

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Bagian penutup membahas mengenai kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Setelah melalui proses yang cukup panjang, akhirnya produk akhir pengembangan Media Pembelajaran Fiqih (Thaharoh) di MTs Nurul Hidayah Bondowoso dapat selesai dengan baik. Dari hasil penelitian terhadap media pembelajaran fiqih melalui uji kecukupan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android. Ada beberapa hal yang harus perbaiki, diantaranya adalah : (1) Penyesuaian penulisan pada SK/KD, (2) Mengoreksi pengetikan materi pembelajaran (3) Mendesain ulang gambar pada media pembelajaran (4) Perbaikan terhadap proporsi pemetaan gambar (5) Menambah gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran (6) mendesain ulang *cover* media pembelajaran (7) Menambah gambar pada materi Istinja'

Idealnya media pembelajaran yang dikembangkan harus tetap berpedoman pada prinsip belajar aktif. Belajar aktif adalah proses belajar yang disertai adanya aktivitas mental dan atau aktivitas fisik yang dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar.¹ Contoh aktivitas mental dalam belajar aktif adalah berfikir, memilih, dan menerka, membayangkan, dan menyikapi. Sedangkan aktivitas fisik dalam belajar aktif, misalnya menulis atau melakukan

¹ Susilana, R. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.17

praktik. Berikut ini akan dikaji secara obyektif dan tuntas wujud akhir (*final product*) pengembangan Media Pembelajaran Fiqih berbasis Android di MTs Nurul Hidayah Bondowoso.

1. Media Pembelajaran

Media yang baik dapat dilihat dari kualitas isinya, yakni : isinya sesuai dan tepat serta cakupan materinya cukup memadai, urutan materi tersaji secara sistematis, uraian dan contohnya jelas, memungkinkan terjadinya interaktivitas, misalnya ada suruhan tugas dan latihan fisik, ilustrasinya menarik, dan bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dengan kalimat-kalimat sederhana, pendek, dan langsung. Selain itu, materi dalam media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, akurat dan komprehensif.

Dalam media pembelajaran ini terdapat tujuh sub bab, diantaranya materi Thaharoh, wudhu, mandi, tayamum, istinja', hadats, dan najis. Adapun pembahasannya ialah sebagai berikut:

1) Materi Thaharoh

Dala materi Thaharoh, hal yang dibahas ialah pengertian dan hukum ber Thaharoh

2) Materi Wudhu

Dalam materi wudhu, hal yang dibahas ialah pengertian wudhu, syarat wudhu, macam-macam air, rukun wudhu, sunnah wudhu, dan hal-hal yang membatalkan wudhu.

3) Materi Mandi

Dalam materi mandi, hal yang dibahas ialah pengertian mandi, rukun mandi, sunnah mandi, dan penyebab diwajibkannya mandi.

4) Materi Tayamum

Dalam materi tayamum, hal yang dibahas ialah pengertian tayamum, syarat tayamum, rukun tayamum, sunnah tayamum, dan hal-hal yang membatalkan tayamum.

5) Materi Istinjak

Dalam materi istinjak, hal yang dibahas ialah pengertian istinjak, larangan ketika buang air, adab buang air, alat yang digunakan beristinjak, serta tatacara beristinjak.

6) Materi Hadast

Dalam materi hadats, hal yang dibahas ialah pengertian hadats, macam hadats, larangan-larangan bagi orang yang berhadats, dan sebab-sebab hadats.

Selain kualitas isi, kualitas fisik media perlu juga diperhatikan. Kualitas fisik ini berkaitan dengan pemilihan jenis huruf (*font*), gambar, tombol dan desain tampilannya harus diperhatikan. Kerjasama tim yang solid dan komunikasi yang intensif antara desain dengan semua unsur yang berpartisipasi dalam produksi media ini, sangat diperlukan untuk menghasilkan media yang baik.

Kajian analisis dalam produk akhir media ini akan dipilah menjadi dua bagian, yaitu : a) kemudahan menjalankan program b) desain tampilan media pembelajaran

a. Kemudahan Menjalankan Program

Media pembelajaran Fiqih berbasis Android merupakan program yang sangat mudah dijalankan dikarenakan program yang dihasilkan berupa aplikasi (*apk*) *portabel*, yaitu dengan tanpa menginstal terlebih dahulu. Dalam program juga terdapat tombol perintah dan tombol navigasi serta petunjuk penggunaan media pembelajaran.

b. Desain Tampilan Media

Desain tampilan media pembelajaran, yang dianalisis meliputi : tampilan media dan tombol (tombol perintah dan tombol *navigasi*).

1) Tampilan media

Setelah media dijalankan terdapat animasi gerak yang disertai tombol untuk memulai media. Setelah muncul tombol “mulai”, ketika pengguna mengklik tombol tersebut, kemudian *cover* media akan tampil, dalam *cover* media terdapat judul media, dan animasi gerak, tombol perintah. Judul media dibuat sederhana dan operasional agar mudah dipahami, warna judul memakai warna yang kontras dengan *background cover* agar pengguna fokus terhadap judul, terdapat tampilan animasi bergerak sebagai pelengkap tampilan yang tidak memberikan penafsiran lain atau merusak tampilan *cover*, selain terdapat animasi gerak, juga disediakan tombol perintah yaitu Tombol SK/KD, Tombol menu materi, Tombol profil, Tombol bantuan, Tombol Soal dan Tombol keluar.

Tampilan materi didesain dengan sederhana, yaitu menggunakan perpaduan warna biru toska dan putih untuk *background* dan menggunakan warna hitam untuk tulisan materi menggunakan huruf *Tahoma*. Dalam tampilan materi terdapat

beberapa tombol, yaitu tombol BACK TO MENU, serta tombol SCROL KEATAS dan KEBAWAH.

2) Tombol Perintah dan Tombol Navigasi

Dalam media pembelajaran ini terdapat beberapa tombol antara lain:

a) Tombol “SK/KD”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan standart kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.

b) Tombol “Materi”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan form tombol materi, tombol materi (Thaharoh, wudhu, mandi, tayamum, istinjak, hadats dan najis).

c) Tombol “Thaharoh”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan materi tentang Thaharoh

d) Tombol “wudhu”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan materi tentang wudhu

e) Tombol “mandi”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan materi tentang mandi

f) Tombol “tayamum”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan materi tentang tayamum

g) Tombol “istinja’.”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan materi tentang istinja’.

h) Tombol “hadats”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan materi tentang hadast

i) Tombol “najis”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan materi tentang najis

j) Tombol “soal”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan materi tentang soal

k) Tombol “profil”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan profil pembuat media pembelajaran

l) Tombol “bantuan”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan bantuan dalam menjalankan media.

m) Tombol “keluar”

Tombol ini digunakan untuk mengakhiri atau keluar dari program.

n) Tombol “soal”

Tombol ini digunakan untuk menampilkan soal

o) Tombol “back to menu”

Tombol ini digunakan untuk kembali pada *cover* awal

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan produk ini, jika produk ini digunakan dalam proses pembelajaran, adalah sebagai berikut.

- a. Siswa : untuk selalu mencari materi tambahan, agar wawasan bertambah luas.
- b. Guru produktif : media pembelajaran ini didesain untuk pembelajaran teori dan praktik, sehingga peran guru/instruktur masih diperlukan dalam memperjelas materi yang di ajarkan atau dipelajari.
- c. Pihak sekolah sebagai lembaga yang menaungi guru khususnya guru produktif dapat memberikan ruang, fasilitas, maupun penghargaan pada guru-guru untuk terus mengembangkan diri dalam pengembangan media penunjang pembelajaran.
- d. Dinas pendidikan diharapkan dapat menciptakan kondisi yang dapat merangsang guru-guru produktif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan apresiatif baik disekolah maupun dimasyarakat dengan program pemberian diklat atau pelatihan-pelatihan yang cukup representatif.

2. Saran Desiminasi

Mengingat media ini baru melalui tahapan penilaian formatif, maka disarankan belum didesiminasikan secara lebih luas, perlu dilakukan evaluasi sumatif. Dengan demikian, keefektifan dan keefisienan media benar-benar teruji.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android sudah dalam kriteria Sangat Baik (SB), namun masih banyak aspek yang dapat dikembangkan. Saran peneliti yang dapat dilakukan untuk pengembangan produk lebih lanjut, adalah Perlunya penelitian lebih lanjut pada aspek yang lebih besar, jika penelitian ini hanya meneliti kemenarikan media, maka sangat perlu kiranya dilakukan penelitian tentang pengaruh media terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: UNS Press, 2008)
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2013)
Cet-16
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).
- Depag RI Ditjen Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2004 ; Pedoman Khusus Fiqih MTs*, Jakarta, 2004.
- Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi MTs* (Jakarta : Depag, 2004)
- Ena, Ouda Teda. 2001. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course Universitas Sanata Dharma. www.ialf.edu/kipbipa/papers/oudatedaena.doc (Download tanggal: 2 Januari 2014).
- <http://www.hasanalbanna.com/pengertian-fiqih.com> (di akses tanggal: 16 april 2014)
- Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (2002).
- Romi Satria Wahono, *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, dalam <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012)
- Sugiono, *metode penelitian (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, bandung: alfabeta, 2009.
- Susilana, R. *Medeia Pembelajaran*. (Bandung : Wacana Prima. 2007)
- Syaikh Musthafa Fahaim, *Manhaj Pendidikan Anak Muslim* (Jakarta: Mustaqim, 2004)
- Terjemah bebas dari *The Process Of Evaluating Software And Effect On Learning*) lihat di <http://hagar.up.ac.za/catts/learner/eel/conc/conceot.html>
- UU SISDIKNAS RI No 20 tahun 2003

LAMPIRAN-LAMPIRAN**Lampiran 1**

Lembar Observasi

CATATAN LAPANGAN

Metode Pengumpulan Data : Observasi

Hari, Tanggal : Sabtu, 20 Mei 2019

Waktu : 09.00 WIB

Lokasi : MTs Nurul Hidayah Bondowos

Sumber Data : -

Deskripsi data:

Observasi ini dilakukan pada awal kunjungan peneliti di MTs Nurul Hidayah Bondowoso. MTs Nurul Hidayah Bondowoso merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di tingkat Sekolah Menengah Pertama di kecamatan Tenggarang dalam naungan Departemen agama Kab. Bondowoso. Hasil dari observasi bahwa MTs Nurul Hidayah Bondowoso berlokasi di desa Koncer, kecamatan Tenggarang, Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur.

Interpretasi:

MTs Nurul Hidayah Bondowos strategis dan memiliki bangunan yang luas serta fasilitas lengkap sehingga mendukung proses pembelajaran dengan baik.

Lampiran 2

Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. H. Muhammad Munif, M.pd.I

NIP :

Pekerjaan : Dosen

Instansi : Universitas Nurul Jadid

Alamat :

Menyatakan bahwa saya telah memberikan masukan pada skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Fiqih Menggunakan Android Di MTs Nurul Hidayah Bondowoso” yang disusun oleh:

Nama : Mochammad Nor Zubaidi Baharun

NIM : 133306013

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Agama Islam

Harapan Saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan tugas akhir / skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Paiton, 20 mei 2019

Lampiran 3.1

Angket penilaian guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran

Keterangan penilaian : Sangat baik (SB) = 4, Baik (B)= 3, Kurang (K) = 2, Sangat kurang (SK) = 1)

No	Item Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan belajar	
2	Kesesuaian tingkat(level) materi pembelajaran	
3	Penjabaran/ keluasan materi	
4	Kesesuaian isi materi dengan topik yang dibahas	
5	Sajian materi agar mudah dipahami	
6	Aktualitas (keterkinian) materi pembelajaran	
7	Keruntutan materi pembelajaran	
8	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
9	Kesesuaian latihan soal dengan materi yang dipelajari	
10	Kemampuan soal latihan dalam mengukur penguasaan materi	
11	Pemilihan kalimat agar tidak menjenuhkan	
12	Tampilan media dalam memperjelas materi yang dibahas	
13	Pemilihan warna memberikan penekanan materi yang dibahas	
14	Kerjasama antara teks, gambar dalam menambah kejelasan materi	
15	Kemampuan media dalam memancing pikiran-pikiran kreatif	
16	Kemampuan media dalam menumbuhkan semangat belajar mandiri	
17	Kesempatan untuk belajar menurut iramanya sendiri	
18	Komposisi tampilan gambar pada media	

19	Tampilan, gambar, teks, dan tombol intruksi pada media	
20	Peletakan dan ukuran gambar	
21	Peletakan dan ukuran teks	
22	Pemilihan ukuran huruf	
23	Kemudahan dalam membaca teks	
24	Komposisi dan jenis tulisan	
25	Kemenarikan tampilan gambar	
26	Kemudahan cara mengerjakan dan	
27	Kelengkapan menu program	
28	Kemudahan dalam menjalankan program	
Jumlah		



Lampiran 3.2

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Ifadatul Hasanah

No Induk Siswa : 773

Petunjuk pengisian

1. Mulailah dengan membaca doa.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom nilai sesuai penilaian anda terhadap media pembelajaran Fiqih Materi ajar Thaharoh.
3. Nilai
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = baik
 - 4 = sangat baik

NO	PERNYATAAN	KET				NILAI
		1	2	3	4	
1	Kemudahan mengoprasikan media pembelajaran					
2	Kemudahan memahami petunjuk Penggunaan media pembelajaran					
3	Kemenarikan tampilan					
4	Kemenarikan tombol navigasi					
5	Keserasian jenis huruf, ukuran dan spasi					
6	Penggunaan video dalam menerangkan isi materi					
7	Keserasian warna baground, teks, gambar dan animasi					

8	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan				
9	Penggunaan kalimat dalam menyampaikan materi				
10	Kemudahan dalam mengerjakan soal				
JUMLAH					
Jumlah Skor Maksimal					



Lampiran 3.3

Angket penilaian ahli desain terhadap media pembelajaran

Keterangan penilaian : Sangat baik (SB) = 4, Baik (B)= 3, Kurang (K) = 2, Sangat kurang (SK) = 1)

No	Item Pertanyaan	Skor
1	Kesesuain desain dari segi warna	
2	Pemilihan komposisi warna	
3	Proporsi pemetaan gambar	
4	Posisi dan ukuran gambar	
5	Posisi dan ukuran teks	
6	Pemilihan ukuran dan jenis huruf	
7	Keterbacaan teks	
8	Komposisi dan warna tulisan	
9	Tampilan video	
10	Kesederhanaan instruksi	
11	Kemudahan penggunaan media	
12	Kecepatan pencarian materi	
13	Kemudahan pengerjaan latihan soal	
Jumlah		
Jumlah Skor Maksimal		

Angket penilaian ahli bahasa matadiklat terhadap media pembelajaran

NO	ITEM PERNYTAAN	SKOR
1	Bahasa yang digunakan	
2	Kebenaran dan kemudahan pemahaman kata	
3	Kemudahan mengoperasikan program pembelajaran	
4	Kejelasan deskripsi langkah-langkah aktivitas belajar	
5	Kesesuaian bobot evaluasi	
6	Penyajian materi secara menarik	
7	Dinamisme kalimat agar tidak menjenuhkan	
Jumlah Skor		
Jumlah Skor Maksimal		

Angket penilaian ahli isi terhadap media pembelajaran

NO	ITEM PERTANYAAN	SKOR
1	Ketepatan materi atau isi	
2	Lingkup / keluasan materi	
3	Kejelasan materi	
4	Kesesuaian materi dengan tingkatan peserta didik	
5	Kebenaran isi materi	
6	Aktualitas materi	
7	Urutan materi	

8	Kesesuaian latihan soal	
9	Soal latihan dapat mengukur penguasaan materi	
Jumlah		
Jumlah Skor Maksimal		

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Mathlub Mu'tashim Khairi lahir di Situbondo Propinsi Jawa Timur pada tanggal 04 Juli 1993 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Moh. Khairi dan Ibu Nur Aini. Penulis sekarang bertempat tinggal di Dusun Krajan 1 Desa Mlandingan Kulon Kecamatan Mlandingan Kabupaten Situbondo.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di Sekolah Dasar Negeri 2 Mlandingan Kulon lulus pada tahun 2005, lalu melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Situbondo dan lulus pada tahun 2008, dan kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Nurul Jadid Paiton Probolinggo lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan ke Institut Agama Islam Nurul Jadid Paiton Probolinggo tahun 2011 sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nurul Jadid (IAINJ).