

ABSTRAK

Firmansyah, 1182020083, 2022, Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Pelajaran Fiqih Kelas XI (Penelitian pada Materi Waris Siswa Kelas XI MAN 1 Garut)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data observasi yang menunjukkan adanya fenomena bahwa e-learning dari Kemenag seringkali mengalami error sehingga siswa sulit untuk mengakses dalam pembelajaran hal ini dapat mempengaruhi kenyamanan siswa dalam pembelajaran. Untuk merespon hal itu maka peneliti melakukan pendesainan media pembelajaran untuk meningkatkan kenyamanan kegiatan pembelajaran siswa kelas XI di MAN 1 Garut.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan Situs Web Kodular untuk siswa kelas XI MAN 1 Garut. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat dimanipulasi. Instrumen yang didengar, dilihat, dibaca, didiskusikan, dan digunakan. Sedangkan belajar merupakan usaha sadar dalam mengembangkan kemampuan, atau belajar juga diartikan sebagai usaha dalam menciptakan lingkungan bagi siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang diadaptasi dan dimodifikasi dari model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Kegiatannya pada setiap tahap yaitu: tahap pendefinisian (*define*), Tahap Perancangan (*design*), tahap, (*develop*), dan Penyebaran (*disseminate*).

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dilakukan pada 4 tahap yaitu: a) Studi pendahuluan; b) Perancangan; c) Pengembangan; dan d) Uji coba dan evaluasi. 2) Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android layak untuk digunakan berdasarkan penilaian: a) Ahli materi diperoleh hasil sebesar 88,97% (sangat layak); dan b) Ahli media diperoleh hasil sebesar 84,60% (sangat layak). 3) Penilaian siswa terhadap media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 83,13% (sangat layak) dan uji lapangan diperoleh hasil sebesar 87,48% (sangat layak).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Android*, *Kodular*, *MAN*, *Reset and Development*.