

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID 'BERSALAM' DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI PERGURUAN TINGGI

## DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID APPLICATIONS 'BERSALAM' IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING IN UNIVERSITIES

Ahmad Hakam<sup>1</sup>, Amaliyah<sup>2</sup>, Abdul Fadhil<sup>3</sup>, Suci Nurpratiwi<sup>4</sup>

Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>ahmad-hakam@unj.ac.id, <sup>2</sup>amaliyah@unj.ac.id, <sup>3</sup>abdul\_fadhil@unj.ac.id,

<sup>4</sup>sucinurpratiwi@unj.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android 'BERSALAM' untuk menginternalisasi nilai-nilai keislaman pada mahasiswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jenis penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba produk pengembangan ini yaitu mahasiswa yang mengambil mata kuliah umum Pendidikan Agama Islam dengan jumlah 40 orang. Uji kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran dan validasi ahli materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi android 'BERSALAM' berdasarkan validasi ahli media memperoleh skor 85% dan ahli materi dengan skor 82,5%, keduanya dalam kategori sangat layak. Selain ahli media dan materi, media yang dikembangkan diujicobakan kepada mahasiswa mendapat persentase 86% dengan keterangan media mudah digunakan, petunjuk mudah dipahami, dan menarik. Disamping penggunaannya yang mudah dan simpel, aplikasi 'BERSALAM' juga dinilai efektif dalam upaya menginternalisasi nilai-nilai keislaman pada mahasiswa.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Nilai Keislaman, Pendidikan Agama Islam*

**Abstract :** This study aims to develop learning media based on the android application 'BERSALAM' to internalize Islamic values in students in learning Islamic Religious Education. The type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The trial subjects of this development product were 40 students who took the general subject of Islamic Religious Education. The media feasibility test was obtained from the results of the validation of learning media experts and material expert validation. The results of this study indicate that the android application learning media 'BERSALAM' based on the validation of media experts obtained a score of 85% and material experts with a score of 82.5%, both in the very feasible category. In addition to media and material experts, the media developed was tested on students, getting a percentage of 86% with media descriptions that are easy to use, easy to understand the instructions, and interesting. Beside its ease and simple use, the 'BERSALAM' application is also considered effective in an effort to internalize Islamic values in students.

**Keywords :** *Learning Media, Android Applications, Islamic Values, Islamic Religious Education*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama di institusi pendidikan formal telah menjadi bagian penting yang selalu diatur keberadaannya dalam undang-undang dan diinginkan oleh masyarakat. Dari jenjang sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan hingga perguruan tinggi, mata pelajaran atau mata kuliah agama diselenggarakan secara formal dan juga ekstrakurikuler. Sejatinya pendidikan agama menjadi inspirasi dan pendorong individu dan secara sosial membangun kemanusiaan, kebangsaan, kepedulian lingkungan, keilmuan, kemajuan peradaban, dan spiritualitas. Beberapa dekade pelaksanaan pendidikan agama, perubahan kurikulum, merespons situasi relevan terkait beragama dan keberagaman dengan dinamikanya, pendidikan agama terlihat masih belum bisa memberikan kontribusi terhadap tindakan peserta didik secara nyata dalam implementasinya. Banyak orang mengetahui agama mengajarkan kejujuran, keharmonisan, menghargai orang lain, peduli lingkungan, dan menjaga bumi, tetapi mereka bertindak sebaliknya, berbohong, berselisih, merendahkan orang lain, merusak lingkungan, dan tidak berupaya menjaga bumi.

Nilai-nilai kebaikan yang ada dalam ajaran agama bisa mendorong individu sebagai pribadi dan makhluk sosial dalam membangun kemanusiaan, termasuk di dalamnya kebangsaan dan kepedulian lingkungan, yang dilandasi secara spiritual. Pelaksanaan pendidikan agama dengan penyesuaian kurikulum telah merespons situasi relevan terkait beragama dan keberagaman dengan dinamikanya. Secara kognitif, pembelajaran pendidikan agama sudah terpenuhi terlihat dari struktur pembahasan dalam sesi selama satu semester yang mencakup teologis-ritual maupun konteks sosial kontemporer dan profesional yang relevan dengan isu masa kini.

Kegiatan belajar dan capaian pembelajaran dalam ranah kemampuan memahami dan menganalisis bisa diamati dalam diskusi kelas dan dinilai dengan instrumen tes pilihan ganda atau esai.

Sedangkan dalam upaya pencapaian ranah sikap dalam kegiatan sehari-hari (afektif) belum ada penerapannya, model pembelajarannya, atau media pembelajaran yang dapat mendorong keterlaksanaannya. Sehingga pembelajaran pendidikan agama Islam diperlukan sebuah media yang dapat digunakan untuk penerapan nilai-nilai kebaikan sebagai implementasi dari ranah sikap (afektif) pada diri mahasiswa.

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mengolah suatu dokumen, mengatur windows dan permainan, dan sebagainya. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (Safaat, 2012). Dari pengertian tersebut maka aplikasi android adalah perangkat lunak dalam sebuah system operasi yang dikembangkan dan digunakan untuk mengolah data menjadi informasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Nuroifah & Bachri, 2015).

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini bertujuan untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam, terutama dalam ranah sikap. Tentunya pengembangan media ini bersifat update dan menyesuaikan perkembangan zaman dengan memanfaatkan smartphone. Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dinamakan BERSALAM (Berusaha Sejalan dengan Islam).

Pembuatan dan pengembangan aplikasi berbasis android BERSALAM diharapkan bisa mendorong penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (afektif) dengan pemahaman agama (kognitif) yang sudah dipelajari mahasiswa di sesi diskusi kelas. Di luar daripada itu, tujuan penelitian ini juga guna mengetahui respon pengguna akhir (*end-user*) dalam hal ini mahasiswa tentang penggunaan aplikasi ini dalam proses pembelajaran dan upaya penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari yang diharapkan bisa membantu memotivasi dan menciptakan karakter baik (berakhlak mulia) melalui pembiasaan (*habituation*) sesuai dengan amanat undang-undang pendidikan

nasional dalam PP No. 55 Tahun 2007 dan PP No. 55 Tahun 2021.

## Media Pembelajaran

Media berdasarkan fungsinya dibagi menjadi dua, yaitu 1) segala bentuk benda yang digunakan oleh seseorang untuk melakukan perubahan dengan harapan perubahan tersebut bertahan lama yang terjadi melalui pengalaman langsung maupun tak langsung, dan 2) alat dan bahan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang terjadi di kelas untuk menyelesaikan masalah (Satrianawati, 2017).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Jenis media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas sangatlah beragam. Guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran.

Beberapa prinsip yang dijelaskan oleh Miarso dalam Suryani et al. (Suryani et al., 2018) sebagai pakar teknologi pendidikan adalah bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian jenis media dengan karakteristik materi pelajaran dan tujuan pembelajaran, serta bentuk kegiatan belajar.

Media perlu dirancang dengan persiapan dan perencanaan yang cukup dan matang. Sebelum menggunakan media, perlu adanya penyiapan dan arahan kepada peserta didik agar dapat mencurahkan perhatiannya pada hal yang penting ketika berlangsungnya penyajian media. Sehingga penggunaan media diupayakan agar mampu membantu

peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

## Pendidikan Agama Islam dan Proses Internalisasi Nilai

Proses penanaman nilai dan penghayatan nilai melalui cara yang bisa berupa pembinaan atau bimbingan secara berkesinambungan dan bisa membentuk kepribadian dan pembentukan trait atau watak. Nilai menjadi sumber rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan yang bisa berasal dari norma, etika, peraturan tertulis atau tidak tertulis, aturan agama dan lainnya yang dianggap penting dan bernilai (Idris, 2017). Selanjutnya, sistem nilai atau moral menjadi kerangka atau acuan berperilaku secara lahir dan batin (rohani) sesuai dengan yang diajarkan dalam agama Islam.

Dalam prosesnya, internalisasi nilai bisa dilaksanakan dengan dua cara, yaitu self-education atau Pendidikan dengan diri sendiri dan education by others atau pendidikan dengan orang lain (Idris, 2017). Pendidikan dengan diri sendiri seorang individu akan menelusuri dan memahami dirinya sendiri dan sesuai fitrahnya belajar dan berubah dengan melatih diri sendiri. Sementara itu, pendidikan dengan orang lain dilakukan dengan lebih terstruktur dan bisa memberikan dorongan yang lebih besar untuk belajar dan berubah. Kombinasi dari keduanya bisa lebih efektif dalam menghasilkan target dari internalisasi nilai (Idris, 2017).

Dalam perkuliahan Pendidikan Agama Islam di UNJ, ada tahapan-tahapan yang dilakukan sesuai dengan teori internalisasi nilai (Idris 2017). Tahapan transformasi nilai pendidik atau dosen menyampaikan knowledge secara komunikatif verbal dan diskusi dalam kelas, baik di ruang kelas maupun kelas online. Tahapan selanjutnya, transaksi nilai di mana pendidik atau dosen melakukan komunikasi dan menerima feedback dan lebih interaktif. Yang terakhir adalah proses lebih lanjut dari komunikasi informatif ke dalam pembentukan mental dan kepribadian secara aktif dengan berbagai cara

program atau kegiatan yang mengarah kepada internalisasi.

Kerohanian, kesadaran dan keberserahan diri kepada Allah ada ketika sedang melakukan ritual ibadah, mengikuti pengajian, atau acara keagamaan, dan itu hanya berlangsung beberapa menit hingga satu atau dua jam. Selepas itu maka hilang pula ikatan spiritual dan nilai agama dalam kehidupan sehari-sehari. Sehingga beragama hanya sebatas pada aktivitas ritual dan seremonial. Tidak heran ada orang yang rajin beribadah (ritual) tetapi sering mencuri atau menyakiti orang. Di jalan banyak orang menyerobot antrean, di birokrasi banyak orang korupsi, bahkan di rumah sendiri sampah berserakan. Itulah yang disebut beragama tapi tidak membawa dampak positif pada kehidupan sehari-hari.

Nilai-nilai Islam bisa memberikan manfaat ketika diamalkan di seluruh aspek kehidupan yang justru ini banyak diterapkan di negara-negara yang tidak memeluk agama Islam. Kesejahteraan, keteraturan, kerapian, kebersihan, menghargai orang lain, menjaga lingkungan adalah seharusnya ada di masyarakat yang beriman kepada Allah dan beragama Islam. Allah seharusnya selalu ada di setiap detik kehidupan, tidak hanya saat salat dan beribadah ritual lainnya. Banyak ajaran Islam sebenarnya terkait dengan kehidupan sehari-hari di luar salat dan ritual lainnya. Ini bisa dilihat dalam al-Quran dan sunnah Nabi Muhammad SAW.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Model pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE. Dalam model pengembangan ADDIE, terdapat lima tahapan yang perlu dilakukan yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

media pembelajaran berbasis aplikasi android "BERSALAM". Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Jakarta, responden adalah 40 mahasiswa yang mengambil mata kuliah umum Pendidikan Agama Islam.

Penilaian terhadap rancangan media menggunakan instrumen angket penilaian media pembelajaran. Tujuan penelitian ini dikatakan tercapai apabila memenuhi indikator (1) pengembangan media pembelajaran mendapatkan kategori sangat layak digunakan, (2) efektivitas dan efisiensi media untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Analisis hasil pengembangan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk menganalisis efektivitas aplikasi BERSALAM dalam upaya menginternalisasi nilai-nilai keislaman pada mahasiswa.

## **C. HASIL PENELITIAN**

### **Tahap Analisis**

Pada penelitian dengan model pengembangan ADDIE, tahapan awal yang perlu dilakukan adalah melakukan analisis, yaitu analisis terhadap kebutuhan, kelayakan, dan syarat ketersediaan media. Namun demikian, pada penelitian ini, analisis yang dilakukan hanya analisis terhadap kebutuhan dan analisis ketersediaan media saja.

Tahapan analisis kebutuhan disesuaikan dengan materi yang relevan dengan pencapaian kompetensi yang diinginkan berhubungan dengan apa yang dikuasai siswa, sedangkan untuk analisis ketersediaan menyesuaikan dengan ketersediaan media atau media perantara yang sering dijumpai oleh siswa (Widyastuti & Susiana, 2019). Media pembelajaran yang akan dirancang dan dikembangkan didesain agar memudahkan mahasiswa untuk menggunakannya, memiliki file size yang kecil, namun tetap dengan pilihan fitur penginputan yang lengkap.

Adapun analisis kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah pendidikan agama Islam adalah diperlukannya suatu media sebagai alat untuk mengukur dan memotivasi penerapan nilai-nilai kebaikan berdasarkan

ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari setelah mahasiswa memahami konsepnya di kelas. Dengan adanya media ini, ketercapaian dari tujuan pembelajaran dengan cara implementasi nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari menjadi efektif dan memudahkan dosen dalam mengukur ketercapaian materi yang telah disampaikan.

Sedangkan analisis ketersediaan media pembelajaran berdasarkan dari media yang intensitas penggunaannya sering digunakan mahasiswa dan bersifat umum, yaitu *smartphone*. Aplikasi “BERSALAM” merupakan aplikasi yang penggunaannya berbasis *smartphone*, sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam menginput nilai-nilai keislaman/kebaikan yang telah mereka praktekkan di setiap harinya. Karena *smartphone* adalah alat yang frekuensi penggunaannya cukup sering digunakan oleh mahasiswa.

Hasil analisis dari tahap ini adalah evaluasi lanjutan untuk perbaikan hasil analisis. Evaluasi berdasarkan hasil analisis selanjutnya diolah ke dalam beberapa tahap reduksi data.

### **Tahap Desain**

Tahapan desain merupakan tahapan untuk merancang atau merencanakan pengembangan media. Pada tahap ini dirancang pembuatan spesifikasi mengenai kerangka produk, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan. Selain itu, peneliti juga menyusun instrument penelitian,

Tujuan dari pengembangan media ini yaitu untuk internalisasi nilai-nilai keislaman/kebaikan pada diri mahasiswa, sehingga diperlukan aplikasi yang dapat memfasilitasi untuk menginput nilai-nilai yang telah dipraktikkan. Aplikasi BERSALAM didesain dengan adanya tampilan notifikasi atau pengingat untuk mendorong mahasiswa melakukan/melaporkan kegiatan yang diidentifikasi/dihayati nilai-nilai Islamnya berdasarkan ajaran Islam. Disamping itu, tampilan aplikasi juga didesain dengan tampilan yang menarik, dimana terdapat fitur *loading screen*, *profile*, *rationale & petunjuk penggunaan*, *checklist*

isian harian & form isian kegiatan, proses, nilai Islam, dan dasar al-Quran & hadits, serta konversi dari data di aplikasi android BERSALAM ke format pdf untuk arsip dan penilaian bagi dosen.

Pada tahapan ini juga dirancang instrument penilaian untuk ahli media dan ahli materi, juga responden uji coba kelompok kecil. Instrument penilaian media pembelajaran terdiri dari kesesuaian media dengan karakteristik mata kuliah, kepraktisan dan kemudahan penggunaan media, serta display media. Sedangkan instrument materi meliputi kesesuaian media dengan CPMK dan kedalaman materi. Adapun untuk instrument terhadap responden kelompok kecil yaitu kemudahan pengoperasian, dan tampilan.

### **Tahap Pengembangan**

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dikembangkan dengan menerapkan desain rancangan produk yang telah dibuat di awal. Meliputi kegiatan menyiapkan software, bahan, dan perancangan tampilan serta konten media.

Desain awal tahap pengembangan yaitu membuat sampel faktual untuk desain pembelajaran, mengumpulkan berbagai sumber data yang relevan untuk pengembangan (Widyastuti & Susiana, 2019). Selain itu juga mengembangkan kolom isian di dalam aplikasi untuk mencatat atau melaporkan kegiatan dari hari Senin hingga Minggu (tujuh hari) beserta tanggal dan tahun proses kegiatan sehari-hari dalam penerapan nilai-nilai kebaikan yang telah dilakukan.

Desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator ahli media dan ahli materi pada instrument yang telah disusun. Hasil penilaian terhadap seluruh aspek diukur dengan Skala Likert (Ernawati & Sukardiyono, 2017). Validator ahli media merupakan dosen Teknologi Pendidikan, sedangkan validator materi adalah dosen pendidikan agama Islam. Adapun responden uji coba kelompok kecil adalah mahasiswa sejumlah 10 orang.

Hasil uji validasi dari ahli media merupakan tanggapan dan penilaian dari ahli media, kemudian dari hasil data yang

diperoleh dianalisis dan dilakukan revisi produk sesuai saran yang diberikan oleh ahli media.

Jawaban dari tiap butir instrument penilaian ahli media dan ahli materi diklasifikasi ke dalam skor rentang 1-5 sebagai berikut:

*Tabel 1. Kategori Skala Likert*

Skor	Kategori
5	Sangat layak/sangat baik
4	Layak/baik
3	Kurang layak/kurang baik
2	Tidak layak/tidak baik
1	Sangat tidak layak/sangat tidak baik

Langkah selanjutnya adalah menilai kelayakan suatu media pembelajaran untuk diimplementasikan pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam.

Setelah data diperoleh, untuk melihat bobot pada tiap tanggapan dan menghitung skor rata-rata, digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots (3)$$

Ket:

$\bar{x}$  : skor rata-rata

n : jumlah penilai

$\sum x$  : skor total masing-masing

Dan untuk menilai presentase dari hasil yang diperoleh menggunakan rumus berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Adapun kategori kelayakan media berdasarkan kriteria sebagai berikut:

*Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media*

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat tidak layak
2	21 – 40%	Tidak layak
3	41 – 60%	Cukup layak
4	61 – 80%	Layak

5	81 – 100%	Sangat layak
---	-----------	--------------

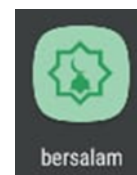
(Arikunto & Safruddin, 2009)

Berdasarkan persentase kelayakan dari ahli media, media aplikasi android BERSALAM mendapatkan skor 85%, dengan kategori sangat layak. Sedangkan persentase uji kelayakan dari ahli materi adalah 82,5%, yaitu termasuk kategori sangat layak untuk digunakan.

Adapun hasil uji coba terhadap responden kelompok kecil, mendapat persentase 86% dengan keterangan media mudah digunakan, petunjuk mudah dipahami, dan menarik.

Akhir tahap pengembangan yaitu peninjauan ulang aplikasi berdasarkan evaluasi hasil atau saran dari ahli media dan ahli materi.

Tampilan akhir aplikasi android BERSALAM setelah dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:



## Login

Nama Lengkap

Contoh: Siti Khadijah

Email Address

Contoh: aisyah@gmail.com

NIM

Contoh: 3145153280

Program Studi

Contoh: Pendidikan Agama Islam

Angkatan (Tahun Masuk)

Contoh: 2020

Masuk

Selamat datang, Suci



Kamu belum mengisi aktivitasmu. Yuk isi dulu agar hidup kita sesuai dengan ajaran Islam.

Isi Aktivitas

Petunjuk Pengisian

## PETUNJUK

Tugas Akhir Semester PAI, Agenda/Jurnal Harian BERSALAM

Kerohanian, kesadaran dan keberserahan diri kepada Allah ada ketika sedang melakukan ritual ibadah, mengikuti pengajian, atau acara keagamaan, dan itu hanya berlangsung beberapa menit hingga satu atau dua jam. Setelah itu maka hilang pula ikatan spiritual dan nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga beragama hanya sebatas pada aktivitas ritual dan seremonial. Tidak heran ada orang yang rajin beribadah (ritual) tetapi sering mencuri atau menyekuti orang. Di jalan banyak orang menyerobot antrian, di birokrasi banyak orang korups, bahkan di rumah sendiri sampah berserakan. Ritual yang disebut beragama tapi tidak membawa dampak positif pada kehidupan sehari-hari.

Nilai-nilai Islam bisa memberikan manfaat ketika diamalkan di seluruh aspek kehidupan yang justru ini banyak diterapkan di negara-negara yang tidak memeluk agama Islam. Kesejahteraan, keteraturan, kerapian, kebersihan, menghargai orang lain, menjaga lingkungan adalah seharusnya ada di masyarakat yang beriman kepada Allah dan beragama Islam.

Allah seharusnya selalu ada di setiap detik kehidupan, tidak hanya saat salat dan beribadah ritual lainnya. Banyak ajaran Islam sebenarnya terkait dengan kehidupan sehari-hari di luar salat dan ritual lainnya. Ini bisa dilihat dalam al-Quran dan sunnah Nabi Muhammad SAW.

Kegiatan yang dilaporkan bukan ritual peribadatan seperti li salat, tetapi menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam setiap tindakan yang sekaligus terkesan sangat duniawi (tapi sebenarnya sangat ukhrawi) seperti makan, bepergian, mencuci, berkaca baik, berusaha

## Pengisian Kegiatan ke-1

Nama Kegiatan

Masukkan nama kegiatan

Waktu Kegiatan

9 September 2021

Proses

Sebutkan proses kegiatan tersebut

Nilai Keislaman

Sebutkan nilai keislaman dalam aktivitas tersebut

Dasar Quran & Hadits

Sebutkan sumber rujukan (ayat Al-Quran atau Hadits)

+ Tambah Gambar

## Daftar Aktivitas Harian

- 1 Minggu Lengkap ✓
- 2 Senin Lengkap ✓
- 3 Selasa Lengkap ✓
- 4 Rabu Lengkap ✓
- 5 Kamis Lengkap ✓
- 6 Jumat Lengkap ✓
- 7 Sabtu Lengkap ✓

Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Aplikasi BERSALAM

## Tahap Implementasi

Tahapan implementasi adalah tahapan penerapan dari rencana dan rancangan penelitian yang telah disusun sebelumnya. Tahap implementasi perlu dilakukan guna mengetahui keefektifan dan efisiensi serta daya tarik dari media pembelajaran yang

dikembangkan. Dari sana, kemudian dapat diidentifikasi dan dievaluasi hal-hal yang perlu direvisi/perbaikan media agar lebih baik dan optimal.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu mempersiapkan media pembelajaran, mensosialisasikannya kepada mahasiswa dan menjelaskan petunjuk penggunaannya.

Hasil dari tahap implementasi menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan media atau produk. Komponen yang masih terdapat kekurangan akan dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan pengembangan.

### **Evaluasi**

Tahap evaluasi merupakan tahapan untuk menganalisis penilaian dan menyiapkan langkah untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan. Tahap evaluasi bertujuan untuk dapat lebih memastikan agar media yang dihasilkan dapat digunakan dan diterapkan dengan baik dalam pembelajaran dan tercapainya tujuan dari pengembangan media.

Selain itu juga untuk mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran dalam mengakomodasi kebutuhan mahasiswa, disertai dengan identifikasi terhadap kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran aplikasi android BERSALAM.

Hasil dari evaluasi kelompok kecil mahasiswa, ahli media dan materi ini disimpulkan bahwa media dapat dikembangkan dan diimplementasikan pada penelitian kelas besar atau uji lapangan.

Adapun hasil penerapan di kelas besar terhadap efektivitas media dalam membantu tercapainya tujuan pengembangan yaitu memfasilitasi internalisasi nilai-nilai kebaikan dalam diri mahasiswa telah tercapai.

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner dan wawancara, mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan media sangat efektif dan efisien karena mengandung unsur *simplicity* atau mudah digunakan dan dapat mendorong mahasiswa untuk melakukan nilai-nilai kebaikan dengan adanya notifikasi atau pengingat pada layar smartphone untuk

menginput praktik kebaikan yang sudah dilaksanakan pada satu hari.

Di samping itu, aplikasi BERSALAM ini membantu membuat mahasiswa sadar bahwa Islam tidak hanya sebatas ritual tetapi juga nilai-nilai kebaikan yang lebih luas dalam konteks kehidupan sehari-hari (knowledge). Aplikasi ini juga membantu memunculkan keterikatan emosional atau perasaan baik ketika melakukan kebaikan, dan dapat memotivasi mahasiswa berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam yang sudah diketahui dan dirasakan kebaikannya. Dengan demikian, pada tahap ini aplikasi BERSALAM yang sudah didesain bisa menjadi awal pengembangan lebih lanjut dengan bentuk yang lebih modern sehingga melengkapi format yang sudah dilakukan sejauh ini.

### **D. KESIMPULAN**

Media pembelajaran aplikasi BERSALAM yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas dengan memenuhi 3 kriteria yaitu sangat layak digunakan, praktis, dan efektif. Aspek kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak digunakan. Aspek kepraktisan dan kemudahan media berdasarkan penilaian mahasiswa pengguna bahwa media berbasis aplikasi android BERSALAM mudah digunakan karena media dapat diinstal pada smartphone. Tampilannya pun simple. Efektif, berdasarkan implementasi pada kelas besar media pembelajaran BERSALAM efektif bagi mahasiswa melakukan input pengamalan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan di kelas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S., & Safruddin, A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Elinvo



- (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2(2), 207.
- Idris, S. (2017). Internalisasi Nilai Dalam Pendidikan (Konsep dan Kerangka Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). In Darussalam Publishing.
- Nuroifah, N., & Bachri, B. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(1), 4.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171.
- Safaat, N. (2012). *Android. Informatika*.
- Satrianawati. (2017). *Media dan Sumber Belajar*. CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics. *IOP Conference Series: Journal of Physics*, 1188, 3. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>