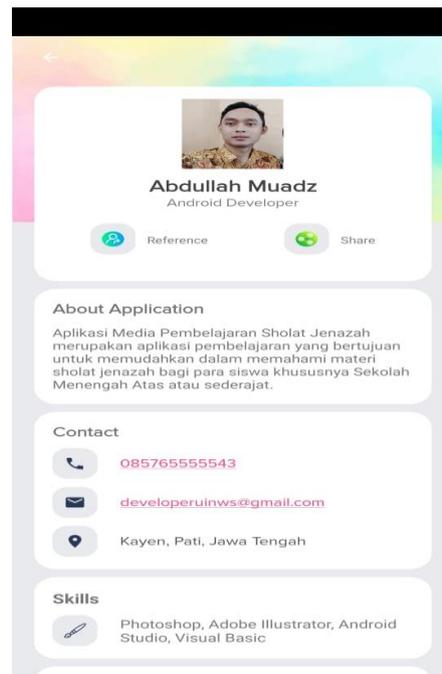


Gambar. 3.24. Halaman Latihan





Gambar. 3.25. Halaman Profil



Menu profil berisi tentang biodata pengembang media pembelajaran berbasis Android materi sholat jenazah, dengan tujuan agar pengguna aplikasi mengetahui pengembang dari aplikasi tersebut.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang penulis lakukan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Sholat Jenazah Berbasis *Android* Kelas XI Di SMA 2 Kayen Pati dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran hasil pengembangan disajikan lebih menarik, dilengkapi dengan visual, audio dan video disertai dengan gambar, diharapkan akan membantu siswa dalam belajar sholat jenazah. Pengembangan dan pembuatan media, penulis menggunakan enam tahap pengembangan yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), tes (*testing*), dan distribusi (*implementation*).
2. Media pembelajaran Sholat Jenazah Berbasis *Android* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis validasi dari ahli media dan ahli materi yang menilai bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat layak dengan penilaian 94 % untuk aspek pemograman, 88 % untuk aspek tampilan media, 89 % untuk aspek materi, 87% untuk aspek pembelajaran dan 90% untuk aspek kebahasaan. Hasil validasi dari beberapa validator menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* yang telah dikembangkan dan memenuhi uji kelayakan, sehingga dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya aplikasi akan diupload ke *google playstore*.
3. Media pembelajaran sholat jenazah berbasis *android* mempunyai tingkat kemenarikan bagi siswa. Dari hasil respon diperoleh hasil dengan rata-rata 67,7% dengan presentase paling tinggi adalah 68,9%, sedangkan nilai paling rendah adalah 66,7%, Hasil penilaian siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis *Android* yang telah dikembangkan, karena tampilan media pembelajaran yang baik dan mudah untuk dioperasikan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru atau orang tua, selain itu media telah didesain secara menarik dengan memadukan warna dan gambar, sehingga dapat mendorong belajar siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka langkah selanjutnya adalah peneliti menyampaikan saran-saran kepada pihak-pihak yang terkait atas hasil penelitian ini. Maka ada beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para guru sebaiknya lebih meningkat keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa.
2. Sekolah perlu memberikan perhatian terhadap kinerja pendidik dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.
3. Bagi para peneliti berikutnya dapat mengembangkan media Pendidikan Agama Islam pada materi lain dan kelas lain yang lebih luas.
4. Pemanfaatan media ini sebaiknya tidak digunakan sebagai satu-satunya sumber belajar.

## **C. Penutup**

Puji syukur Alhamdulillah rabbil alamin penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan kekuatan, hidayah dan taufiq-Nya sehingga skripsi ini telah berhasil diselesaikan.

Penulis menyadari, meskipun dalam penulisan ini telah berusaha semaksimal mungkin, namun dalam penulisan skripsi ini tidak bisa lepas dari kesalahan dan kekeliruan. Hal ini semata-mata merupakan keterbatasan ilmu dan kemampuan yang penulis miliki.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT. penulis memohon petunjuk dan bimbingan dari segala kesalahan dan kekhilafan dalam penulisan ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

## KEPUSTAKAAN

- Abdulahak, Ishak, *Mobile Learning*, Bandung: Program Studi Pengembangan Kurikulum Bandung, 2012.
- Anitah, Sri, *Media Pembelajaran*, Surakarta: Cakrawala Media, 2012.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Batubara, Bahar Noer, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di SMA UN Yogyakarta*, Yogyakarta: UIN Sunan kalijaga, 2017.
- Dalyono, M, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung : PT.Sya'amil Cipta Media, 2005.
- Fatimah, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa*, Yogyakarta: Ejournal UIN Suka, 2014.
- Ghony, dkk., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Ghozali, *Structural Equation Modelling: Metode alternatif dengan partial least square PLS*, Semarang: UNDIP, 2011.
- Hendratmoko, *Software Open Source Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2015.
- I Made, dkk., *Aplikasi Mobile Learning Fisika Dengan Menggunakan Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Pendukung*, Bali : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan 2012.
- Jatmiko, A, *Pendidikan Berwawasan Ekologi (Realisasi Nilai-nilai Ekologis dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, Lampung : Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam, 47.
- Katadata, *Pengguna Smartphone Tertinggi di Asia-Pasifik 2016*,
- Lengkong, Hendra Nugraha, dkk., *Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile CIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps*, Manado : E-journal Teknik Elektro dan Computer, 2015.
- Listyorini, Tri, dkk., *Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android*, Kudus : Jurnal Simetris, 2013.
- Majid, Abdul, *Belajar dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mashsunah, *Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Negeri Jepon-Blora*, Yogyakarta: UIN Sunan kalijaga, 2011.
- Melina, Larra Retha, dkk, *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Pada Materi dinamika Dan Hukum newton Untuk Siswa SMA*, Jambi: Universitas Jambi, 2017.
- Muhaimin, dkk., *Paradigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Muhtadi Anshor, Ahmad, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*, Yogyakarta: Teras, 2009.
- Nunuk, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Surakarta :Remaja Rosdakarya, 2018.
- Ramayulis, *Ilmu Pndidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2006.
- Ria, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Suplemenn Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Usaha Dan Energi*, Lampung: FKIP Unila Lampung, 2017.

- Rohmah, Nurikhda Lailatur, *Rencana Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Implementasinya Di SDIT Hidayatullah*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2008.
- Saleh, Abdurrahman, *Didaktif Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1976.
- Sibilana, Annas Ribab, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : CV. Alfabeta, 2011.
- Undang-Undang Guru Nomor 14 tahun 2005.
- Wahyudi, Eko, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang*, Malang: UIN Maulna Malik Ibrahim, 2016.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Surabaya: Kenana, 2015.
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-tertinggi di-asia-pasifik-2016>, di akses 28 Februari 2019.

Lampiran 1

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH BERBASIS ANDROID KELAS XI DI  
SMA 2 KAYEN PATI**

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Sholat Jenazah Berbasis *Android* Ahli Materi.

No	Aspek yang dinilai	Indikato	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1, 2	2
2		Kemutakhiran Materi	3	1
3		Urutan penyajian materi	4, 5, 6	3
4		Kesesuaian contoh yang diberikan	7	1
5	Aspek Pembelajara	Tujuan pembelajaran	8, 9	2
6		Kejelasan indikator pembelajaran	10	1
7		Pemberian latihan	11, 12, 13, 14	4
8		Kesesuaian gambar, video yang diberikan untuk memperjelas mater	15	1
9	Aspek Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	16	1
10		Kelugasan bahasa	17	1
11		Ketepatan istilah	18	1
12		Komunikatif	19	1
13		Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa	20	1
<b>Jumlah</b>				<b>20</b>

Lampiran 2

**Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran  
Pembelajaran Sholat Jenazah Berbasis *Android* Ahli Media.**

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Pemograman	Maintable, Usabilitas, dan Kompatibilitas	1 ,2 ,3	3
2		Kelayakan pemograman	5, 6, 7, 8	4
3	Tampilan	Huruf	3, 4, 5	3
4		Penggunaan jarak	6	1
5		Keterbacaan teks	7	1
6		Audio	8	1
7		Video	9, 10, 11	3
8		Gambar	12, 13	2
9		Tata letak	14	1
10		Tombol navigasi	15, 16	2
11		Warna background	17, 18	2
12		Penyajian antar halaman	19, 20	2
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	

Lampiran 3

**Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Sholat Jenazah Berbasis Android dalam Pembelajaran di SMA 2 Kayen Pati.**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Instrumen</b>
1	Pembelajaran	Guru menjelaskan materi sholat jenazah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i>	1
2		Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan mengomentari materi sholat jenazah berbasis <i>android</i> yang sudah disampaikan	2
3		Media pembelajaran sholat jenazah berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran	3
4		Guru meminta siswa memberikan pendapat mengenai video/gambar pada media pembelajaran sholat jenazah berbasis <i>android</i>	4
5	Respon siswa	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran	5
6		Media pembelajaran berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran	6
7		Siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan media pembelajaran berbasis <i>android</i>	7
8		Media pembelajaran berbasis <i>android</i> dapat membangkitkan motivasi siswa	8
9	Guru	Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i> dengan mudah	9
10		Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>android</i> mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

Lampiran 4

Kisi-Kisi Instrumen Pedoman validasi Penggunaan Media Pembelajaran Sholat Jenazah  
Berbasis *Android*.

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Media	Kejelasan gambar, video, dan suara	7	1
2	Materi	Penyajian materi	1, 2, 6	3
3		Penggunaan bahasa	3, 4, 5	3
4	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8	1
5		Respon siswa	9, 10	2
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

Lampiran 5

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH  
BERBASIS ANDROID  
OLEH AHLI MATERI**

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom “Penilaian” sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap *media berbasis android*.
2. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut :
  - SB (Sangat Baik/Layak)
  - B (Baik/Layak)
  - C (Cukup Baik/Layak)
  - K (Kurang Baik/Layak)
  - SKB (Sangat Kurang Baik/Layak)
3. Komentar atau saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada kolom B, “Komentar/Saran

**A. Lembar Penilaian**

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
<b>Aspek Materi</b>						
1	Materi yang diberikan sesuai dengan Kompetensi Inti					
2	Materi yang diberikan sesuai dengan Kompetensi Dasar					
3	Kemutakhiran materi yang disajikan					
4	Materi disajikan dengan urut dan sistematis					
5	Kejelasan isi materi					
6	Kemudahan memahami materi					
7	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
8	Kesesuaian tujuan dengan Kompetensi Inti					
9	Kesesuaian tujuan dengan Kompetensi Dasar					

10	Kesesuaian indikator dengan Kompetensi Inti					
11	Latihan dan evaluasi materi					
12	Kejelasan petunjuk penggunaan latihan dan evaluasi akhir					
13	Respon terhadap jawaban pertanyaan					
14	Cakupan materi dalam latihan dan evaluasi akhir					
15	Kesesuaian gambar, video, dan audio untuk memperjelas materi					
<b>Aspek Kebahasaan</b>						
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					
17	Kejelasan penggunaan bahasa					
18	Ketepatan istilah yang digunakan					
19	Ketepatan tata bahasa dan ejaan					
20	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna					

**B. Komentar atau saran**

**C. Kesimpulan :**

Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* ini dinyatakan (√) :

- Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.
- Layak untuk ujicoba dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak

**Pati ,  
Ahli Materi**

Lampiran 6

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH  
BERBASIS ANDROID**

**OLEH AHLI MEDIA**

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom “Penilaian” sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap *media berbasis android*.
2. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut :
  - SB (Sangat Baik/Layak)
  - B (Baik/Layak)
  - C (Cukup Baik/Layak)
  - K (Kurang Baik/Layak)
  - SKB (Sangat Kurang Baik/Layak)
3. Komentar atau saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada kolom B,  
“Komentar/Saran

**A. Lembar Penilaian**

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
<b>Aspek Pemograman</b>						
1	<i>Mintainable</i> (dapat dikelola dengan mudah)					
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)					
3	<i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai <i>hardware</i> yang ada dengan atau tanpa mengunduh materi)					
4	Kemudahan dalam pengoperasian <i>aplikasi</i>					
5	Kemudahan memahami struktur navigasi					
6	Kecepatan fungsi tombol					
7	Kecepatan akses sistem operasi					
<b>Aspek Tampilan Media</b>						
8	Kejelasan suara audio					
9	Kejelasan gambar video					
10	Kejelasan suara video					

11	Ketepatan ukuran tampilan video					
12	Kejelasan gambar					
13	Ketepatan ukuran gambar					
14	Penempatan gambar dan animasi					
15	Kemudahan mencari tombol navigasi					
16	Konsistensi penempatan tombol navigasi					
17	Ketepatan pemilihan warna background					
18	Keserasian pemilihan warna background dengan teks dan gambar					
19	Komposisi layout					
20	Konsistensi penyajian antar halaman					

**B. Komentar atau saran**

**C. Kesimpulan :**

Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* ini dinyatakan (√) :

- Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.
- Layak untuk ujicoba dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak

**Semarang ,**  
**Ahli Media**

.....

Lampiran 7

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH BERBASIS ANDROID**

**OLEH RESPONDEN**

**Petunjuk Pengisian :**

4. Berilah tanda cek (√) pada kolom “Penilaian” sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap *media berbasis android*.
5. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut :
  - 5 = sangat layak
  - 4 = layak
  - 3 = cukup layak
  - 2 = kurang layak
  - 1 = sangat tidak layak
6. Komentar atau saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada kolom “Komentar/Saran

**Lembar Penilaian**

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>android</i> mempermudah saya dalam belajar					
2	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> praktis					
3	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> menimbulkan minat untuk belajar					
4	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> memudahkan untuk belajar					
5	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi dan minat untuk belajar					
6	Suara dapat didengarkan dengan baik dan jelas					
7	Gambar pada media terlihat jelas dan tepat					
8	Tombol-tombol pada media berfungsi dengan baik					
9	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dibaca					
10	Komposisi warna pada media berbasis <i>android</i> sudah sesuai					
11	Kesesuaian materi media pembelajaran yang disajikan dengan tingkat kebutuhan peserta didik					
12	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran					

13	Tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Aspek					
----	--	--	--	--	--	--

**Komentar atau saran**

**Pati ,  
Responden**

.....

....

Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA DALAM  
PEMBELAJARAN**

Materi : SHOLAT JENAZAH

Sasaran Program : Guru

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sholat Jenazah

Berbasis Android Kelas XI Di SMA 2 Kayen Pati

Peneliti : Abdullah Mu'adz

No	Aspek	Kegiatan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Pembelajaran	Guru menjelaskan materi sholat jenazah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i>		
2		Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan mengomentari materi sholat jenazah berbasis <i>android</i> yang sudah disampaikan		
3		Media pembelajaran sholat jenazah berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran		
4		Guru meminta siswa memberikan pendapat mengenai video/gambar pada media pembelajaran sholat jenazah berbasis <i>android</i>		
5	Respon siswa	Media membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran		
6		Media membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran		
7		Media dapat membangkitkan motivasi siswa		
8		Siswa memahami materi yang disampaikan dengan media		
9	Respon guru	Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i> dengan mudah		
10		Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>android</i> mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi		

Semarang ,  
Observer

Lampiran 9

Validasi dari Ahli Materi

No	Ahli Materi	Aspek Materi							Aspek Pembelajaran							Aspek Kebahasaan					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Fihris, M.Ag.	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4
2	Ulil Albab, Lc.	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4
Jumlah		9	8	9	9	10	9	8	9	9	10	9	9	8	8	8	9	10	9	9	8
Rerata Perbutir		4,5	4	4,5	4,5	5	4,5	4	4,5	4,5	5	4,5	4,5	4	4	4	4,5	5	4,5	4,5	4
% Perbutir		90	80	90	90	100	90	80	90	90	100	90	90	80	80	80	90	100	90	90	80
% Peraspek		88,6							87,5							90					
Kategori		Sangat Layak							Sangat Layak							Sangat Layak					

Keterangan

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \geq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
2	$69\% \geq \text{skor} \leq 84\%$	Layak
3	$53\% \geq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
4	$37\% \geq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
5	$20\% \geq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Layak

Lampiran 10

Validasi dari Ahli Media

No	Ahli Materi	Aspek Pemograman							Aspek Tampilan Media												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Sofa Muthohar, M.Ag.	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	4	4
2	Mokhammad Sholikin, M.Kom	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4
Jumlah		9	9	9	10	10	10	9	9	8	8	8	10	10	10	10	10	7	8	8	8
Rerata Perbutir		4,5	4,5	4,5	5	5	5	4,5	4,5	4	4	4	5	5	5	5	5	3,5	4	4	4
% Perbutir		90	90	90	100	100	100	90	90	80	80	80	100	100	100	100	100	70	80	80	80
% Peraspek		94,3							87,7												
Katagori		Sangat Layak							Sangat Layak												

Keterangan

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \geq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
2	$69\% \geq \text{skor} \leq 84\%$	Layak
3	$53\% \geq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
4	$37\% \geq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
5	$20\% \geq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Layak

Lampiran 11

Hasil responden kelas kecil

No	Responden	Kriteria yang dinilai													Persentase		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	$\Sigma$	$\Sigma xi$	(%)
1	ANANG FATURAHMAN	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	53	65	81,5 %
2	ANIS AISYATURODHIAH	4	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4	4	4	56	65	86,2 %
3	ANITA	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	52	65	80 %
4	ARIA ADITIYAN SANTIKA	4	4	4	3	5	5	5	5	3	4	5	5	5	57	65	87,7 %
5	CIELSI LIAMITA LESTARI	4	5	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	52	65	80 %
6	DEVI WULANDARI	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	54	65	83,1 %
7	FAJAR FADILAH	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	55	65	84,6 %
8	FEBI WULAN SARI	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	50	65	76,9 %
9	INTAN MIFTAKHUL JANAHAH	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	50	65	76,9 %
10	IRA NABILLA	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53	65	81,5 %
Jumlah total $\Sigma$		42	44	40	43	38	40	42	39	38	39	44	42	41	532	650	81,8 %

Keterangan

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \geq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
2	$69\% \geq \text{skor} \leq 84\%$	Layak
3	$53\% \geq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
4	$37\% \geq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
5	$20\% \geq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Layak

Lampiran 11

Hasil Responden Uji Lapangan Lebih Luas

No	Responden	Aspek Keefektifan				Aspek Teknis				Aspek Media					$\Sigma$	$\Sigma xi$	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	ADITYA ARIEF WIBOWO	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	49	65	75,4
2	ADITYA PRADANA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	46	65	70,8
3	AGUSTINA PRASASTI	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	3	5	55	65	84,6
4	ALFI MIRZAH SALSABILA	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	44	65	67,7
5	ANA LAILATUN NI'MAH	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	45	65	69,2
6	AZUVA AGUS STIAFIN	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	46	65	70,8
7	Dea aprillia sari	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	43	65	66,2
8	DEA KUSUMA WARDANI	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	41	65	63,1
9	DESTYA RAHMAYANTI	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	46	65	70,8
10	DAH LESTARI	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	43	65	66,2
11	EKA DUWI SAPUTRA	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	46	65	70,8
12	FACHRUL IKBAL SYAHPUTRA	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	44	65	67,7
13	FARHAN SYARIF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	65	60,0
14	FIRLY DWI SAPUTRA	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	46	65	70,8
15	HESSEL ARIF FEBRIANSYAH	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	45	65	69,2
16	HESTI KURNIA WIJAYA	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	41	65	63,1
17	MOH BAGUS ADY STYO WIDODO	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	48	65	73,8
18	M. THOHA KHOIRUN NI'AM MAGFURI	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	43	65	66,2
19	MUHAMMAD NABIL FAUZI	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40	65	61,5
20	NOVALIA SELY JULIANA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	42	65	64,6
21	PUTRI LARASATI	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	40	65	61,5
22	RANA OKTSVIANINGTYAS LESTARI	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	44	65	67,7
23	RENO SANDY PRATAMA	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	44	65	67,7
24	RIKO	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	45	65	69,2
25	RISKI MAULANA	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	43	65	66,2
26	SABILATUL KHOTIMAH	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	44	65	67,7
27	SHELA OKTAVIANA KESUMA MURTI	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	45	65	69,2
28	SHERLY YULIANI	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	43	65	66,2
29	Silfizanisa Oktavia	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	45	65	69,2
30	TEGAR NOVAL PURWIYANTO	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	41	65	63,1
31	TSAQOFAH RAMADHAN	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	41	65	63,1
32	ZAHRA FITRI YULIANA	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	41	65	63,1
Jumlah total $\Sigma$		111	106	108	108	107	108	109	110	114	109	104	105	109	1408	2080	67,7



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PGRI JAWA TENGAH (YPLP DM PGRI JT)  
SMA PGRI 2 KAYEN

Jl. Raya kayen - Jatiroto Km.1 Kab. Pati 59171  
Telp. (0295) 4101234 Fax. 0295 4101234  
E-mail : [smapgri2kayen.pati@gmail.com](mailto:smapgri2kayen.pati@gmail.com)  
Website : <http://www.smapgri2kayen.sch.id>

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 874/0486/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Surata, S.Pd., M. Pd  
NIP. : 19580506 198201 1 004  
Pangkat/Gol : Pembina / IV.a  
Jabatan : Kepala SMA PGRI 2 Kayen Kec. Kayen Kab. Pati

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : ABDULLAH MU'ADZ  
NIM : 1403016161  
Statuts : Mahasiswa Program S1 Universitas Islam Negeri Walisongo (UIN Walisongo)  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan riset di SMA 2 Kayen untuk penulisan skripsi dengan judul MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT JENAZAH BERBASIS ANDROID KELAS XI DI SMA NEGERI 2 KAYEN.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagai mestinya.

18 Februari 2021  
Kepala Sekolah  
  
Surata, S.Pd., M. Pd  
NIP. 19580506 198201 1 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia  
Telp: 024-7601295, Email: [ftk@walisongo.ac.id](mailto:ftk@walisongo.ac.id), Website: [ftk.walisongo.ac.id](http://ftk.walisongo.ac.id)

Nomor : B-269/Un.10.3/J.1/PP.00.9/01/2021

26 Januari 2021

Lamp. :

Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada.

Yth. Hj. Zulaikah, M. Ag.  
di Semarang

*Assalamu 'alaikum wr. w.b.*

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Abdullah Mu'adz
2. NIM : 1403016161
3. Semester ke- : 14
4. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
5. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Sholat  
Jenazah Berbasis Android Kelas XI Di SMA  
Negeri 2 Kayen

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*



A.n. Dekan  
Ketua Jurusan PAI,

  
D. Musthofa

## **RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas diri**

1. Nama Lengkap : Abdullah Mu'adz
2. Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 7 Mei 1995
3. Alamat Rumah : Keyen, Rt 05/01
4. HP : 085712398826
5. E-mail : muadz\_elbastiano@yahoo.com

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. Pendidikan Formal :
  - a. SDN 2 Kayen
  - b. MTS Raudlatul Ulum Guyangan
  - c. MA NU TBS Kudus

Semarang, 08 Juni 2021

**Abdullah Mu'adz**

NIM. 1403016161