

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI KEISLAMAN DI KELAS XI DKV SMK MUHAMMADIYAH 2 BENJENG

Muyasaroh¹⁾, Nurul Sholikhah¹⁾, Mohammad Amiril Fauzi²⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Gresik

²⁾ Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Gresik

Muyas@umg.ac.id

Abstrak

Berawal dari pentingnya pembelajaran berbasis teknologi dan ciri generasi milenial yang suka memanfaatkan handphon berbasis Android maka peneliti tertarik melakukan penelitian pada mengembangkan media pembelajaran terutama dalam meningkatkan nilai-nilai keislaman yaitu pada bidang Ibadah yaitu perawatan Jenazah. bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada materi perawatan jenazah. (2) Menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (3) MengetahUser Interface tingkat pemahaman siswa tentang perawatan jenazah dengan menggunakan media android. Jenis penelitian adalah pengembangan. Mengadopsi model Model pengembangan ADDIE menurut Sugiono terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) Sedangkan Hasil penelitian menunjukkan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi unity dan games yakni aplikasi “Yuk Belajar”, pengembangan media berbasis android ini dinilai layak oleh ahli dan pengguna media dilihat dari prespektif materi dan medianya nilai prosentase 94,69%. Sedangkan yang terakhir adalah dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi perawatan jenazah melalUser Interface pemakaian media android ini berdasarkan rata –rata nilai kelas pada siklus pertama yakni 73,07. Sedangkan pada siklus kedua rata –rata 81,53 sehingga pemahaman siswa dinyatakan meningkat.

Kata kunci: Media Pembelajaran dan Nilai-nilai Keislaman.

Abstract

Starting from the importance of technology-based learning and characteristic extend sharp of millennials who love to utilize Android-based Handphones, then researchers have been researching developing learning media, especially in improving Islamic values that are in the field of worship that is a care of the body. aims to (1) establish Android-based learning media on body care materials. (2) To test the feasibility of learning media developed (3), know the level of students ' understanding of the care of the body using Android media. This type of research is development. Adopting the model of Addie's development model, according to Sugiono, consists of five phases that include analysis (analysis), design (design), development, implementation, and evaluation (assessment). The results of the research show the effect of media-based learning Android using Unity application and games, i.e., "learn" application; development of Android-based media judged by experts and media users seen from the material perspective and media the value of percentage 94.69%. At the same time, the latter can increase students' understanding of the body care material through the use of Android media based on the average class value in the first cycle of 73.07. While on the second cycle is average 81.53 so that students' understanding is declared increased.

Keywords: Media Learning and Values of Keislaman.

PENDAHULUAN

Sebagai umat Islam dalam setiap sendi kehidupan harus berdasarkan pada dasar hukum Islam yaitu al-Qur'an dan As-Sunnah. Nilai-nilai keislaman tidak hanya cukup pada taraf pengetahuan saja namun perlu diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu penanaman nilai-nilai keislaman tidak boleh pudar pada setiap zaman. Adapun nilai-nilai keislaman diantaranya adalah bidang keimanan, bidang ibadah dan bidang akhlaq.

Kata nilai dalam KBBI daring dimaknai sebagai harga, kadar uang, mutu, hal yang bermanfaat untuk kemanusiaan, biji, isi, sesuatu penyempurna manusia berdasarkan hakikatnya (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nilai>). Nilai merupakan hal yang pokok dan melekat di sesuatu yang sangat berguna bagi manusia dan kehidupannya. (Thoha, 1996). jadi nilai yaitu sesuatu yang berharga untuk manusia karena keberadaanya menjadikan eksistensi kehidupan ini.

Sedangkan kata keislaman adalah bermula dari kata dasar Islam yang termasuk bentuk masdar dari Aslama-Yuslimu-Islaaman mengandung makna damai, selamat, atau keselamatan atau agama yang penuh keselamatan. jadi pada konsep keislaman mengandung nilai pokok yang berdasarkan pada kitab Allah SWT dan sunnah, adapun nilai keislaman diantaranya adalah Aqidah, Ibadah dan Akhlaq.

Nilai Ibadah merupakan perbuatan atau tindakan yang disukai Allah SWT yang menunjukkan sikap taat dan tunduk terhadap perintah-Nya. Karena secara etimologi ibadah merupakan bahasa Arab yaitu 'abadaya'budu-'abdan-ibadatan dengan makna patuh, tunduk, taat dan berserah

diri atau merendahkan diri kepada yang di sembah (Zainuddin, 1997).

Sedangkan menurut Ali Anwar Yusuf, menjelaskan ibadah adalah sebuah bentuk ketaatan, totalitas penyembahan, dan penyerahan diri didasri oleh kesadaran (Yusuf, 2003). jadi ibadah merupakan sebuah pengakuan bahwa penghambaan dan ketaatan hanya di tujukan pada Allah SWT yang Esa, yang berhak disembah dengan artian mengecualikan yang lain lainnya. Bidang akhlak yaitu sikap, prilaku, pekerti atau peringai dan tabiat. Akhlak merupakan suatu kondisi jiwa seseorang yang memicu terjadinya perbuatan - perbuatan.

Adapun fokus penelitian ini yakni upaya mengembangkan media pembelajaran dengan materi nilai-nilai keislaman pada fiqih ibadah yaitu nilai-nilai tentang kewajiban umat muslim dalam pengurusan jenazah yaitu memandikan, mengkafani, mensholatkan dan menguburkan jenazah. Adapun alasan memilih menfokuskan pada tema perawatan jenazah karena pada materi PAI di SMK M 2 Benjeng terdapat materi tersebut. Selain itu pengurusan jenazah merupakan fardu kifayah yang dilakukan secara kondisional sehingga terkadang manusia lupa akan prosedur pengurusannya menurut syariat Islam. Dengan aplikasi khusus tentang media pembelajaran pengurusan jenazah yang disesuaikan dengan generasi milineal dan era industri 4.0 yaitu android siswa akan lebih termotivasi untuk belajar sehingga penanaman nilai-nilai keislaman dapat dengan mudah diaplikasikan dalam kehidupan nyata mereka.

Indikator penting dalam menanamkan nilai-nilai Keislaman adalah media. Karena dengan peran dan fungsi media yang dalam menyampaikan informasi akan berguna

dalam pemahaman dan penghayatan secara optimal. Organisasi Association for Education and Communication Technology (AECT) menggambarkan media yakni proses pemberian informasi melalui segala bentuk saluran (Azhar Arsyad: 2014) Selama ini media pembelajaran nilai-nilai keislaman diperoleh dari buku dan internet, maka perlu dikembangkan sebuah media untuk belajar yang menggunakan Aplikasi telephone pintar yang didesain khusus untuk pembelajaran materi tersebut. Hal ini searah dengan zaman sekarang yaitu era industri 4.0 dimana setiap sendi kehidupan menggunakan teknologi. Handphone Android merupakan barang yang tidak mewah bahkan merupakan kebutuhan primer bagi setiap individu. Mudah dibawa dan selalu berdekatan dengan manusia. Hal ini menjadi ciri dari generasi milenial yang hidup di era 4.0.

Ciri unik orang milenial diantaranya adalah 1) User Generated Content (UGC) menjadi hal yang lebih diyakini dari pada informasi dengan satu arah, 2) Mengutamakan penggunaan hp daripada televisi, 3) memiliki media berbasis sosial (medsos), 4) budaya memahami dengan membaca sedikit demi sedikit ditinggalkan terutama pada refrensi yang bersifat konvensional, 5) milenial loyalitas berkurang tetapi mulai mengedepankan efektifitas dalam bekerja, 6) milenial menyukai transaksi dengan cashless, 7) milenial mempunyai pengetahuan tentang teknologi lebih banyak dari pada orang tuanya. 8) milenial menggunakan teknologi informasi, 9) dan mengambil keputusan (Syarif Hidayatullah dkk, 2018). Adapun focus penelitian ini yakni pada pemanfaatan teknologi informasi berupa telpon pintar sebagai alat pembelajaran dalam mentransfer nilai-nilai ke Islaman.

Menelah ciri generasi milenial yang berada pada zaman industri 4.0 ini menjadikan potensi positif dalam mengembangkan sarana pembelajaran berorientasi pada android atau teknologi untuk menanamkan nilai-nilai keIslaman. Karena sekarang adalah generasi millennial yang lebih antusias mengakses informasi lewat android, lebih mengutamakan smartphone dalam membaca dan pastinya lebih memilih ponsel dari media lainnya. Selain itu, alasan memilih media aplikasi ini diantaranya:

1. Aplikasi dapat diakses setiap waktu
2. Aplikasi ini akan membahas satu tema secara komprehensif.
3. Menu dalam aplikasi disusun secara sistematis yakni berdasarkan Unity
4. Aplikasi akan menggabungkan program game dalam evaluasinya
5. Menyonya bervariasi ada teori gambar, video dan evaluasi pembelajarannya

Dari aplikasi android ini diharapkan dapat memahamkan siswa untuk meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai keislaman terutama kewajiban muslim terhadap jenazah dan memudahkan mereka untuk mereview kembali materi kapan pun dan dimana pun karena aplikasi ini akan selalu ada di ponsel mereka. Pengembangan aplikasi android ini akan kami uji cobakan kepada siswa kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 2 Benjeng.

Sesuai penjelasan latarbelakang diatas, adapun rumusan masalah sebagai berikut bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Android ? dan bagaimana aplikasi “Yuk Belajar” berdampak pada peningkatan pemahaman nilai-nilai keislaman pada anak kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 2 Benjeng ?. Sedangkan tujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasisi Android dan untuk

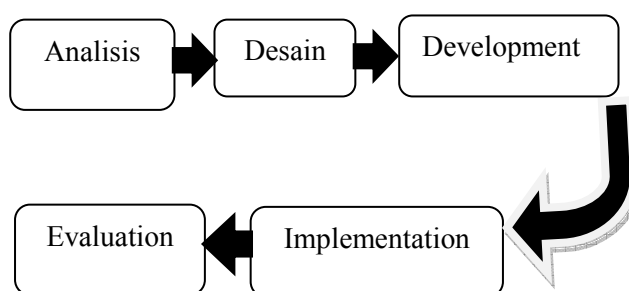
mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis Android “Yuk Belajar ” untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman pada anak kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 2 Benjeng.

METODE

Jenis penelitian adalah pengembangan. Yang dimaksud Metode Pengembangan merupakan suatu metode dari penelitian yang dilakukan

untuk memperoleh sebuah produk dan dapat di uji keefektifannya untuk mengetahui mutunya (Sugiyono, 2013). Pemilihan metode ini karena pertimbangan kesesuaian antara permasalahan dan tujuan pengembangan yakni menghasilkan product baru yang berorientasi pada pengembangan berbasis IT.

Adapun langkah pengembangan ADDIE dalam penelitian ini dapat digambarkan pada bagan dibawah ini:



Gambar 1. Bagan Pengembangan model ADDIE

Tahapan awal ini untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang baru dengan cara observasi dan wawancara kepada siswa kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 2 Benjeng sebagai calon pengguna Media. Perlunya inovasi pembelajaran yang menggunakan teknologi, menyesuaikan dengan karakteristik siswa, implementasi pembelajaran kurang relevan dengan kebutuhan.

Tahapan desain ini yakni merancang model media yang akan dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pada tahap ini masih bersifat kontekstual.

Kegiatan utama pada tahapan development adalah merealisasikan desain atau menjadikan produk yang siap diimplementasikan pada siswa.

Tahapan implementasi yaitu mengimplementasikan produk media

yang telah dikembangkan pada siswa dalam proses pembelajaran

Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan atau kita sebut sebagai evaluasi sumatif. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui pemahaman melalui nilai tes anak yakni siklus pertama tidak menggunakan media dan siklus ke dua tes dilakukan setelah menggunakan media aplikasi Yuk Belajar yang telah di desain dan dikembangkan.

Adapun lokasi pelaksanaan penelitian ini di SMK Muhammadiyah 2 Benjeng Gresik. Jln Raya Klampok. No.21 Benjeng Gresik. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden terhadap media diberikan kepada guru dan ahli media sekaligus di lakukan wawancara. Sedangkan untuk mengetahui

pemahaman siswa diberikan tes berupa soal.

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang dapat diamati untuk mengukur kondisi alam maupun gejala sosial yang diteliti. Secara khusus disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2013) Instrumen yang digunakan yaitu skala likert yang dimaknai skala tertinggi adalah 4 dan terendah adalah skala 1 (Sugiyono, 2010). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang

diberikan kepada ahli media dan siswa XI DKV SMK M 2 Benjeng sebanyak 13 siswa sebagai pengguna media melihat pemahaman materi berupa nilai.

Rancangan alat yang digunakan untuk menggali data dari ahli media dan pengguna media yaitu guru akan diberikan untuk bahan dalam menganalisis kelayakan media. Dilihat dari strategi pembelajaran, komunikasi, catatn teknis atau penggunaan. Hal ini digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki media tersebut.

Tabel 1. Daftar alat yang dipakai untuk mengukur kelayakan terhadap media

No	Aspek Evaluasi	Indikator	Jumlah
1	Pengaruh dari strategi yang digunakan dalam pembelajaran	Bertambahnya keilmuan (pengetahuan) mahasiswa	1
		Pengguna dengan mudah mengoprasionalkan	1
		Semkin bertambahnya motivasi siswa untuk belajar	1
2	Hubungan antara pengirim dan penerima pesan	Kemudahan dalam memulai program	1
		Ada petunjuk penggunaan dengan jelas	1
		Bahasa yang mudah dimengerti	1
3	Rancangan dan sudut pandang secara teknis	Kejelasan huruf	1
		Warna yang menarik	1
		Gambar jelas dan menarik	1
		Ilustrasi bagus	1
		Swara terdengar jelas dan bersih	1
Jumlah			11

Sumber: (Suharsimi Arikunto: 1996)

Dari data yang terkumpul akan dilakukan analisis berupa analisis deskriptif kualitatif yaitu menjabarkan pembuatan produk dari disain awal sampai pada pengembangan produk aplikasi Yuk Belajar. Selain itu akan dijelaskan tahapan ataupun langkah yang dilakukan. Sedangkan data yang berupa statistik akan dianalisis atau akan diinterpretasikan kepada tabel dan akan diuraikan secara deskriptif hasil yang diperoleh. Atau sering disebut sebagai statistik deskriptif kualitatif. Sedangkan hasil analisis dijadikan feedback dalam merevisi atau mengembangkan lebih lanjut. Adapun hasil data angket dianalisis menggunakan tabel ini:

Tabel 2. Kriteria skala Likert

Penilaian	Nilai
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Semua hasil data dijumlahkan dan dilakukan perhitungan prosentase. Dengan cara membandingkan dengan jumlah yang dikehendaki (Arikunto: 1996) dengan rumus berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi} \times 100\%}{\text{Skor yang diharapkan}}$$

Setelah data dihitung prosentase mutunya dengan hasil berupa skor maka akan diinterpretasikan kepada tabel skala prosentasi dibawah ini:

Tabel 3. Tabel Skala Prosentase

Presentase Pencapaian	Interpretasi
76-100%	Dinyatakan Layak
56-75%	Cukup layak
40-55%	Kurang layak
0-39%	Tidak layak

Dari tabel ini hasil prosentase dapat diinterpretasikan dihasilkan dari validasi ahli media pembelajaran. sehingga dari skala ini sebagai dasar deskriptif kualitatif dari angka statistik tersebut.

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan nilai-nilai keislaman siswa dilakukan evaluasi dengan dua siklus menggunakan rumus means (rata-rata)

$$(Mean) \bar{x} = \frac{\sum f \cdot x_i}{\sum f}$$

\bar{x} = nilai rata – rata

$\sum f \cdot x_i$ = Nilai sampel

$\sum f$ = Jumlah Sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Meningkatkan Nilai –Nilai Keislaman

Berorientasi pada penelitian pengembangan yang dikemukakan sugiono yakni penelitian bertujuan untuk menciptakan produk dan mengevaluasi keefektifitasannya (Sugiyono, 2013) maka diperlukan tahapan dalam menggunakan model ADDIE adalah:

Tahapan awal ini untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang baru dengan cara observasi dan wawancara kepada siswa SMK Muhammadiyah 2 Benjeng sebagai calon pengguna Media. Hasil wawancara diantaranya adalah materi pembelajaran tentang nilai-nilai keimanan mengenai ibadah perawatan jenazah ada pada materi kelas XI DKV dan sangat relevan dengan kebutuhan sasaran. Karena pengalaman dimasyarakat tentang perawatan jenazah sering diikuti oleh siswa. Lingkungan belajar siswa mendukung penggunaan android atau teknologi karena siswa diperbolehkan membawa ponsel pintar tersebut. Selain itu karakteristik peserta didik usia remaja atau generasi milenial sebagai cirinya gemar menggunakan android bahkan bisa dikatakan tidak bisa lepas dari kehidupan mereka. Disimpulkan berdasarkan wawancara diatas dapat dianalisis bahwa pengembangan aplikasi android untuk media pembelajaran sangat diperlukan.

Tahap Desain ini peneliti bekerjasama dengan mahasiswa Informatika sebagai anggota peneliti saudara Mohammad Amiril Fauzi NIM 170602046 atau sering disapa dengan Amiril yang dipandang mampu untuk mendesain aplikasi android yang berbasis unity dan games. Mulanya peneliti merencanakan membuat aplikasi gabungan antara unity dan Augmeted reality, dengan pertimbangan materi dan waktu pembuatan akhirnya lebih memilih desain untuk unity dan game saja.

Pada tahap devlopment awal ditahap ke dua dikembangkan secara sederhana mengikuti langkah- langkah sebagai berikut:



Gambar 2. Proses Kegiatan Desain dan Pengembangan aplikasi android

Langkah awal membuat Project Game di unity pilih yang 2D dengan nama sesuai aplikasi atau game. Lalu create project. Masukkan komponen

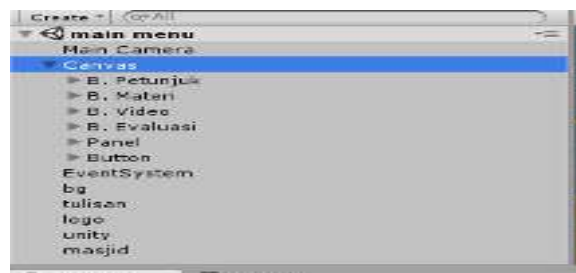
game sesuai kebutuhan. Bisa download di asset store resmi unity yang free maupun berbayar. Masukkan semua Komponennya diassets.



Gambar 3. Memasukkan komponen di assets

Selanjutnya buatlah Scene baru untuk main menu. Setelah membuat menu baru akan muncul icon menu di assets. Di tab hierarchy masukkan background serta komponen yang dibutuhkan. Setelah itu buatlah canvas

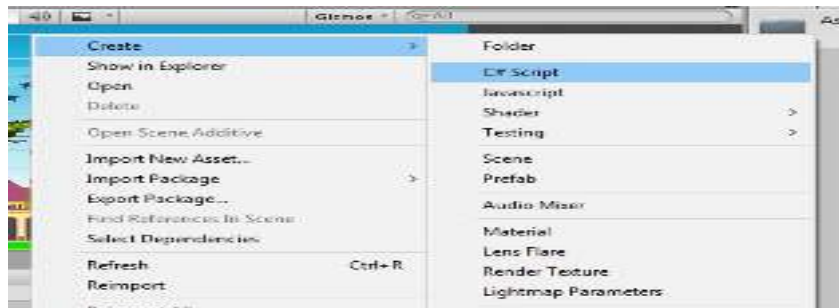
baru untuk tampilan User Interface serta komponen didalamnya. Setelah membuat canvas buat sebuah tombol sesuai yang dibutuhkan. Disini dibuat 4 tombol yaitu (petunjuk,materi,video,dan evaluasi).



Gambar 4. Proses membuat menu layar depan petunjuk, materi, video,dan evaluasi.

Masukkan Text dan info bagi tombol petunjuk dan bagi menu lain. Setelah Selesai pada main menu. Sekali lagi membuat scene untuk materi dan untuk game/evaluasi. Buat Script c# untuk melakukan fungsi pada tombol sehingga muncul icon menu c# script. Kemudian masukkan Script pada menu.

extensi c sharp tadi dengan script yang dibutuhkan. Disini saya membuat untuk perpindahan setiap tombol Setelah selesai tarik script menu.extensi c sharp tadi ke kanvas, sehingga kurang lebih tampilannya seperti ini untuk menu bisa disesuaikan atau diatur sesuai selera.



Gambar 5. Script c#



Gambar 6. Tapilan menu di layar

Setiap tombol akan berpindah scene sesuai dengan yang di inginkan. Background bisa download di google. Setelah membuat menu, kita buat scene baru dengan nama kuis yang nantinya kalo semisal di klik di tombol evaluasi akan berpindah ke scene kuis ini untuk bermain game.

Langkah selanjutnya yakni membuat canvas di hierarchy dan memasukkan komponen komponen beserta background nya, seperti text dan tombol abcd untuk soal disini saya

pakai 10 soal jadi membuat 10 dengan komponen yang sama. Dengan cara memasukan Text soal pada sebelah kanan dan masukkan tombol soal dan beserta jawaban yang benar dan yang salah.

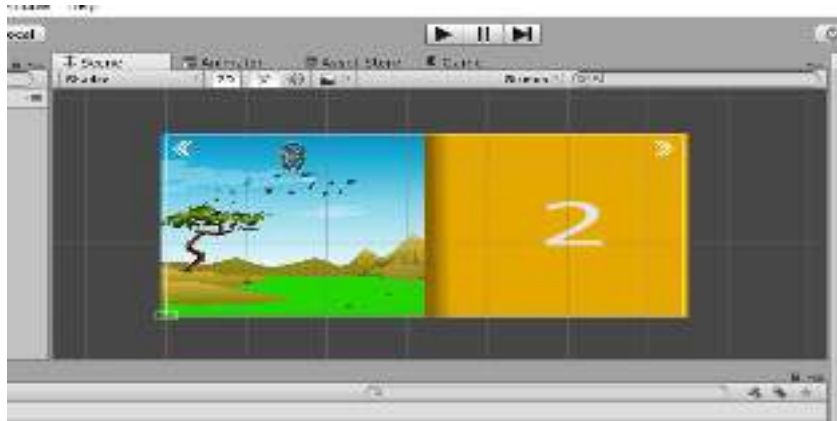
Template dapat di ambil digoogle dengan text dan jawaban modifikasi sendiri. Sedangkan untuk Fungsi pada soal tersebut dengan membuat script # pada assets dengan memberikan nama jawab dan skor yang mempunyai fungsi masing masing.

Masukkan source code pada script jawab. Extensi c sharp sesuai fungsi yang dibutuhkan. Disini menggunakan klausa true and false. Setiap jawaban kita yang modifikasi sendiri manakah yang true dan yang false dan menambahkan skor +10 setiap yang menjawab soal.

Masukkan source code pada script score. Extensi c sharp sesuai fungsi untuk menambahkan skor pada script jawab. Extensi c sharp dan mengupdate score setiap ada soal yang lain. Selanjutnya masukan tampilan

ketika benar dan salah soal tersebut. Tambahkan music setiap jawaban yang bernilai benar dan musik setiap jawaban yang salah. Masukkan Sprite untuk menampilkan user interface jika salah atau benar (opsi) setelah selesai dan berjalan sesuai fungsinya, buat scene materi untuk penampilan materi.

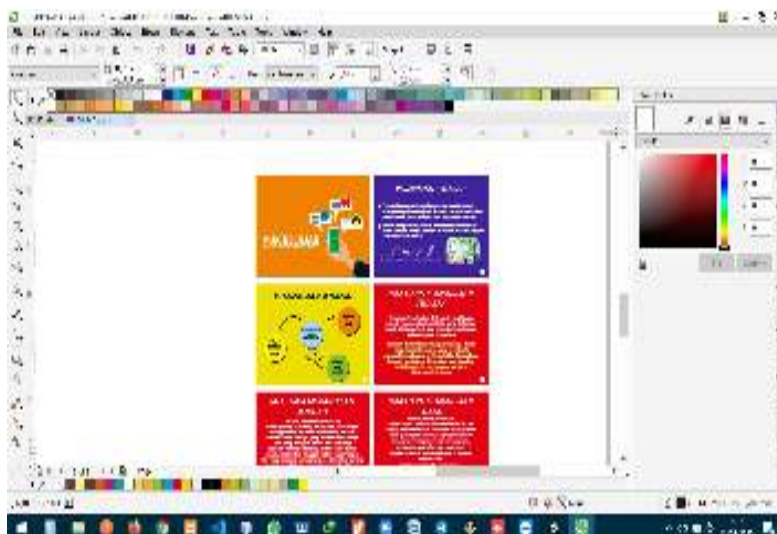
Buat lagi canvas pada materid dan masukkan komponen berserta User Interface di dalamnya. Materi memakai book page curl yang disediakan oleh asset store unity dan bisa didownload secara gratis.



Gambar 7. Tampilan Materi

Materi di buat dalam bentuk sprite atau gambar. Kali ini

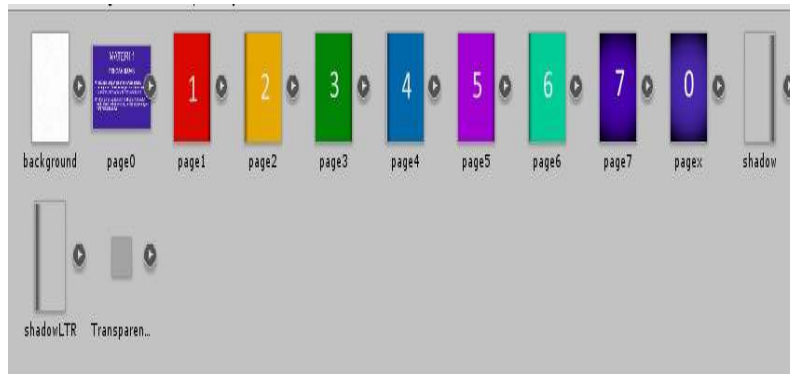
menggunakan di coreldraw x7 untuk desain dan materi.



Gambar. 8 Materi Yang Digunakan

Setelah membuat materi selanjutnya memasangkan materi pada unity dengan contoh page dibawah

tinggal seret pada folder root book page curl sprite.



Gambar 9. Tampilan root book

Tahapan membuat materi menggunakan refrensi buku pegangan guru ISMUBA SMK Muhammadiyah Gresik. PPT dibantu Nurul Sholikhah

NIM.16512009 (Mahasiswa Pendidikan Agama Islam). Kemudian dibantu saudara Amiril untuk coreldraw x7nya.



Gambar 10. Penyusunan Materi Pembelajaran

Setelah produk jadi yaitu aplikasi “Yuk Belajar” maka langkah selanjutnya yaitu implementasi. Implementasi pertama diberika kepada ahli media 2 orang dan pengguna media (guru pengampu bidang studi) selanjutnya Implementasi ini di uji cobakan pada siswa kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 2 Benjeng sebanyak 13 siswa pada proses

pembelajaran secara daring melalui web goole drive. Google.com.

Selanjutnya dilakukan evaluasi sebagai upaya mengetahui kelayakan media dan materi peneliti memberikan kwisioner kepada 2 ahli media pembelajaran dan 1 pengguna media (guru) untuk diantaranya dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Angket

No	Aspek Penilaian	Indikator	R1	R2	R3
1	Efek strategi Pembelajaran dan materi pembelajaran	Menambahkan pengetahuan Siswa/ materi sesuai pembelajaran	3	4	4
		Kemudahan pengguna	4	4	4
		Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	4	4	3
2	Komunikasi	Kemudahan Memulai Program	4	4	4
		Kejelasan petunjuk Penggunaan	4	4	3
		Penggunaan bahasa	4	4	3
		Penggunaan Huruf	4	4	4
3	Desain Teknis	Penggunaan Warna	4	4	3
		Penggunaan Gambar	4	4	3
		Penggunaan Ilustrasi	3	4	4
		Penggunaan Swara	4	4	4
		Jumlah	42	44	39
Total R1, R2 dan R3			125		

Keterangan : R1 = responden 1 dst

Jadi prosentase kelayakan (%) $\frac{125 \times 100\%}{132} = 94,69\%$

Kemudian di Verifikasi ke tabel :

Tabel 5. Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
76-100%	Layak
56-75%	Cukup Layak
40-55%	Kurang layak
0-39%	Tidak layak

Dapat disimpulkan bahwa menurut ahli dan guru media dan materi media pembelajaran berbasis Android Yuk Belajar mempunyai nilai prosentase 94,69% dengan klasifikasi layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran dengan beberapa saran. Diantaranya penambahan scroll memperlambat dan mempercepat video, video dibuat animasi agar anak termotivasi, penambahan video penguburan jenazah dan memberikan tanda indikator soal pada menu evaluasi.

Sedangkan evaluasi untuk peningkatan pemahaman siswa

mengenai materi di ikuti oleh murid XI DKV SMK Muhammadiyah 2 Benjeng sebanyak 13 siswa. Tes Siklus pertama tidak menggunakan media aplikasi yuk belajar merawat Jenazah setelah pelajaran diberikan soal sebanyak 10 dan siswa menjawab diberi nama siklus 1 (x1). Selanjutnya pada siklus ke dua siswa diberikan aplikasi android dan diminta untuk dipelajari dan diakhir pembelajaran ada aplikasi evaluasi berupa soal 10 sala yang berbeda dengan soal yang pertama dan siswa menjawab disebut dengan siklus 2 (x2). Adapun hasil Nilai dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Nilai Siswa Dalam Tes

No.	Nama Siswa (disamarkan menjadi huruf)	NILAI (X1)	NILAI (Y2)
1	A	60	70
2	B	70	80
3	C	70	80
4	D	80	90
5	E	70	80
6	F	70	80
7	G	70	80
8	H	80	90
9	I	70	80
10	J	80	90
11	K	60	70
12	L	80	80
13	M	90	90
Jumlah		950	1060

$$\text{Siklus 1 (Mean)} = \frac{\sum fx_1}{\sum F} = \frac{950}{13} = 73,07$$

$$\text{Siklus 2 (Mean)} = \frac{\sum fx_2}{\sum F} = \frac{1060}{13} = 81,53$$

Berdasarkan hal tersebut diatas rata –rata nilai kelas pada siklus pertama yakni 73,07 atau dibulatkan 73,1. Sedangkan pada siklus kedua rata –rata 81,53 jadi bisa dibulatkan menjadi 81,6 Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman tentang nilai-nilai keislaman terutama perawatan jenazah mengalami peningkatan setelah menggunakan aplikasi android “yuk Belajar”.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis andorid dapat terlaksana dengan terwujudnya aplikasi “Yuk Belajar”, dengan evaluasi dari ahli media dan pengguna dinyatakan layak dengan saran sebagai penyempurana aplikasi dengan nilai prosentase 94,69%.

Adapun dampak aplikasi Yuk Belajar mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman pada siswa kelas XI DKV SMK

Muhammadiyah 2 Benjeng dinyatakan terdapat peningkatan. Hal ini didukung dengan data rata –rata nilai kelas pada siklus pertama sebesar 73,1 dan pada siklus ke dua menggunakan aplikasi sebesar 81,6.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sampaikan ucapan terimakasih kepada civitas SMK Muhammadiyah 2 Benjeng sebagai mitra penelitian dan kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Gresik selaku pemberi dana penelitian Internal. Semoga penelitian ini bermanfaat. Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 1996. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Hidayatullah Syarif dkk, 2018. Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 6(2).
<http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jmdk/article/viewFile/2560/1595>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thoha M. Chabib, 1996. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Cet.1
- Yusuf, Ali Anwar, 2003. *Studi Agama Islam*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Zainuddin, A Rahman Ritonga, 1997. *Fiqih Ibadah* Jakarta: Gaya Media Pratama.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nilai>,