

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi komponen utama agar tercipta manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat melahirkan manusia yang bermanfaat baik dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, maupun berbangsa dan juga bernegara. Maka pendidikan wajib dilaksanakan dengan sungguh-sungguh agar sesuai dengan tujuan pendidikan. Keberhasilan suatu bangsa dapat diukur dengan kualitas pendidikan yang dapat meningkatkan kompetensi masyarakat yang tinggal didalamnya. Tujuan pendidikan sudah tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”.<sup>1</sup>

Manusia adalah ciptaan tuhan yang mempunyai akal pikiran yang memiliki potensi untuk terus mengembangkan diri. Salah satu cara manusia agar dapat berkembang adalah dengan jalur pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab I, disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa aktif untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

---

<sup>1</sup> Tim Redaksi BIP, *Undang-Undang Dasar 1945* (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2017).10

negara.<sup>2</sup> Pendidikan diwajibkan kepada siapa pun tanpa memandang perbedaan. Pencapaian pendidikan yang baik dan tepat memerlukan kajian ilmu yang lebih mendalam tentang bagaimana solusi agar pendidikan dapat dilaksanakan dengan baik.<sup>3</sup> Pendidikan menjadi bagian penting dalam hidup manusia. Faktor yang menjadi penunjang tercapainya tujuan pembelajaran yaitu salah satunya dengan adanya guru yang professional.

Guru profesional merupakan faktor penunjang dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Yang dinamakan dengan guru professional yaitu pendidik yang tidak hanya pintar dalam menyampaikan materi-materi tetapi juga pintar dalam mengatur kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan lancar dan peserta didik termotivasi untuk dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Menurut Robert W. Richey salah satu ciri guru profesional adalah guru di haruskan untuk mempunyai pengetahuan dan juga keterampilan dalam hal bahan ajar, metode pembelajaran, peserta didik, dan dasar kependidikan.<sup>4</sup> Untuk mencapai hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini sesuai dengan peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59 tentang pengembangan sistem pendidikan berbasis teknologi dan informasi.

Ilmu pengetahuan senantiasa berubah menjadi lebih baik dari zaman ke zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan ini menjadi penunjang lahirnya teknologi-teknologi terbaru yang menjadi pertanda bahwa telah terjadi

---

<sup>2</sup> Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional., n.d.

<sup>3</sup> Choiru Umatin, *Pengantar Pendidikan* (Malang: CV. Pustaka Learning Center, 2021).2

<sup>4</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2012).19

kemajuan zaman. Sampai saat ini, teknologi sudah memasuki tahap *digital*. Di Indonesia, di semua aspek sudah mulai menggunakan teknologi termasuk juga dalam aspek pendidikan. Dalam dunia pendidikan teknologi adalah suatu sistem yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Penerapan teknologi dalam pendidikan di Indonesia sudah mencapai berbagai aspek contohnya teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dan sumber belajar.<sup>5</sup>

Media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang sangat penting. Adanya media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi agar lebih giat belajar.<sup>6</sup> Selain itu, media pembelajaran bermanfaat untuk menarik minat peserta didik agar tertarik dengan materi yang telah disajikan.

Dengan adanya kemajuan teknologi yang berkembang begitu cepat dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam pengembangan media pembelajaran baru berbasis teknologi digital, guru harus memiliki bekal kemampuan dalam menggunakan teknologi digital. Pembuatan media pembelajaran berbasis digital juga memerlukan kreativitas yang tinggi dalam pembuatannya. Penggunaan media pembelajaran juga sangat penting agar dalam kegiatan belajar mengajar tidak selalu monoton dan juga agar siswa

---

<sup>5</sup> Sudarsri Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 94–100, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

<sup>6</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rival, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007).2

tidak merasa bosan Ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Media adalah perantara untuk memancing kemampuan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Dalam penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan beberapa aspek agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan berjalan dengan terstruktur.<sup>7</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fiqih MTs Baitu Muttaqin Tumbrasanom terdapat empat permasalahan dalam pembelajaran Fiqih yang diungkapkan 1) peserta didik kurang tertarik dengan materi yang mengharuskan untuk dihafalkan 2) Minat membaca kurang, termasuk pada mata pelajaran fiqh yang didalamnya terdapat banyak konsep yang harus dipahami dengan cara membaca oleh peserta didik. 3) keterbatasan buku bacaan tentang materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. 4) alokasi waktu pembelajaran yang terbatas menyebabkan kurang optimalnya penyampaian materi.<sup>8</sup>

Pada saat observasi didapatkan informasi bahwa strategi pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa cenderung berperan pasif dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah, dan pada RPP yang tersedia disekolah hampir semua materi menggunakan metode ceramah termasuk juga pada materi haji dan umroh. Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang banyak konsep, hafalan, dan juga praktek apabila metode yang digunakan hanya berpusat pada peran guru.

---

<sup>7</sup> Muhamad Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi," *Diksi* 29, no. 2 (2021): 205–16, <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>.

<sup>8</sup> Munib, Wawancara Kegiatan Pembelajaran (15 Desember 2023) di ruang guru MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom, Kedungaem.

Berdasarkan hasil wawancara penyebab belum menerapkan media pembelajaran berbasis android dikarenakan guru belum mendapatkan pelatihan khusus pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Jika pembuatan media dengan bantuan tutorial youtube juga membutuhkan waktu yang lama, mengingat juga materi dalam satu mata pelajaran juga cukup banyak.

Beberapa materi dalam fiqh memiliki karakteristik praktek, tetapi dengan adanya keterbatasan alokasi waktu banyak materi yang tidak tersampaikan secara penuh. Sehingga dibutuhkan media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun. Untuk mengatasi hal tersebut perlu peran media yang mendukung seperti halnya pengembangan media ajar cetak ke media ajar berbasis digital. Salah satu media digital yang dapat menjadi solusi dari permasalahan ini adalah aplikasi android yang dapat digunakan untuk bahan belajar materi yang belum tersampaikan secara penuh disekolahan.

Materi haji umroh adalah salah satu materi yang memiliki karakteristik praktek. Haji dan umroh adalah materi yang wajib dipelajari oleh semua orang termasuk juga oleh peserta didik. Selain untuk pengetahuan akademis haji umroh juga dibutuhkan dalam kehidupan yang akan datang, karena haji adalah rukun Islam yang wajib dikerjakan bagi setiap muslim yang sudah mampu. Akan tetapi sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi haji dan umroh ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah. Karena pada dasarnya materi haji dan umroh memerlukan praktek agar materi dapat

dipahami. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas VIII didapatkan informasi bahwa pada materi haji banyak kata-kata yang sulit di mengerti, doa-doa dan juga tempat- tempat yang sulit untuk di ingat oleh peserta didik.<sup>9</sup> Materi ini memiliki banyak konsep didalamny sehingga membutuhkan media pembelajaran yang *representatif* dan bisa diulang-ulang pada saat peserta didik membutuhkannya.

Sesuai data dan uraian diatas pemahaman siswa terhadap materi haji dan umroh Ketika disampaikan menggunakan metode ceramah bisa dikatakan kurang. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan agar siswa dapat mengakses dan belajar materi haji umroh dimana pun dan juga dapat diulang-ulang Ketika siwa membutuhkannya. Hal ini bisa dijawab dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android*. Sehingga diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android ini bisa menjadi solusi untuk materi yang didalamny terdapat banyak konsep, hafalan dan juga praktek. Karena aplikasi yang akan dikembangkan ini tidak hanya memuat materi berupa teks saja tetapi juga terdapat video simulasi sehingga siswa dapat melihat secara langsung bagaimana proses pelaksanaan haji dan umroh, dan juga didalamny terdapat soal evaluasi yang dapat digunakan peserta didik secara langsung untuk mengasah sejauh mana pemahaman mereka tentang materi haji dan umroh.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom, peserta didik menggunakan *handphone* hanya

---

<sup>9</sup> Putri, Wawancara Kegiatan Pembelajaran (15 Desember 2023) di ruang kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom, Kedungadem.

sebatas untuk mengakses *social network* (*facebok, tiktok, instagram, twiter, whatsapp*) bahkan bermain *game*. Dari observasi seluruh sistem operasi pada handphone yang digunakan oleh siswa MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom berbasis *Android*.

Pada saat ini sudah banyak situs web yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran atau biasa dikenal dengan dengan istilah *web app creator*, Contoh dari *web app creator* salah satunya adalah *kodular*. *Kodular* merupakan *web app creator* cuup mudah digunakan untuk memula karena tidak memerlukan persandian (*coding*) dalam pembuatan aplikasi.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian diatas peneliti memberikan inovasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart PHU* Materi Haji dan Umroh Siswa Kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas dapat dirumuskan rumusan masalah pengembangan media pembelajaran *Smart PHU* sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Smart PHU* materi haji

---

<sup>10</sup> Muyasir Muyasir and Rahmat Musfika, “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Web Kodular,” *JINTECH: Journal Of Information Technology* 3, no. 1 (2022): 22–28, <https://doi.org/10.22373/jintech.v3i1.1564>.

dan umroh kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart PHU* pada materi haji dan umroh kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom?

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan pengembangan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Smart PHU* yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Smart PHU* materi haji dan umroh pada mata pelajaran fikih kelas VIII materi haji umroh di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Smart PHU* materi haji dan umroh pada mata pelajaran fikih kelas VIII materi haji umroh di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom.

### D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang sudah diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak antara lain:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memperluas pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran yang berguna untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan dan menjadi inovasi media



pembelajaran baru di mata pelajaran fiqih materi haji dan umroh. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran aplikasi *Smart PHU* sebagai media pembelajaran baru dalam pembelajaran fiqih kelas VIII materi haji dan umroh.

b. Bagi Siswa

- 1) Peserta didik mendapatkan pengalaman baru menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses lewat android masing-masing anak.
- 2) Dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada proses belajar mengajar di mata pelajaran fiqih materi haji dan umroh..
- 3) Dapat meningkatkan pemahaman siswa di materi haji dan umroh..

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah dan membantu menunjang prestasi siswa serta menjadi inovasi media pembelajaran baru untuk sekolah.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu dapat menambah pengalaman baru tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses lewat android yaitu aplikasi *Smart PHU* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran fiqih materi haji dan

umroh kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom

### E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi *Smart PHU* yang dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran fiqih materi haji dan umroh, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis media visual berbasis aplikasi *android*, kemudian dapat *diinstal* melalui link maupun *barcode*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pendidikan agama islam mata pelajaran fikih materi haji dan umroh di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom, Kedungadem, Bojonegoro.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD yang ada di mata pelajaran pendidikan agama islam mata pelajaran fikih materi haji dan umroh di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom.

Media pembelajaran yang dikembangkan memuat beberapa *prototype* yaitu

- a. Halaman Awal

*Prototype* halaman awal merupakan tampilan yang pertama muncul ketika aplikasi dibuka, selanjutnya user menekan tombol mulai untuk memilih menu

b. Menu Utama

*Prototype* halaman ini berisi menu utama dalam aplikasi media pembelajaran *Smart PHU*, terdapat 5 menu utama yang disediakan, yaitu: (1) menu Haji, (2) menu Umroh, (3) menu Video, (4) menu Evaluasi, (5) menu Informasi.

c. Halaman Menu Haji

Pada *prototype* menu materi ini didalamnya terdapat menu-menu inti dari Haji (1) pengertian haji, (2) dalil haji, (3) syarat wajib dan syarat sah haji, (4) rukun haji, (5) wajib haji, (6) larangan haji, (7) dam atau denda, (8) macam-macam haji.

d. Halaman Menu Umroh

Pada *prototype* menu materi ini didalamnya terdapat menu-menu inti dari Umroh (1) pengertian umroh, (2) syarat wajib dan syarat sah umroh, (4) rukun umroh, (5) wajib umroh.

e. Halaman Menu Video

*Prototype* halaman menu video ini nantinya akan digunakan oleh peserta didik untuk melihat beberapa video tentang haji dan umroh

f. Halaman Menu Evaluasi

Di halaman *prototype* menu evaluasi ini terdapat soal kuis yang akan membantu dalam pembelajaran, serta dapat mengetahui sejauh mana pemahaman yang sudah didapatkan setelah membaca isi materi pada aplikasi media pembelajaran *Smart PHU*.

g. Halaman Menu Informasi

Di halaman *prototype* menu informasi ini terdapat informasi tentang aplikasi.

## F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Mengingat keterbatasan dari peneliti, baik dalam segi pengetahuan, pengalaman, waktu, tenaga, dan dana, agar penelitian tidak terlalu luas, sehingga peneliti hanya menekankan pada cakupan berikut ini:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berupa aplikasi *Smart PHU* untuk kelas VIII MTs Baitu Muttaqin Tumbrasanom, Kedungadem.
2. Uji coba produk dilakukan di MTs Baitu Muttaqin Tumbrasanom, Kedungadem, Bojonegoro.
3. Aplikasi *Smart PHU* digunakan sebagai media penunjang pembelajaran dikelas VIII MTs Baitu Muttaqin Tumbrasanom.
4. Media *Smart PHU* membahas tentang materi haji dan umroh. Aplikasi ini bisa diakses secara *offline* di *android* peserta didik

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional sebuah penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh peneliti. Bisa jadi definisi operasional antara peneliti satu dan lainnya berbeda meskipun memiliki judul yang sama persis. Adapun pemaparan dari definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. *Smart PHU* merupakan sebuah alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang haji dan umroh. Dikarenakan materi haji dan umroh memiliki cakupan materi yang luas dan bersifat praktek jadi diperlukan sebuah media agar mampu membantu peserta didik dalam memahami setiap materi yang diberikan oleh pendidik.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart PHU* pada mata pelajaran fiqh adalah suatu kegiatan menyusun, mendesain, dan menguji kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart PHU* yang didalamnya berisikan materi haji dan umroh kemudian dikemas dalam satu aplikasi. *Smart PHU* sebagai media pembelajaran dievaluasi menggunakan kriteria untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang baik, meliputi: validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba peserta didik.

#### H. Orisinalitas Penelitian

Berikut ini adalah penelitian yang relevan terkait pengembangan media pembelajaran aplikasi *Smart PHU*

**Tabel 1.1 orisinalitas penelitian**

No	Peneliti, judul, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Fina Fitriana, Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>android</i> untuk meningkatka	- Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&D - Menggunakan model	- Penelitian tersebut membahas pelajaran IPS, sedangkan penelitian dilakukan	Kelayakan media pembelajaran berbasis <i>android</i> mendapat kriteria sangat layak dari hasil

	<p>n hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di SMP Negeri 1 Lawang Malang, 2023<sup>11</sup></p>	<p>pengembangan ADDIE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan media berbasis aplikasi <i>android</i></li> </ul>	<p>peneliti membahas pelajaran Fikih.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian tersebut membahas materi IPS kelas VIII, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti membahas tentang haji dan umroh</li> <li>- Pembuatan aplikasi menggunakan bantuan <i>power point</i> sedangkan yang akan dilakukan peneliti menggunakan <i>webside kodular</i></li> </ul>	<p>rincian ahli validasi materi dengan nilai 94%. Hasil validasi ahli media dengan nilai 94% mendapat kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli pembelajaran guru IPS mendapat kriteria sangat layak dengan nilai 92%. Hasil angket tanggapan kemenarikan media pembelajaran berbasis <i>android</i> mendapat kriteria sangat layak dengan nilai 98%.</p>
2	<p>Elok Furoidah, Pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi <i>android</i> berbasis <i>construct 2</i> pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umroh kelas X di MA,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&amp;D</li> <li>- Menggunakan model pengembangan ADDIE</li> <li>- Mengembangkan media berbasis aplikasi <i>android</i></li> <li>- Sama-sama mengembangkan materi Haji</li> </ul>	<p>Pembuatan aplikasi menggunakan <i>construct 2</i> sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan <i>webside kodular</i></p>	<p>Kelayakan media pembelajaran setelah di validasi dari segi media mendapat nilai persentase sebesar 91 % dengan kategori sangat layak, dan dari segi materi mendapat nilai persentase 86 % dengan kategori sangat layak yang</p>

<sup>11</sup> Fina Fitriana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Lawang Malang* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023) 109.

	2023. <sup>12</sup>	dan Umroh		berarti media pembelajaran berupa aplikasi <i>android</i> berbasis <i>construct 2</i> “sangat layak” untuk di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran
3	Dadung Maulana, Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>adobe flash cs 6</i> pada mata pelajaran fikih kelas X materi haji MA Muslimat NU Palangka Raya. <sup>13</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&amp;D</li> <li>- Menggunakan model pengembangan ADDIE</li> <li>- Mengembangkan media berbasis aplikasi <i>android</i> Sama-sama mengembangkan materi Haji dan Umroh</li> </ul>	Pembuatan aplikasi menggunakan <i>adobe flash</i> sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan <i>website kodular</i>	Kelayakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i> pada materi Haji telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan ahli media untuk aspek tampilan 4,5 “Sangat baik” aspek pemrograman 4,5 “Sangat baik”, penilaian dari ahli materi untuk aspek pembelajaran 4,8 “Sangat baik” aspek isi 4,7 “Sangat baik”, penilaian dari hasil uji coba

<sup>12</sup> Elok Furoidah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Android Berbasis Construct 2 Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Haji dan Umroh Kelas X di MA* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2023), 76.

<sup>13</sup> Dadang Maulana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Materi Haji MA Muslimat NU Palangka Raya* (Palangka Raya: IAIN Palangka Raya, 2021), 83.

				perorangan di dapat dari aspek tampilan 4,9 “Sangat baik” aspek materi 5 “Sangat baik”, penilaian dari hasil uji coba kelompok kecil didapatkan dari aspek tampilan 4,6 “Sangat baik” dan aspek materi 4,6 “Sangat baik”
--	--	--	--	--

## I. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan arah yang jelas mengenai penulisan penelitian pengembangan ini, maka dapat diuraikan sistematikanya oleh penulis. Sistematika ini juga membuat jalan pikir penulis lebih mudah dalam mengarungi permasalahan yang ada, adapun penulisan proposal skripsi ini terdiri dari :

Bab I memaparkan pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan, Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II memaparkan kajian pustaka yang terdiri dari: Pengertian Pengembangan, Pengertian Media Pembelajaran, Fungsi Media



Pembelajaran, Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran, Aplikasi *Smart PHU* (Pra Haji Umroh), dan Mata Pelajaran Fikih Madrasah Tsanawiyah Materi Haji Umroh.

Bab III bagian ini memaparkan metode penelitian yang terdiri dari: Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik dan instrumen Pengumpulan Data, Data dan Sumber data, Uji Coba Produk, dan Teknik Analisis Data dari Aplikasi *Smart PHU* Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Materi Haji Umroh.

Bab IV ini memaparkan penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan dari penelitian Pengembangan Aplikasi *Smart PHU* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Materi Haji Umroh.

Bab V ini merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian Pengembangan Aplikasi *Smart PHU* (Pra Haji Umroh) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Materi Haji Umroh.

UNUGIRI