



**“PENGEMBANGAN *SLIDE POWERPOINT* BERBASIS *ANDROID* MATA  
PELAJARAN PAI MATERI PERADABAN ISLAM PADA MASA  
MODERN KELAS XI SMA”**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat Penyelesaian Studi Pada  
Jurusan Pendidikan Agama Islam*

Oleh:  
**ULFA YULIA**  
**1730101133**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR**

**2021**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfa Yulia

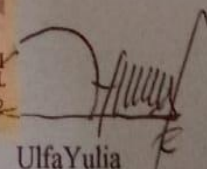
Nim : 1730101133

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata pelajaran PAI materi Peradaban Islam pada Masa Modern kelas XI SMA“ adalah karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Juli 2021



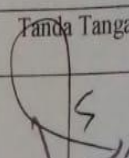
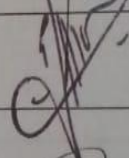
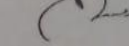
  
Ulfa Yulia

NIM. 1730101133

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama ULFA YULIA, NIM 1730101133, judul "Pengembangan Slide PowerPoint Berbasis *Android* Mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA", telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah dilaksanakan pada hari kamis, 12 Agustus 2021.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Susi Herawati, S.Ag., M.Pd 19710826 200501 2 003	Pembimbing		20 Agustus 2021
2	Dra. Eliwatis, M.Ag 19681111 199403 2 004	Anggota Penguji Utama		20 Agustus 2021
3	Riski Pebrina, MA 19880205 201503 2 006	Anggota Penguji Pendamping		20 Agustus 2021

Batusangkar, Agustus 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan



## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

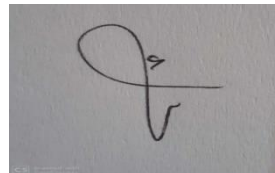
Pembimbing Skripsi atas nama **ULFA YULIA, NIM: 1730101133**, dengan judul:” **PENGEMBANGAN *SLIDE POWERPOINT* BERBASIS *ANDROID* MATA PELAJARAN PAI MATERI PERADABAN ISLAM PADA MASA MODERN KELAS XI SMA**”

Memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat dilanjutkan untuk dilajutkan ke sidang Munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 29 Juli 2021

Pembimbing

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is stylized and appears to be 'Susi Herawati'.

**SUSI HERAWATI S. Ag. M. Pd**

**Nip: 19710826 200501 2 003**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

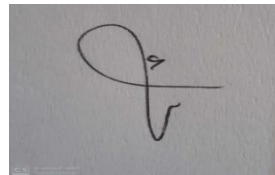
Pembimbing Skripsi atas nama **ULFA YULIA, NIM: 1730101133**, dengan judul:” **PENGEMBANGAN *SLIDE POWERPOINT* BERBASIS *ANDROID* MATA PELAJARAN PAI MATERI PERADABAN ISLAM PADA MASA MODERN KELAS XI SMA**”

Memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat dilanjutkan untuk dilajutkan ke sidang Munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 29 Juli 2021

Pembimbing



**SUSI HERAWATI S. Ag. M. Pd**

**Nip: 19710826 200501 2 003**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat-Nyalah sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal penelitian pengembangan yang berjudul “PENGEMBANGAN *SLIDE POWERPOINT* BERBASIS *ANDROID* MATA PELAJARAN PAI MATERI PERADABAN ISLAM PADA MASA MODERN KELAS XI SMA” tepat pada waktunya.

Adapun penulisan skripsi ini adalah sebagai tanda bukti penyelesaian Studi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan yang diberikan dari semua pihak sehingga skripsi ini bisa diselesaikan, maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan baik secara materi maupun nonmateri dalam penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulisan mengucapkan terimakasih kepada:

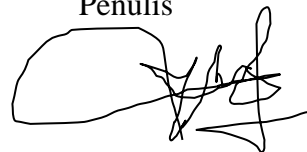
1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M. Sc selaku Rektor IAIN Batusangkar
2. Bapak Dr. Adripen, M, Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar
3. Ibu Susi Herawati, S. Ag, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Batusangkar dan sebagai selaku pembimbing akademi dan pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam upaya menyelesaikan penulisan skripsi ini.

4. Orang tua yang tercinta dan keluarga atas curahan kasih sayang, doa dan dorongan baik moril maupun materil kepada penulis.
5. Seluruh staf akademis yang telah membantu selama penulis menimba ilmu di IAIN Batusangkar
6. Seluruh keluarga besar SMA N 1 Batusangkar yang telah bersedia bekerja sama selama penulisan melakukan penelitian
7. Teman-teman terdekat atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan Membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Batusangkar, Juli 2020

Penulis



**ULFA YULIA**  
**NIM: 1730101133**

## ABSTRAK

**ULFA YULIA, NIM 1730101133, Judul Skripsi “Pengembangan *Slide PowerPoint* Berbasis *Android* Mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA”. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, 2021.**

Penelitian ini bertolak dari permasalahan yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan Permendikbut Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* bahwasanya system pembelajaran dilakukan dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik yang menuntut peserta didik belajar dirumah dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Validitas dan Praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui validitas dan Praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA.

Berdasarkan data uji coba kevalidan , *Slide PowerPoint* berbasis *Android* telah berada dalam kategori sangat valid dengan nilai persentase 85,71 %. kemudian untuk tingkat kepraktisan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang dikembangkan memenuhi kategori sangat praktis dengan persentase 82,05%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang dikembangkan memenuhi kateori sangat valid dan praktis sehingga bisa dikatakan sangat layak digunakan.

**Kata kunci: Pengembangan, *Slide PowerPoint*, Peradaban Islam Pada Masa Modern**



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Pentingnya Pengembangan .....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Masalah .....	9
I. Defenisi Operasional.....	9
<b>BAB 11 KAJIAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. <i>Microsoft Power Point</i> .....	16
3. Materi .....	20
4. <i>Android</i> .....	21
5. Validitas dan Praktikalitas.....	22
B. Pentingnya Penelitian Yang Relevan .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Jenis penelitian .....	25
B. Model pengembangan .....	25
C. Rancangan dan Prosedur pengembangan.....	27
D. Subjek uji coba.....	30

E. Instrument Penelitian .....	31
F. Teknik Pengumpulan Data .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Pengembangan .....	35
B. Pembahasan .....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## GAMAR TABEL

Table 2.1 Tabel Kompetensi Dasar (KD) .....	20
Tabel 3. 1 Aspek Validasi Pengembangan <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> .....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Validasi Pengembangan <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> .....	31
Tabel 3.3 Aspek Validasi Angket .....	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	33
Tabel 3.5 Kategori Validitas Pedoman Instrumen Penilaian Validitas.....	34
Tabel 3.6 Kategori Praktikalitas Pedoman Instrumen Penilaian Praktikalitas .....	34
Tabel 4.1 Tabel Analisis Materi.....	37
Tabel 4. 2 Tabel Garis Besar Program .....	40
Tabel 4. 3Hasil Validasi <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> .....	47
Tabel 4.4 Hasil validasi angket respon peserta didik terhadap praktikalitas <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> .....	48
Tabel 4.5 Hasil validasi angket respon guru terhadap praktikalitas <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> .....	49
Tabel 4.6 Hasil Validasi RPP.....	50
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon peserta didik terhadap praktikalitas <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> .....	51
Tabel 4.8 Hasil angket respon guru terhadap praktikalitas <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> .....	52
Tabel 4.9 Tabel Kelompok Kecil .....	52
Tabel 4. 10. Tabel Kelompok Besar. ....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar: 3.1 Rancangan Penelitian Pengembangan <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> .....	29
Gambar 4.1 Gambar Diagram Alir.....	41
Gambar 4.2 Gambar Opening. ....	42
Gambar 4.3. Gambar Menu.....	42
Gambar 4.4. Gambar Kompetensi.....	43
Gambar 4.5. Gambar Materi .....	43
Gambar 4.6. Gambar Vidio.....	44
Gambar 4.7. Gambar Evaluasi .....	44
Gambar 4.8 Gambar Daftar Pustaka .....	45
Gambar 4.9. Gambar Aplikasi Website 2APK .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Nama Peserta Didik Kelas XI MIPA 4
Lampiran 2	Lembar Story Board <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i>
Lampiran 3	Lembar Prodak <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i>
Lampiran 4	Lembar Validasi
Lampiran 5	Lembar RPP
Lampiran 6	Lembar Validasi RPP
Lampiran 7	Lembar instrument dan kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik
Lampiran 8	Lembar validasi Angket Respon Peserta Didik
Lampiran 9	Lembar instrument dan kisi-kisi Angket Respon Guru
Lampiran 10	Lembar Validasi Angket Respon Guru
Lampiran 11	Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan
Lampiran 12	Surat Balasan sudah Melaksanakan Penelitian
Lampiran 13	Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu bentuk dari usaha sadar seseorang dalam merancang terjadinya proses pembelajaran, yang bertujuan menciptakan pembelajaran dimana siswa banyak berperan aktif dan dapat mengembangkan potensi yang terdapat di dalam dirinya. Sehingga dapat terbentuk siswa yang mempunyai sifat spiritual, keagamaan, dan peserta didik mampu mengendalikan dirinya baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam hal-hal yang lain.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Permendikbut Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* bahwasanya system pembelajaran dilakukan dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa yang menuntut siswa belajar dirumah dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang terhubung dengan koneksi jaringan internet.

Dengan adanya bertambah kasus-kasus pasien yang terkena *COVID-19* di Indonesia, membuat pemerintah membuat kebijakan belajar dari rumah (Daring) membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Membuat turunya mutu guru dalam memberikan pembelajaran dan mutu siswa dalam menerima pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran Daring membuat guru

mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran. Dengan demikian, dalam penerapan konsep dan prinsip dalam pembelajaran PAI pada saat *COVID- 19* dilakukan secara daring/ jarak jauh. Namun, penggunaan media masih dalam bentuk foto atau file dengan bantuan media *Google Classroom* atau media belajar lainnya. Siswa kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran online

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang, terciptanya masyarakat baru di dunia ini yang disebut dengan masyarakat berilmu pengetahuan. Berkembangnya globalisasi berpengaruh kepada aktivitas manusia karena kemajuannya, ada beberapa hal yang menggambarkan globalisasi diantaranya banyaknya peradaban teknologi berbagai aplikasi yang dikeluarkan yang mengalami perkembangan.

Dengan peradaban teknologi saat ini, pada umumnya banyak orang menggunakan *smartphone* termasuk siswa dan guru. Ditambah dengan kondisi pada saat ini dimana siswa di haruskan untuk belajar dari rumah, dan lebih banyak berinteraksi melalui *smartphone* dikarenakan guru memberikan semua pembelajaran melalui internet. Hal ini diharapkan kepada guru agar bisa memaksimalkan dalam merancang sebuah media pembelajaran berbasis *android* agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran daring berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan pada 20 Oktober 2020 bersama bapak Firman Kurnia Putra, S. Pd sebagai guru PAI kelas XI SMA N 1 Batusangkar, diperoleh informasi bahwasanya pembelajaran PAI sudah di bantu dengan media pembelajaran seperti *Google Classroom*. Penggunaan media *Google Classroom* di dalam pembelajaran sudah berupa cara yang sangat benar di lakukan pendidik ketika menggunakan media pembelajaran, tetapi dalam pembelajaran Daring pada saat ini penggunaan *Google Classroom* saja dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Dikarenakan siswa membutuhkan

penjelasan pembelajaran dari guru agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik.

Pada hakikatnya pembelajaran PAI di sekolah bermaksud untuk mempersiapkan peserta didik agar bisa menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran yang logis, rasional dan kritis, serta mampu menerapkan pola pikir PAI dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya pada pembelajaran PAI ini dipandang sebagai pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah mata pelajaran yang berisikan tentang sejarah yang berhubungan dengan perkembangan dunia Islam. Dimulai dari priode klasik, priode pertengahan hingga priode modern. Dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan membahas secara detail tentang peristiwa-peristiwa yang bernilai sejarah sepanjang perkembangan dunia Islam. Yang mana pada pembelajaran SKI ini banyak peserta didik yang kurang tertarik disebabkan karena pembelajarannya yang membosankan karna membahas tentang sejarah-sejarah pada masa lampau.

Pencapaian keberhasilan pembelajaran yang kurang memuaskan tentu disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu diantaranya kurang optimalnya pembelajaran yang dilakukan secara Daring. Dimana dalam memberikan pembelajaran Daring guru hanya memberikan pembelajaran berupa file materi yang berbentuk buku dan vidio pembelajaran yang di ambil di internet. Dimana peserta didik hanya menerima pembelajaran dan diminta untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan dan jika ada pertanyaan atau hal yang diragukan siswa menanyakan di grup dan guru akan menjawab pertanyaan siswa tersebut. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan membuat peserta didik mengalami kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran. Untuk itu, perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran Daring, agar peserta didik dapat memahami



pembelajaran PAI yang diberikan. Salah satu caranya yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang semenarik mungkin khususnya pada pembelajaran PAI materi Peradaban Islam Pada Masa Modern. Contohnya yaitu dengan menggunakan *Slide PowerPoint* berbasis *Android*.

Sejauh ini power poin hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi yang bersifat satu arah saja (non interaktif), dimana peserta didik hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Maharani & Nur, 2020, p. 218). Menurut (Apriani, 2018) *PowerPoint* terdapat fitur *hyperlink* dan suara yang dapat dipadukan sehingga terciptanya presentasi multimedia interaktif. Perpaduan *hyperlink* dengan *Slide*, dapat menciptakan presentasi interaktif yang akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan strategi kognitif yang lebih tinggi.

Studi terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu Nila Fauzia Rahmani, 2014 “ *Pengembangan Media Interaktif Power Point Pembelajaran Wayang untuk SMP kelas VIII D. I. Yogyakarta*”. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Penentuan sample menggunakan teknik *random sampling*. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya ialah pada peneliti sebelumnya dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*) sedangkan produk yang peneliti buat dikemas dalam bentuk aplikasi yang bisa di buka di *Android*.

Penulis memilih *PowerPoint* sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program *PowerPoint* ini sudah akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila ingin menggunakan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. *PowerPoint* biasanya digunakan untuk sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat media pembelajaran. Pengembangan dapat memasukan teks, suara, gambar, video sekaligus. *Slide* pada halaman pada *PowerPoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *PowerPoint*. Pengguna dapat

memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya, terdapat juga video pembelajaran dan terdapat evaluasi pembelajaran dimana untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan. Peserta didik bisa mengulang-ulang kembali materi dan video pembelajaran jika peserta didik apabila merasa belum mengerti. Peserta didik dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat terbantu dengan adanya *Slide PowerPoint* berbasis *Android* ini. Mereka dapat menggunakan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka masing-masing. Pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan peserta didik akan menjadi semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Daring.

*PowerPoint* merupakan *Microsoft* yang cukup mudah digunakan, diaman dengan beberapa kali latihan dan percobaan pendidik dapat meningkatkan kreatifitasnya dalam merancang media menggunakan *Microsoft PowerPoint* tersebut.

Adapun keuntungan menggunakan *Microsoft PowerPoint* berbasis *Android* yaitu:

1. Dengan menggunakan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* peserta didik lebih mudah memahami materi Peradaban Islam pada Masa Modern dengan baik dan benar dengan menampilkan materi, video dan evaluasi pembelajaran terkait materi tersebut.
2. Kegiatan belajar siswa menjadi menyenangkan.
3. Peserta didik menjadi tidak bosan dalam pembelajaran.
4. Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun kekurangan dari media *Slide PowerPoint* berbasis *Android* ini terletak pada dibutuhkannya kreatifitas guru dalam merancang dan mendisain media pembelajara menggunakan *Slide PowerPoint*. Dan media *Slide PowerPoint* berbasis *Android* ini hanya bisa dibuka melalui aplikasi di *Android*.

Hasil akhir pada pengembangan media pembelajaran ini adalah berupa *Slide PowerPoint* yang dapat dikemas dalam bentuk Aplikasi *Android*. Jadi peserta didik akan mengunduh aplikasi yang didalamnya terdapat *PowerPoint* dengan materi Peradaban Islam Pada Masa Modern

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan peneliti, peneliti berharap dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu sekolah dalam menyelesaikan permasalahan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran dan menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran online kelas XI SMA. Media pembelajaran yang ingin dikembangkan oleh peneliti *Slide PowerPoint* yang nantinya akan di *share* melalui aplikasi *Android*. Media ini untuk Peradaban Islam Pada Masa Modern

Berdasarkan paparan di atas, adapun judul dari peneliti adalah “Pengembangan *Slide PowerPoint* Berbasis *Android* mata pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka perlu beberapa masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran jarak jauh/ Daring
2. Siswa kurang memahami pembelajaran di karenakan kurangnya penjelasan dari guru
3. Proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh/ daring membuat siswa merasa kesulitan belajar dari rumah dan Susahnya jaringan internet.
4. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pembelajaran yang sulit di pahami dan membosankan dikarenakan materi-materi yang panjang.

5. Seringnya siswa dalam menggunakan *handphone* di bandingkan dengan buku.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA?
2. Bagaimana Praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui Validitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA
2. Untuk mengetahui Praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan terkait dengan Pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android*
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa
    - 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan *Slide PowerPoint* berbasis *Android*
    - 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik
    - 3) Menumbuhkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
  - b. Bagi guru
    - 1) Meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran

- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa
- 3) Menambah wawasan baru bagi guru mengenai *Slide PowerPoint* berbasis *Android*

c. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah membantu menciptakan atau membuat media yang kreatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring.

d. Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas pengalaman peneliti mengenai pengembangan dan penggunaan media *Slide PowerPoint* berbasis *Android* dalam proses pembelajaran daring.

#### **F. Spesifikasi Prodak**

Adapun spesifikasi media yang diharapkan adalah:

1. Dibuat dengan menggunakan *Slide PowerPoint* dengan memanfaatkan *hyperlink*.
2. *Slide PowerPoint* Berbasis *Android* ini memuat pembelajaran PAI materi Peradaban Islam Masa Modern kelas XI SMA
3. *Slide PowerPoint* ini memuat beberapa media seperti: teks, video, dan gambar.
4. *Slide PowerPoint* ini terdapat evaluasi pembelajaran yang dibuat menggunakan *Ispring*

#### **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA untuk menjawab permasalahan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi

Asumsi pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

- a. *Slide PowerPoint* berbasis *Android* bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa keterbatasan waktu dan dimanapun dan kapanpun.
- b. Pembelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA akan terasa menjadi lebih menarik karena memiliki lebih dari macam satu media yang digunakan.
- c. Pembelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena selain ada materi terdapat juga video penjelasan pembelajaran.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata Pelajaran PAI di fokuskan pada Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA semester genap.

## I. Definisi Operasional

Defenisi operasional digunakan untuk menghindari ketidak jelasan dan kerangkapan arti dari istilah-istilah yang tercantum dalam judul penelitian. Selain itu untuk mempermudah agar pembaca dapat memahami gagasan dari obek- objek penelitian, oleh karena itu peneliti perlu memberikan penegasan istilah atau batasan iatilah. Adapun istilah-istilah yang dipertegas sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah kegiatan menghasilkan atau menyempurnakan produk atau proses cara mengembangkan suatu produk (Kebudayaan, 1990 hal. 414). Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan memvalidasi dan mempraktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata pelajaran PAI materi Peradaban Islam pada Masa Modern.

2. Sedangkan menurut Filayati (2016: 175) media *Microsoft PowerPoint* adalah sebuah media presentasi yang berasal dari perangkat lunak dalam computer serta media ini digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat teoritis dalam pembelajaran klasikal. *Slide PowerPoint* adalah *slide* yang terdapat di dalam *Microsoft PowerPoint* .
3. Berbasis *Android* adalah sebuah system operasi yang dirancang oleh perusahaan google dengan basis karnel Linux dan juga berbagai perangkat lunak seperti Open Source dan lainnya. Yang dimaksud dengan berbasis *Android* adalah media *Slide PowerPoint* nantinya hanya bisa dibuka di *Android*
4. Pembelajaran PAI adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa untuk memperoleh pengetahuan dalam meyakini, membantu, menghayati, dan mengamalkan agama Islam dari pembelajaran pendidikan agama Islam
5. Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern termasuk dalam pembelajaran PAI kelas XI SMA/SMK yang merupakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
6. Validitas berasal dari kata *validity* yang digunakan untuk mengukur ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melaksanakan fungsi ukurnya (Sugiono, 2012: 363). Dengan demikian validitas adalah untuk mengukur apakah yang dirancang layak digunakan atau tidak yang mana telah dinilai, serta telah diberikan kritik dan saran terhadap produk yang telah dirancang.
7. Praktikalitas menurut Purwanto (2018, 137) praktikalitas yakni penggunaan produk yang dikembangkan apakah kualitas produk tersebut memudahkan, serta mengetahui biaya dan waktu penggunaannya, serta menginterpretasikannya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Konsep Pengembangan Media**

##### 1. Pengertian *Reserch and Development*

“Menurut Sugiono metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tersebut”.

##### 2. Langkah- Langkah Penelitian

Model Pengembangan media yang gunakan dalam pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 langkah pengembangan yaitu *Analysis, Design, developmrent, Implementation, dan Evaluation.*

#### **B. Kerangka Teoritik**

##### 1. Media pembelajaran.

###### 1. Pengertian media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan .Gerlach & elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafik, fotografik, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.



Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. (Arsyad, 1013: 4)

## 2. Ciri-ciri media pembelajaran.

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

### a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording. Misalnya proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

### 3. Fungsi dan manfaat media pembelajaran.

Hamalik mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- c. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami

teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat memahami dan menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk membangkitkan minat, kenikmatan visual, memperlancar pencapaian tujuan, mempermudah memahami dan mengingat informasi yang terkandung dan akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap siswa, selain itu media juga dapat membantu siswa yang lambat menerima materi pelajaran yang disajikan karena media dapat memberikan pengalaman konkrit dan mempertinggi perhatian murid.

#### 4. Klasifikasi media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya :

a. Dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat.

b. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.

- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- c. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam
  - 1) Media yang diproyeksikan.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan.

## 2. *Microsoft PowerPoint*

### 1. Pengertian *Microsoft PowerPoint*

“Suyanto dalam (Astuti & dkk, 2020) mengemukakan *Microsoft PowerPoint* suatu bentuk program computer yang tergabung dalam *Microsoft PowerPoint* yang dimanfaatkan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi secara audio visual. Sedangkan menurut (Filayati, 2016, p. 175) media *Microsoft PowerPoint* adalah sebuah media presentasi yang berasal dari perangkat lunak dalam computer serta media ini digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat teoritis dalam pembelajaran klasikal.”

“Adapun (Marleni, 2020, p. 44) mendefinisikan *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu program berbasis multimedia yang mempunyai kemampuan untuk mengelolah teks, gambar, video, animasi-animasi yang dapat diolah sesuai kreatifitas penggunanya. Kemudian (Syah, 2016, p. 19) berpendapat bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu aplikasi *Microsoft Office* yang dapat membantu dan merancang menyajikan presentasi.”

Dari yang dikemukakan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa *Microsoft PowerPoint* merupakan media yang dimanfaatkan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi dengan menampilkan presentasi yang bermacam-macam dan juga menarik.

## 2. Kelebihan dan Kelemahan *Micrsoft PowerPoin*

*Micrsoft PowerPoin* ini memiliki kelebihan dan kelemahan seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

### 1) Kelebihan *Micrsoft PowerPoin*

Kurniawan dalam (Anwar & Sukasmo, 2019, p. 43) mengatakan bahwa ada beberapa kelebihan *Micrsoft PowerPoin*, diantaranya:

- a) Menarik perhatian siswa
- b) Memberikan fitur-fitur ataupun poin-poin penting untuk materi
- c) Memberikan berbagai macam desain
- d) Mampu memuat berbagai jenis ilustrasi seperti gambar, animasi, suara serta bagan.

Sementara menurut Wati dalam (Dewi & dkk, 2020, p. 36) kelebihan *Micrsoft PowerPoint* adalah:

- a) Secara penyajian dapat menunjukkan tampilan yang menarik karena dilengkapi dengan warna, huruf, teks dan gambar
- b) Dapat mendorong siswa untuk memahami lebih jauh informasi terkait materi yang disajikan
- c) Tampilan visual yang disajikan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran
- d) Memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *Micrsoft PowerPoint* adalah sebagai berikut:

- a) Dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran
- b) Dilengkapi dengan fitur-fitur,
- c) Dalam *Micrsoft PowerPoint* dapat menampilkan ilustrasi seperti gambar, animasi serta vidio
- d) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

## 2) Kelemahan *Micrsoft PowerPoint*

*Micrsoft PowerPoin* selain mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan. (Dewi & dkk, 2020, p. 37) menyebutkan kekurangan dari *Micrsoft PowerPoint* adalah media *Micrsoft PowerPoint* ini hanya dapat dioperasikan pada system operasi *windows* saja dan untuk menggunakan media *Micrsoft PowerPoint* ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat merancang *Micrsoft PowerPoint* yang benar, baik dan dapat terlihat menarik. Salain itu, (Giri & dkk, 2017, p. 4) juga mengemukakan kelemahan dari *Micrsoft PowerPoint* adalah media masih bergantung pada alat-alat penunjang media *Micrsoft PowerPoint* seperti listrik, proyektor, dan computer. Dari yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari media *Micrsoft PowerPoint* adalah media *Micrsoft PowerPoint* yang hanya digunakan pada system operasi *windows* saja dan masih bergantung dengan sumber daya listrik serta dengan alat-alat penunjang lainnya.

## 3) Cara Mengoperasikan Program *Micrsoft PowerPoint*

(Arsyad, 2016, p. 164) menjelaskan langkah-langkah membuat media presentasi dengan *Micrsoft Power Point* yaitu sebagai berikut:

a) Membuka Program *Micrsoft PowerPoint*

Langkah awal yang dapat dilakukan untuk membuka program *Micrsoft PowerPoint* yaitu klik tombol *star*, pilih *all program* kemudian klik *Micrsoft PowerPoint*

b) Menggunakan *Themes Slide*

c) Mulai menulis

Klik *to Add Tittle* dan *to add Subttile* kemudian tambahkan beberapa teks yang ingin di presentasikan, selanjutnya pilih jenis huruf yang disukai dengan klik menu *font*

d) Menambahkan Giagram dalam Presentasi

Klik *tab Insert* pada *Ribbon*, lalu klik *SmartArt* pilih jenis model yang dibutuhkan kemudian tambahkan beberapa teks yang ingin dipresentasikan

e) Menambahkan gambar dan *shapes*

Untuk menambah gambar yakni Klik *tab Insert*, lalu Klik *Picture*, setelah itu mengedit gambar klik *Format* dari menu *PicturesTools*. Sementara untuk menambahkan *shapes* yaitu klik kembali *tab Insert* pada *ribbon*, lalu klik *Shapes*, kemudian pilih beberapa *Shapes* sesuai yang diinginkan.

f) Menambah Animasi

Tambahkan objel, lalu klik *Animations* pada *Ribbon*, lalu pilih jenis animasi yang diinginkan. Klik tombol *Preview* untuk pratinjau.



## g) Menambahkan Transisi

Klik tab Transisi pada *Ribbon*, lalu pilih transisi yang diinginkan.

## h) Menambahkan video dan audio

Klik *tab Insert*, lalu pilih video from *file* atau audio from *file*, kemudian tambahkan video atau audio yang ingin digunakan. Lalu ataur posisi video ataupun audio dengan klik Format.

## i) Menambahkan hyperlink

Klik *tab inser* pada *Ribbon*, kemudian klik *Hyperlink*.

### 3. Pembelajaran PAI

#### a. Mata pelajaran PAI

Pembelajaran PAI adalah pembelajaran agama SMA/SMK. Salah satu materinya adalah peradaban Islam pada masa modern hingga sekarang. Berikut ini kompetensi dasar (KD) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XI semester Genap di SMA diantaranya:

**Table 2.1 Tabel Kompetensi Dasa(KD)**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1. 11. Mempertahankan keyakinan yang benar sesuai ajaran islam dalam sejarah peradaban islam pada masa modern	1. Peradaban Islam pada masa modern (1800- sekarang)
2. 11. Bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi nilai-nilai sejarah peradaban Islam pada masa modern	2. Faktor- faktor yang mempengaruhi kemunduran umat Islam.
3. 11. Menelaah peradaban Islam pada masa modern (1800- sekarang)	3. Faktor- faktor yang mempengaruhi kebangkitan umat Islam
4. 11. 1 Menyakikan prinsip-	4. Hikmah dari peradaban

<p>prinsip peradaban peradaban Islam pada masa modern (1800- sekarang)</p> <p>5. 11. 2. Menyajikan prinsip-prinsip pembaharuan yang sesuai dengan peradaban peradaban Islam pada masa modern</p>	<p>Islam pada masa modern</p>
--	-------------------------------

#### 4. *Android*

##### 1) Pengertian *Android*

Ponsel pintar adalah ponsel yang dapat digunakan dan dioperasikan seperti komputer. Tidak ada standar pabrik yang mendefinisikan arti dari *smartphone*. Bagi sebagian orang, ponsel pintar adalah ponsel yang berjalan di semua perangkat lunak sistem operasi, menyediakan hubungan standar dan dasar bagi pengembang aplikasi. Bagi orang lain *smartphone* adalah telepon genggam yang menyediakan fitur-fitur canggih, seperti *e-mail*, internet, dan kemampuan membaca *e-book* atau *keyboard*. dengan kata lain, ponsel pintar adalah computer kecil dengan fungsi telepon. Meningkatnya permintaan untuk perangkat portabel yang kuat telah menyebabkan kemajuan besar dalam pemrosesan, memori, tampilan, dan sistem operasi yang telah menyimpang dari norma dalam beberapa tahun terakhir. "Smartphone dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan." Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini.

“Sistem operasi yang dapat ditemukan di dalam *smartphone* adalah Symbian OS, iOS, RIM BlackBerry, Windows Mobile,

Linux, Palm, WebOS dan *Android*. *Android* dan WebOS dibuat oleh Linux, dan iOS dibuat oleh BSD dan sistem operasi NeXTSTEP berhubungan dengan Unix. Peradaban di Indonesia”.

**Invalid source specified.**

“Smartphone kelas atas dimana merupakan smartphone yang memiliki spesifikasi perangkat keras yang sangat tinggi. Ponsel ini biasanya diaman dilengkapi dengan fitur-fitur unggulan yang membuatnya sangat menonjol dan lengkap dalam pengoperasiannya. Selain dari sisi prosesor, memori, GPU, ukuran layar, jenis layar, dan kamera, smartphone kelas atas ini diaman biasanya memiliki desain yang premium”. (Intan, Trivena, Maria, Daeng; N.N, Mewengkang ; Edmon, R Kalesaran, 2017)

**5. Validitas dan Praktikalitas**

a. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang digunakan untuk mengukur ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melaksanakan fungsi ukurnya (Sugiono, 2012 : 363). Dengan demikian validitas adalah untuk mengukur apakah yang dirancang layak digunakan apa tidak yang mana telah dilakuan penilaian, serta telah diberikan kritik dan saran terhadap produk yang telah dirancang.

b. Praktikalitas

Menurut Purwanto (2018:137) praktikalitas yakni penggunaan produk yang dikembangkan apakah kualitas produk tersebut memudahkan, serta mengetahui biaya dan waktu penggunaannya, serta menginterpretasikan.

Sebuah produk dikatakan praktis apabila (Putro, 2014: 100)

- 1) Kemudahan dalam penggunaan dapat dilakukan oleh responden secara bebas dan tidak memiliki prosedur yang rumit.

- 2) Dilenngkapi dengan petunjuk-petunjuk sehingga memudahkan dalam pengoperasian.

Praktikalitas produk, dapat dilihat setelah produk di uji cobakan kepada subjek penelitian. Subjek uji coba biasanya dilakukan untuk mengetahui kepraktisan prodak sehingga dapat diketahui apakah prodak tersebut mudah digunakan atau tidak. Angket respon digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan *Slide PowerPoint*.

### C. Kajian yang Relevan

1. Francisca Ayu Krisnasari, 2016 “ *Pengembangan Media Power Poin Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola Pada Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*”. Penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, kebutuhan pembelajaran, tahapan rancangan, tahapan pembuatan media, tahap validasi kelayakan media, dan tahap akhir. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya ialah pada peneliti sebelumnya membahas tentang pembelajaran keterampilan membicarakan tokoh idola sedang yang akan peneliti kembangkan tentang Pembelajaran PAI materi Peradaban Islam pada masa Modern kelas XI SMA.
2. Naili Fikriyah, 2017 “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kalitidu*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Perbedaan peneliti dengan penelitian ini adalah peneliti sebelumnya hanya terdapat SK, KD, Indikator, Materi dan Evaluasi. Peneliti sebelumnya tidak ada video

pembelajaran sedangkan produk yang ingin peneliti buat adanya video pembelajaran.

3. Nila Fauzia Rahmani, 2014 “ *Pengembangan Media Interaktif Power Point Pembelajaran Wayang untuk SMP kelas VIII D. I. Yogyakarta*”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R & D). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Penentuan sample menggunakan teknik *random sampling*. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya ialah pada peneliti sebelumnya dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*) sedangkan produk yang peneliti buat dikemas dalam bentuk aplikasi yang bisa di buka di android.
4. Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati, 2020 “ *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP*”. Jenis penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya ialah peneliti sebelumnya menggunakan materi Aljabar sedangkan materi yang ingin peneliti kembangkan adalah Peradaban Islam Pada Masa Modern.
5. Indriyana, 2018 “ *Pengembangan Media Slide Interaktif Berbasis Power Point pada SubMateri Invertebrata di SMA Negeri 1 Tekarang*”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D), dengan menggunakan model Brog & Gall. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti menggunakan materi tentang Peradaban Islam pada Masa Modern sedang peneliti sebelumnya menggunakan materi Invertebrata

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

“Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan. Menurut Nana Sudjana Sukmadinata, penelitian pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan”. (Sukmadinata, 2009: 164)

Maka dalam penelitian ini sesuai dengan judul akan menghasilkan prodak berupa Pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* Mata Pelajaran PAI Kelas XI Materi Peradaban Islam pada Masa Modern. Mengevaluasi produk yang dirancang. Dalam penelitian ini, *Slide PowerPoint* penulis diuji validasi dan diuji kepraktisan.

### **B. Model pengembangan**

Model Pengembangan media yang gunakan dalam pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 langkah pengembangan yaitu *Analysis*, *Design*, *developmrnt*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap *Analysis* sejumlah kegiatan dilakukan, seperti observasi, wawancara dengan siswa dan guru di SMA N 1 Batusangkar, analisis silabus PAI kelas IX, analisis media yang digunakan dan analisis peserta didik.

2. *Design* (Rancangan)

Pada tahap perancangan memuat kerangka *Slide PowerPoint* yang berisi Membuat Garis Besar Program *Slide PowerPoint* Berbasis *Android*, diagram alir (*FlowChart*) dan *Story Board*, *Programing Slide PowerPoint* berbasis *Android* dan *finishing Slide PowerPoint* berbasis *Android*.

3. *Development* (pengembangan)

*Development* dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan uji kepraktisan oleh kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil dari uji coba ini dijadikan landasan untuk melakukan tahapan evaluasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi evaluasi akhir pada produk *Slide PowerPoint* Berbasis *Android*.

## C. Rancangan dan Prosedur Pengembangan

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap *Analysis* dapat dilakukan dengan beberapa cara, dapat dimulai dengan melakukan observasi awal ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan siswa di SMAN 1 Batusangkar, analisis silabus PAI kelas XI, analisis media yang digunakan dan analisis peserta didik. Tahap-tahap yang dilakukan pada tahap analisis yaitu:

#### a. Observasi dan wawancara bersama dengan guru mata pelajaran PAI

Observasi dan wawancara dengan siswa dan guru bidang studi PAI kelas XI SMA N 1 Batusangkar tujuannya untuk mengetahui masalah dan kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran.

#### b. Menganalisis silabus PAI

Sebelum merancang *Slide PowerPoint*, menganalisis silabus bertujuan untuk materi Peradaban Islam pada Masa Modern dengan apa yang telah dirumuskan pada silabus.

#### c. Analisis media pembelajaran

Menurut pengamatan peneliti dilapangan, media yang digunakan guru dalam pembelajaran Daring, dimana pembelajaran dilakukan secara online guru memberikan pembelajaran di sekolah sedangkan siswa belajar dari rumah.

Pembelajaran yang menarik diperlukan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran online mata pelajaran PAI yang cenderung membosankan dan apabila di kemas di sajikan dalam bentuk yang kurang menarik.

#### d. Analisis peserta didik

Analisis ini dimana untuk melihat keadaan dari peserta didik dan harapan peserta didik pada saat proses pembelajaran, mulai dari minat, motivasi, kesulitan belajar, serta faktor lainnya. Dimana



berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN Batusangkar, bahwa peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi dan terdapat video pembelajaran yang dijelaskan secara menarik.

## 2. *Design* (Rancangan)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan *Slide PowerPoint*. Pada tahap *Design* penulis mulai merancang *Slide PowerPoint* yang berkaitan Materi Peradaban Islam pada Masa Modern Kelas XI SMA.

Pada langkah merancang lembar validasi pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* berupa teknik, angket, respon dan praktikalitas.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pada langkah ini penulis membatasi pada tahap validasi dan praktikalitas. Validasi ini divalidasi oleh validator dan praktikalitas ini diisi oleh guru dan siswa setelah divalidasi oleh validator yang berupa menyebarkan angket. *Slide PowerPoint* berbasis *Android* dalam pembelajaran PAI Peradaban Islam pada Masa Modern kelas XI SMA yang dikembangkan telah valid. Praktikalitas dilakukan untuk mengetahui seberapa kualitas produk yang dihasilkan yaitu pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android*.

## 4. Implementasi

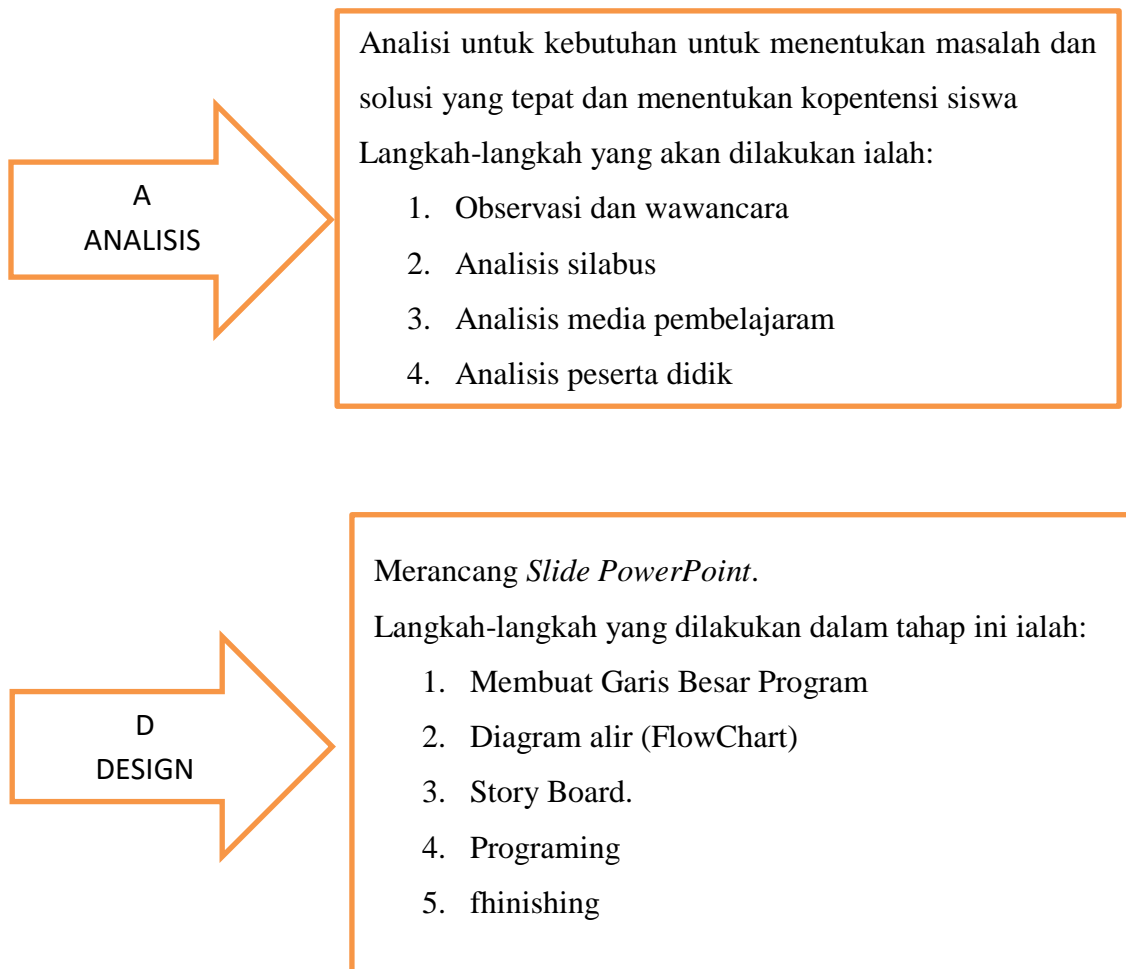
Pada langkah ini, peneliti juga melakukan penyebaran angket respon peserta didik yang berisi butir-butir pernyataan tentang penggunaan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan nilai kepraktisan penggunaan *Slide PowerPoint* berbasis *Android*. Selain itu, peserta didik juga diminta memberi komentar sebagai acuan revisi yang kedua sesuai tanggapan siswa. Setelah dilakukan penyebaran angket, peneliti melakukan analisis data. Analisis yang pertama adalah analisis berdasarkan hasil angket

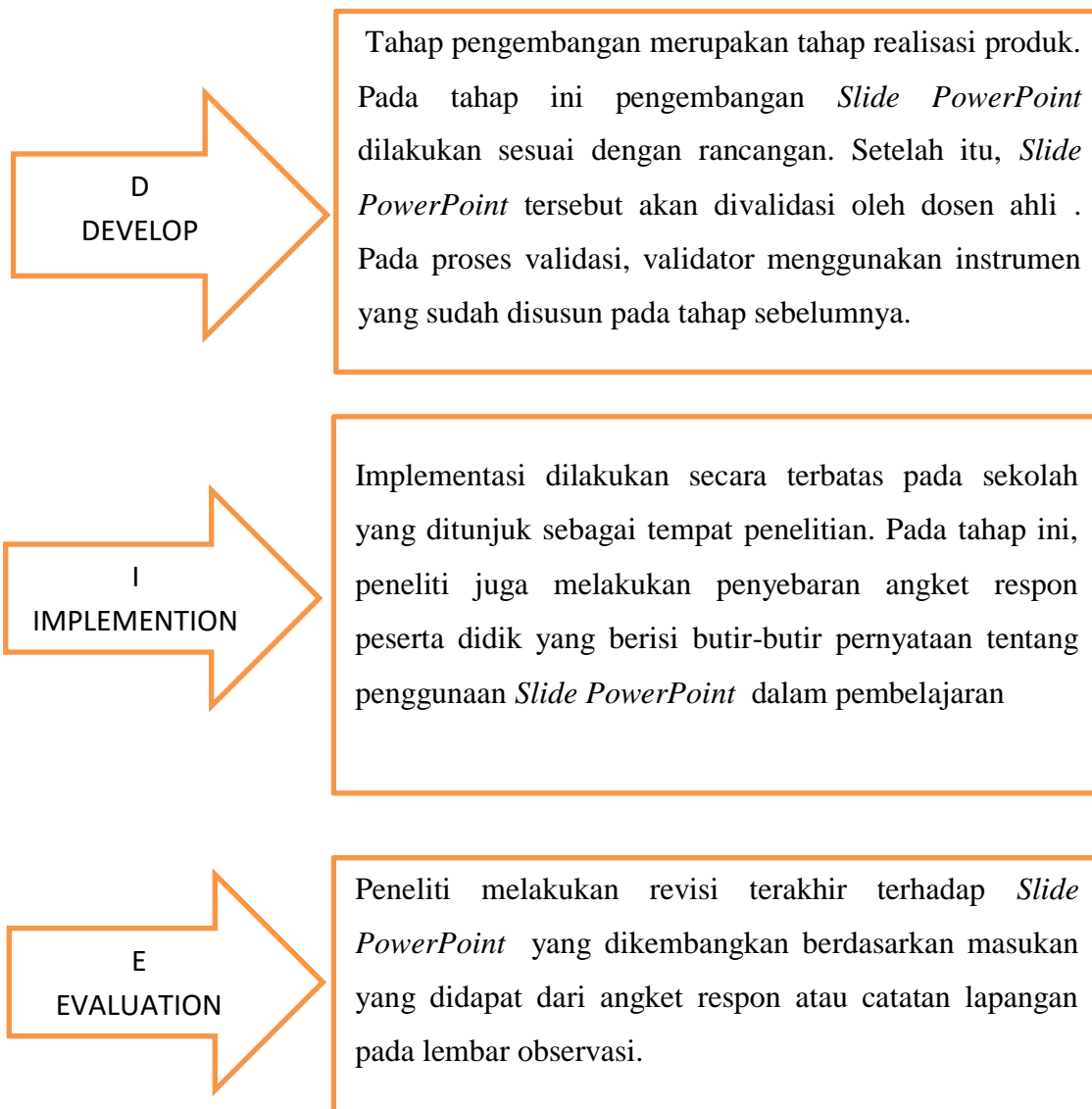
respon. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang dikembangkan.

#### 5. Evaluation

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi. Hal ini bertujuan agar *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah yang lebih luas lagi.

#### **Gambar: 3.1 Rancangan Penelitian Pengembangan *Slide PowerPoint***





#### **D. Subjek Uji coba**

Subjek uji coba pengembangan ini adalah: Subjek uji coba, dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas XI MIPA 4 semester 2 di SMA Negeri 1 Batusangkar.

## E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Lembar Validasi
  - a. Validasi Pedoman Instrumen *Slide PowerPoint* berbasis *Android*

Lembar validasi berisi item-item yang mengungkapkan apakah pengembang *Slide PowerPoint* berbasis *Android* dalam pembelajaran PAI materi Peradaban Islam Pada Masa Kejaan kelas XI sudah dirancang dan dapat digunakan agar dapat mengetahui apakah *Slide PowerPoint* valid atau tidak.

**Tabel 3. 1 Aspek Validasi Pengembangan *Slide PowerPoint***

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Kualitas isi dan tujuan	Diskusi dengan pakar	Lembar Validasi
2	Kualitas instruksional		
3	Kualitas teknis		

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Validasi Pengembangan *Slide PowerPoint***

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kualitas isi dan tujuan		
		Dilengkapi dengan menu	1
		Sesuai KI dan KD dan tujuan	2
		Apersepsi Sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
		<i>Slide PowerPoint</i> dilengkapi teks, gambar dan video dan evaluasi	4, 5, 6, 7, 8
		Dilengkapi dengan daftar pustaka	9
2	Kualitas instruksional		
		<i>Slide PowerPoint</i> mendukung siswa dalam belajar	10, 11
		<i>Slide PowerPoint</i> menambah	12

		motivasi siswa	
		<i>Slide</i> meningkatkan siswa	<i>PowerPoint</i> kemampuan
			13, 14
3	Kualitas Teknis		
		Desain awal	15
		Tulisan	16
		Gambar, video dan evaluasi	17, 18
		Bahasa	19, 20 , 21

#### b. Validasi Angket

Lembar validasi kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui apakah kuesioner yang telah dirancang valid atau tidak. Aspek penilaian meliputi format angket, bahasa yang digunakan dan pertanyaan angket. Sedangkan skala penilaian untuk lembar validasi respon angket menggunakan Skala Liker. Aspek-aspek yang akan divalidasi dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3.3 Aspek Validasi Angket**

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Kualitas isi dan tujuan	Diskusi dengan pakar	Lembar Validasi
2	Kualitas instruksional		
3	Kualitas teknis		

#### 2. Lembar Praktilitas

“Lembar praktikalisisasi digunakan angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan *Slide PowerPoint* yang telah dikembangkan. Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna” (Riduwan, 2005: 7).

Lembar angket ini disusun untuk meminta tanggapan siswa tentang kemudahan *Slide PowerPoint*. Pada penelitian ini dimana angket bertujuan untuk mengungkapkan praktikalitas penggunaan *Slide PowerPoint*.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Uraian	Butir Pernyataan
1	Desain/ Tampilan	Gambaran umum pada <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i>	1,2,3,4,5,6
2	Isi	Pengembangan <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i> membantu siswa memahami materi yang dipelajari	7,8,9,10,11
3	Manfaat	Kemudahan menggunakan <i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i>	12,13

## F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data tersebut terdiri dari analisis validasi dan analisis praktikalitas.

### 1. Analisis Validitas

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai dan disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya masing-masing lembar validasi dicari persentasenya dengan teknik yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil yang diperoleh dapat dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kategori Validitas Pedoman Instrumen Penilaian Validitas**

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

(Riduwan, 2005:89)

## 2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas yang dilakukan adalah praktis dari segi keterbacaan. Pada analisis praktikalitas yaitu dengan menggunakan angket. Data hasil tanggapan guru melalui angket, kemudian ditabulasi, hasil tabulasi dicari persentasenya. Data tersebut dianalisis dengan teknik yang dinyatakan Ridwan, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kategori Praktikalitas Pedoman Instrumen Penilaian praktikalitas**

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan

##### 1. Tahap Analysis

Tahap Analysis dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan, dapat dimulai dengan melakukan observasi awal ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan siswa di SMA N 1 Batusangkar, analisis silabus PAI kelas IX dan analisis media yang digunakan dan analisis peserta didik.

##### a. Observasi dan Wawancara di SMA N 1 Batusangkar

Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi yang terdapat di lapangan. Pada saat observasi, peneliti menemukan pada pembelajaran Daring banyak didapatkan fakta tentang media pembelajaran yang digunakan guru dalam memberikan pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada hari Selasa tanggal 29 September 2020 di SMA N 1 Batusangkar kelas XI MIPA 4 diketahui bahwa materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran PAI pada saat pembelajaran Daring dimana dalam memberikan pembelajaran Daring guru hanya memberikan pembelajaran berupa *file* materi yang berbentuk buku dan video pembelajaran yang di ambil di internet. Dimana peserta didik hanya menerima pembelajaran dan diminta untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan dan jika ada pertanyaan atau hal yang diragukan siswa menanyakan di grup dan guru akan menjawab pertanyaan siswa tersebut. Proses wawancara dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2020 bersama bapak Firman Kurnia Putra, S. Pd sebagai guru PAI kelas XI SMA N 1 Batusangkar, diperoleh informasi bahwasanya pembelajaran PAI sudah di bantu dengan media pembelajaran seperti *Google Classroom*. Penggunaan



media *Google Classroom* di dalam pembelajaran sudah merupakan usaha yang sangat baik di lakukan guru dalam menggunakan media pembelajaran, tetapi dalam pembelajaran Daring pada saat ini penggunaan *Google Classroom* saja dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Dikarenakan siswa membutuhkan penjelasan pembelajaran dari guru agar siswa dapat memahi pembeajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas XI SMA N 1 Batusangkar di peroleh informasi bahwasanya dalam pembelajaran Daring ini siswa sulit memahami pembelajaran dikarenakan kurangnya penjelasan yang diberikan oleh guru, dan guru juga masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang baik. Sehingga hadirnya kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran Daring.

Oleh kerena itu perlunya media pembelajaran yang mana dengan media pembelajaran tersebut pembelajaran PAI dengan penejelasan materi dan dilengkapi juga dengan soal evaluasi.

#### **b. Analisis silabus**

Adapun analisis silabus yang dilakukan pada silabus PAI kelas XI SMA N 1 Batusangkar. Diketahui silabus yang diguakan bahwasanya berdasarkan kepada Kurikulum 2013. Berikut analisis silabus yang telah peneliti lakukan:

##### 1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai),santun, responsif dan pro-

aktif dan menunjukkan sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

## 2) Analisis Kompetensi Inti (KD)

### **Tabel 4.1. Tabel Analisis Materi**

- 3.11. Menelaah peradaban Islam pada masa Modern (1800- sekarang)
- 4.11.1 Menyajikan prinsip-prinsip peradaban Islam pada masa Modern (1800- sekarang)

- 4.11.2 Menyajikan prinsip –prinsip pembaharuan yang sesuai dengan peradaban peradaban Islam masa Modern (1800- sekarang)

**c. Analisis media pembelajaran**

Berdasarkan observasi peneliti dilapangan diketahui bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran Daring adalah materi yang dibagikan melalui Group *WhatsApp* dan mengambil absensi dan pemberian tugas di *Google Classroom*, dimana pembelajaran dilakukan secara online guru memberikan pembelajaran di sekolah sedangkan siswa belajar dari rumah. Setelah dilakukannya wawancara bersama guru PAI, guru menjelaskan bahwasanya siswa tampak jenuh dalam proses pembelajaran. sebabnya ialah media yang gunakan pendidik masih berupa materi dan video pembelajaran yang diambil di internet.

Guru berasumsi bahwa siswa akan lebih tertarik jika guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Seperti guru memberikan materi di sertai dengan adanya gambar, video pembelajaran yang mana guru yang menjelaskan materi pembelajaran, terdapat evaluasi dan daftar pustaka.

Dari analisis diketahui bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelaran. Dimana mereka mengharapkan inovasi dalam media pembelajaran terutama dalam pembelajaran Daring mata pelajaran PAI yang cenderung membosankan dan apabila di kemas di sajikan dalam bentuk yang kurang menarik.

**d. Analisis peserta didik**

Analisis ini dimana untuk melihat keadaan dari peserta didik dan harapan peserta didik pada saat proses pembelajaran, mulai dari minat, motivasi, kesulitan belajar, serta faktor lainnya.

Dimana berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN Batusangkar, bahwa peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi dan terdapat video pembelajaran yang dijelaskan secara menarik. Disamping itu, peserta didik lebih tertarik belajar dalam suasana yang tidak menegangkan, seperti diskusi, kelompok dan Tanya jawab. Hal ini menunjukkan karakteristik peserta didik kelas XI SMA N 1 Batusangkar dengan karakteristik gaya belajar masih terbiasa dengan metode konvensional dimana dalam proses pembelajaran guru masih banyak menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya wabah *COVID-19* peserta didik selama proses pembelajaran dilakukan secara daring dan dimana peserta didik lebih efektif belajar di dalam kelas dari pada di rumah. Selama proses pembelajaran daring peserta didik dengan gaya visual ini berbeda dengan peserta didik auditori yang mengandalkan kemampuan mendengarnya. Sedangkan peserta didik yang kinestetik lebih suka belajar dengan terlihat langsung. Selain itu tingkah laku dan minat peserta didik menjadikan sumber belajar harus menarik dan memotivasi mereka untuk belajar.

Selain itu, peserta didik terkendala dengan koneksi jaringan internet ketika proses pembelajaran secara daring, sehingga ketinggalan materi dan tugas yang diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber belajar kelas XI mata pelajaran PAI materi Peradaban Islam pada Masa Modern, sehingga menarik bagi peserta didik sesuai dengan tingkat keterampilan mereka, mampu menjadikan peserta didik belajar mandiri dan sesuai dengan IPTEK.

## 2. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan ini memuat kerangka media pembelajaran yang berisi Pemetaan Struktur Navigasi, diagram alir (FlowChart) dan Story Board.

### a. Membuat Garis Besar Program *Slide PowerPoint*

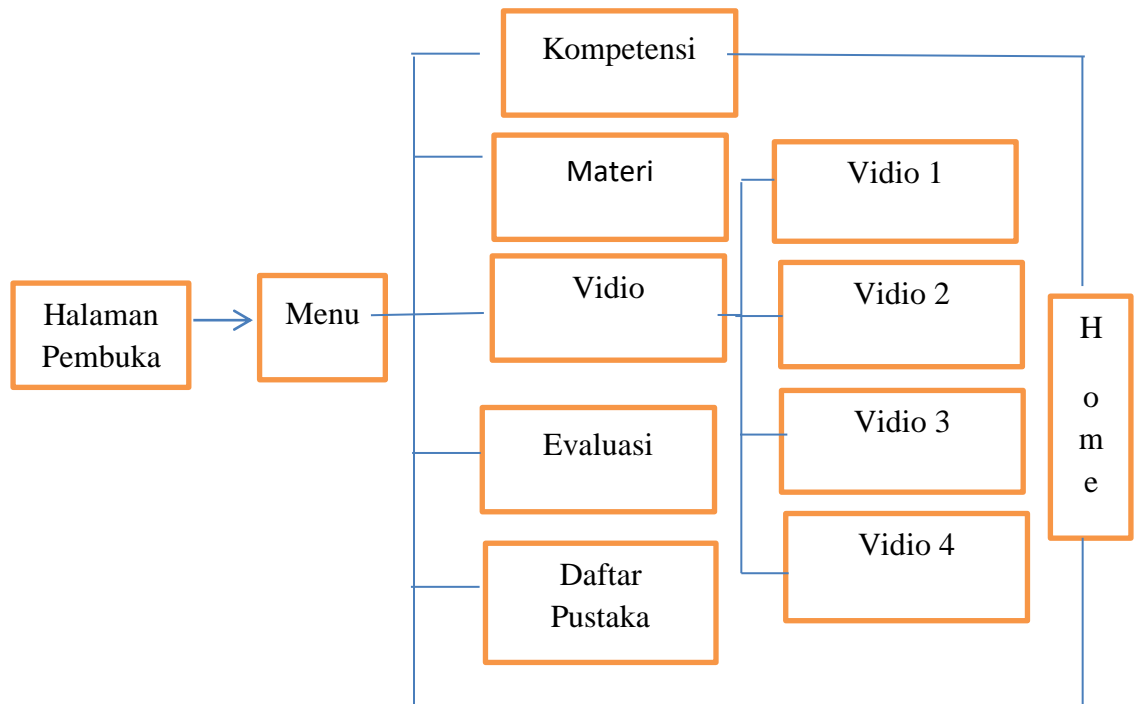
Berikut ini adalah garis-garis besar dari *Slide PowerPoint*

**Tabel 4. 2. Garis-Garis Besar Program *Slide PowerPoint* Berbasis *Android***

No	Aspek	Uraian
1	Satuan Pendidikan	SMA N 1 Batusangkar
2	Kelas	XI
3	Mata Pelajaran	PAI dan Budi Pekerti
4	Materi	Peradaban Islam Pada masa Modern
5	Media	<i>Slide PowerPoint</i> berbasis <i>Android</i>
6	Validator	1. Fitrah Kasman Putra, M.Kom 2. Silvia Susrizal, M.A

### b. Diagram alir (FlowChart) *Slide PowerPoint* Berbasis *Android*

*Flowchart* adalah sebuah alur program yang dibuat, dimana dimulai dari menu utama yang berisi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan daftar pustaka. *Flowchart* akan digunakan sebagai panduan untuk merancang *story board*.



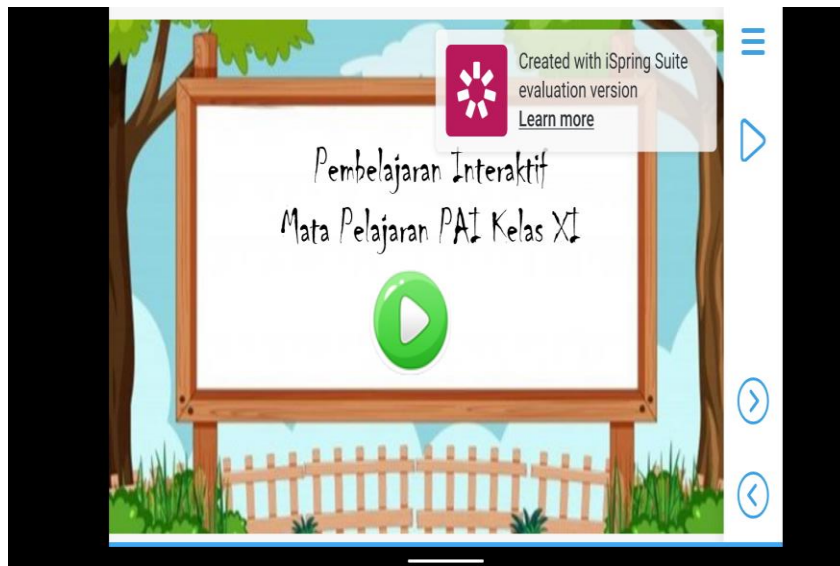
**Gambar 4.1 Gambar Diagram Alir**

### c. Storyboard

Dimana pada *story board* ini adalah uraian yang memuat tentang audio maupun visual yang menjelaskan masing-masing alur yang terdapat di *flowchart*. Gambar dari *story board* dapat dilihat pada **Lampiran 2**

#### 1) Tampilan Awal

pada tampilan awal *Slide PowerPoint* Berbasis Android memuat judul Peradaban Islam Pada masa Modern Kelas XI



**Gambar 4.2 Tampilan Opening**

## 2) Tampilan Menu

Pada tampilan menu berisi tentang pilihan Kompetensi, materi, video, evaluasi dan daftar pustaka.



**Gambar 4.3 Tampilan Menu**

## 3) Tampilan Kopetensi

Pada tampilan Kopetensi ini memuat tentang Kompetensi Dasa (KD) dan Tujuan Pembelajaran.

Kompetensi Dasar (KD)	
1. 11. Mempertahankan keyakinan yang benar sesuai ajaran islam dalam sejarah peradaban Islam pada masa modern	1. Per-
1. 11. Bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi nilai-nilai sejarah peradaban Islam pada masa modern	2. Faktor- faktor yang mempengaruhi kemunduran umat Islam.
1. 11. Menelaah perkembangan Islam pada masa modern (1800- sekarang)	3. Faktor- faktor yang mempengaruhi kebangkitan umat Islam
1. 11. 1 Menyajikan prinsip- prinsip perkembangan peradaban Islam pada masa modern (1800- sekarang)	4. Hikmah dari perkembangan Islam pada masa modern
2. 11. 2. Menyajikan prinsip- prinsip pembaharuan yang sesuai dengan perkembangan peradaban Islam pada masa modern	

**Gambar 4.4** Tampilan Kompetensi

#### 4) Tampilan Materi

Pada tampilan materi memuat tentang materi pembelajaran Peradaban Islam pada Masa Modern Kelas XI

## Perkembangan Islam

Pada masa Modern menurut Harun Nasution di mulai dari tahun 1800- sekarang , pada masa ini disebut dengan Zaman kebangkitan Islam. Ekspedisi Napoleon Bonaparte di Mesir yang berakhir tahun 1801 M, dimana membuka mata dunia Islam, terutama di Turki dan Mesir, akan kemunduran dan kelemahan umat Islam. Dimana Raja dan Pemuka- pemuka islam mulai berfikir dan mulai mencari jalan untuk mengembalikan kejayaan islam.

Pada masa priode klasik, Islam menjadi panglima dalam peradaban. Sebaliknya, di Barat pada masa itu mengalami kegelapan. Sedangkan di masa modern ini ditandai dengan adanya kesadaran umat Islam terhadap kelemahan dirinya dan adanya dorongan untuk memperoleh kemajuan dalam berbagai bidang. Khususnya dalam bidang pengetahuan dan teknologi. Kondisi pada saat itu negara-negara islam banyak dijajah oleh penjajah.

**Gambar 4.5** Tampilan Materi

#### 5) Tampilan Vidio

Pada tampilan vidio ini memuat tentang penejelasan materi Peradaban Islam pada Masa Modern





**Gambar 4.6 Tampilan Vidio**

**6) Tampilan Evaluasi**

Pada tampilan evaluasi terdapat identitas dan kelas yang dapat di isi peserta didik sebelum memulai membuka soal evaluasi.

A screenshot of an evaluation form titled "BIODATA DIRI". The form is displayed on a light gray background. At the top, there is a watermark that reads "Created with iSpring Suite evaluation version" with a "Learn more" link. Below the title, there are two input fields: "Name\*" and "kelas\*". Below these fields, there is a small text that says "Results will be sent to this email". The interface includes navigation icons on the right side: a hamburger menu, a play button, and two arrows for navigation. At the bottom, there are three circular navigation buttons: a home button, a right arrow, and a left arrow.

**Gambar 4.7 Tampilan Evaluasi**

## 7) Tampilan Daftar Pustaka

Pada tampilan ini terdapat sumber dari materi Perdaban Islam pada Masa Modern



Gambar 4.8 Tampilan Daftar Pustaka

### *d. Programing Slide PowerPoint Berbasis Android*

Programing adalah proses merangkai semua bahan- bahan yang dibutuhkan dan menjadikannya *Slide PowerPoint* berbasis android. Berikut adalah gambar dari program yang di buat.



**Gambar 4.9** Gambar aplikasi website 2 APK building

**e. Finishing Slide PowerPoint Berbasis Android**

Pemrograman *Slide PowerPoint* Berbasis Android menggunakan *Hardware* Dan *Software* yang mendukung dalam pembuatan *Slide PowerPoint* yang bisa open melalui Android.

- 1) Spesifikasi *Hardware* yang digunakan:
  - a) NoteBook Aspire 3
- 2) Spesifikasi *Software* yang digunakan:
  - a) Ispring
  - b) KineMastes
  - c) Webside 2 APK Building

Setelah progaming selesai, adapun langkah selanjutnya adalah langkah finishing. *Slide PowerPoint* akan di instal ke *Android*.

### 3. Hasil Tahap *Develop* (Pengembangan)

Yang mana pada tahap *develop* ini digunakan dengan prosedur dalam tahap penilaian. Dimana pada tahap ini dilakukan dengan tahapan uji validasi dan tahapan uji praktikalitas.

#### a. Hasil Tahap Uji Validasi

Berikut ini adalah uraian dari hasil uji validasi yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan:

##### 1) Hasil Validasi *Slide PowerPoint* Berbasis *Android*

Uji validasi ini dilakukan dengan meminta penilaian dari seorang pakar IT, dan Dosen PAI terhadap *Slide PowerPoint* berbasis *Android*. Penilaian ini dilakukan mengisi melalui lembar uji validasi *Slide PowerPoint* berbasis *Android*. **Lampiran 4**

Dapat dilihat dari data yang tertera pada table berikut ini:

**Tabel 4. 3 Hasil validasi *Slide PowerPoint* Berbasis *Android***

Aspek	Validator		Jml	Jml MaX	%	Ket
	1	2				
Kualitas Isi dan Tujuan	31	35	66	72	91,67 %	Sangat Valid
Kualitas Instruksional	16	20	40	40	90 %	Sangat Valid
Kualitas Teknis	22	26	48	56	85,71 %	Sangat Valid

Berdasarkan validasi terlihat *Slide PowerPoint* berbasis *Android* pada kelas XI mata pelajaran PAI materi tentang Peradaban Islam Pada Masa Modern tergolong sangat valid

dengan rata-rata persentase 89,12 % dengan kategori sangat praktis.

## 2) Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas *Slide PowerPoint* Berbasis *Android*

Untuk melihat respon dari peserta didik terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* pada kelas XI mata pelajaran PAI materi tentang Peradaban Islam Pada Masa Modern, menggunakan angket respon yang divalidasi oleh 2 validator. Saran yang diberikan oleh validator untuk perbaikan angket respon yaitu kata depan dan kata sambung harus jelas, ada tulisan yang tidak berspasi dan ada huruf yang tinggal dalam satu kata. Hasil analisis validasi angket respon peserta didik terhadap *Slide PowerPoint* berbasis *Android* ini dapat dilihat pada **Lampiran 7**. Secara umum hasil validasi angket respon dapat dilihat pada tabel 4.4

**Tabel 4.4 Hasil validasi angket respon peserta didik terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* Berbasis *Android***

Aspek	Validator		Jml	Jml MaX	%	Ket
	1	2				
Format Angket	3	4	7	8	87,5 %	Sangat Valid
Bahasa yang Digunakan	8	7	15	16	93,75 %	Sangat Valid
Butir Pertanyaan Angket	6	8	14	16	87,5 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>36</b>	<b>40</b>	<b>89,58 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan validasi terlihat *Slide PowerPoint* berbasis *Android* pada kelas XI mata pelajaran PAI materi tentang Peradaban Islam Pada Masa Modern tergolong sangat valid dengan rata-rata persentase 89,12 %. Kriteria persentase untuk setiap aspek bersikar di atas 88-100%.

### 3) Hasil Validasi Angket Respon Guru

Untuk melihat respon guru akan praktikalitas *Slide PowerPoint* Berbasis *Android* pada kelas XI pada mata pelajaran PAI materi Peradaban Islam Pada Masa Modern, menggunakan anket respon yang divalidasikan oleh 2 validator. Hasil analisis validasi anket respon guru terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* dapat dilihat pada **Lampiran 9**. Secara umum keseluruhan atau secara umum hasil validasi anket respon guru dapat dilihat pada table 4.5

**Tabel 4. 5. Hasil validasi anket respon guru terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android***

Aspek	Validato r		Jml	Jml MaX	%	Ket
	1	2				
Format Angket	3	4	7	8	87,5 %	Sangat Valid
Bahasa yang Digunakan	8	8	8	16	100 %	Sangat Valid
Butir Pertanyaa n Angket	6	8	14	16	87,5 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>29</b>	<b>40</b>	<b>91,6 7 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan anket respon guru dapat dilakukan format anket, bahasa yang digunakan dan butir pertanyaan anket pada hasil validasi anket respon guru terhadap *Slide PowerPoint*

berbasis *Android*. Secara keseluruhan memperoleh persentase 91,67 % dengan kriteria sangat valid.

#### 4) Hasil validasi RPP

Penelitian ini menggunakan lembar validasi dimana bertujuan untuk memperoleh RPP yang dapat dikatakan valid. Dapat dilakukan dengan cara memberikan lembaran validasi kepada dosen validator yang berisi tentang kesesuaian RPP dengan KI, indikator mengacu kepada KD, kesesuaian urutan penyajian materi, indikator yang mudah diukur, kegiatan guru dan peserta didik yang jelas, memenuhi kata baku penelitian sebuah RPP, kebenaran tata bahasa serta kesederhanaan struktur kalimat dapat dilihat pada **Lampira 6**, secara garis besar dapat dilihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6 Hasil Validasi RPP**

Aspek	Validator		Jm 1	Jml MaX	%	Ket
	1	2				
Kesesuaian dengan Kurikulum	6	8	14	16	87,5 %	Sangat Valid
Perumusan Indikator	15	20	35	40	87,5 %	Sangat Valid
Perumusan Tujuan Pembelajaran	8	8	16	16	100 %	Sangat Valid
Pemilihan Sumber Belajar	15	20	35	40	87,5%	Sangat Valid
Langkah-langkah Belajar	6	8	14	16	70%	Valid
Penilaian	24	32	56	64	86,15%	Sangat Valid
Kebebasan	12	16	28	32	87,5	Sangat

dan Penulisan						Valid
Jumlah	104	139	243	288	86,22 %	Sangat Valid

**b. Hasil tahap praktikalitas**

**1) Analisis angket respon peserta didik terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint Berbasis Android***

Dari hasil angket yang didapatkan dari 30 orang peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.6. dapat dilihat pada **Lampiran 8**

**Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android***

Aspek	Jml	Jml MaX	%	Ket
Desain/Tampilan	585	720	81,25 %	Sangat Praktis
Isi	491	600	81,83 %	Sangat Praktis
Manfaat	202	240	84,16 %	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>	<b>1278</b>	<b>1560</b>	<b>82,41 %</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan angket respon peserta didik, hasil analisis angket respon peserta didik terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sangat praktis dengan persentase 82,41%.

**2) Analisis angket respon guru terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint Berbasis Android***

Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada tabel 4.7. dapat dilihat pada **Lampiran 10**

**Tabel 4.8 Hasil angket respon guru terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android*.**



Aspek	Jml	Jml MaX	%	Ket
Isi	8	8	100 %	Sangat Praktis
Konstruk	29	32	90,62 %	Sangat Praktis
Bahasa	12	12	100 %	Sangat Praktis
Penyajian	3	4	75%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>	<b>44</b>	<b>56</b>	<b>91,40 %</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan angket respon guru, hasil analisis angket respon guru terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sangat praktis dengan presentase brdasarkan tabel diatas dikategorikan sangat praktis dengan persentase 91,16%.

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Langkah ini yaitu melakukan implementasi *Slide PowerPoint* berbasis *Android*. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik.

##### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi, dimana kegiatan selanjutnya adalah dengan melaukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 peserta didik kelas XI MIPA 1 di SMA N 1 Batusangkar. Uji coba yang dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media. Dari data angket respon yang didapat dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat dari tabel 4. 8

**Tabel 4.9 Tabel Kelompok Kecil**

No.	Responden	Jumlah skor	Skor maksimal	%	Kriteria
1	R1	36	52	69,23%	Praktis
2	R2	44	52	84,61%	Sangat

					praktis
3	R3	47	52	90,38%	Sangat praktis
4	R4	40	52	76,92%	Praktis
5	R5	42	52	80,77%	Praktis
6	R6	39	52	75%	Praktis
7	R7	52	52	100%	Sangat praktis
8	R8	40	52	76,92%	Praktis
9	R9	43	52	82,69%	Sangat praktis
10	R10	40	52	76,92%	Praktis
<b>Rata- rata</b>		<b>423</b>	<b>520</b>	<b>81,34%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan uji tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok kecil pada tabel 4.9 Uji coba produk yang melibatkan 10 responden, diperoleh bahwa produk *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sangat praktis dengan persentase sebesar 81,34%

#### b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah produk diuji coba kelompok kecil dilakukan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba ini melibatkan 30 orang siswa kelas XI MIPA 4 . uji coba kelompok besar diperoleh hasil responden seperti tabel 4.9 berikut ini:

**Tabel 4. 10. Tabel Kelompok Besar.**

No.	Responden	Jumlah skor	Skor maksimal	%	Kriteria
1	R1	41	52	78,44%	Praktis
2	R2	42	52	80,77%	Praktis
3	R3	43	52	82,69%	Sangat praktis
4	R4	39	52	75%	Praktis
5	R5	44	52	84,61%	Sangat praktis
6	R6	40	52	76,92%	Praktis

7	R7	39	52	75%	Praktis
8	R8	47	52	90,38%	Sangat praktis
9	R9	46	52	88,46%	Sangat praktis
10	R10	40	52	76,92%	Praktis
11	R11	51	52	98,07%	Sangat praktis
12	R12	46	52	88,46%	Sangat praktis
13	R13	39	52	75%	Praktis
14	R14	48	52	92,30%	Sangat praktis
15	R15	48	52	92,30%	Sangat praktis
16	R16	43	52	82,69%	Sangat praktis
17	R17	39	52	75%	Praktis
18	R18	41	52	78,84%	Praktis
19	R19	39	52	75%	Praktis
20	R20	42	52	80,77%	Praktis
21	R21	39	52	75%	Praktis
22	R22	41	52	78,84%	Praktis
23	R23	42	52	80,77%	Praktis
24	R24	39	52	75%	Praktis
25	R25	39	52	75%	Praktis
26	R26	43	52	82,69%	Sangat praktis
27	R27	42	52	80,77%	Praktis
28	R28	43	52	82,69%	Sangat praktis
29	R29	47	52	90,38%	Sangat praktis
30	R30	48	52	92,30%	Sangat praktis
<b>Rata- rata</b>		<b>1280</b>	<b>1560</b>	<b>82,05</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 responden, diperoleh bahwa

produk *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sangat layak dengan persentase besar 82,05%. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sangat praktis.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, ini *Slide PowerPoint* berbasis *Android* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

Berdasarkan tanggapan dari peserta didik, dimana didapatkan saran dari siswa terhadap *Slide PowerPoint* berbasis *Android* ialah ada huruf pada tulisan yang salah. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sangat layak digunakan digunakan dalam proses pembelajaran, dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik yang didapatkan bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

## B. Pembahasan

### 1. Hasil Tahap Analysis

Pembelajaran PAI di dipandang membosankan oleh siswa, sebab masih minimnya penerapan dan pemanfaatan dari media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kebanyakan siswa hanya banyak mendengarkan penjelasan guru menerangkan pembelajaran. Pada saat pandemic COVID 19 dimana proses pembelajaran dilakukan secara Daring. Pada saat pembelajaran online siswa banyak yang kurang dalam memahami materi. Hasil dari wawancara yang dilakukan pada salah satu guru PAI kelas XI di SMA N 1 Batusangkar. Diketahui permasalahan

yang ditemui pada saat pembelajaran Daring adalah ada sebagian siswa yang rumahnya susah sinyal internet akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran dengan tepat waktu yang sesuai dengan jadwal yang diberikan sekolah, sehingga terjadilah penurunan minat siswa untuk belajar. Kondisi pandemi saat ini menjadi salah satu tantangan baru bagi guru dan siswa, karena pembelajaran yang semula belajar tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran Daring.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti melakukan penelitian pengembangan *Slide PowerPoint* Berbasis *Android* pada materi peradaban Islam pada masa modern yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

*Slide PowerPoint* berbasis *Android* dalam pembelajaran PAI disajikan dalam bentuk aplikasi yang di dalam aplikasi tersebut terdapat menu yang dapat dipilih oleh siswa seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan terdapat juga daftar pustaka. Dengan adanya *Slide PowerPoint* berbasis *Android* ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti melakukan penelitian pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* pada materi Peradaban Islam Pada Masa Modern yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Naili Fikriyah, 2017 "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kalitidu*". Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Perbedaan peneliti dengan penelitian ini adalah peneliti sebelumnya hanya terdapat SK, KD,

Indikator, Materi dan Evaluasi. Peneliti sebelumnya tidak ada video pembelajaran sedangkan produk yang ingin peneliti buat adanya video pembelajaran.

## 2. Tahap perancangan

Tahap perancangan ini bisa dilakukan setelah dilakunya tahap analysis, tahap perancangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* menggunakan beberapa aplikasi, hal yang pertama hal yang dilakukan adalah mengetahui dari pembelajaran, video pembelajaran, soal evaluasi serta sumber materi. Selanjutnya menyiapkan *file* yang akan menjadi bahan ajar seperti dalam bentuk *Ms PowerPoint* digunakan sebagai alat utama dalam pembuatan media pembelajar, dimana *Ms PowerPoint* digunakan untuk membuat background media, membuat tombol-tombol menggunakan hyperlink yang terdapat di *Ms PowerPoint*, membuat materi pembelajaran, dan menambahkan gambar yang di ambil dari internet. Kemudian untuk membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kine Master* dan membuat soal Evaluasi menggunakan Aplikasi *Ispring*. Setelah video pembelajar dan soal evaluasi selesai dibuat kemudian dimasukkan ke dalam *Ms PowerPoint* dan di publish kedalam bentuk file. Setelah menjadi file langkah selanjutnya di konversi kedalam aplikasi *Website 2 APK Building* untuk menjadikannya aplikasi yang dapat dibuka di *Android*.

Berdasarkan sebelum peneliti melakukan penelitian dimana dalam pembelajaran media yang digunakan guru mata pelajaran PAI dalam pembelajaran Daring masih berupa memberi materi di Grup *WhatsApp* dan pemberian tugas di *Google Classroom*.

Setelah media selesai dilakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran terhadap media. Saran dan komentar yang diberikan oleh pembimbing adalah untuk medianya sudah bagus dan saran yang diberikan adalah untuk menambahkan sound dan merapikan teks

yang keluar dari *background* sebelum diberikan divalidasi. Selain membuat *Slide PowerPoint* berbasis *Android*, pada tahapan ini dilakukan pembuatan instrumen penilaian produk seperti: instrument validasi Produk, RPP, instrument validasi angket respon guru, angket respon peserta didik, dan instrument Praktikalitas produk *Slide PowerPoint* Berbasis *Android*.

### **3. Tahap pengembangan**

#### **a. Validasi *Slide PowerPoint* Berbasis *Android***

Validasi *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata pelajaran PAI kelas XI materi Peradaban Islam Pada Masa Modern dilakukan oleh 2 validator yaitu terdiri dari 2 Dosen.

Revisi yang sudah dilakukan sesuai dengan masukan dari validator sebagai berikut:

- 1) Video pembelajaran terlalu panjang dan terlihat kaku
- 2) Soal evaluasi tidak acak
- 3) Adanya tulisan yang salah pada teks
- 4) Warna pada tulisan di ganti selain warna hitam
- 5) Tambah materi tentang pentingnya pembelajaran Peradaban Islam Pada masa Modern pada saat sekarang.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, menunjukkan bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* ini sangat valid. Dari aspek-aspek validasi *Slide PowerPoint* berbasis *Android* memperoleh hasil yang sangat valid. Sedangkan untuk indikator pada aspek kualitas isi dan tujuan seperti: dilengkapi dengan menu, sesuai KI dan KD dan tujuan pembelajaran, apersepsi sesuai dengan tujuan pembelajaran, multimedia dilengkapi teks, gambar, video dan daftar pustaka memperoleh persentase 91,67 % dengan kriteria sangat layak. Indikator pernyataan kualitas instruksional seperti: multimedia mendukung siswa dalam belajar, multimedia menambah motivasi

siswa, multimedia meningkatkan kemampuan siswa memperoleh persentase 90 % dengan kriteria sangat valid. Sedangkan indikator kualitas teknis seperti: desain awal, tulisan, gambar, video dan evaluasi dan bahasa memperoleh persentase 87,5 % dengan kriteria sangat valid.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil dari validasi dari 2 validator, validasi *Slide PowerPoint* berbasis *Android* memperoleh persentase 89,12 % dengan kriteria sangat valid sehingga dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Dengan adanya *Slide PowerPoint* berbasis *Android* ini dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu membuat peserta didik belajar secara mandiri di rumah.

**b. Hasil praktikalitas *Slide PowerPoint* Berbasis *Android***

Setelah dilakukannya uji coba di SMA N 1 Batusangkar pada Kelas XI MIPA 4, maka dapat dilihat praktikalitas dari *Slide PowerPoint* berbasis *Android* pembelajara PAI materi Peradaban Islam Pada Masa Modern. Praktikalitas diperoleh melalui pengisian angket oleh guru dan siswa. Untuk pengisian angket pada siswa dilakukan secara online menggunakan *Google Forms* dikarena pada saat itu peserta didik belajar secara online. Adapun hasil dari praktikalitas dari angket respon sebagai berikut:

**1) Angket respon guru terhadap *Slide PowerPoint* Berbasis *Android***

Hasil pengisian angket respon guru menunjukkan bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang dikembangkan sangat praktis untuk pembelajaran PAI materi peradaban Islam pada masa modern. *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mudah dikembangkan untuk dioperasikan memiliki isi materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan serta



mudah untuk dipahami. Berdasarkan analisa angket respon guru terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* memperoleh persentase 91,40 % dikategorikan sangat praktis

## **2) Angket respon peserta didik terhadap *Slide PowerPoint* Berbasis *Android***

Hasil dari pengisian angket respon peserta didik menunjukkan bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang dikembangkan sangat praktis. Berdasarkan analisis angket respon peserta didik terhadap praktikalitas *Slide PowerPoint* berbasis *Android* memperoleh persentase 82,41 % dikategorikan dengan sangat praktis. Hal ini sesuai dengan rancangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang memiliki tampilan yang menarik, mudah untuk dipahi dan mudah untuk di gunakan dan sangat praktis dalam penggnaannya, sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah.

## **4. Implementasi**

Selanjutnya tahap keempat adalah mengimpementasikan *Slide PowerPoint* berbasis *Android*. Kemudian merevisi hasil uji coba produk berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yaitu Aplikasinya bagus, membuat belajar lebih menyenangkan karena berisi materi yang sesuai dengan materi di sekolah. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajarandengan uji coba produk. Selain oleh para ahli produk *Slide PowerPoint* berbasis *Android* juga akan diberikan tanggapan

respon peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan yang menyatakan “sangat menarik” dengan perolehan persentase sebesar 82,05%.

## **5. Evaluasi**

Kemudian merevisi hasil uji coba produk berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yaitu *Slide PowerPoint* berbasis *Android* memudahkan para siswa saat belajar dan juga menyenangkan. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa *Slide PowerPoint* yang dikembangkan sangat praktis digunakan di dalam proses pembelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu Pengembangan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata pelajaran PAI materi Peradaban Islam pada Masa Modern Kelas XI SMA dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil persentase rata-rata validasi *Slide PowerPoint* berbasis *Android* mata pelajaran PAI materi Peradaban Islam pada Masa Modern kelas XI SMA adalah 89,12 % kategori sangat valid. Untuk hasil rata-rata validasi RPP adalah 86,22 % persentase sangat valid. Selain itu hasil rata-rata persentase Validasi lembar instrument validasi *Slide PowerPoint* berbasis *Android* sebesar 91,67% kategori sangat valid dan validasi angket respon siswa sebesar 89,58% persentase sangat valid dan validasi angket respon guru sebesar 91,67% persentase sangat valid.
2. Hasil uji coba praktikalitas yang dilakukan peserta didik di kelas XI SMN 1 Batusangkar menunjukkan persentase 82,41% kategori sangat praktis dan hasil uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 1 Batusangkar menunjukkan persentase 91,40% kategori sangat praktis.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan saran untuk peneliti lebih lanjut:

1. Bagi pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri

2. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan *Slide PowerPoint* berbasis *Android* yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi peneliti lainnya
  - a. Hendaknya dapat mengembangkan media *Slide PowerPoint* berbasis *Android* dengan menggunakan referensi tidak hanya buku, namun menggunakan jurnal.
  - b. Hendaknya dapat melakukan uji lebih lanjut lagi, hingga sampai mengetahui efektifitas penggunaan media *Slide PowerPoint* berbasis *Android*

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, D. K. (2017). *Kolaborasi Dahsyat ANDROID Dengan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Anwar, & Sukasmo. (2019). Powerpoint Development As MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif) To Create Learning Motivation In Optical Instruments. *Jurnal Of Curriculum And Learning*. Vol 7, No 2.
- Apriani, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Pembahasan Statistika. Lampung: Bandar Lampung.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, & Dkk. (2020). Pengembangan Powerpoint Dengan Discovery Learning Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMAN 4 Palembang. *Jurnal Bioeduscience*. Vol 03, No 02.
- Dewi, & Dkk. (2020). Pengaruh Metode Bernyanyi Berbantu Media Microsoft Powerpoint Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5, No 1.
- Filayati, M. (2016). Pengguna Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*. Vo. 04, No 02. .
- Giri, & Dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TAI Berbantu Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 5, No 2, 4.
- Herman, D. S. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Herman, D. S. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ihsan, F. (2013). *Dasa- Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Intan, Trivena, Maria, Daeng; N.N, Mewengkang ; Edmon, R Kalesaran. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journa Acta Diurna*.
- Maharani, I. D., & Nur, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 218.

- Marleni, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Partner Swich Dengan Media Microsoft Powerpoint Pada Materi Saraf Manusia Di Kelas XI SMAN 7 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Vol 5, No 1.*
- Masgantir, S. (2012). *Perkembangan Peserta Didik.* Medan : Perdana Publishing.
- Nazruddin, S. H. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablrt PC Berbasis Android.* Bandung: Informatika Bandung.
- Ramayulis. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam.* Jakarta: Kalam Mulia.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2001). *Media Pengajaran: Penggunaan Dan Pembuatannya.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Riyyana, C., & Susilana, R. (2012). *Media Pembelajaran.* Jakkarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Syah, M. (2016). Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Menggunakan Media Powerpoint Dan LKS Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Kelas XKBB Di SMK N 7 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Bangunan. Vol 3, No 3.*