

Bab III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa aplikasi berbasis android pada materi kelas XI semester 1 dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa aplikasi *Islamic Mobile Learning (IML)* berbasis android pada materi kelas XI semester 1.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Research and Development (R&D)* atau Penelitian dan Pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2017, p. 297). Dalam bidang pendidikan, Penelitian dan Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan (Soenarto dalam Adib, 2015, p. 142).

3.2 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan modifikasi berdasarkan model Sugiyono. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari: (1) Potensi dan Masalah, (2) Identifikasi Materi, (3) Pemilihan *Software*, (4) Desain Produk, (5) Pembuatan Produk, (6) Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Guru PAI, (7) Revisi Produk I, (8) Ujicoba Lapangan (Siswa SMA), (9) Revisi Produk II, (10) Produksi Massal. Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 9 dan 10 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti.

Berikut representasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan berdasarkan model Sugiyono yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan berdasarkan model Sugiyono

a. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru PAI SMAN 1 Bandung, diperoleh informasi bahwa pihak sekolah telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning* yang diberi nama *eLMU (e-Learning Environment for UKBM)* yang berbasis web dan internet. Sedangkan penggunaan media yang belum dan perlu dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan gawai pintar berbasis *m-learning*.

Hal ini disebabkan adanya masalah yang terjadi ketika pembelajaran menggunakan sistem *e-learning* yaitu terbatasnya kuota internet siswa. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran PAI Islamic Mobile Learning berbasis OS Android sebagai media pembelajaran *offline* supaya siswa dapat tetap antusias belajar meskipun tidak terhubung dengan internet.

b. Identifikasi Materi

Peneliti memilih untuk menyusun materi pembelajaran dari buku Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti kelas XI Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan digunakan oleh

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru PAI di SMAN 1 Bandung sebagai bahan ajar inti yang dimasukan kedalam *eLMU (e-Learning Environment for UKBM)*.

Lebih spesifik lagi, materi yang dipilih adalah materi yang diajarkan kepada kelas 11 di semester 1 dan disesuaikan dengan banyaknya materi yang sedang telah disusun berdasarkan RPP. Di semester ini, ada 5 bab yang sedang dipelajari yaitu:

Bab 1 Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt., membahas aspek akidah

Bab 2 Berani Hidup Jujur, membahas aspek akhlak

Bab 3 Melaksanakan Pengurusan Jenazah, membahas aspek fikih

Bab 4 Saling Menasihati dalam Islam, membahas aspek fikih dan

Bab 5 Masa Kejayaan Islam. Membahas aspek tarikh

c. **Pemilihan Software**

Peneliti memilih *Smart Apps Creator 3* sebagai *software* yang digunakan dalam pembelajaran karena pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya belum ada yang menggunakan *software* ini.

Kelebihan dari *software* ini adalah dalam *outputnya* yang bisa menjadi 3 versi, yaitu:

- 1) Format .apk untuk OS Android,
- 2) Format .exe untuk OS Windows,
- 3) Format html 5 untuk Web.

Kekurangan *software* ini adalah tidak bersifat *open source* dan pengembang harus membeli *software*, apabila belum dibeli lisensinya maka diberikan masa percobaan selama satu bulan sehingga *output* dari *software* ini dipasang *watermark* ketika masih bersifat percobaan.

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Desain Produk

Dalam merancang desain, peneliti menggunakan aplikasi CorelDRAW 2018. Aplikasi desain grafis yang satu ini memudahkan peneliti untuk merancang berbagai jenis desain yang di ekspor dengan format .png dan .jpg.

Dengan aplikasi CorelDRAW 2018 peneliti membuat berbagai desain yang akan dimasukan kedalam produk media yang sedang dikembangkan, diantaranya yaitu:

- 1) Desain logo aplikasi IML
- 2) Desain *Splashscreen* aplikasi IML
- 3) Desain Background aplikasi IML
- 4) Desain Ikon-ikon dan tombol- tombol aplikasi IML.
- 5) Animasi kartun pelajar yang menjadi maskot di aplikasi IML.

e. Pembuatan Produk

Desain-desain produk yang telah diekspor ke dalam format *png* dan *jpg*, selanjutnya dimasukan ke dalam *software Smart Apps Creator 3*. Kemudian peneliti membuat satu proyek aplikasi dengan format *ahl*. dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan *Splashscreen*

Sebagai pembuka media pembelajaran berbasis mobile learning ini adalah dengan menampilkan logo aplikasi *Islamic Mobile Learning (IML)*.

- 2) Pembuatan Halaman Awal

Di awal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI Semester 1”. Judul program ini merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang dipelajari selama belajar dengan aplikasi ini.

- 3) Pembuatan Halaman Do’a

Sebelum masuk ke menu utama, siswa akan diarahkan untuk berdoa terlebih dengan membaca doa yang telah ditampilkan di layar

- 4) Pembuatan Menu Utama

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menu utama media pembelajaran ini terdiri dari sembilan submenu yang meliputi (1) Pengaturan Tombol, (2) Referensi, (3) *About Developer*, (4) Materi Bab 1, (5) Materi Bab 2, (6) Materi Bab 3, (7) Materi Bab 4, (8) Materi Bab 5, (9) Soal Evaluasi

5) Materi Bab 1 hingga Bab 5

Materi disajikan dalam bentuk uraian singkat dan gambar. Tampilan materi dilengkapi animasi grafis yang mendukung materi. Penyajian materi berkaitan dengan aspek akidah, akhlak, fikih, dan tarikh yang pada per bab.

6) Soal Evaluasi

Sebagai bentuk evaluasi dari hasil belajar, siswa diharapkan mampu mengisi soal evaluasi yang disediakan didalam aplikasi. Soal evaluasi yang disajikan berupa pilihan ganda. Siswa mengerjakan soal dengan memperhitungkan poin yang didapat ketika soal dijawab dengan benar dan diapresiasi dengan dimunculkannya gambar bertuliskan *subhanallah*, *alhamdulillah* dan *masya allah*. Sedangkan ketika jawabannya salah maka akan muncul tanda silang dan siswa diberi kesempatan untuk menjawab hingga menemukan jawaban dan benar. Masing-masing bab terdiri dari 10 soal, setiap soal diberi poin 10 apabila menjawab dengan benar.

f. Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Guru PAI

Peneliti melakukan validasi produk media kepada para ahli dari Universitas Pendidikan Indonesia yang dilakukan oleh 2 dosen dan 1 guru PAI dari SMAN 1 Bandung, yaitu:

- a) Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. sebagai Ahli Media,
- b) Bapak Dr. H. Aam Abdussalam, M.Pd. sebagai Ahli Materi,
- c) Bapak Asep Tori, S.Ag., M.Pd.I. sebagai guru PAI

Sebelum diberikan penilaian, peneliti mengirimkan produk aplikasi yang siap dipasang melalui *link google drive* yang dibagikan via *whatsapp*. Kemudian Pengumpulan data validasi dilakukan dengan cara mengirimkan angket penilaian via *whatsapp*.

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

g. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila media pembelajaran masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil angket dari para ahli. Berbagai saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis itulah peneliti mulai merevisi produk media yang dikembangkan.

h. Ujicoba Produk Kalangan Terbatas (Siswa SMA)

Ujicoba produk dilakukan oleh peneliti dengan mengirimkan *link drive* via *whatsapp* yang isinya produk media yang telah dibuat dan siap dipasang oleh siswa di gawai pintar masing-masing, setelah diujicoba kemudian peneliti mengirimkan *link google formulir* yang berisi angket penilaian siswa dengan tujuan mendapatkan respon siswa terkait dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Islamic Mobile Learning* berbasis android.

3.3 Partisipan dan Tempat penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah sepuluh orang peserta didik SMA kelas XI, satu orang guru SMA kelas XI, satu orang dosen ahli media dan satu orang dosen ahli materi Pendidikan Agama Islam.

Lokasi yang dipilih untuk dijadikan penelitian adalah SMAN 1 Bandung yang beralamat di Jl. Ir. H. Juanda No. 93, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

Pemilihan lokasi ini mengingat SMAN 1 Bandung merupakan salah satu SMA terbaik di Kota Bandung dan secara fasilitas pembelajaran sudah memakai media pembelajaran *e-learning*. Sehingga peneliti mencoba untuk menambahkan media *m-learning* sebagai media yang digunakan untuk menambah minat siswa untuk aktif belajar.

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4 Pengumpulan data

3.4.1 Instrument Penelitian

Instrument penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (Andriani et al., 2020, p. 116; Sugiyono, 2019, pp. 103–104). Karena peneliti yang bertugas untuk mengumpulkan maupun menganalisis setiap data yang diperlukan dimulai dari pemilihan materi, pembuatan materi menjadi bahan aplikasi Islamic Mobile Learning (IML) hingga menganalisis data berupa respon dari siswa, guru maupun dosen ahli media dan materi.

Selain itu, instrument penelitian yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran PAI *Islamic Mobile Learning (IML)* berbasis android, sedangkan instrument pendukungnya berupa pedoman wawancara dan angket. Dengan perincian sebagai berikut:

a. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan peneliti sebagai acuan dalam melakukan wawancara kepada praktisi lapangan yaitu guru PAI Kelas XI di SMAN 1 Bandung. Pedoman wawancara ini dilakukan dengan melakukan wawancara secara terstruktur yaitu wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran apa saja yang digunakan di sekolah dalam pembelajaran?
- 2) Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran PAI?
- 3) Media apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran PAI?
- 4) Apa saja permasalahan penggunaan media pembelajaran yang dialami di SMAN 1 Bandung?
- 5) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran PAI di SMAN 1 Bandung?
- 6) Bagaimana pendapat anda tentang kelayakan aplikasi *Islamic Mobile Learning (IML)*?
- 7) Bagaimana pendapat anda tentang kepraktisan aplikasi *Islamic Mobile Learning (IML)*?

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8) Bagaimana pendapat anda tentang tampilan aplikasi *Islamic Mobile Learning (IML)*?

b. Angket Validasi Ahli Media

Angket diberikan kepada ahli media setelah dilakukan uji coba produk telah dilakukan. Hal ini bertujuan agar ahli media dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang pendapatnya terkait kelayakan produk media yang telah mereka gunakan saat uji coba. Butir pernyataan pada angket dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Kemenarikan logo/ikon aplikasi pada splashscreen
- 2) Kejelasan identitas media pembelajaran pada halaman awal
- 3) Kejelasan petunjuk pengaturan tombol aplikasi di pojok kiri atas menu utama
- 4) Kejelasan informasi pengembang (about developer) aplikasi, pada tombol logo f yang berada di pojok kanan atas menu utama
- 5) Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)
- 6) Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)
- 7) Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)
- 8) Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)
- 9) Desain yang menarik pada setiap halaman
- 10) Karakter Animasi Siswa dan Siswi yang menarik
- 11) Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan (user friendly)
- 12) Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis
- 13) Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan
- 14) Fungsi masuk dan keluar efektif di setiap materi
- 15) Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif
- 16) Tata letak tombol disetiap halaman mudah dipahami

c. Angket Ahli Materi

Angket diberikan kepada ahli materi setelah dilakukan uji coba produk telah dilakukan. Hal ini bertujuan agar ahli materi dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang pendapatnya terkait kelayakan produk media yang telah mereka gunakan saat uji coba. Butir pernyataan pada angket dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Isi materi sesuai dengan silabus pada Kurikulum 2013
- 2) Materi relevan dengan tujuan pembelajaran

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 3) Kesesuaian materi dengan kompetensi inti 1, 2, 3 dan 4
- 4) Ketepatan materi dengan kompetensi dasar 1, 2, 3 dan 4
- 5) Materi diuraikan secara runtut
- 6) Materi mudah dipahami oleh siswa
- 7) Media pembelajaran mudah diaplikasikan oleh siswa
- 8) Kelengkapan materi tentang Beriman kepada kitab-kitab Allah SWT
- 9) Kelengkapan materi tentang Berani Hidup Jujur
- 10) Kelengkapan materi tentang Kewajiban Pengurusan Jenazah
- 11) Kelengkapan materi tentang Saling Menasehati dalam Islam
- 12) Kelengkapan materi tentang Masa Kejayaan islam
- 13) Isi video sesuai dengan materi tentang Beriman kepada kitab-kitab Allah SWT
- 14) Isi video sesuai dengan materi tentang Berani Hidup Jujur
- 15) Isi video sesuai materi dengan tentang Kewajiban Pengurusan Jenazah
- 16) Isi video sesuai dengan materi tentang Saling Menasehati dalam Islam
- 17) Isi video sesuai dengan materi tentang Masa Kejayaan islam
- 18) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Beriman kepada kitab-kitab Allah SWT
- 19) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Berani Hidup Jujur
- 20) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Kewajiban Pengurusan Jenazah
- 21) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Saling Menasehati dalam Islam
- 22) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Masa Kejayaan islam

d. Angket Validasi Guru PAI

Angket diberikan kepada guru PAI setelah dilakukan uji coba produk telah dilakukan. Hal ini bertujuan agar guru PAI dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang pendapatnya terkait kelayakan produk media yang telah mereka gunakan saat uji coba. Butir pernyataan pada angket dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Kemenarikan logo/ikon aplikasi pada splashscreen
- 2) Kejelasan identitas media pembelajaran pada halaman awal
- 3) Isi materi sesuai dengan silabus pada Kurikulum 2013
- 4) Materi relevan dengan tujuan pembelajaran
- 5) Kesesuaian materi dengan kompetensi inti 1, 2, 3 dan 4
- 6) Ketepatan materi dengan kompetensi dasar 1, 2, 3 dan 4
- 7) Materi diuraikan secara runtut
- 8) Materi mudah dipahami oleh siswa

Fahmi Fazar, 2021

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 9) Media pembelajaran mudah diaplikasikan oleh siswa
 - 10) Kelengkapan materi tentang Beriman kepada kitab-kitab Allah SWT
 - 11) Kelengkapan materi tentang Berani Hidup Jujur
 - 12) Kelengkapan materi tentang Kewajiban Pengurusan Jenazah
 - 13) Kelengkapan materi tentang Saling Menasehati dalam Islam
 - 14) Kelengkapan materi tentang Masa Kejayaan islam
 - 15) Isi video sesuai dengan materi tentang Beriman kepada kitab-kitab Allah SWT
 - 16) Isi video sesuai dengan materi tentang Berani Hidup Jujur
 - 17) Isi video sesuai dengan materi tentang Kewajiban Pengurusan Jenazah
 - 18) Isi video sesuai dengan materi tentang Saling Menasehati dalam Islam
 - 19) Isi video sesuai dengan materi tentang Masa Kejayaan islam
 - 20) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Beriman kepada kitab-kitab Allah SWT
 - 21) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Berani Hidup Jujur
 - 22) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Kewajiban Pengurusan Jenazah
 - 23) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Saling Menasehati dalam Islam
 - 24) Soal Evaluasi sesuai dengan materi tentang Masa Kejayaan islam
 - 25) Desain yang menarik pada setiap halaman
 - 26) Karakter Animasi Siswa dan Siswi yang menarik
 - 27) Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan (user friendly)
 - 28) Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis
 - 29) Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan
- e. Angket Respon Siswa**

Angket terdiri dari beberapa pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data terkait respon siswa setelah uji coba produk. Adapun butir pernyataan pada angket dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Ukuran huruf yang digunakan sesuai (mudah dibaca)
- 2) Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca
- 3) Komposisi warna dan background yang digunakan sudah sesuai
- 4) Animasi Siswa/siswi yang menarik

Fahmi Fazar, 2021

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 5) Animasi yang digunakan memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran
- 6) Video yang disajikan menambah pemahaman saya terhadap materi pembelajaran
- 7) Video yang disajikan menarik minat saya dalam belajar
- 8) Soal Evaluasi yang disajikan menambah pemahaman saya terhadap materi pembelajaran
- 9) Penggunaan aplikasi *Islamic Mobile Learning (IML)* mempermudah saya dalam belajar
- 10) Saya dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi *Islamic Mobile Learning (IML)*
- 11) Petunjuk tombol yang disajikan mudah digunakan
- 12) Fungsi tombol ke pilihan materi mudah digunakan
- 13) Saya dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memenuhi kebutuhan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dan penyebaran angket (Shidiq & Choiri, 2019, pp. 49–75). Peneliti juga mengumpulkan kebutuhan data dengan menggunakan studi kepustakaan (Sugiyono, 2016, p. 291).

a. Wawancara Terstruktur

Wawancara dilakukan sesudah pembuatan produk media. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada sumber belajar yang tersedia dan mengetahui tanggapan subject penelitian terhadap produk media yang dikembangkan. Pada penelitian ini wawancara dilakukan terhadap Guru bidang studi PAI.

b. Angket Tertutup

Angket tertutup adalah angket yang jawabannya telah disediakan, responden tinggal memilih jawaban yang sesuai. Angket berisi lembar penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam hal ini yang dinilai adalah produk media berupa aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti.

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Angket diberikan kepada satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang guru PAI dan sepuluh orang siswa kelas sebelas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media yang telah dibuat oleh peneliti.

c. Studi Kepustakaan

Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji sumber tertulis, seperti dokumen, buku, maupun laporan akhir. Studi pustaka digunakan untuk mengkaji berbagai teori tentang pokok bahasan dari judul skripsi dan tesis. Teori yang dikaji yaitu teori tentang pengembangan media pembelajaran dan bahan materi aplikasi *Islamic Mobile Learning (IML)*.

3.5 Analisis Data

a. Analisis Data Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Guru PAI

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik kuantitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk media berbasis android menggunakan *software smart apps creator 3*. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif sederhana dengan menghitung presentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru PAI. Untuk pengolahan data menggunakan rumus persentase :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100 \% =$$

Hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap hasil analisis dari data responden. Sebagai pedoman interpretasi (Sugiyono, 2011, p. 137), ditetapkan kriteria sebagaimana tertuang dalam tabel berikut ini:

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	86% - 100 %	Sangat layak
3	76 % - 85 %	Layak
2	56 % - 75 %	Cukup layak
1	< 55 %	Kurang layak

Tabel 1 Kriteria interpretasi Sugiyono

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan :

- 1) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 86% - 100 %, media tersebut tergolong kualifikasi sangat layak.
- 2) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 76 % - 85 %, media tersebut tergolong kualifikasi layak.
- 3) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 56 % - 75 %, media tersebut tergolong kualifikasi cukup layak.
- 4) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase < 55 %, media tersebut tergolong kualifikasi kurang layak.

b. Analisis Data Respon Siswa

Instrumen penilaian siswa terhadap produk media dan tanggapan siswa setelah menggunakan modul menggunakan skala likert sehingga masing-masing pilihan jawaban yang berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif terlebih dahulu untuk memudahkan perhitungan sebagai berikut:

Jawaban Penilaian	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Tabel 2 Skala Likert

Selanjutnya hasil perhitungan dari masing-masing soal diinterpretasikan menurut skala interpretasi. Jika ingin melihat presentase secara keseluruhan maka setelah dilakukan perhitungan lalu nilai dari setiap soal dirata-ratakan.

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu