

**“PENGEMBANGAN APLIKASI *ANDROID* BERBANTUAN
APPSGEYSER.COM PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MI PLUS
NUR RAHMA KOTA BENGKULU”**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh:

NURUL ADILA

1711240044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Nurul Adila

NIM : 1711240044

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi

Sdr/i:

Nama : Nurul Adila

NIM : 1711240044

Judul : Pengembangan Aplikasi Android Berbantuan AppsGeysers.Com Pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 16 Agustus 2021

Pembimbing I

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

Pembimbing II

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN. 2030109001



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat :Jln. Raden Fatah PagarDewa,Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengembangan Aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu”** yang disusun oleh Nurul Adila, NIM: 1711240044, telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, tanggal 07 Juli 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua
Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

(Handwritten signature of Dr. Mus Mulyadi)

Sekretaris
Adam Nasution, M.Pd.I
NIDN. 2010088202

(Handwritten signature of Adam Nasution)

Penguji 1
Dr. Buyung Surahman, M.Pd
NIP. 196110151984031002

(Handwritten signature of Dr. Buyung Surahman)

Penguji 2
Rossi Delta Fitriyah, M.Pd
NIP. 19810727007102004

(Handwritten signature of Rossi Delta Fitriyah)

Bengkulu, 16 Agustus2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



(Handwritten signature of Dekan)
Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

MOTTO

“Jangan pernah menyerah, kuatlah karena dunia ini kejam, hanya dirimu sendiri yang bisa membuat duniamu indah”

(Nurul Adila)

dan

“Hidup kita gak harus sama kayak orang lain”

(Gita Savitri Devi)



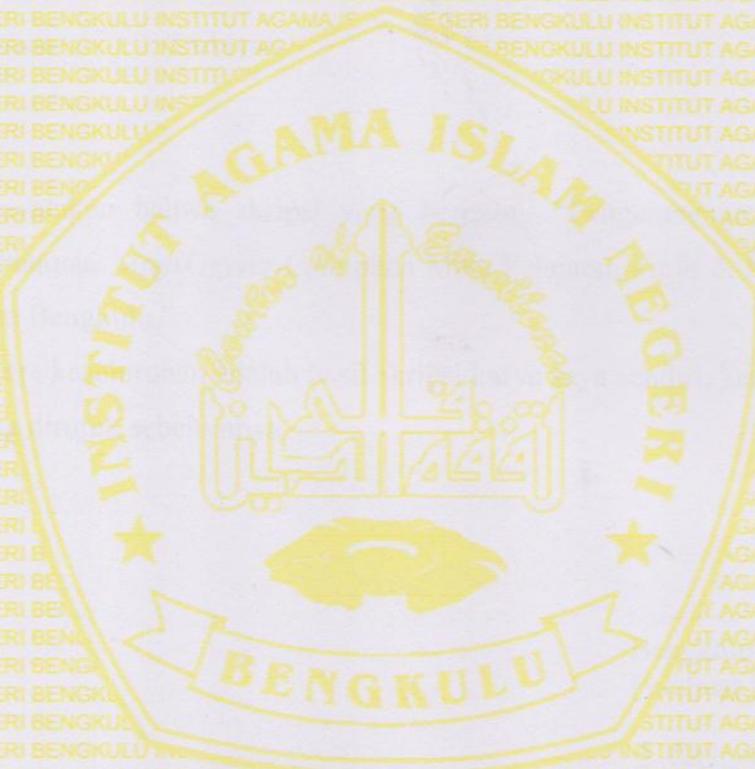
PERSEMBAHAN

Telah banyak suka dan duka yang telah ku lalui dalam meraih cita-cita dan harapanku, walau langkah kaki ini mulai lemah dan tangan ini mulai lemas namun harapan untuk meraih hari esok yang lebih baik telah menumbukan motivasi dan semangat juangkmu untuk tetap tegar dan berdiri untuk meraih cita-citaku walaupun terkadang rasa jenuh mulai melemahkanku, tetapi dan motivasi itu selalu ada mengiringi perjuanganku dan tak lupa doa kedua orang tuaku yang selalu menyertai tiap langkahku.

Dengan mengharapkan keridhaan Allah SWT ku persembahkan hasil jerih payahku selama ini kepada:

1. Yang Maha Besar, Maha Kuasa, Maha Bijaksana: Allah SWT. Tuhan semesta Alam.
2. Ayahanda tercinta Asoni dan Ibunda Rohayana yang dalam kesabaran dan kasih sayangnnya, telah memberikan arti dan perjuangan hidup untuk menjadikan anaknya yang terbaik, tak ada rasa lelah ataupun letih, tak terhitung peluh keringat dan hinaan namun engkau tetap tegar dan selalu memberikan semangat dan motivasi kepadaku.
3. Untuk saudaraku tercinta kakakku Ikhwan Bekila Pratama, adekku Ahmad Aqil dan ayuk iparku Lusi Yana yang selalu memberikan warna, semangat dan motivasi disetiap perjalanan hidupku.
4. Untuk keluargaku yang di sawah lebar.
5. Untuk orang terdekatku Ni Made Anggraeni Puspitasari, S.Sos, Dera Selvi, S.Pd, Ruk Mala Sari, A.Md.Keb, Atika Oktariza, S.Pd dan Ferdy Jahari, S.Ak yang telah membantu dan memotivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk guru-guruku dari TK, SD, SMP, SMA serta dosen-dosenku yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan terbaik kepadaku.
7. Untuk Agama, Nusa Bangsa dan almamaterku IAIN Bengkulu khusus Fakultas Tarbiyah dan Tadris Prodi PGMI lokal VIII B.

8. Untuk Organisasi ku tercinta HMPS PGMI yang telah banyak mengajarkanku dan membentuk mentalku serta memberikan pengalaman berharga di dalam hidupku.



ABSTRAK

Nama: Nurul Adila, 2021, judul skripsi: Pengembangan aplikasi *Android* berbantuan AppsGeyser.com pada mata pelajaran fiqih di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.

Pembimbing : 1. Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd, 2. Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si

Kata Kunci: Pengembangan, Aplikasi *Android*, Fiqih

Pembelajaran mata pelajaran fiqih di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu ini masih dominan dilakukan pada pembelajaran secara konvensional. Guru mata pelajaran fiqih dalam sehari-hari masih menggunakan media gambar. Akhirnya sesi pembelajaran belum optimal dalam memenuhi target hasil belajar materi fiqih yang diajarkan. Untuk itu, maka dikembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Android*. Atas dasar ini peneliti melihat kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan angket.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi *Android* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang variatif pada pelajaran fiqih kelas IV MI semester dua. Dengan adanya media pembelajaran berupa aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV semester dua ini membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), langkah pengembangan mengadopsi metode dari Sugiyono dilakukan dengan tujuh tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.

Hasil penelitian media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua yang telah dikembangkan dan telah diujikan melalui angket. Hasil validasi angket ahli media dengan rata-rata penilaian sebesar 95% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi angket ahli materi dengan rata-rata penilaian sebesar 96,66% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi angket ahli bahasa dengan rata-rata penilaian sebesar 100% dikategorikan sangat layak. Hasil uji coba produk dengan kelompok terbatas di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dengan responden guru fiqih kelas IV dan 11 peserta didik kelas IV menggunakan angket. Hasil validasi angket guru fiqih kelas IV dengan rata-rata penilaian sebesar 97,77% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi angket peserta didik kelas IV dengan rata-rata penilaian sebesar 93,63% dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena terbukti membantu proses pembelajaran fiqih kelas IV lebih menarik dan lebih efektif dipahami peserta didik.

KATA PENGANTAR

Segala puji Allah SWT yang telah memberikaan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat dan salam semoga selalu tecurahkan kepada tauladan kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan doa dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin, M. M.Ag., M.H. Selaku rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu sekaligus sebagai pembimbing utama dan selaku pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan, membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili. S. Ag., M.Pd.I selaku ketua jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang selalu memberi motivasi, petunjuk, dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd Selaku Ka. Prodi PGMI IAIN Bengkulu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.
5. Bapak Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si selaku dosen pembimbing kedua dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberi masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd.I selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.

7. Seluruh Dosen dan Staf yang khusus mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberi nasehat serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi Khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bengkulu, 2021

Penulis

Nurul Adila

NIM. 1711240044

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Asumsi Pengembangan	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	11
2. Aplikasi <i>Android</i>	12
3. <i>AppsGeyser.Com</i>	16
4. Fiqih.....	18
B. Kajian Pustaka.....	22
C. Kerangka Berpikir	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV DESKRIPSI & ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk	40
B. Hasil Uji Lapangan	51
C. Analisa Data.....	61
D. Prototipe Hasil Pengembangan	61

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Ahli Media.....	34
3.2 Kisi-kisi Ahli Materi	35
3.3 Kisi-kisi Ahli Bahasa	35
3.4 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru	36
3.5 Kisi-kisi Angket Tanggapan Peserta Didik.....	37
3.6 Kriteria Skor yang Digunakan Pengembang dalam Memberikan Penilaian pada Aplikasi <i>Android</i> Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV	38
3.7 Skala Kelayakan.....	39
4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	52
4.2 Hasil Revisi Ahli Materi	53
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	54
4.4 Hasil Revisi Ahli Bahasa	55
4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	56
4.6 Hasil Uji Kelayakan Guru Fiqih kelas IV	58
4.7 Hasil Uji Kelayakan Peserta Didik kelas IV	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	27
3.1 Langkah-langkah Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	29
4.1 Bagan <i>Flowchart</i>	44
4.2 <i>Storyboard</i> Menu Utama.....	45
4.3 <i>Storyboard</i> Tombol <i>Play</i>	45
4.4 <i>Storyboard</i> Tombol <i>Settings</i>	45
4.5 <i>Storyboard</i> Tombol Four Fiqih (<i>Category 1</i>)	46
4.6 <i>Storyboard</i> Tombol Tebak Gambar (<i>Category 2</i>).....	46
4.7 <i>Storyboard</i> Tombol Nomor pada <i>Category 1</i>	47
4.8 <i>Storyboard</i> Tombol Nomor pada <i>Category 2</i>	47
4.9 Diagram Transisi Menu Utama.....	48
4.10 Diagram Transisi Menu <i>Play</i>	48
4.11 Diagram Transisi Menu <i>Settings</i>	49
4.12 Penyusunan Soal-soal Kuis	49
4.13 Pembuatan Logo Aplikasi	50
4.14 Pembuatan Aplikasi <i>Android</i> berbantuan <i>AppsGeysers.com</i>	50
4.15 Histogram Hasil Rerata Penilaian Ahli Media.....	53
4.16 Histogram Hasil Rerata Penilaian Ahli Materi	55
4.17 Histogram Hasil Rerata Penilaian Ahli Bahasa	57
4.18 Histogram Hasil Rerata Penilaian Angket Guru Fiqih kelas IV	59
4.19 Histogram Hasil Rerata Penilaian Angket 11 Peserta Didik kelas IV	60
4.20 Menu Utama.....	62
4.21 Menu Tombol <i>Play</i>	63
4.22 Menu Tombol <i>Settings</i>	64
4.23 Tombol Four Fiqih	65
4.24 Tombol Tebak Gambar	66
4.25 Tombol Nomor Four Fiqih.....	67
4.26 Tombol Nomor Tebak Gambar	68

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing
- Lampiran 2 Perubahan Judul
- Lampiran 3 Lembar Bimbingan
- Lampiran 4 Lembar Seminar
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 Surat telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 7 Analisis Kebutuhan
- Lampiran 8 Validasi Ahli
- Lampiran 9 Respon Guru dan Peserta Didik
- Lampiran 10 Dokumentasi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fiqih menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di pendidikan dasar MI (Madrasah Ibtidaiyah).¹ Fiqih adalah salah satu bidang ilmu dalam syariat Islam yang secara khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Allah, Tuhannya. Beberapa ulama fiqih seperti Imam Abu Hanifah mendefinisikan fiqih sebagai pengetahuan seorang muslim tentang kewajiban dan haknya sebagai hamba Allah.

Fiqih membahas tentang cara beribadah dan muamalah, sesuai yang tersurat dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Dalam Islam, terdapat empat mazhab dari Sunni yang mempelajari tentang fiqih. Seseorang yang sudah menguasai ilmu fiqih disebut Fakih. Sebagian ahli fiqih membagi 4 pembahasan utama, yakni; *rubu' ibadat*, *rubu' mu'amalat*, *ru'bu munakahat*, dan *ru'bu djinajat*. Namun sebagian ahli fiqih lainnya membagi pembahasan fiqih pada dua aspek saja, yaitu *ru'bu ibadat* dan *ru'bu mu'amalat*.²

Adapun pengertian fiqih menurut para ahli. Pengertian fiqih menurut Ashshiddeqy adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' yang diperoleh dari dalil-dalilnya yang tafshily. Menurut Fyzee, pengertian fiqih ialah pengetahuan tentang hak-hak dan kewajiban-kewajiban seseorang sebagaimana diketahui dari Al-Qur'an atau Assunnah, atau yang disimpulkan dari keduanya atau tentang apa yang kaum cerdik (pandai) telah sepakati. Budiman mengatakan pengertian fiqih merupakan ilmu pengetahuan hukum yang hanya mencakup bidang amaliyah saja dan pengetahuan hukum itu bersumber dari ijtihad. Pengertian fiqih menurut Hanafi adalah mengetahui

¹ M. Rahmatullah, Rusnila Hamid, Mansur, *Pembelajaran Fikih*, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014, h. 1.

² Wikipedia, "*Fikih*" artikel diakses pada tanggal 17 Desember 2020 dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Fikih>.

hukum-hukum syara' yang mengenai perbuatan dengan melalui dalil-dalilnya yang terperinci. Fiqih ialah ilmu yang dihasilkan dari pikiran serta ijtihad (penelitian) dan memerlukan pemikiran dan perenungan. Menurut Agnides, pengertian fiqih yaitu ilmu yang mengambil hukum syariah dari bukti-bukti syariah (dalam hal ini yang dimaksud bukti syariah: Alquran, Sunnah Rasul, Ijma dan Qias). Rosyada mengatakan pengertian fiqih ialah mengetahui hukum-hukum syara' yang bersifat amaliah yang di kaji dari dalil-dalilnya yang terinci.

Dari pengertian fiqih yang dikemukakan oleh para ahli diatas sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian fiqih adalah memahami sesuatu secara mendalam atau sebagai ilmu pengetahuan. Berdasarkan pengertian-pengertian fiqih tersebut, maka fiqih dapat diartikan sebagai hukum-hukum yang digali dari Al-Qur'an dan Sunnah Nabi dengan jalan mempergunakan faham atau ijtihad yang sempurna dan dengan perenungan yang mendalam.³

Fiqih menjadi salah satu mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, fiqih merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum syari'ah (agama) tentang perbuatan manusia yang digali atau ditemukan dari dalil-dalil terperinci memang sebuah ilmu atau pengetahuan. Dengan pengertian ilmu berarti fiqih bukan agama, namun fiqih terkait dengan agama. Dapat dikatakan bahwa fiqih adalah salah satu ilmu agama, selain dari teologi (ilmu tauhid) dan tasawuf (ilmu akhlak islami). Fiqih disebut ilmu, karena fiqih menggunakan metode ilmiah dalam perumusannya, baik pada saat penemuan maupun pada saat penampilannya.⁴ Menurut Hafsah dalam pembelajaran fiqih ada tiga aspek yang harus dicapai yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek perubahan sikap atau pengalaman. Tujuan dari fiqih adalah menerapkan aturan-aturan atau hukum-hukum syari'ah dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan itu untuk mendidik manusia agar memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi

³ Kumpulan Pengertian, "*Pengertian Fiqih menurut para Ahli*" artikel diakses pada tanggal 17 Desember 2020 dari <https://www.kumpulanpengertian.com/2015/05/pengertian-fiqih-menurut-para-ahli>.

⁴ M. Rahmatullah, Rusnila Hamid, Mansur, *Pembelajaran Fiqih*, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014, h. 1.

manusia.⁵ Dalam kurikulum 2013 tujuan mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah pada kelas IV adalah mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial serta melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya. Ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah adalah fiqih ibadah, yang menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar dan baik, seperti tata cara taharah, shalat, puasa, zakat dan ibadah haji serta fiqih muamalah, yang menyangkut pengenalan dan pemahaman mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban dan tata cara pelaksanaan jual beli dan meminjam.⁶

Selanjutnya, keluarga sebagai sebuah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga diharapkan senantiasa berusaha menyediakan kebutuhan, baik biologis maupun psikologis bagi anak, serta merawat dan mendidiknya. Keluarga diharapkan mampu menghasilkan anak-anak yang dapat tumbuh menjadi pribadi, serta mampu hidup di tengah-tengah masyarakat. Sekaligus dapat menerima dan mewarisi nilai-nilai kehidupan dan kebudayaan. Menurut Selo Soemartjan, keluarga adalah sebagai kelompok inti, sebab keluarga adalah masyarakat pendidikan pertama dan bersifat alamiah. Dalam keluarga, anak dipersiapkan untuk menjalani tingkatan-tingkatan perkembangannya sebagai bekal ketika memasuki dunia orang dewasa, bahasa, adat istiadat dan seluruh isi kebudayaan, seharusnya menjadi tugas yang dikerjakan keluarga dan masyarakat di dalam mempertahankan kehidupan oleh keluarga.⁷

⁵ Hafsah, *Pembelajaran Fiqh*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2013, h. 13.

⁶ Abdi Madrasah, "Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih Madrasah Ibtidaiyah" artikel diakses pada tanggal 27 Desember 2020 dari <https://www.abdimadrasah.com/2014/04/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-fiqih>.

⁷ M. Syahrani Jailani, "Teori Pendidikan Keluarga dan Tanggung Jawab Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini", Vol. 8, Nomor 2, Oktober 2014, h. 246.

Selanjutnya selain orang tua, sekolah juga merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab memberi berbagai nilai dan sikap. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan sikap peserta didik sebagai bekal untuk meningkatkan taraf hidup dan kehidupan di kemudian hari. Pada pendidikan dasar, penanaman pengetahuan, kemampuan dan sikap ini merupakan fondasi untuk membentuk kepribadian anak yang akan bermuara pada pembentukan kepribadian masyarakat dimasa yang akan datang.⁸

Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien.⁹ Strategi dalam pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru memahami pergeseran dari satu-satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dan menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran.

Sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang dirancang oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama yaitu: 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia.

⁸ Satria Irwandi, Nurul Ufatin, Sultoni, "Peran Sekolah dalam Menumbuh Kembangkan Perilaku Hidup Sehat pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Multi Situs di SD Negeri 6 Mataram dan SD Negeri 41 Mataram Kota Mataram Nusa Tenggara Barat)", Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 3, Maret 2016, h. 492-493.

⁹ Uswatun Hasanah, "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih melalui Penerapan Metode PQRS (Preview, Question, Read, Summarize, Test) Peserta Didik Kelas V di MI Ismaria Al-Qur'aniyah Islamiyah Raja Basa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017", Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8 No. 1 2017, h. 2.

Tiga keterampilan ini diprediksikan menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan dimasa depan atau di era industri 4.0.¹⁰

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual, dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan internet. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan.

Pada implementasi pembelajaran, media pembelajaran adalah salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru memperkaya wawasan peserta didik.

Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Diantara macam-macam media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik para peserta didik yaitu media berbasis *Android*.¹¹

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung dari bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Peserta didik merupakan kunci terjadinya perilaku belajar dan tercapainya sasaran belajar, karenanya guru harus dapat memilih cara mengajar yang baik dan

¹⁰ Shahnaz Azzahra, "Pengaruh Revolusi Industri 4.0 dalam Pendidikan di Indonesia" artikel diakses pada tanggal 28 Juni 2020 dari <https://www.kompasiana.com/shahnazzhr/5ceb01295760e76fc2c3f34/pengaruh-revolusi-industri-4-0-dalam-pendidikan-di-indonesia>.

¹¹ Erma Karsanti, "Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran 4.0" artikel diakses 28 Juni 2020 dari <https://www.kompasiana.com/karsanti/5dfcb3ca097f36067e2d33d2/aplikasi-android-media-pembelajaran-4-0>.

menggunakan strategi, metode, model pembelajaran, serta pendekatan pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kemampuan-kemampuan yang di miliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya atau perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah di lakukan individu atau peserta didik.

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Problematika para pelajar dalam proses belajar sekarang ini semakin kompleks termasuk tren *Android* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita. Satu sisi tren tersebut bernilai positif, jika *Android* digunakan sebagai alat pembantu penyampaian dalam proses belajar mengajar di dalam kelas atau sebagai media pembelajaran guna merangsang anak agar lebih tertarik untuk menyimak atau mendengarkan materi pada saat guru menyampaikan terlebih lagi digunakan pada saat penyampaian materi yang bersifat monoton dan membosankan.

Sebelum adanya masa pandemi COVID-19 mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah biasa menggunakan metode ceramah. Menurut Wina Sanjaya metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok peserta didik.¹² Sehubungan dengan telah terjadinya kondisi kahar yaitu dengan mewabahnya virus corona (COVID-19) pemerintah bersama-sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) serta Kementerian Agama (Kemenag) sepakat untuk merubah pola belajar murid yang sebelumnya disekolah kemudian sekarang dialihkan *online*. Dengan mengalihkan proses belajar mengajar *online*, Kemenag dalam hal ini juga telah menyediakan infrastruktur untuk belajar online, hal ini diwujudkan melalui website e-learning.kemenag.go.id. *E-Learning* Madrasah yaitu sebuah

¹² Dwi Cahyadi Wibowo, “*Metode Ceramah*” artikel diakses pada tanggal 27 Desember 2020 dari <http://dwicahyadiwibowo.blogspot.com/2015/09/metode-ceramah>.

aplikasi gratis produk Madrasah yang ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran di Madrasah dari mulai Raudatul Athfal (RA), Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA).¹³

Kelas IV yang mayoritas berada dalam masa menuju remaja tersebut kebanyakan memanfaatkan *smartphone* hanya sebatas untuk telepon, sms, memutar lagu/video, mengakses sosial media (Facebook, Twitter, Instagram dan WhatsApp) dan bermain game. Pada masa pandemi COVID-19 dimana guru mengajar dengan sistem jarak jauh, dengan berbantuan alat elektronik salah satunya *smartphone*. Ini peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan guru Fiqih kelas IV pada Jumat, 15 Mei 2020. Sistem pembelajaran saat Pandemi COVID-19, sekolah menggunakan sistem online dengan bantuan WhatsApp. Penyampaian materi di WhatsApp pada pembelajaran Bina Fiqih, guru mengirimkan gambar dan pesan suara agar peserta didik mudah memahaminya. Namun, dengan sistem pembelajaran jarak jauh tidak menutup kemungkinan akan timbulnya beberapa masalah-masalah dalam berlangsungnya proses pembelajaran, contohnya peserta didik kurang tertarik dengan sistem pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan karena kurangnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan gambar dan pesan suara untuk menyampaikan materi. Apalagi waktu belajar pada masa pandemi COVID-19 yang dikurangkan, membuat guru kekurangan waktu dalam penyampaian materi, dimana membuat peserta didik kurang mendapatkan apa yang dipelajarinya.¹⁴

Untuk mengatasi sistem pembelajaran peserta didik yang kurang memuaskan, maka peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan mencari media pembelajaran yang tepat. Peneliti tertarik untuk menggunakan Aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com*, maka penelitian ini berusaha memberikan inovasi yang menarik untuk mengiringi perubahan pembelajaran dan membantu guru menyelesaikan masalah tersebut. Dengan menggunakan

¹³ Cadiak.id, "Apa itu e-Learning Madrasah dari Kemenag?" artikel diakses pada tanggal 27 Desember 2020 dari <https://www.cadiak.id/2020/03/apa-itu-e-learning-madrasah-dari-kemenag.html?m=1>.

¹⁴ Hasil wawancara pada Jumat, 15 Mei 2020.

aplikasi *Android* peserta didik dapat memahami mata pelajaran Fiqih dengan senang, dan tertarik dalam pembelajaran. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, berdasarkan permasalahan yang muncul peneliti mengambil judul "**Pengembangan Aplikasi *Android* berbantuan *ApssGeysers.Com* Pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu**".

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan konten aplikasi *Android* berbantuan *ApssGeysers.Com* pada mata pelajaran fiqih kelas IV di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu. Penelitian difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, namun tidak sampai membahas pengaruh terhadap hasil belajar dan penelitian hanya sebatas revisi produk tidak sampai produksi masal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan aplikasi *Android* berbantuan *ApssGeysers.Com* pada mata pelajaran fiqih?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan menurut para ahli terhadap pengembangan aplikasi *Android* berbantuan *ApssGeysers.Com* pada mata pelajaran fiqih?
3. Bagaimana hasil tanggapan peserta didik dan guru terhadap pengembangan aplikasi *Android* berbantuan *ApssGeysers.Com* pada mata pelajaran fiqih?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan desain aplikasi *Android* berbantuan *ApssGeysers.Com* pada mata pelajaran fiqih.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan menurut ahli terhadap aplikasi *Android* berbantuan *ApssGeysers.Com* pada mata pelajaran fiqih.

3. Untuk mengetahui hasil tanggapan peserta didik dan guru terhadap aplikasi *Android* berbantuan *ApssGeysers.Com* pada mata pelajaran fiqih.

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai masalah yang diteliti.
 - b. Sebagai latihan dan pengalaman dalam mempraktekan teori yang diterima dibangku kuliah.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi anak
Diharapkan penelitian ini bermanfaat dan dapat memberi ilmu yang baik bagi anak.
 - b. Bagi sekolah
Sebagai masukan dalam usaha meningkatkan kualitas peserta didik dalam mata pelajaran Fiqih.
 - c. Bagi orang tua
Menambah motivasi dalam usaha meningkatkan prestasi anak berserta kerjasama orang tua dan sekolah dalam akademik anaknya sehingga tercapai tujuan pendidikan dalam keluarga dan sekolah.
 - d. Bagi peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta sebagai arsip dokumen untuk penelitian yang akan datang.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dimaksudkan untuk menjelaskan karakteristik hasil yang diharapkan lewat kegiatan pengembangan. Berdasarkan definisi tersebut, maka peneliti akan mendeskripsikan rancangan dari hasil yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Aplikasi *Android* yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi *Android* berbentuk kuis pada mata pelajaran fiqih.

2. Isi dari aplikasi *Android* berbentuk kuis ini berupa materi fiqih kelas IV MI/SD semester dua.
3. Jumlah soal dari aplikasi *Android* berbentuk kuis pada mata pelajaran fiqih adalah 50 soal dengan kategori soal (mudah, sedang, sulit).
4. Aplikasi *Android* berbentuk kuis pada mata pelajaran fiqih disertai dengan skor akhir dari setiap sesi dan setiap sesi soal akan diacak.
5. Aplikasi *Android* berbentuk kuis pada mata pelajaran fiqih tidak membutuhkan kuota saat menjalankannya, bebas iklan dan gratis.
6. Aplikasi *Android* berbentuk kuis pada mata pelajaran fiqih disertai dengan aplikasi buku petunjuk penggunaannya.

E. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan aplikasi *Android* berbentuk kuis pada mata pelajaran fiqih, antara lain:

1. Aplikasi *Android* berbentuk kuis pada mata pelajaran fiqih bisa meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi fiqih kelas IV MI/SD semester dua.
2. Aplikasi *Android* berbentuk kuis pada mata pelajaran fiqih untuk membantu peserta didik dalam proses belajar fiqih kelas IV MI/SD semester dua.
3. Validator yaitu dosen yang sudah berpengalaman sesuai dengan bidangnya.
4. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi dapat digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran dan penerapan TIK di berbagai pembelajaran sekolah dapat memberikan proses yang berbeda, kreatif dan kolabratif di kelas.

Pembelajaran berbasis TIK digunakan untuk menyiapkan kursus dengan akses online pada materi elektronik, belajar mandiri, komunikasi dengan peserta lain dan manajemen aplikasi. Peralatan TIK dapat berupa komputer (perangkat keras), jaringan internet dan perangkat lunak. Teknologi dan perangkat lunak modern adalah pelengkap yang berguna dari alat mengajar tradisional, fungsinya adalah memotivasi peserta didik, mengajar mereka untuk memperbaiki kesalahan mereka sendiri dan lebih mandiri.

Pembelajaran berbasis TIK cocok untuk pembelajaran yang menekankan pada kemampuan masing-masing anak dan proses pengejaran untuk kebutuhan individu, secara fisik, mental atau individu dengan kebutuhan khusus.

Teknologi memungkinkan guru untuk menyiapkan materi menggunakan media yang berbeda seperti halaman web, email dan agar mudah untuk menyesuaikan kebutuhan siswa karena mudah untuk diperbarui dan menyimpan atau memasukkan referensi dalam bentuk apapun.¹⁵

¹⁵ Desy Wijayanti Hayuningtyas, “Pembelajaran Berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada Anak Kesulitan Belajar Spesifik”, *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2020, h. 4-5.

2. Aplikasi *Android*

a. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas dari suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi dapat juga dikatakan sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras. Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan dalam komputer oleh pengguna. Aplikasi merupakan kumpulan dari file-file tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras Komputer.

Aplikasi sering juga disebut sebagai perangkat lunak, merupakan program komputer yang isi instruksinya dapat diubah dengan mudah. Aplikasi pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras (yang sering disebut sebagai device driver), melakukan proses perhitungan, dan berinteraksi dengan aplikasi yang lebih mendasar lainnya (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman). Secara umum aplikasi dapat dibagi menjadi 3 tingkatan yaitu tingkatan program aplikasi (*application* program misalnya Microsoft Office), tingkatan sistem operasi (*operating system* misalnya Microsoft Windows), dan tingkatan bahasa pemrograman (misalnya PHP).

Beberapa aplikasi telah digabung menjadi suatu paket aplikasi dan sering disebut sebagai suite aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan

pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat benamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.¹⁶

b. Sejarah *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli *Android Inc.* yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel atau smartphone. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilis perdana *Android*, 5 November 2007, *Android* bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan open source pada perangkat mobile. Di lain pihak, Google merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan open platform perangkat seluler.¹⁷

c. Pengertian *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi platform pemrograman yang dikembangkan oleh perusahaan Google untuk ponsel pintar dan perangkat seluler lainnya (seperti: tablet). *Android* bisa berfungsi di berbagai macam perangkat dari banyak produsen yang berbeda. *Android* telah dilengkapi dengan kit development perangkat lunak

¹⁶ UNJA, “*Pengertian Aplikasi*” artikel diakses pada tanggal 15 Agustus 2020 dari <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Aplikasi.html>.

¹⁷ Andi Juansyah, “*Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android*”, Universitas Komputer Indonesia Indonesia: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), Edisi 1, Vol. 1, Agustus 2015, h. 2.

untuk penulisan membangun aplikasi bagi pengguna android. Secara keseluruhan, *Android* menyatakan ekosistem untuk aplikasi seluler.¹⁸

Pengertian *Android* adalah sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan basis kernel Linux untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet atau smartphone. Jadi, android digunakan dengan sentuhan, gesekan ataupun ketukan pada layar gadget anda.

According to Safaat, Android is a collection of software for mobile devices that includes the operating system, middleware and main mobile applications. (Menurut Safaat, *Android* adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama *mobile*.)

Android bersifat open source atau bebas digunakan, dimodifikasi, diperbaiki dan didistribusikan oleh para pembuat ataupun pengembang perangkat lunak. Dengan sifat open source perusahaan teknologi bebas menggunakan OS ini diperangkatnya tanpa lisensi alias gratis.

Begitupun dengan para pembuat aplikasi, mereka bebas membuat aplikasi dengan kode-kode sumber yang dikeluarkan google. Dengan seperti itu android memiliki jutaan support aplikasi gratis/berbayar yang dapat diunduh melalui google play.¹⁹

d. Fungsi *Android*

Fungsi *Android* pada perangkat smartphone sangatlah banyak sekali, terlebih dengan dukungan pengembang aplikasi – aplikasi berbasis *Android*, menjadikan fungsi *Android* semakin meningkat, beberapa fungsi *Android* adalah sebagai berikut :

¹⁸ Yeka Hendriyani dan Karmila Suryani, *Pemrograman Android Teolri & Aplikasi*, Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, h. 5.

¹⁹ Salamadin, “*Pengertian Android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS*” artikel diakses pada tanggal 15 Agustus 2020 dari <https://salamadian.com/pengertian-android/>

- 1) Menjalankan fungsi dasar dari *Smartphone* seperti Telephone, SMS dan Internet.
- 2) Dapat digunakan untuk mengelola data atau file.
- 3) Dapat digunakan untuk *Game* dan Multimedia.
- 4) Dapat digunakan untuk membuat aplikasi.
- 5) Dapat digunakan untuk remote kontrol baik kesesama perangkat *Android* atau ke perangkat lain seperti laptop dan TV.
- 6) Dapat digunakan untuk melacak nomer seluler seseorang.
- 7) Dapat digunakan untuk CCTV.²⁰

e. Kelebihan & kekurangan *Android*

Kelebihan *Android*

1) Merupakan Sistem Operasi Open Source

Siapa saja bisa menggunakannya secara gratis. Para developer atau pengembang dimudahkan untuk mengoptimalkan dan mengembangkan OS ini untuk *smartphone* yang dibuatnya.

2) Harganya Beragam

Ada yang terbilang cukup terjangkau, ada pula yang memiliki harga jual tinggi. Sehingga, *smartphone Android* bisa menjangkau semua kalangan. Namun, semakin tinggi harga, semakin mumpuni pula spesifikasinya.

3) Memiliki Banyak Dukungan Aplikasi

Hal ini juga tidak lepas dari sifat *Android* yang merupakan sistem operasi Open Source. Pengembang pun diizinkan untuk mengembangkan aplikasi berbasis source code dari *Android*.

Oleh karena itu, jika Anda masuk ke Play Store, akan ditemukan banyak sekali ribuan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

²⁰ Topi Computers, “*Pengertian dan Fungsi Android*” artikel diakses pada tanggal 15 Agustus 2020 dari <https://www.utopicomputers.com/apa-itu-android-os-berikut-pengertian-dan-fungsinya/>.

4) Mudah dimodifikasi

Banyak komponen yang bisa Anda atur ulang atau dimodifikasi, mulai dari ROM hingga custom overclock pada sistem operasi. Hal ini bisa berpengaruh terhadap performa ponsel pintar berbasis Android agar bisa bekerja lebih cepat dan sesuai dengan keinginan.

Kekurangan *Android*

1) Kerja sistemnya cukup berat

Hal ini menyebabkan banyak memori yang dibutuhkan, baik RAM maupun ROM. Bagi *smartphone* yang memiliki RAM dan ROM berkapasitas kecil, tentu ini akan menghambat performanya.

2) Hasil modifikasi sering menyebabkan sistem bekerja tidak stabil dan kurang optimal

Adakalanya hasil modifikasi mengakibatkan OS menjadi sedikit lelet dan kurang responsif. Nantinya, bisa berpengaruh pada hardware sehingga menjadi cepat panas dan kapasitas memori lebih mudah bocor.

3) Kurang responsif jika disandingkan dengan spesifikasi hardware yang tidak baik. Hal ini terjadi ketika kapasitas penyimpanan ram atau kecepatan processor yang digunakan rendah.²¹

3. *AppsGeysers.Com*

a. Pengertian *AppsGeysers.Com*

Menurut Hanif Irsyad bahwa *AppsGeysers* adalah sebuah portal online yang pertama di dunia, di mana penggunanya dapat membuat aplikasi untuk platform *Android* dengan sangat mudah. Bahkan, bukan hanya aplikasi yang bisa dibuat, tetapi game juga bisa. Dan

²¹ Salamadin, "Pengertian *Android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS*" artikel diakses pada tanggal 15 Agustus 2020 dari <https://salamadian.com/pengertian-android/>

untuk pembuatan aplikasi di *AppsGeysers* itu gratis.²² *AppsGeysers* juga memberikan kemudahan serta tampilan yang menarik sehingga pengguna akan lebih mudah dan cepat dalam membuat aplikasi.²³

AppsGeysers adalah salah satu layanan situs website yang yang memungkinkan para pengguna membuat aplikasi *Android* mereka dari konten sebuah Website, lebih tepatnya mungkin kita sebut Launcher. Singkat kata, melalui *Appsgeyser* kita dapat dengan mudah mendistribusikan konten dari Website, Blog dan file-file tertentu yang ingin kita bagikan melalui Aplikasi *Android*. *AppsGeysers* salah satu website pendistribusian konten aplikasi *Android* yang gratis, tanpa ada harga paket tertentu dalam jangka waktu yang tertentu.²⁴

b. Kelebihan dan kekurangan *AppsGeysers*

Kelebihan *AppsGeysers*

- 1) Gratis! Tidak bisa dipungkiri, ini adalah kelebihan yang patut diperhitungkan. Mungkin banyak Apps Builder lainnya yang sejenis, tetapi tidak gratis seperti *AppsGeysers*.
- 2) Cepat! Dengan *AppsGeysers*, anda dapat membuat aplikasi dan *game Android* dengan sangat cepat.
- 3) Tidak Membebani Memori Komputer! Oleh karena *AppsGeysers* berbasis web, maka penggunaan *AppsGeysers* tentunya tidak akan membebani memori komputer karena semua dilakukan secara online.
- 4) Mudah! Membuat aplikasi dengan *AppsGeysers* sama lainnya dengan mendorong mobil yang sedang berjalan. Alias gampang

²² Hanif Irsyad, *Aplikasi Android dalam 5 Menit*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016, h. 13.

²³ Hardan, dkk, *Internet Marketing for Your Business*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019, h. 19.

²⁴ Firman Hidayat, "Membuat Blog Menjadi Aplikasi Android dengan *Appsgeyser*" artikel ini diakses pada tanggal 15 Agustus 2020 dari <https://www.dwitaritech.com/2019/04/tanya-jawab-tentang-appgeyser.html>.

sekali. Cukup gerakan mouse anda dapat kesana-kemari lalu klik, klik, klik.

- 5) Iklan! Dengan *AppsGeysers*, dapat memasang iklan pada aplikasi dan *game* buatan sendiri dengan mudah. Sehingga bisa menghasilkan uang dari pemasangan iklan tersebut.²⁵

Kekurangan *AppsGeysers*

- 1) Perlu jaringan internet untuk membuat aplikasi.
- 2) Harus memiliki akun untuk dapat membuat game atau aplikasi.
- 3) Hanya mendukung membuat aplikasi *Android* atau *Platform Android* saja.
- 4) Setiap penghasilan dari *AppsGeysers* akan mendapat potongan penghasilan dari situs itu.²⁶

4. Fiqih

a. Pengertian Fiqih

Kata *fiqh* secara bahasa adalah *al-fahm* (pemahaman). Pada awalnya kata *fiqh* digunakan untuk semua bentuk pemahaman atas *Al-Qur'an*, hadis dan bahkan sejarah. Pemahaman atas ayat-ayat dan hadis-hadis teologi, dulu diberi nama *fiqh* juga, seperti judul buku *Abû Hanîfa'* tentangnya, *Fiqh al-Akbar*. Pemahaman atas sejarah hidup Nabi disebut dengan *fiqh al-sîra'*. Namun, setelah terjadi spesialisasi ilmu-ilmu agama, kata *fiqh* hanya digunakan untuk pemahaman atas *syari'at* (agama), itu pun hanya yang berkaitan dengan hukum-hukum perbuatan manusia.

²⁵ Hanif Irsyad, *Aplikasi Android dalam 5 Menit*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016, h. 14.

²⁶ Mokhammad Sudrajat, "Pilih mana, App Inventor atau AppsGeysers?" artikel diakses pada tanggal 16 Januari 2021 dari <https://www.kompasiana.com/drajat01/>.

Oleh karenanya, hari ini kita mengenal definisi Fiqh sebagai: Pengetahuan tentang hukum-hukum syari'ah (agama) tentang perbuatan manusia yang digali atau ditemukan dari dalil-dalil terperinci.

Fiqh disebut dengan ilmu atau pengetahuan, karena fiqh memang sebuah ilmu atau pengetahuan. Dengan pengertian ilmu berarti fiqh bukan agama, namun fiqh terkait dengan agama. Dapat dikatakan bahwa fiqh adalah salah satu ilmu agama, selain dari teologi (ilmu tauhid) dan tasawuf (ilmu akhlak islami). Fiqh disebut ilmu, karena fiqh menggunakan metode ilmiah dalam perumusannya, baik pada saat penemuan maupun pada saat penampilannya kepada anda.

Allah SWT befirman pada (QS. An-Nisa: 59) :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولِي الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِن تَنَزَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوه إِلَى اللَّهِ
وَالرَّسُولِ إِن كُنتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا ﴿٥٩﴾

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya), dan ulil amri di antara kamu. kemudian jika kamu berlainan Pendapat tentang sesuatu, Maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al Quran) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian. yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya”. (QS. An-Nisa: 59)²⁷

Kata ahkâm, pada definisi di atas, adalah bentuk plural (jam') dari kata hukm, yang artinya hukum. Dengan definisi “hukum”, fiqh adalah ilmu tentang seperangkat aturan. Bukan ilmu tentang sesuatu yang berupa zat. Sedangkan kata syar'iyah secara bebas dapat diartikan bersifat agamawi. Maksudnya, hukum yang dibahas dalam

²⁷ Muchlisin BK, “Surat An-Nisa ayat 59, arab latin, arti, tafsir dan kandungan” diakses pada tanggal 16 Januari 2021 dari <https://bersamadakwah.net/surat-an-nisa-ayat-59/>.

fiqh adalah hukum yang berasal dari agama, yaitu dari kitab suci Al-Qur`an dan Sunnah Nabi Muhammad.

Adapun kata ‘amaliyya’ menunjukkan bahwa hukum yang dibahas dalam fiqh adalah hukum perbuatan manusia atau tingkah laku manusia yang lahiriyah, yang terlihat, tidak menyangkut hukum keyakinan atau kata hati. Keyakinan dan kesadaran dibahas dalam ilmu lain, seperti teologi dan tasawuf. Namun demikian, hubungan fiqh dengan teologi dan tasawuf bersifat saling tergantung.

Kata al-muktasab, dalam definisi di atas, artinya yang diusahakan. Kata ini mirip dengan kata almustanbath, yang ditemukan. Kedua kata ini sering digunakan untuk mendefinisikan fiqh, karena fiqh pada dasarnya adalah hasil usaha para fuqaha‘ dalam memahami syari’at. Usaha itu disebut ijtihad atau istinbath.

Kata adillah artinya dalil-dalil, atau rujukan. Sedangkan kata tafsiliyya’ berarti yang terperinci. Maksud kata min adilla’ al-tafsiliyya’ adalah ayat-ayat tertentu atau hadis-hadis tertentu secara khusus terkait dengan masalah yang dirumuskan hukum fiqhnya, bukan seluruh ayat ataupun seluruh hadis.²⁸

b. Tujuan dan fungsi Fiqih

1) Tujuan Fiqih

Menurut Djazuli, tujuan akhir ilmu fiqh adalah untuk mencapai keridhoan Allah SWT, dengan melakukan syari’ah-Nya di muka bumi ini, sebagai pedoman hidup individual, hidup berkeluarga, maupun hidup bermasyarakat.²⁹

Tujuan dari fiqh adalah menerapkan aturan-aturan atau hukum-hukum syari’ah dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan itu untuk mendidik manusia agar

²⁸ Muhammad Rahmatullah dkk, *Pembelajaran Fikih*, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014, h. 1-2.

²⁹ Djazuli, *Ilmu Fiqh*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013, h. 27.

memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi manusia. Kata “taqwa” adalah kata yang memiliki makna luas yang mencakup semua karakter dan sikap yang baik. Dengan demikian fiqh dapat digunakan untuk membentuk karakter.

Adapun karakter-karakter yang perlu ditanamkan kepada anak didik, yang tercakup dalam kata “taqwa” itu, adalah sebagai berikut:

- a) Cinta Tuhan dan segenap ciptaannya
- b) Kemandirian dan tanggung jawab
- c) Kejujuran dan bijaksana
- d) Hormat dan santun
- e) Dermawan, suka menolong dan gotong royong
- f) Percaya diri, kreatif dan pekerja keras
- g) Kepemimpinan dan keadilan
- h) Baik dan rendah hati
- i) Toleransi, kedamaian dan kesatuan

Penekanan “fiqh sebagai sikap” perlu diperkuat, karena kadang kala seorang guru terlalu menitik beratkan pembelajaran fiqh pada “fiqh sebagai produk”, yang oleh karenanya keberagaman umat bersifat formalistis. Keberagaman yang formalistis hanya memperhatikan aspek-aspek lahir dan kurang memperhatikan aspek jiwa, sehingga terasa kering bagi bathin manusia. Salah satu metode mengajarkan fiqh sebagai sikap adalah dengan mengemukakan hikmah-hikmah dari ibadah dan hubungan ibadah dengan sikap dalam hidup sehari-hari.

Penekanan fiqh sebagai sikap juga perlu dilakukan, karena fiqh sebagai produk, bila dilaksanakan dengan kaku akan menimbulkan bentrokan dengan penganut fiqh dari madzhab lain.

Di sini butuh kedewasaan dalam menanggapi, yaitu dengan mengedepankan akhlak dan sikap toleran.³⁰

Sebagaimana dikatakan Wahab Khallaf, tujuan dan manfaat mempelajari fiqh adalah mengetahui hukum-hukum fiqh atau hukum-hukum syar'i atas perbuatan dan perkataan manusia. Selanjutnya, setelah mengetahui, tujuannya agar hukum fiqh diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak ada artinya ilmu tentang hukum fiqh yang tidak dipraktikkan dalam kehidupan.³¹

2) Fungsi Fiqih

Fungsi fiqh adalah untuk memahamkan kepada kita sebagai umat muslim agar dapat memahami, mengerti dan melaksanakan pokok-pokok hukum islam (syariat Islam) dan tata cara pelaksanaannya agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Yang kemudian akan menjadikan kita sebagai muslim dan muslimah yang taat dalam menjalankan dan melaksanakan syariat Islam secara kaffah atau sempurna.³²

B. Kajian Pustaka

1. Gian Dwi Oktiana (skripsi, 2015) yang berjudul *pengembangan media pembelajaran berbasis Android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun ajaran 2014/2015*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) atau yang dikenal penelitian perkembangan dan mengembangkan aplikasi *Android*. Perbedaan penelitian yaitu aplikasi digunakan untuk peserta didik kelas XI dan mata pelajaran akuntansi. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *Android* dalam

³⁰ Muhammad Rahmatullah dkk, *Pembelajaran Fikih*, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014, h. 8-9.

³¹ Noor Harisudin, *Pengantar Ilmu Fiqh*, Surabaya: Pena Salsabila, 2019, h. 5.

³² Atik Lestari, "*Fiqh: Pengertian, Sumber, Fungsi dan Tujuan*" artikel diakses 17 Agustus 2020 dari <https://portal-ilmu.com/pengertian-fiqih/>.

- bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa untuk kelas XI.
2. Fachri Ridho (skripsi, 2019) yang berjudul *pengembangan media pembelajaran E-Learning berbasis aplikasi Android construct 2*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan dan mengembangkan aplikasi *Android*. Perbedaan penelitian yaitu aplikasi digunakan untuk peserta didik kelas X dan mata pelajaran matematika. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *Android construct 2* pada pembelajaran *E-Learning* untuk kelas X.
 3. Singgih Yuntoto (skripsi, 2015) yang berjudul *pengembangan aplikasi Android sebagai media pembelajaran kompetensi pengoperasian sistem pengendali elektronik pada siswa kelas XI SMKN 2 Pengasih*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan dan mengembangkan aplikasi *Android*. Perbedaan penelitian yaitu aplikasi digunakan untuk peserta didik kelas XI. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *Android* pada pembelajaran kompetensi pengoperasian sistem pengendali elektronik untuk kelas XI.
 4. Ditto Rahmawan Putra (skripsi, 2016) yang berjudul *pengembangan game edukatif berbasis Android sebagai media pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan dan mengembangkan aplikasi *Android*. Perbedaan penelitian yaitu aplikasi digunakan untuk peserta didik kelas XI dan mata pelajaran akuntansi. Penelitian ini menghasilkan game edukatif berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi di kelas XI.
 5. Nurul Fany Syarisma (skripsi, 2020) yang berjudul *pengembangan media pembelajaran berbasis Android berbantuan Aplikasi Appypie pembelajaran fluida di SMAN 3 Bontang*. Persamaan penelitian yaitu

menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan dan mengembangkan aplikasi *Android*. Perbedaan penelitian yaitu aplikasi digunakan untuk peserta didik SMA dan pembelajaran fluida. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Android* berbantuan Aplikasi *Appypie* pembelajaran fluida.

6. Fitri Rendana (skripsi, 2018) yang berjudul *pengembangan media pembelajaran IPA berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD/MI*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan dan media pembelajaran digunakan untuk peserta didik kelas IV. Perbedaan penelitian yaitu mata pelajaran IPA dan media pembelajaran kartu domino. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran IPA berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV.
7. Herlina Ayu Ariyanti (skripsi, 2015) yang berjudul *pengembangan media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) tema indahnyakebersamaan kelas IV SD N Kepatihan*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan dan media pembelajaran digunakan untuk peserta didik kelas IV. Perbedaan penelitian yaitu media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia). Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) tema indahnyakebersamaan kelas IV.
8. Nur Azizah (skripsi, 2016) yang berjudul *pengembangan media pembelajaran buku bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan. Perbedaan penelitian yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia, media pembelajaran digunakan untuk peserta didik kelas III dan media pembelajaran buku bergambar. Penelitian ini menghasilkan

media pembelajaran buku bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi kelas III MI/SD.

9. Yohanes Rindu Putra (skripsi, 2018) yang berjudul *pengembangan aplikasi Small-Sided Games Under 12 berbasis Android*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan. Perbedaan penelitian yaitu aplikasi ini digunakan untuk para atlet. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *Small-Sided Games Under 12* berbasis *Android*.
10. Fitra Mega Kurniawan (skripsi, 2017) yang berjudul *pengembangan aplikasi media pembelajaran resistor menggunakan Augmented Reality berbasis Android kelas X program keahlian teknik audio video si SMKN 3 Yogyakarta*. Persamaan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikenal penelitian perkembangan dan mengembangkan aplikasi *Android*. Perbedaan penelitian yaitu aplikasi digunakan untuk peserta didik kelas X. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran resistor menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Android* kelas X program keahlian teknik audio video.

C. Kerangka Berpikir

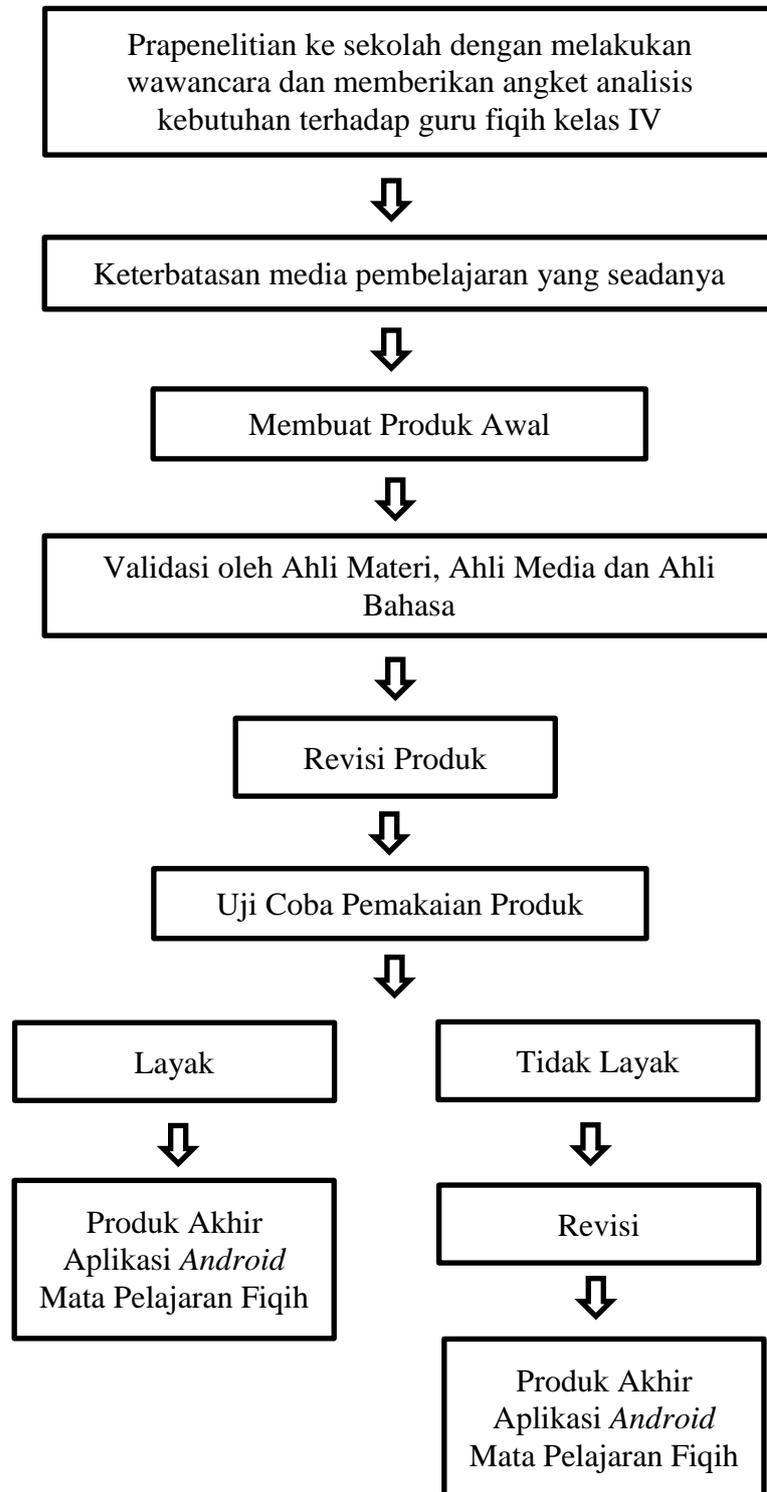
Proses pembelajaran akan efektif apabila peserta didik berada dalam kondisi yang menyenangkan. Begitu pula sebaliknya, proses pembelajaran tidak akan efektif apabila prosesnya terlalu dipaksakan dan akan membuat peserta didik tidak nyaman. Guru harus dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar hasil yang diperoleh dari proses tersebut optimal.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Dewasa ini, kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media yang tepat akan membuat peserta didik belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju. Peserta didik seringkali berhadapan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti mobile phone. Semakin banyaknya peserta didik yang memiliki dan menggunakan perangkat mobile maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan Mobile Learning (M-Learning). Mobile learning memungkinkan terciptanya suasana belajar yang tidak terikat waktu dan tempat. Peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui mobile phone sebagai sarana mobile learning. Mobile learning dapat dikemas secara menarik dalam sebuah aplikasi kuis khusus pembelajaran fiqih.

Aplikasi kuis pembelajaran fiqih yang secara harfiah berbentuk kecil, maka aplikasi ini sama dengan kertas-kertas kuis konvensional hanya saja aplikasi kuis pembelajaran fiqih adalah kuis pembelajaran fiqih yang hadir berupa aplikasi dan dikhususkan untuk *Android*. Sistem operasi *Android* dipilih karena *Android* merupakan sistem operasi terbuka yang memungkinkan pengguna dapat menambahkan sendiri aplikasi-aplikasi yang diinginkan secara bebas.

Aplikasi kuis pembelajaran fiqih diharapkan menjadi media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang praktis dan menyenangkan serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Aplikasi kuis pembelajaran fiqih ini disajikan dalam kemasan yang menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari fiqih. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan sarana untuk belajar mandiri.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah cara atau metode yang digunakan dalam suatu kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk yang digunakan dalam bidang keilmuan. Produk yang dikembangkan atau dihasilkan di antaranya berupa bahan pelatihan untuk guru, materi ajar, media pembelajaran, soal-soal dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.³³ Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode untuk menghasilkan produk tertentu.³⁴ Menurut Gay, Mills dan Airasian bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.³⁵ Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode, langkah-langkah atau proses pengkajian sistematis dan objektif untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang bersifat bertahap guna menguji keefektifannya yang disesuaikan dengan koridor keilmiah.

Pada metode penelitian tersebut agar dapat menghasilkan produk maka menggunakan yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berfungsi bagi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti mengembangkan produk berupa aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeysers.Com* pada mata pelajaran Fiqih untuk peserta didik kelas IV MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu.

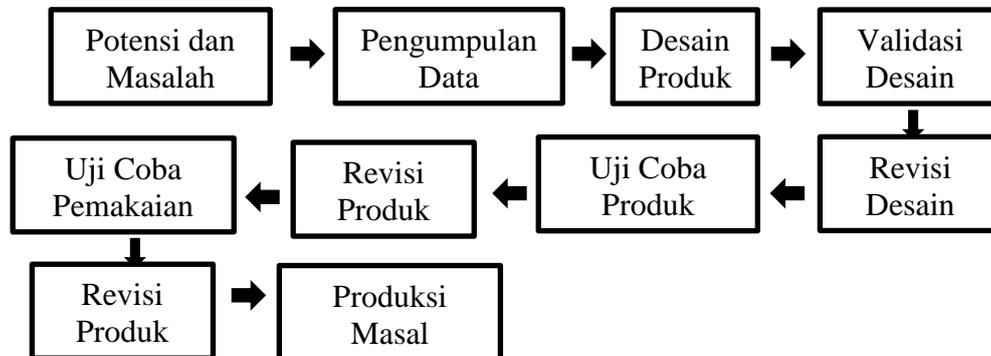
³³ Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*, Malang: Literasi Nusantara, 2020, h. 14.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016, h. 298.

³⁵ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012, h. 263.

B. Prosedur Pengembangan

Ada beberapa langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:³⁶



Gambar 3.1

Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

1. Potensi dan Masalah

Penelitian berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi.³⁷ Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti hingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif jika dilakukan melalui penelitian dan pengembangan.

Kegiatan awal sebelum dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran aplikasi *Android*, analisis kebutuhan dilakukan wawancara kepada guru Fiqih bahwa pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dikarenakan waktu pembelajaran daring yang terbatas dikarenakan COVID-19. Dalam proses pembelajaran daring menggunakan WhatsApp dengan mengirimkan gambar dan pesan suara sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016, h. 298.

³⁷ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012, h. 271.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Masalah yang telah ditemukan berdasarkan hasil angket sebagai salah satu analisis kebutuhan dalam penelitian untuk tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *Android* pada tingkat MI. Sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajaran didapat dari sumber informasi yaitu buku, jurnal dan internet.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan penelitian *Research and Development* (R&D) menghasilkan produk yang bermacam-macam. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Yaitu media pembelajaran berupa aplikasi *Android*.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji lapangan. Validasi desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang sudah dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahannya dan kekuatannya.

a. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari setiap aspek pada media yang telah di kembangkan yang meliputi aspek komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak. Ahli desain pembelajaran diperlukan untuk mereview aspek-aspek yang memiliki kaitan dengan rancangan pembelajaran. Ahli ini

mengetahui secara detail hal-hal berkaitan dengan aspek yang dikembangkan. Akan di validasikan oleh ahli media yang sesuai dengan bidangnya.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi, ahli materi mengkaji aspek sajian kesesuaian materi dengan kurikulum, kecukupan dan ketepatan isi produk. Akan di validasikan oleh ahli materi yang sesuai dengan keahliannya di bidang mata pelajaran Fiqih.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi Ahli Bahasa bertujuan untuk menilai kelayakan bahasa yang digunakan sesuai EYD dan kesesuaian bahasa dengan siswa. Akan divalidasi oleh ahli bahasa yang sesuai dengan bidangnya.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk yang telah di validasikan oleh para ahli, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahannya tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan cara revisi desain yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mengembangkan produk tersebut. Revisi dilakukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan revisi dari desain produk, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan keefisien dari produk yang dikembangkan. Uji coba akan dilakukan di salah satu kelas IV MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya yaitu merevisi desain produk sesuai

dengan kelemahan yang didapat. Setelah produk direvisi, maka menjadi produk final yang siap dipergunakan sebagai media pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Peserta didik kelas IV di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti.³⁸

Pada hasil wawancara dengan guru Fiqih kelas IV di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu diperoleh informasi bahwa sistem pembelajaran saat Pandemi COVID-19, sekolah menggunakan sistem online dengan bantuan WhatsApp. Penyampaian materi di WhatsApp pada pembelajaran Fiqih, guru mengirimkan gambar dan pesan suara agar peserta didik mudah memahaminya. Namun, dengan sistem pembelajaran jarak jauh tidak menutup kemungkinan akan timbulnya beberapa masalah-masalah dalam berlangsungnya proses pembelajaran, contohnya siswa kurang tertarik dengan sistem pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan karena kurangnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan gambar dan pesan suara untuk menyampaikan materi. Apalagi waktu belajar pada masa pandemi COVID-19 lebih dikurangkan,

³⁸ Muri Yusuf, *Metode Penelitian*, Padang: Kencana, 2013, Hal. 372.

membuat guru kekurangan waktu dalam penyampaian materi, dimana membuat peserta didik kurang mendapatkan apa yang dipelajarinya. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan waktu belajar pada mata pelajaran Fiqih menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran.

2. Observasi

Observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap hal yang menjadi sasaran.³⁹

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti yang datang ketempat kegiatan yang akan diamati akan tetapi peneliti tidak ikut terlibat didalam proses kegiatan tersebut. Melakukan pengamatan bebas yaitu observasi yang dilakukan tidak terstruktur dan kemudian mengambil kesimpulan. Observasi dilakukan di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis untuk mendapatkan informasi atau data dari sumber data dan responden.⁴⁰ Peneliti memberikan angket kepada validator, guru dan peserta didik untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran aplikasi *Android* pada mata pelajaran fiqih.

Lembar angket memiliki instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Lembar angket digunakan sebagai panduan bagi validator dalam menilai kualitas dan kelayakan produk media pembelajaran aplikasi *Android* dan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan. Lembar kuesioner yang digunakan diisi oleh dosen ahli

³⁹ Sitti Mania, “*Observasi sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran*”, Lentera Pendidikan, Vol. 11, No. 2, Desember 2008, Hal. 220.

⁴⁰ Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2012, Hal. 135.

media, dosen ahli materi, dosen ahli bahasa, guru fiqih, dan peserta didik kelas IV MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu.

Hasil validasi digunakan sebagai masukan dan untuk merevisi media pembelajaran aplikasi Android dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Angket instrumen validasi produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Kousioner instrument validasi produk diberikan kepada dosen yang ahli pada bidangnya, guru fiqih dan peserta didik kelas IV MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu. Adapun kisi-kisi instrumen validasi produk. Berikut ini merupakan tabel kisi-kisi instrumen validasi produk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Ahli Media

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kualitas media pembelajaran	Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna	1
		Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	2
		Kejelasan gambar	3
		Kejelasan <i>background</i> dan warna tulisan	4
	Penyajian	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	5
		Kemampuan media aplikasi <i>Android</i> dalam meningkatkan pemahaman siswa	6
		Kemampuan media aplikasi <i>Android</i> menambah motivasi belajar siswa	7

		Media dirancang secara praktis	8
--	--	--------------------------------	---

Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Materi

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kualitas materi pembelajaran	Kelayakan isi	Kesesuaian materi pembelajaran	1
		Mendorong rasa ingin tahu siswa	2
		Kelengkapan materi	3
		Kemenaarikan materi	4
	Penggunaan	Tingkat kesulitan soal	5
		Materi disajikan sistematis dan jelas	6

Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Bahasa

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kualitas bahasa pembelajaran	Bahasa	Bahasa yang digunakan berdasarkan EYD	1
		Kesesuaian bahasa dengan siswa	2
	Penulisan	Kata-kata yang dipakai	3
		Pemakaian tanda baca	4

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
Respon guru	Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna	1
		Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	2
		Kejelasan gambar	3
		Kejelasan <i>background</i> dan warna tulisan	4
	Penyajian	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	5
		Kemampuan media aplikasi <i>Android</i> dalam meningkatkan pemahaman siswa	6
		Kemampuan media aplikasi <i>Android</i> menambah motivasi belajar siswa	7
		Media dirancang secara praktis	8
	Kelayakan isi	Kesesuaian materi pembelajaran	9
		Mendorong rasa ingin tahu siswa	10
		Kelengkapan materi	11
		Kemenarikan materi	12
	Penggunaan	Tingkat kesulitan soal	13
		Materi disajikan sistematis	14

		dan jelas	
	Bahasa	Bahasa yang digunakan berdasarkan EYD	15
		Kesesuaian bahasa dengan siswa	16
	Penulisan	Kata-kata yang dipakai	17
		Pemakaian tanda baca	18

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Tanggapan Peserta Didik

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
Respon siswa	Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna	1
		Kejelasan gambar	2
		Kejelasan <i>background</i> dan warna tulisan	3
	Penyajian	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	4
		Media dirancang secara praktis	5
	Kelayakan isi	Kesesuaian materi pembelajaran	6
		Kelengkapan materi	7
		Kemenarikan materi	8

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mendapatkan data yang telah didokumentasikan. Untuk lebih memperkuat hasil penelitian, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto saat melakukan penelitian di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat. Saran dan semua tanggapan dari evaluator yang terdapat pada lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan serta perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan hasil pengembangan yang berupa aplikasi Android. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan Skala Likert yang berkereteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.6 Kriteria Skor yang digunakan Pengembang

Dalam memberikan penilaian pada aplikasi *Android* mata pelajaran Fiqih kelas IV

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

Sedangkan untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungan, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: p = Angka persentase atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan Skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3.7 Skala Kelayakan⁴¹

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

⁴¹ Riduwan, *Dasar-dasar Statiska*, Bandung: Alfabeta, 2020, h. 41.

BAB IV

DESKRIPSI & ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk

1. Hasil Pengumpulan Data

Data dan informasi yang diperlukan dalam bab ini, penulis menggunakan tiga metode pengumpulan data. Adapaun hasil dari ketiga metode pengumpulan data tersebut yaitu wawancara, observasi nonpartisipan dan angket.

a. Hasil wawancara

Penelitian awal dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran fiqih kelas IV MI pada Jumat, 15 Mei 2020 di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dengan hasil bahwa sistem pembelajaran saat Pandemi COVID-19, sekolah menggunakan sistem online dengan bantuan WhatsApp. Penyampaian materi di WhatsApp pada pembelajaran Fiqih, guru mengirimkan gambar dan pesan suara agar peserta didik mudah memahaminya. Namun, dengan sistem pembelajaran jarak jauh tidak menutup kemungkinan akan timbulnya beberapa masalah-masalah dalam berlangsungnya proses pembelajaran, contohnya peserta didik kurang tertarik dengan sistem pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan karena kurangnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan gambar dan pesan suara untuk menyampaikan materi. Apalagi waktu belajar pada masa pandemi COVID-19 lebih dipersingkat, membuat guru kekurangan waktu dalam penyampaian materi, dimana membuat peserta didik kurang mendapatkan pemahaman apa yang dipelajarinya. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan waktu belajar pada mata pelajaran Fiqih menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran.⁴²

⁴² Hasil wawancara dengan guru fiqih kelas IV di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu.

b. Hasil observasi nonpartisipan

Peneliti mengamati saat berjalannya pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media yang telah dibuat. Hasil pengamatan kepada para peserta didik kelas IV MI berjumlah 11 orang relatif antusias, terlihat aktif dan dijumpai respon yang baik dari tanggapan para peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi *Android*.

c. Hasil angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data-data atau informasi tentang kelayakan media dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, tanggapan guru fiqih dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi *Android*. Selanjutnya, akan dijelaskan lebih mendalam pada pokok rumusan masalah kedua yaitu tentang kelayakan.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Perancangan produk media penelitian ini mengadopsi metode penelitian dari Sugiyono. Prosedur pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang dilakukan terdiri dari tujuh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Dalam pembahasan sebelumnya, peneliti telah menjelaskan tujuh tahapan pengembangan media pembelajaran aplikasi *Android* pada mata pelajaran fiqih kelas IV MI semester dua. Kemudian, dalam pembahasan ini akan dijelaskan tahapan pengembang media pembelajaran aplikasi *Android* pada mata pelajaran fiqih kelas IV MI semester dua yang telah dibuat dan telah diujikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru fiqih dan peserta didik kelas IV MI, dihasilkan produk akhir yaitu sebuah media pembelajaran aplikasi *Android* kuis pada mata pelajaran fiqih kelas IV semester dua.

Tahapan pengembangan media mengadopsi menurut Sugiyono yang terdiri dari tujuh tahapan, yaitu:⁴³

a. Potensi dan masalah

Tahapan potensi dan masalah adalah tahapan peneliti untuk mengidentifikasi tentang potensi dan masalah. Peneliti menganalisis potensi dan masalah yang terjadi di lapangan dengan melakukan wawancara kepada guru fiqih kelas IV MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dengan hasil bahwa sistem pembelajaran saat Pandemi COVID-19, sekolah menggunakan sistem online dengan bantuan WhatsApp. Penyampaian materi di WhatsApp pada pembelajaran Fiqih, guru mengirimkan gambar dan pesan suara agar peserta didik mudah memahaminya. Namun, dengan sistem pembelajaran jarak jauh tidak menutup kemungkinan akan timbulnya beberapa masalah-masalah dalam berlangsungnya proses pembelajaran, contohnya peserta didik kurang tertarik dengan sistem pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan karena kurangnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan gambar dan pesan suara untuk menyampaikan materi. Apalagi waktu belajar pada masa pandemi COVID-19 lebih dikurangkan, membuat guru kekurangan waktu dalam penyampaian materi, dimana membuat peserta didik kurang mendapatkan apa yang dipelajarinya. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan waktu belajar pada mata pelajaran Fiqih menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data untuk menjawab potensi dan masalah yang telah ditemukan. Peneliti telah menganalisa bahwa kebutuhan produk dalam proses pembelajaran materi fiqih kelas IV MI semester dua yang sulit dan kurang menarik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk dapat mempermudah dan

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016, h. 298.

menarik perhatian. Pengumpulan data ini mengenai menyediakan literature yang akan dipakai sebagai bahan materi di dalam media yang dibuat. Adapun konsep media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, yaitu:

1. Judul/nama aplikasi:

Four Fiqih

2. Situs pembuatan aplikasi:

AppsGeyser.com

3. Tujuan:

Untuk membuat media pembelajaran aplikasi *Android* yang dapat membantu mempermudah dalam memahami materi fiqih kelas IV MI semester dua.

4. Pengguna:

Untuk peserta didik dan khalayak umum.

5. Bahan-bahan media:

Gambar dan audio yang diambil dari internet. Materi diambil dari buku dan artikel.

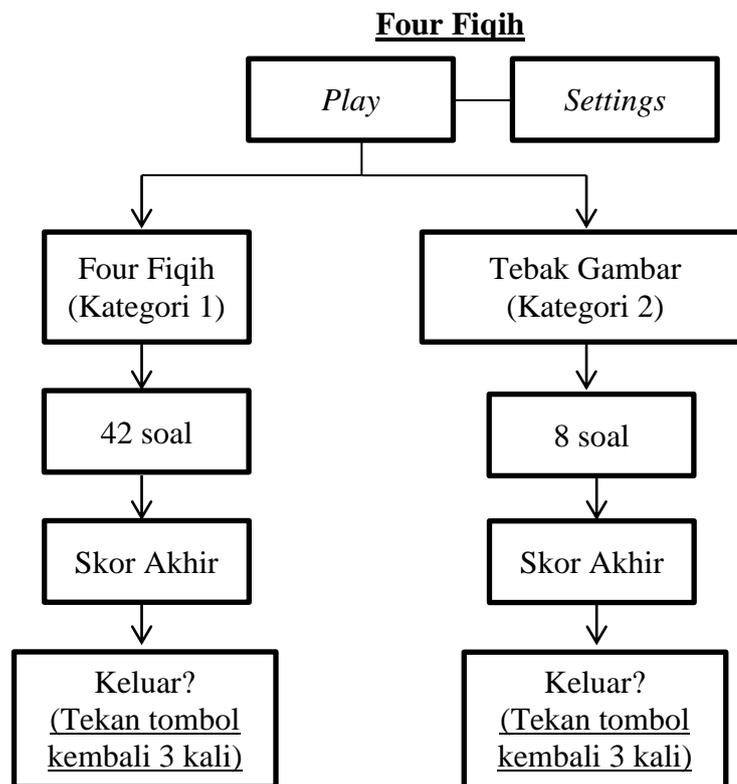
c. Desain produk

Tahapan untuk merancang atau mendesain produk media yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Pembuatan spesifikasi produk yang peneliti lakukan mengenai desain, model tampilan, audio, logo aplikasi dan kebutuhan soal-soal kuis. Tahapan pembuatan media ini melalui beberapa tahap diantaranya; desain bagan utama (*flowchart*), perancangan *storyboard*, perancangan diagram transisi, penyusunan soal-soal kuis dan pembuatan media. Media telah dikembangkan dapat diperbaiki ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tahapan-tahapan pembuatan media yang dikembangkan oleh peneliti ini yaitu:

1. Desain bagan utama (*flowchart*):

Flowchart merupakan penggambaran menyeluruh mengenai program, yang dibuat dengan simbol-simbol.

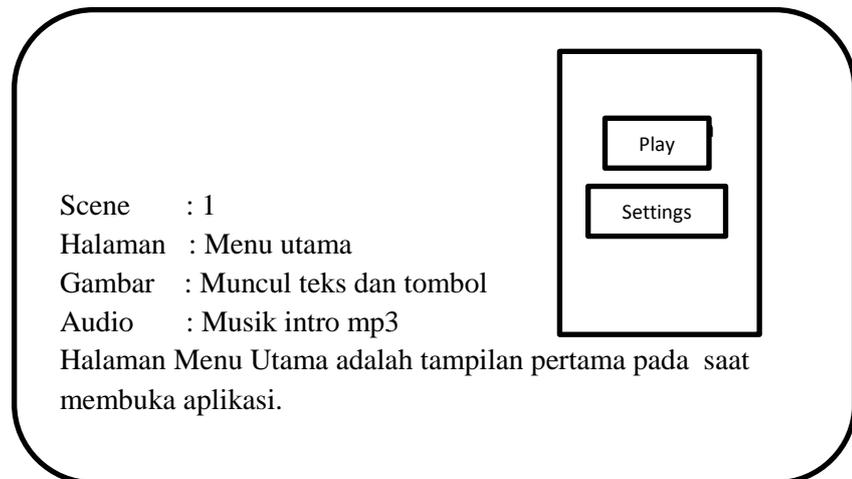
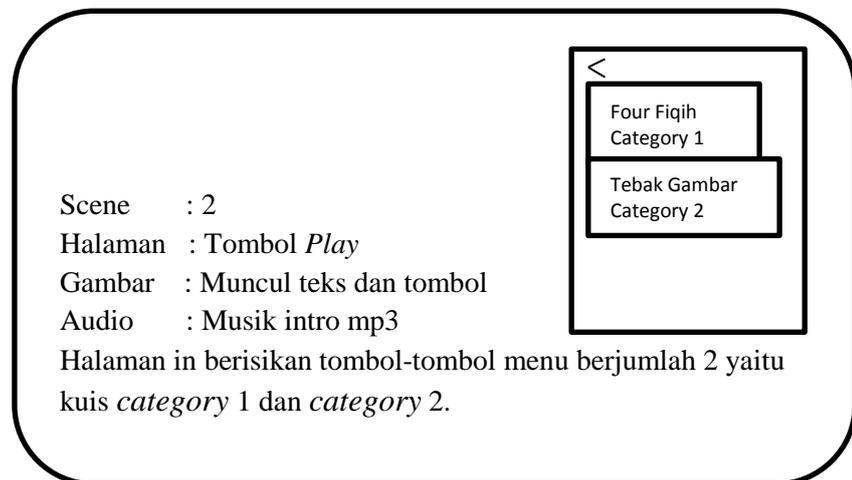
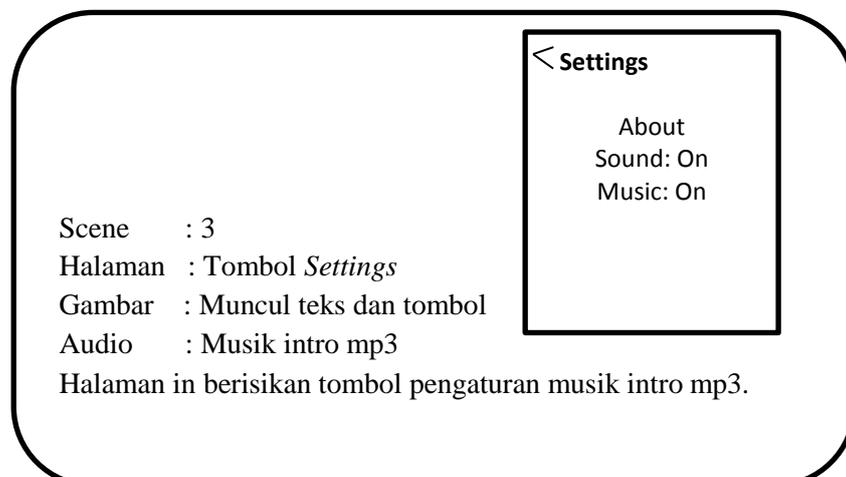
Flowchart ini menggambarkan media pembelajaran aplikasi Android secara awal hingga akhir secara umum. Adapun *flowchart* dapat dilihat pada Bagan 4.1 sebagai berikut.

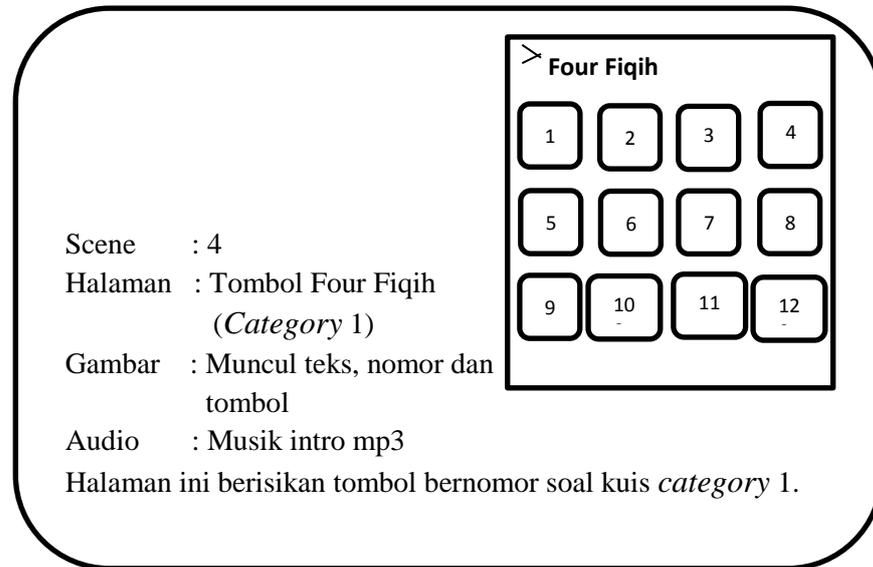
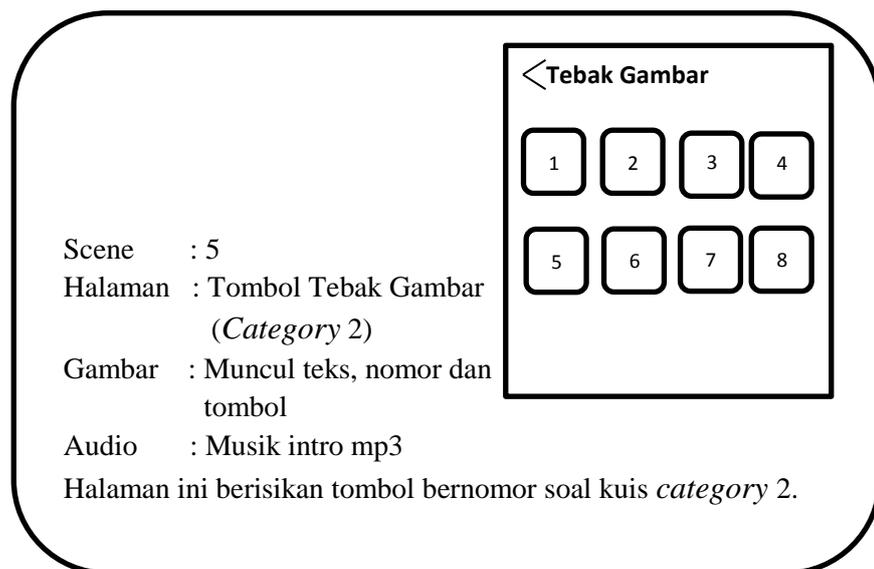


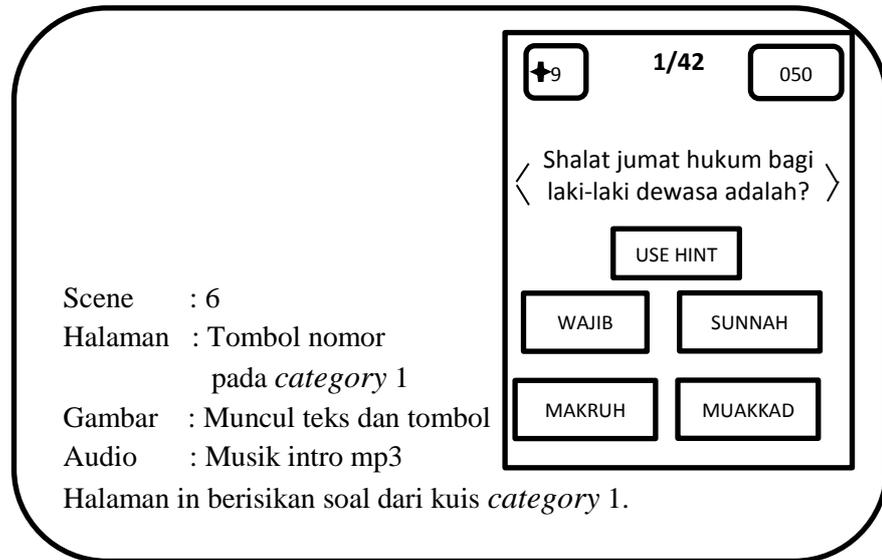
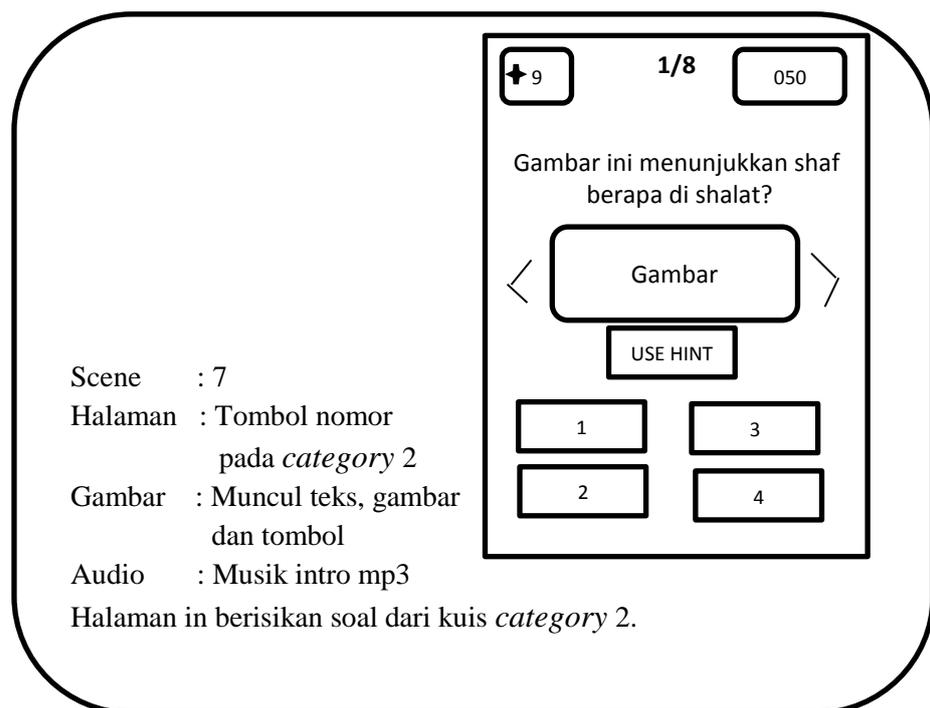
Gambar 4.1 Bagan *Flowchart*

2. Perancangan *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. *Storyboard* ini merupakan ilustrasi tampilan visualisasi media dari tampilan pertama hingga terakhir. Adapun *storyboard* ini dapat dilihat pada gambar 4.2 - 4.8.

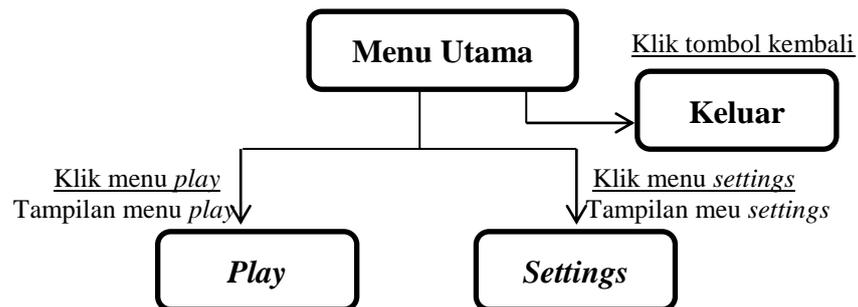
Gambar 4.2 *Storyboard* Menu UtamaGambar 4.3 *Storyboard* Tombol *Play*Gambar 4.4 *Storyboard* Tombol *Settings*

Gambar 4.5 *Storyboard* Tombol Four Fiqih (Category 1)Gambar 4.6 *Storyboard* Tombol Tebak Gambar (Category 2)

Gambar 4.7 Storyboard Tombol Nomor pada *Category* 1Gambar 4.8 Storyboard Tombol Nomor pada *Category* 2

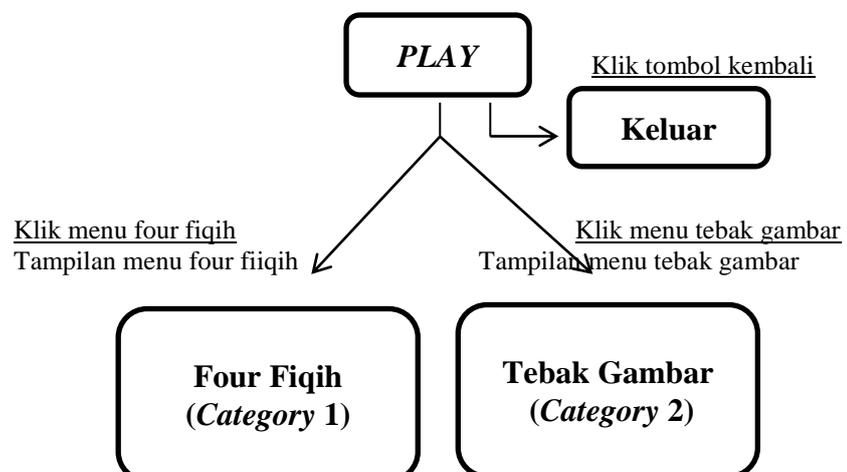
3. Perancangan Diagram Transisi (*state transition diagram*)

Perancangan diagram transisi dimulai dari tampilan menu utama. Pada menu utama terlihat nama aplikasi serta empat tombol pilihan yaitu; *play* dan *settings*. Adapun diagram transisi menu utama dapat dilihat pada gambar 4.9 sebagai berikut.



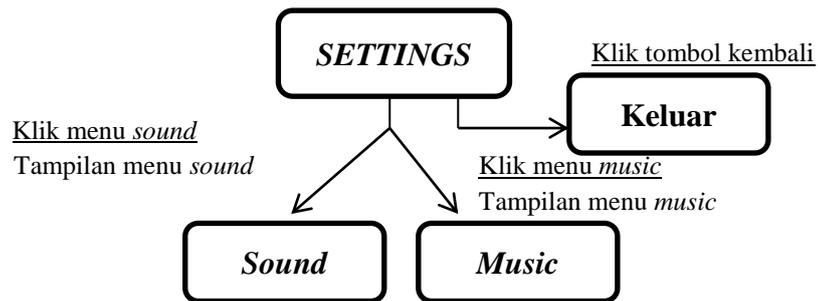
Gambar 4.9 Diagram Transisi Menu Utama

Diagram transisi *play* merupakan halaman lanjutan setelah menu utama. Di halaman *play* mencakup kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua yang dibagi menjadi dua kategori yaitu four fiqih (*category 1*) berjumlah 42 soal dan tebak gambar (*category 2*) berjumlah 8 soal. Adapun skema diagram transisi menu *play* dapat dilihat pada gambar 4.10 sebagai berikut.



Gambar 4.10 Diagram Transisi Menu Play

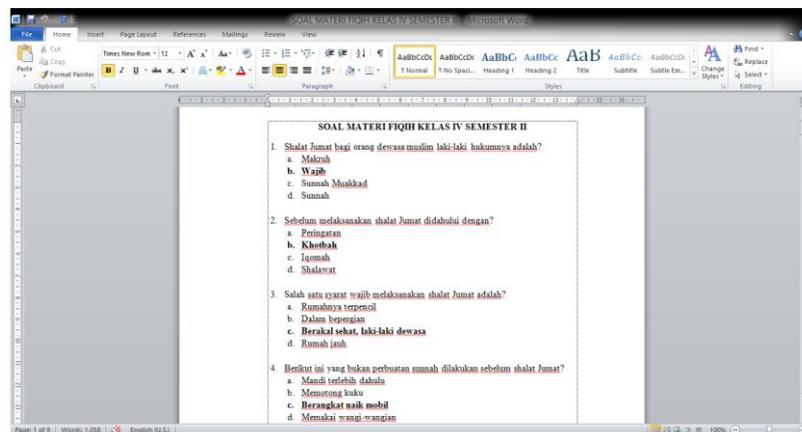
Diagram transisi menu *settings* merupakan halaman lanjutan setelah menu utama. Di halaman *settings* mencakup beberapa transisi yaitu tombol *sound* dan tombol *music*. Adapun skema diagram transisi menu *settings* dapat dilihat pada gambar 4.11 sebagai berikut.



Gambar 4.11 Diagram Transisi Menu *Settings*

4. Penyusunan soal-soal kuis

Tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan soal-soal dari buku Fiqih kelas IV MI dan artikel. Pada soal-soal diambil materi kelas IV MI semester dua yaitu shalat jumat, shalat dhuha, shalat tahajjud dan shalat idain. Soal-soal kuis materi fiqih kelas IV MI berjumlah 50 soal. Penyusunan soal-soal kuis dapat dilihat pada gambar 4.12 sebagai berikut.



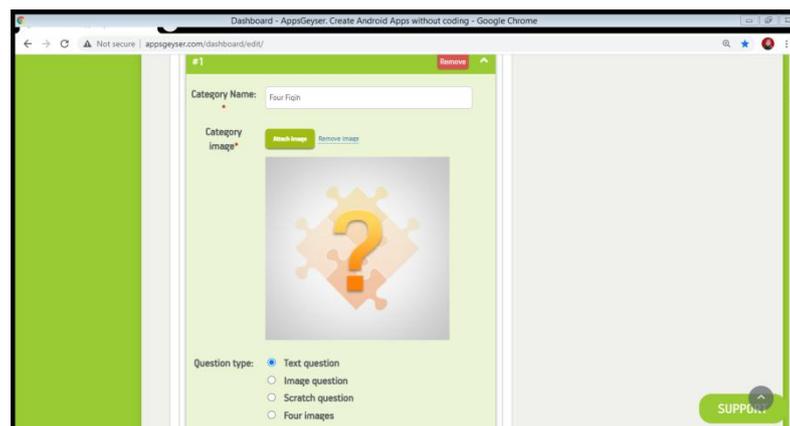
Gambar 4.12 Penyusunan soal-soal kuis

5. Pembuatan media

Perancangan dan konsep telah terselesaikan, langkah selanjutnya adalah pembuatan media berbantuan perangkat keras dan perangkat lunak. Pembuatan diawali dengan pembuatan logo aplikasi dan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.com*. pembuatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.13 dan 4.14 sebagai berikut.



Gambar 4.13 Pembuatan Logo Aplikasi



Gambar 4.14 Pembuatan Aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.com*

d. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yaitu desain yang telah dibuat apakah telah sesuai menurut para ahli. Apabila menurut para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa belum layak perlu diadakannya perbaikan yang dilakukan peneliti.

Validasi untuk aspek media dilakukan oleh Dr. Suhirman, M.Pd

Validasi untuk aspek materi dilakukan oleh Adam Nasution, M.Ag

Validasi untuk aspek bahasa dilakukan oleh Meddyan Heriadi, M.Pd

e. Revisi desain

Tahapan ini dilakukan bilamana pada tahapan sebelumnya terdapat kelemahan atau kekurangan tertentu sehingga peneliti berusaha memperbaiki desain tersebut.

f. Uji coba produk

Uji coba produk dapat dilakukan setelah mendapat persetujuan dari validator dan telah direvisi, maka produk yang telah dibuat dapat dilakukan uji coba produk dalam kelompok terbatas.

g. Revisi produk

Tahapan ini merupakan tahap terakhir. Tahap revisi produk ini dilakukan jika di lapangan ternyata dibutuhkan perbaikan dalam media pembelajaran aplikasi *Android* yang disajikan. Apabila produk berhasil mencapai indikator pada saat uji coba maka tidak perlu dilakukan revisi produk.

B. Hasil Uji Lapangan

Hasil uji lapangan dari media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua ini diukur melalui hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Media produk yang dikembangkan apabila telah dinilai oleh validator dan setelah diadakannya revisi desain kemudian diuji coba ke responden sebagai subjek untuk mengetahui minat dan respon responden terhadap media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih

kelas IV MI semester dua. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan untuk dijadikan media pembelajaran. Saran yang terdapat pada instrument kelayakan media yang dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan, diantaranya:

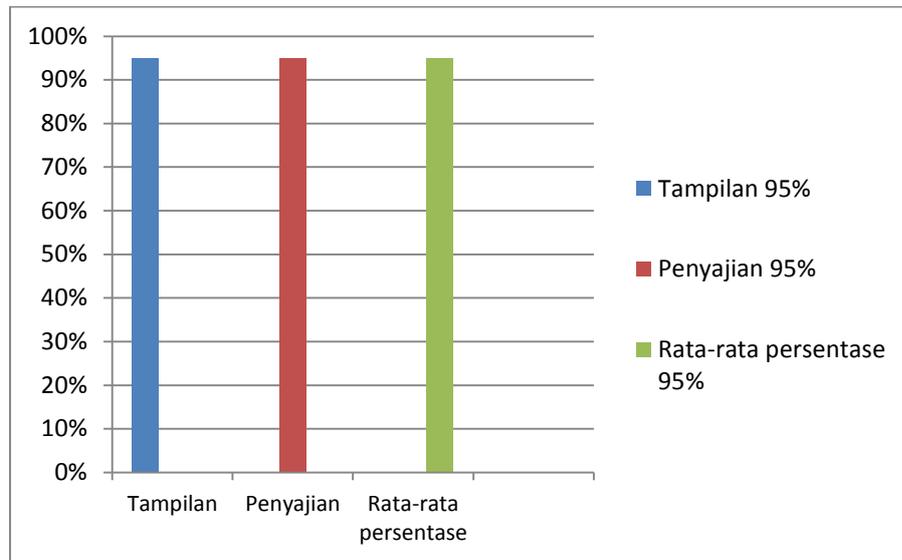
1. Ahli media

Ahli media tidak memberikan revisi pada media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua karena media sudah dapat digunakan untuk penelitian. Ahli media hanya memberikan penilaian pada angket yang memiliki delapan butir pertanyaan kelayakan terdiri dua aspek yaitu aspek tampilan dan penyajian. Hasil validasi ahli media yang dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1	Tampilan	19	20	95%	Sangat layak
2	Penyajian	19	20	95%	Sangat layak
	Jumlah	38	40		
	Rata-rata Persentase			95%	Sangat layak

Hasil validasi ahli media di atas menunjukkan rerata hasil nilai persentase dari aspek tampilan 95% termasuk kategori sangat layak. Hasil persentase aspek penyajian yaitu termasuk kategori sangat layak dikarenakan diperoleh nilai 95%. Rata-rata persentase untuk hasil validasi ahli media adalah 95% termasuk kategori sangat layak. Hasil rerata penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar 4.15 sebagai berikut.



Gambar 4.15 Histogram Hasil Rerata Penilaian Ahli Media

2. Ahli materi

Ahli materi memberikan saran pada media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua yang telah melihat desain produk dan dilakukannya penilaian terhadap materi di dalam media tersebut. Hasil revisi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Revisi Ahli Materi

No	Revisi	Telah direvisi
1	Pada soal no. 12 pada desain produk untuk diperbaiki dengan pertanyaan shaf berapa	Telah diperbaiki sesuai saran
2	Pada soal no. 18 pada desain produk untuk soal diganti dengan pertanyaan niat shalat Dhuha	Telah diganti sesuai saran
3	Pada soal no. 21 pada desain produk untuk ditambahkan kata-kata dianjurkan	Telah ditambahkan sesuai saran

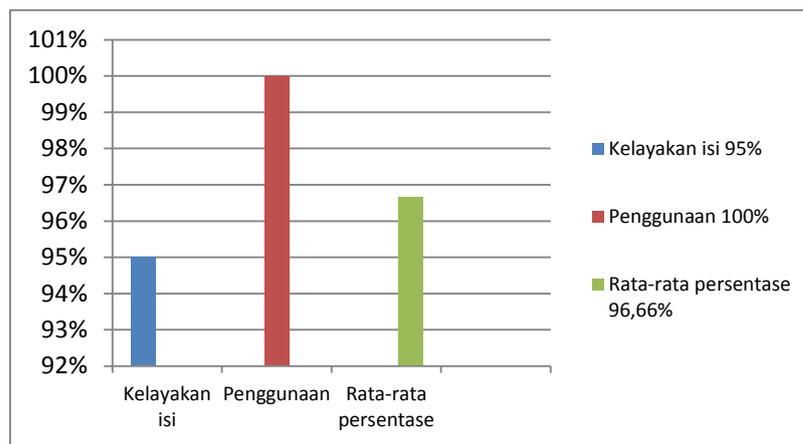
4	Pada soal no. 24 pada desain produk untuk kata-kata dibaca dalam hati diganti dengan dinyaringkan	Telah diganti sesuai saran
5	Pada soal no. 27 pada desain produk untuk ditambahkan kata-kata diutamakan	Telah ditambahkan sesuai saran
6	Pada soal no. 30 pada desain produk untuk soal diganti dengan pertanyaan niat shalat Tahajjud	Telah diganti sesuai saran

Kelayakan materi pada media pembelajaran ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan angket yang terdiri dari enam butir pertanyaan yang terbagi ke dalam dua aspek yaitu aspek kelayakan isi dan aspek penggunaan. Ahli materi diperlukan sebagai validator dikarenakan keterkaitannya dengan konsep materi yang disajikan agar tidak terjadi kesalahan terhadap konsep. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1	Kelayakan isi	19	20	95%	Sangat layak
2	Penggunaan	10	10	100%	Sangat layak
	Jumlah	29	30		
	Rata-rata Persentase			96,66%	Sangat layak

Hasil validasi ahli materi di atas menunjukkan rerata hasil nilai persentase dari aspek kelayakan isi 95% termasuk kategori sangat layak. Hasil persentase aspek penggunaan yaitu termasuk kategori sangat layak dikarenakan diperoleh nilai 100%. Rata-rata persentase untuk hasil validasi ahli materi adalah 96,66% termasuk kategori sangat layak. Hasil rerata penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar 4.16 sebagai berikut.



Gambar 4.16 Histogram Hasil Rerata Penilaian Ahli Materi

3. Ahli bahasa

Ahli bahasa memberikan saran pada media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua yang telah melihat desain produk dan dilakukannya penilaian terhadap bahasa di dalam media tersebut. Hasil revisi dari ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli Bahasa

No	Revisi	Telah direvisi
1	Pada no. 8 di desain produk untuk ditambahkan tanda baca koma sesudah kata terpenuhi	Telah ditambahkan sesuai saran
2	Pada no. 13 di desain produk untuk memperbaiki penulisan Dzuhur menjadi Zuhur	Telah diperbaiki sesuai saran

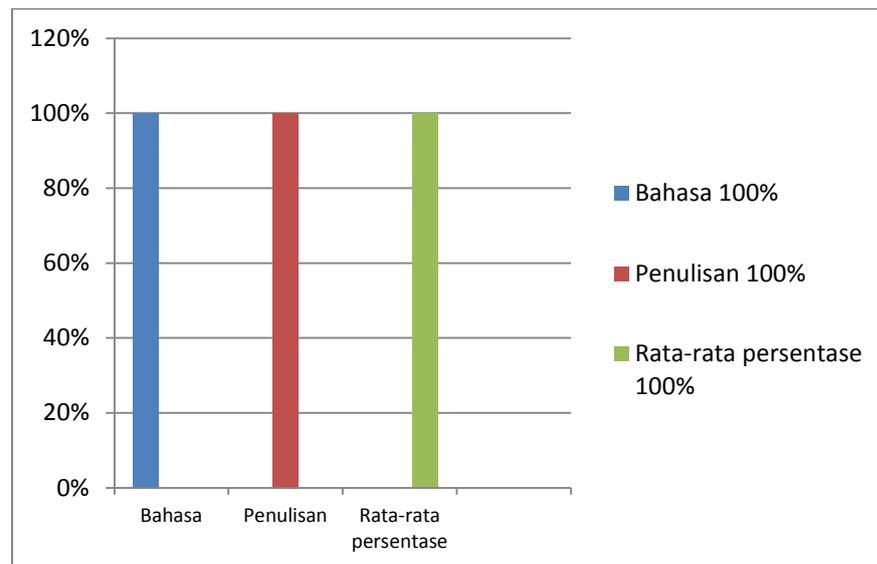
3	Pada no. 46 di desain produk untuk memperbaiki tulisan berabgkat menjadi berangkat	Telah diperbaiki sesuai saran
---	--	-------------------------------

Kelayakan bahasa pada media pembelajaran ditinjau dari ahli bahasa diukur menggunakan angket yang terdiri dari empat butir pertanyaan yang terbagi ke dalam dua aspek yaitu aspek bahasa dan aspek penulisan. Ahli bahasa diperlukan sebagai validator dikarenakan keterkaitannya dengan bahasa yang disajikan agar tidak terjadi kesalahan terhadap bahasa yang digunakan. Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1	Bahasa	10	10	100%	Sangat layak
2	Penulisan	10	10	100%	Sangat layak
	Jumlah	20	20		
	Rata-rata Persentase			100%	Sangat layak

Hasil validasi ahli bahasa di atas menunjukkan rerata hasil nilai persentase dari aspek bahasa 100% termasuk kategori sangat layak. Hasil persentase aspek penulisan yaitu termasuk kategori sangat layak dikarenakan diperoleh nilai 100%. Rata-rata persentase untuk hasil validasi ahli bahasa adalah 100% termasuk ketegori sangat layak. Hasil rerata penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada gambar 4.17 sebagai berikut.



Gambar 4.17 Histogram Hasil Rerata Penilaian Ahli Bahasa

4. Pengujian kepada responden

Media pembelajaran aplikasi *Android* kuis fiqih kelas IV MI semester dua yang telah direvisi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan telah dilakukannya perbaikan menurut saran dari para ahli selanjutnya di uji cobakan kepada responden. Responden ada guru fiqih kelas IV dan 11 peserta didik dari salah satu kelas IV untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran.

a. Guru fiqih kelas IV

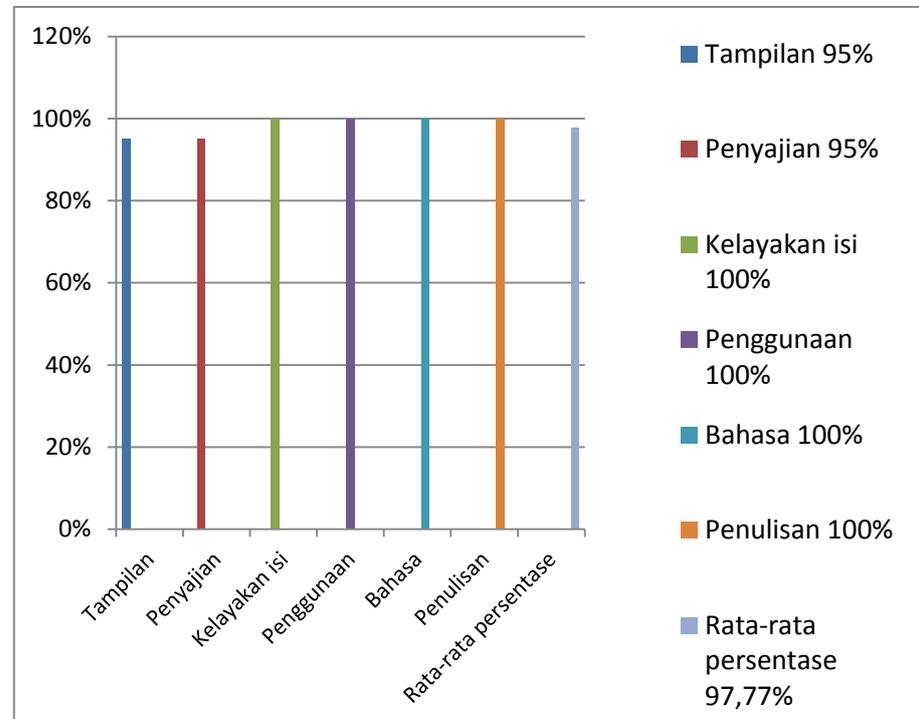
Guru fiqih kelas IV dalam pengujian tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan angket yang terdiri dari 18 butir pertanyaan yang terbagi enam aspek yaitu aspek tampilan, aspek penyajian, aspek kelayakan isi, aspek penggunaan, aspek bahasa dan aspek penulisan. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Uji Kelayakan Guru Fiqih kelas IV

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1	Tampilan	19	20	95%	Sangat layak
2	Penyajian	19	20	95%	Sangat layak
3	Kelayakan isi	20	20	100%	Sangat layak
4	Penggunaan	10	10	100%	Sangat layak
5	Bahasa	10	10	100%	Sangat layak
6	Penulisan	10	10	100%	Sangat layak
	Jumlah	88	90		
	Rata-rata Persentase			97,77%	Sangat layak

Tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian kelayakan media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua dari guru fiqih kelas IV pada enam aspek. Aspek tampilan menunjukkan hasil 95% termasuk kategori sangat layak. Aspek penyajian menunjukkan hasil 95% termasuk kategori sangat layak. Aspek kelayakan isi menunjukkan hasil 100% termasuk kategori sangat layak. Aspek penyajian menunjukkan hasil 100% termasuk kategori sangat layak. Aspek bahasa menunjukkan hasil 100% termasuk kategori sangat layak. Aspek penulisan menunjukkan hasil 100% termasuk kategori sangat layak. Rata-rata persentase untuk hasil kelayakan dari guru fiqih kelas IV adalah 97,77% termasuk

kategori sangat layak. Hasil perhitungan dari guru fiqih kelas IV dapat dilihat pada gambar 4.18 sebagai berikut.



Gambar 4.18 Histogram Hasil Rerata Angket Guru Fiqih kelas IV

b. Peserta didik kelas IV

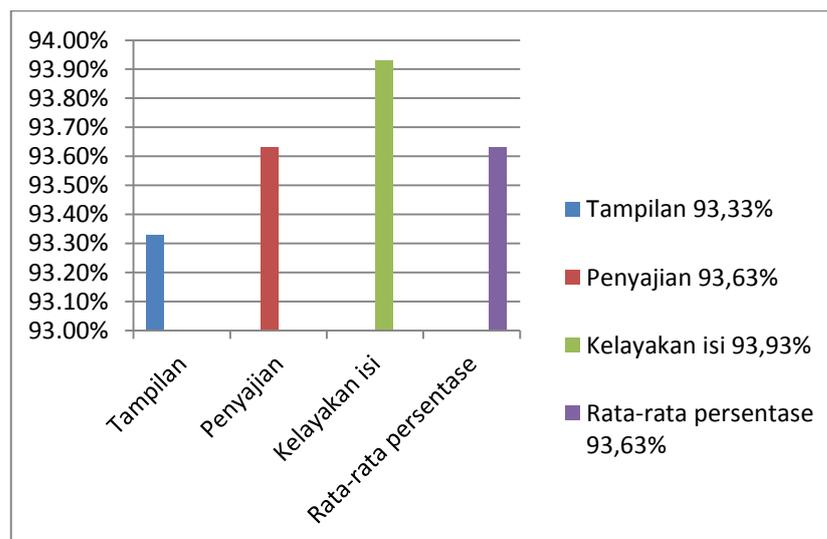
Peserta didik kelas IV dalam pengujian tingkat kelayakan media pembelajaran berjumlah 11 peserta didik menggunakan angket yang terdiri dari delapan butir pertanyaan yang terbagi tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek kelayakan isi. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Uji Kelayakan Peserta Didik Kelas IV

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1	Tampilan	154	165	93,33%	Sangat layak

2	Penyajian	103	110	93,63%	Sangat layak
3	Kelayakan isi	155	165	93,93%	Sangat layak
	Jumlah	412	440		
	Rata-rata Persentase			93,63%	Sangat layak

Pada tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian kelayakan media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua dari 11 peserta didik kelas IV pada tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek kelayakan isi. Aspek tampilan memperoleh hasil 93,33% termasuk kategori sangat layak. Aspek penyajian memperoleh hasil 93,63% termasuk kategori sangat layak. Aspek kelayakan isi memperoleh hasil 93,93% termasuk kategori sangat layak. Rata-rata persentase untuk hasil kelayakan dari 11 peserta didik kelas IV adalah 93,63% termasuk kategori sangat layak. Hasil perhitungan dari 11 peserta didik kelas IV dapat dilihat pada gambar 4.19 sebagai berikut.



Gambar 4.19 Histogram Hasil Rerata Angket 11 Peserta Didik kelas

C. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

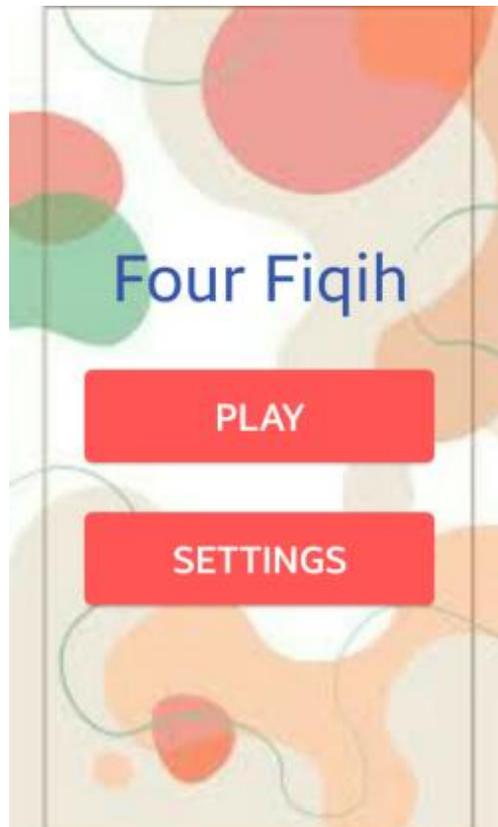
1. Berdasarkan catatan dari ahli materi, maka diputuskan pada soal nomor 12, 18, 21, 24, 27 dan 30 untuk diperbaiki pertanyaannya.
2. Berdasarkan catatan dari ahli bahasa, maka diputuskan pada soal nomor 8, 13 dan 36 untuk diperbaiki kata-katanya dan ditambah tanda baca.
3. Setelah aplikasi *Android* melewati tahap revisi dan dinyatakan layak oleh dosen, kemudian dilakukan uji coba produk pada kelompok terbatas di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dengan responden guru fiqih kelas IV dan 11 peserta didik kelas IV.
4. Berdasarkan hasil uji coba produk pada kelompok terbatas diperoleh data yang menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI sangat layak.

Hasil data yang diperoleh diintegrasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Kategori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu $0\% \leq x \leq 20\%$ dikategorikan tidak layak, $21\% \leq x \leq 40\%$ dikategorikan kurang layak, $41\% \leq x \leq 60\%$ dikategorikan cukup layak, $61\% \leq x \leq 80\%$ dikategorikan layak, $81\% \leq x \leq 100\%$ dikategorikan sangat layak.

D. Prototipe Hasil Pengembangan

Media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua merupakan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi kuis di *Android* yang memiliki 50 soal dibagi menjadi dua kategori yaitu four fiqih dan tebak gambar. Pada kategori four fiqih memiliki 42 soal yang hanya terdiri dari teks. Pada kategori tebak gambar memiliki delapan soal kuis berbentuk tebak gambar. Aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua juga memiliki *background* saat memakai aplikasi tersebut. Aplikasi *Android* bisa diunduh dengan mengklik Link <https://bit.ly/3cPX3ii>.

Hasil pengembangan prototipe media yang telah jadi dan layak untuk digunakan dapat dilihat pada gambar 4.20 – 4.26 di bawah ini sebagai berikut.



Gambar 4.20 Menu Utama

Pada gambar 4.20 diatas merupakan menu utama dalam media pembelajaran aplikasi *Android*. Di dalam menu utama ada tombol *play* dan *settings*. Untuk memulai kuisnya maka harus mengklik tombol *play* dan untuk pengaturan aplikasi *Android* maka harus mengklik tombol *settings*.



Gambar 4.21 Menu Tombol *Play*

Pada gambar 4.21 diatas merupakan menu tombol *play* dalam media pembelajaran aplikasi *Android*. Di dalam menu tombol *play* ada tombol four fiqih (*category 1*) dan tombol tebak gambar (*category 2*). Tombol four fiqih memiliki 42 soal dan tombol tebak gambar memiliki delapan soal.



Gambar 4.22 Menu Tombol *Settings*

Pada gambar 4.22 diatas merupakan menu tombol *settings* dalam media pembelajaran aplikasi *Android*. Di dalam menu tombol *settings* terdapat pengaturan *sound* dan *music* yang bisa di *on* atau *off*.



Gambar 4.23 Tombol Four Fiqih

Pada gambar 4.23 diatas merupakan menu tombol four fiqih dalam media pembelajaran aplikasi *Android*. Tombol four fiqih di dalamnya memiliki 42 nomor. Hal pertama untuk memnulai dengan mengklik nomor satu terlebih dahulu, bila nomor yang masih ada tanda gembok maka tidak bisa diklik.



Gambar 4.24 Tombol Tebak Gambar

Pada gambar 4.24 merupakan tombol tebak gambar dalam media pembelajaran aplikasi *Android*. Tombol tebak gambar memiliki delapan nomor. Untuk memulai maka klik nomor satu terlebih dahulu, bila nomor masih ada gambar gembok maka tidak bisa dibuka.



Gambar 4.25 Tombol Nomor Four Fiqih

Pada gambar 4.25 merupakan tombol nomor four fiqih. Tombol nomor four fiqih memiliki soal tanpa gambar dan ada empat opsi pilihan dalam menjawab pertanyaannya.



Gambar 4.26 Tombol Nomor Tebak Gambar

Pada gambar 4.26 merupakan tombol nomor tebak gambar. Tombol nomor tebak gambar memiliki soal dengan gambar dan ada empat opsi pilihan dalam menjawab pertanyaannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua telah selesai dilakukan dan dibahas sesuai pada hasil penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan desain media pembelajaran berupa aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua memiliki tahapan pembuatan media ini melalui beberapa tahap diantaranya; desain bagan utama (*flowchart*), perancangan *storyboard*, perancangan diagram transisi, penyusunan soal-soal kuis dan pembuatan media.
2. Media pembelajaran berupa aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 95% dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 96,66% dikategorikan sangat layak dan angket validasi bahasa dengan rata-rata penilaian sebesar 100% dikategorikan sangat layak.
3. Media tersebut di uji coba dengan responden kelompok terbatas di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu yaitu guru fiqih kelas IV dan 11 peserta didik kelas IV melalui angket. Angket guru fiqih kelas IV dengan rata-rata penilaian sebesar 97,77% dikategorikan sangat layak, angket peserta didik kelas IV dengan rata-rata penilaian sebesar 93,63% dikategorikan sangat layak.

B. Saran

Hasil media pembelajaran berupa aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua maka diajukan saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Kepada pendidik

Agar media pembelajaran berupa aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada proses pembelajaran.

2. Kepada peserta didik

Media pembelajaran berupa aplikasi *Android* kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua sebagai media pembelajaran fiqih di saat pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, Shahnaz. 2019. *Pengaruh Revolusi Industri 4.0 dalam Pendidikan di Indonesia* dari [https://www.kompasiana.com/shahnazzhr/5cebf01295760e76fc2c3f34 /pengaruh-revolusiindustri-4-0-dalam-pendidikan-di-indonesia](https://www.kompasiana.com/shahnazzhr/5cebf01295760e76fc2c3f34/pengaruh-revolusiindustri-4-0-dalam-pendidikan-di-indonesia), artikel diakses pada tanggal 28 Juni 2020.
- Cadiak.id. 2020. *Apa itu e-Learning Madrasah dari Kemenag?* dari <https://www.cadiak.id/2020/03/apa-itu-e-learning-madrasah-dari-kemenag.html?m=1>, artikel diakses 27 Desember 2020.
- Computers, Topi. 2017. *Pengertian dan Fungsi Android* dari <https://www.utopicomputers.com/apa-itu-android-os-berikut-pengertian-dan-fungsinya/>, artikel diakses pada tanggal 15 Agustus 2020.
- Djazuli. 2013. *Ilmu Fiqh*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hafsah. 2013. *Pembelajaran Fiqh*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Hardan, dkk. 2019. *Internet Marketing for Your Business*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Harisudin, Noor. 2019. *Pengantar Ilmu Fiqh*. Surabaya: Pena Salsabila.
- Hasanah, Uswatun. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih melalui Penerapan Metode PQRST (Preview, Question, Read, Summarize, Test) Peserta Didik Kelas V di MI Ismaria Al-Qur'aniyah Islamiyah Raja Basa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Pendidikan. Volume 8, Nomor 1.
- Hayuningtas, Desy Wijayanti. 2020. *Pembelajaran Berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada Anak Kesulitan Belajar Spesifik*. Jurnal Pendidikan Khusus.
- Hendriyani, Yeka dan Kamila Suryani. 2020. *Pemrograman Android Teori & Aplikasi*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Hidayat, Firman. 2017. *Membuat Blog Menjadi Aplikasi Android dengan Appgeyser* dari <https://www.dwitaritech.com/2019/04/tanya-jawab-tentang-appgeyser.html>, artikel diakses pada tanggal 15 Agustus 2020.
- Irsyad, Hanif. 2016. *Aplikasi Android dalam 5 Menit*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Jailani, M. Syahrani. 2014. *Teori Pendidikan Keluarga dan Tanggung Jawab Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 8, Nomor 2.
- Juansyah, Andi. 2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). Edisi 1, Volume 1.
- Karsanti, Erma. 2019. *Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran 4.0* dari <https://www.kompasiana.com/karsanti/5dfcb3ca097f36067e2d33d2/aplikasi-androidmedia-pembelajaran-4-0>, artikel diakses pada tanggal 28 Juni 2020.
- Lestari, Atik. 2020. *Fiqih: Pengertian, Sumber, Fungsi dan Tujuan* dari <https://portal-ilmu.com/pengertian-fiqih/>, artikel diakses pada tanggal 17 Agustus 2020.
- Madrasah, Abdi. 2014. *Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih Madrasah Ibtidaiyah* dari <https://www.abdimadrasah.com/2014/04/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-fiqih>, artikel diakses pada tanggal 27 Desember 2020.
- Mania, Sitti. 2008. *Observasi sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran*. Volume 11, Nomor 2.
- Mansur, Rusnila Hamid, M. Rahmatullah. 2014. *Pembelajaran Fikih*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Muchlisin BK. 2020. *Surat An-Nisa ayat 59, arab latin, arti, tafsir dan kandungan* dari <https://bersamadakwah.net/surat-an-nisa-ayat-59/>, artikel diakses pada tanggal 16 Januari 2021.
- Pengertian, Kumpulan. 2015. *Pengertian Fiqih menurut para Ahli* dari <https://www.kumpulanpengertian.com/2015/05/pengertian-fiqih-menurut-para-ahli>, artikel diakses pada tanggal 17 Desember 2020.
- Riduwan. 2020. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Salamadin. 2019. *Pengertian Android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS* dari <https://salamadin.com/pengertian-android>, artikel diakses pada tanggal 15 Agustus 2020.
- Salim, Syahrani. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.

- Sudrajat, Mokhammad. 2020. *Pilih mana, App Inventor atau AppsGeyser?* dari <https://www.kompasiana.com/drajat01/>, artikel diakses pada tanggal 16 Januari 2021.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sultoni, Nurul Ufatin dan Satria Irwandi. 2016. *Peran Sekolah dalam Menumbuh Kembangkan Perilaku Hidup Sehat pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Multi Situs di SD Negeri 6 Mataram dan SD Negeri 41 Mataram Kota Mataram Nusa Tenggara Barat)*. Jurnal Pendidikan. Volume 1, Nomor 3.
- UNJA. 2016. *Pengertian Aplikasi* dari <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Aplikasi.html>, artikel diakses pada tanggal 15 Agustus 2020.
- Wahyu, Risa Nur Sa'adah. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Wibowo, Dwi Cahyadi. 2015. *Metode Ceramah* dari <http://dwicahyadwibowo.blogspot.com/2015/09/metode-ceramah>, artikel diakses pada tanggal 27 Desember 2020.
- Wikipedia. 2020. *Fikih* dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Fikih>, artikel diakses pada tanggal 17 Desember 2020.
- Yusuf, Muri. 2013. *Metode Penelitian*. Padang: Kencana.