

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *ASSEMBLR EDU* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK KELAS X SMA
NEGERI 1 GEDANGAN**

SKRIPSI

Oleh :

ZAHROTUL JANNAH

D91219158



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zahrotul Jannah

NIM : D91219158

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Alamat : Padang Bandung Rt. 18 Rw.05, Dukun, Gresik

No. Telp : 085749967095

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Gedangan” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Gresik, 25 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : ZAHROTUL JANNAH

NIM : D91219158

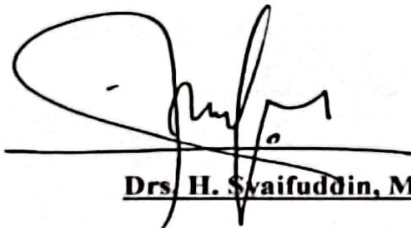
Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *ASSEMBLR EDU* DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PAI DAN
BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI
1 GEDANGAN

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 7 Juni 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I

NIP. 196911291994031003



Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I

NIP. 197402072005012006

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Zahrotul Jannah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 27 Juni 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Prof. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag

NIP. 197404242000031001

Penguji II

Drs. Sulikho, M.Pd.I

NIP. 196808061994031003

Penguji III

Drs. H. Sya'uddin, M.Pd.I

NIP. 196911291994031003

Penguji IV

Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I

NIP. 197402072005012006



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zahrotul Jannah

NIM : D91219158

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

E-mail address : zahrotuljannah331@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ASSEMBLR EDU DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 GEDANGAN

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Juli 2023

Penulis

Zahrotul Jannah

ABSTRAK

Zahrotul Jannah, D91219158, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing Skripsi: Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I dan Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I.

Pembelajaran PAI yang cenderung monoton membuat peserta didik kurang dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* merupakan salah satu alat yang dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi 3D dan *Augmented Reality (AR)* sehingga materi dapat difahami dengan lebih mudah oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan, 2) Tingkat pemahaman materi PAI peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan, dan 3) Efektivitas penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* dalam meningkatkan pemahaman materi PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain *post-test only control group design* guna mengetahui tingkat pemahaman materi PAI peserta didik dengan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu*. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling* dengan cara pengambilan berdasarkan tujuan dari suatu populasi. Data diperoleh dengan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara penghitungan melalui analisis statistik deskriptif dan parametrik.

Hasil dalam penelitian ini menyatakan bahwa; 1) Penerapan media pembelajaran *assemblr edu* dalam pembelajaran PAI kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan berjalan dengan baik. 2) Tingkat pemahaman materi PAI peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan pada dua kelas menunjukkan perbandingan skor yang signifikan. Kelas kontrol masuk dalam kategori sedang dengan skor rata-rata 71, sedangkan kelas eksperimen lebih tinggi dengan skor 81,57 sehingga masuk dalam kategori tinggi. 3) Penerapan media pembelajaran *assemblr edu* memiliki efektivitas terhadap peningkatan pemahaman materi PAI peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis uji independent sample t-test yang memperoleh hasil pengujian sig. (2-tailed) sebesar 0,00. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi (0,05) dalam uji *independent sample t-test*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Assemblr Edu*, Tingkat Pemahaman Materi, Pembelajaran PAI.

ABSTRACT

Zahrotul Jannah, D91219158, The Effectiveness of the Use of Assemblr Edu Application-Based Learning Media in Improving Understanding of PAI Material and Characteristics of Class X Students of SMA Negeri 1 Gedangan. Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Thesis Advisor: Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I and Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I.

PAI learning which tends to be monotonous makes students unable to properly understand the material presented, so that the learning objectives are not achieved. Learning media based on the Assemblr Edu application is a tool that can support learning using 3D and Augmented Reality (AR) technology so that students can understand the material more easily.. This study aims to find out: 1) The application of learning media based on the assemblr edu application in PAI learning for class X students at SMA Negeri 1 Gedangan, 2) The level of understanding of PAI material for class X students at SMA Negeri 1 Gedangan, and 3) The effectiveness of the application Assemblr Edu learning media in increasing understanding of PAI material in class X students at SMA Negeri 1 Gedangan.

The research method used is the experimental method with a post-test only control group design in order to determine the level of understanding of students' PAI material by applying learning media based on the assemblr edu application. The sample technique used in this research is purposive sampling by taking it based on the purpose of a population. Data obtained by interview, observation, test, and documentation techniques. Data analysis was carried out by calculating through descriptive and parametric statistical analysis.

The results in this study state that; 1) The application of assemblr edu learning media in PAI learning for class X at SMA Negeri 1 Gedangan is going quite well. 2) The level of understanding of PAI material in class X SMA Negeri 1 Gedangan in the two classes shows a significant score comparison. The control class obtained an average score of 71, while the experimental class had a higher score of 81.57. 3) The application of assemblr edu learning media has effectiveness in increasing the understanding of PAI material in class X SMA Negeri 1 Gedangan. This can be proven by the results of the analysis of the independent sample t-test which obtained the sig. (2-tailed) of 0.00. This value is smaller than the significance level (0.05) in the independent sample t-test.

Keywords: Assemblr Edu Learning Media, Level of Understanding of Materials, PAI Learning.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Hipotesis Penelitian	12
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	12
H. Definisi Operasional	13
I. Sistematika Pembahasan	16

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran.....	20
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	24
B. Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	25
1. Pengertian Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	25
2. Karakteristik Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	27
3. Fitur dan Cara Kerja Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	28
4. Langkah-Langkah Penerapan.....	33
5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	34
C. Pemahaman Materi PAI	35
1. Pengertian Pemahaman	35
2. Indikator Pemahaman.....	36
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman	38
4. Materi Pendidikan Agama Islam (PAI)	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian	44
B. Variabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data	52
E. Teknik Analisis Data	54

BAB IV PAPARAN DATA HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Gedangan	61
B. Pemaparan Data	73
1. Data Tentang Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gedangan	73
2. Data Tentang Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gedangan	77

BAB V ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gedangan.....	83
B. Analisis Data Tingkat Pemahaman Materi PAI Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gedangan.....	91
C. Analisis Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan	97

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	103
B. Rekomendasi dan Saran	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1	Proses komunikasi umpan balik.....	20
2.2	Logo aplikasi Assemblr Edu	29
2.3	Langkah mengakses aplikasi Assemblr Edu (1)	29
2.4	Langkah mengakses aplikasi Assemblr Edu (2)	30
2.5	Tampilan awal aplikasi Assemblr Edu	30
2.6	Fitur “Kelas” di Assemblr Edu.....	31
2.7	Fitur “Topik” di Assemblr Edu	31
2.8	Fitur “Scan” di Assemblr Edu	32
2.9	Fitur “Kamu” di Assemblr Edu	32
4.10	Struktur Organisasi SMAN 1 Gedangan	65

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Pretest-Posttest Control Group Design	45
3.2	Indikator Pemahaman	47
3.3	Kisi-kisi instrumen tes pemahaman peserta didik pada materi “Menerapkan Al-Kulliyatu Al-Khamsah dalam Kehidupan Sehari-hari”	48
3.4	Kisi-kisi lembar observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Assemblr Edu	49
3.5	Kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media Assemblr Edu	50
3.6	Daftar Populasi	51
3.7	Kriteria Pengkategorian Tingkat Pemahaman.....	55
4.1	Daftar Tenaga Pendidik SMA Negeri 1 Gedangan.....	65
4.2	Daftar Tenaga Kependidikan SMA Negeri 1 Gedangan	69
4.3	Daftar Peserta Didik SMA Negeri 1 Gedangan	70
4.4	Daftar Sarana Prasarana SMA Negeri 1 Gedangan	70
4.5	Data Keterlaksanaan Sintaks Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Assemblr Edu	75
4.6	Data Aktivitas Peserta Didik selama pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Assemblr Edu.....	76
4.7	Data Peserta Didik Kelas Kontrol	78
4.8	Data Peserta Didik Kelas Eksperimen	79
4.9	Data Skor Tes Kelas Kontrol	80

4.10 Data Skor Tes Kelas Eksperimen.....	81
5.1 Analisis Data Keterlaksanaan Sintaks Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Assemblr Edu	83
5.2 Analisis Data Aktivitas Peserta Didik selama pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Assemblr Edu	88
5.3 Hasil analisis deksriptif skor tes pemahaman materi	92
5.4 Hasil pengkategorian tingkat pemahaman materi peserta didik kelas kontrol	93
5.5 Hasil pengkategorian tingkat pemahaman materi peserta didik kelas eksperimen	96
5.6 Hasil uji normalitas	98
5.7 Hasil uji homogenitas	99
5.8 Hasil uji independent sample t-test	100

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	109
Lampiran 2. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	110
Lampiran 3. Surat Tugas Pembimbing.....	111
Lampiran 4. Kartu Konsultasi Skripsi.....	112
Lampiran 5. Lembar Tes Pemahaman Materi.....	113
Lampiran 6. Pedoman Penskoran Tes.....	116
Lampiran 7. Pedoman Observasi.....	118
Lampiran 8. Pedoman Wawancara.....	121
Lampiran 9. Validasi Instrumen Penelitian.....	122
Lampiran 10. Modul Ajar.....	127
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	138

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu aspek terpenting guna memperbaiki kualitas serta kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia guna menguasai pesatnya kemajuan teknologi saat ini. Undang-undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I ayat 1 menyatakan:

“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”¹

Secara mendasar, hakikat belajar ialah serangkaian interaksi yang terjadi pada diri peserta didik dengan lingkungan sekitarnya yang menghasilkan perubahan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.² Sedangkan proses pembelajaran adalah kegiatan interaksi dan komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik yang didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.³ Proses pembelajaran yang efektif ialah proses pembelajaran yang bukan hanya terfokus pada hasil belajar, namun juga bagaimana proses pembelajaran itu dapat memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, mutu, serta dapat memberikan perubahan ke arah yang

¹ Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), UU RI No. 20 Th. 2003, (Cet. V; Jakarta: Sinar Grafika, 2013), h. 3.

² Silviana Nur Azizah, “Hakikat Belajar dan Pembelajaran”, *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1, No. 2 (2017), 176.

³ *Ibid*, 179.

baik bagi diri peserta didik.⁴ Dalam mencapai hal tersebut, dibutuhkan keseimbangan antar unsur pembelajaran mulai dari guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, materi pembelajaran, optimalisasi penggunaan media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Media pembelajaran ialah perangkat pendidikan yang dirancang oleh pendidik untuk mempermudah proses penyampaian materi dari pendidik ke para pembelajar.⁵ Media pembelajaran berguna dalam kegiatan pembelajaran. Namun kedudukan media dalam kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari perangkat pembelajaran yang lain, dengan kata lain semuanya saling berhubungan satu sama lain. Didalam proses pembelajaran, media dipergunakan untuk menstimulus peserta didik guna mendapatkan pemahaman materi pembelajaran dengan gampang. Dengan adanya media pembelajaran, efektifitas dan mutu pendidikan akan lebih mudah tercapai.⁶

Derasnya laju perkembangan teknologi dan informasi membuat manusia tidak dapat menghindarinya, maka dampak yang ditimbulkannya bagi dunia adalah peningkatan mutu pendidikan. Pada sektor pendidikan, proses pembelajaran saat ini lebih mengarah kepada proses pembelajaran yang modern. Sehingga pendidik disini menghadapi tantangan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk menciptakan, mengembangkan atau meninovasikan media pembelajaran menjadi lebih interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran yang semakin bervariasi merupakan tantangan tersendiri

⁴ Fakhurrrazi, "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif", *Jurnal At-Tafkir*, Vol. XI, No. 1 (2018), 87.

⁵ Mustofa Abi Hamid, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 3.

⁶ Suprpto, "Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi Di Sekolah", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1 (2006), 35.

bagi seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.⁷

Pada penelitian ini, peneliti menemukan fakta lapangan bahwa kegiatan pembelajaran PAI di kelas X SMAN 1 Gedangan dinilai monoton dan kurang menarik seperti apabila seorang pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran hanya dengan memanfaatkan metode ceramah, terkadang dibantu dengan media *powerpoint*. Hal tersebut akan berdampak pada kurangnya rasa ketertarikan peserta didik untuk memperhatikan apalagi untuk memahami sebuah pokok pembahasan. Kedepannya hal ini akan mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Situasi belajar seperti ini membuat peserta didik menjadi pasif. Sesekali guru melemparkan beberapa pertanyaan, namun hanya sedikit peserta didik yang memberikan respon. Beberapa peserta didik lain cenderung mengantuk, ngobrol bersama teman, bahkan ada beberapa yang bermain *smartphone*.

Penggunaan media pembelajaran dalam mempengaruhi pemahaman peserta didik disebabkan adanya interaksi antara *last & new experience* peserta didik. Menurut Bruner⁸, terdapat tiga tingkatan utama: 1) *direct experience* (pengalaman langsung) 2) pengalaman gambar (*iconic*), dan 3) pengalaman abstrak. Melalui pengalaman langsung, peserta didik dapat merasakan kesan paling bermakna, karena dalam pembelajarannya melibatkan seluruh indera manusia. Pada pengalaman abstrak, ketika pesan terkandung dalam simbol

⁷ Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi, dan Mahmuddin Yunus, "Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 2 (2012), 2.

⁸ Lihat dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), 7.

(*iconic*), indera yang terlibat memang terbatas namun keterlibatan imajenatif peserta didik akan meningkat. Pengalaman langsung dengan pengalaman abstrak terjadi silih berganti. Pengalaman langsung dapat memodifikasi dan memperluas lingkup abstraksi peserta didik sedangkan kemampuan menginterpretasikan simbol (*iconic*) sangat penting untuk memahami pengalaman langsung yang dialami peserta didik dan ini sangat membantu.

Smartphone masa ini merupakan satu diantara banyak alat komunikasi yang paling sering dipakai, khususnya dikalangan remaja. *Smartphone* ialah piranti telepon genggam menggunakan basis operasi layaknya computer dalam pengembangannya.⁹ Karena tingginya fungsionalitas *smartphone* serta tingginya tingkat penggunaan *smartphone* dikalangan peserta didik, diharapkan *smartphone* dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Pemanfaatan *smartphone* dalam bidang pendidikan secara umum dikenal dengan teknologi *mobile learning (m-learning)*.¹⁰ Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat memberi kontribusi yang positif dalam mengakses materi pembelajaran melalui berbagai aplikasi yang menarik salah satunya adalah Assemblr Edu. Aplikasi ini dapat menampilkan media berbasis 3D dan *Augmented Reality (AR)*. Melalui aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik lebih cepat dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

⁹ Intan T.V.D, N.N Mewengkang,dan Edmon R. Kalesaran, “Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado”, *E-Journal “Acta Diurna”*, Vol. VI, No. 1 (2017), 5.

¹⁰ Rizki Suhendar Putra, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 11, No. 2 (2017), 2010.

Penggunaan media pembelajaran berbasis 3 dimensi akan memberikan peserta didik pengalaman belajar yang bermakna dan menarik. Pembelajaran menggunakan 3 dimensi yang didesain semenarik mungkin dapat melibatkan indera peraba, penglihatan, pendengaran, dapat dilakukan secara kolaboratif serta dapat dilihat dari segala arah.¹¹ Sedangkan *Augmented Reality* (AR) merupakan media tiga dimensinya yang memungkinkan objek abstrak divisualisasikan dan ditampilkan di sekitar kita seolah olah itu nyata. *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu cabang baru dari teknologi *Virtual Reality* (VR). Prinsip *Augmented Reality* (AR) secara umum bersifat interaktif yakni representasi realistik dunia nyata, *immersion* (penyisipan objek ke dunia nyata), dan *real time*.¹² *Augmented Reality* (AR) biasanya digunakan dalam dunia industri untuk mempromosikan suatu produk dan untuk pembuatannya selama ini dinilai cukup sulit karena harus menguasai beberapa aplikasi pemrograman. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, *Augmented Reality* (AR) juga dapat digunakan dalam bidang akademis yakni sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dengan basis *Augmented Reality* (AR) bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman para peserta didik.

Pendidikan Agama Islam di lembaga pendidikan merupakan satu diantara banyak upaya yang bertujuan membantu peserta didik memahami ajaran agama Islam dan hidup berpedoman sesuai dengan norma agama yang telah

¹¹ Akhmad Sugiarto, "Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah", *Madaris: Jurnal Guru Inovatis*, 2022, 3.

¹² Fitri Sylvia, dkk., "Efektivitas *Augmented Reality* Terhadap Higher Order Thinking Skills Siswa Pada Pembelajaran Biologi", *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 07, No. 02 (2021), 133.

ditetapkan dalam al-Quran dan Hadis. Menurut Ramayulis¹³, Pendidikan Agama Islam merupakan serangkaian upaya mempersiapkan manusia menuju kehidupan yang sempurna dan bahagia. Ruang lingkup materi PAI sendiri terbagi dalam 5 yakni al-Quran & Hadis, Akidah, Akhlak, Fiqih, serta Sejarah Kebudayaan Islam. Pendidikan agama Islam yang diajarkan disekolah-sekolah diinginkan mampu meninggikan kualitas iman dan taqwa peserta didik untuk membangun kepribadian muslim sejati dalam diri seluruh siswa.

Pengajaran dalam Pendidikan Agama Islam bukan semata hanya belajar terkait dengan teori, tetapi juga praktik-praktik yang nantinya berguna dalam menjalani kehidupan sehari-hari peserta didik. Dapat dikatakan sudah memahami apabila peserta didik telah mampu menjelaskan kembali atau menguraikan secara rinci materi yang telah dipelajari. Dalam membantu memahami materi inilah, kreativitas dan inovasi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin membahas mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan”. Selain sebagai tugas pendidikan, juga dapat digunakan untuk mencari tahu seberapa penting pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

¹³ Lihat dalam Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 202.

Bersandarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, terdapat beberapa pokok permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan?
2. Bagaimana tingkat pemahaman materi PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan?
3. Bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* dalam meningkatkan pemahaman materi PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan?

C. Tujuan Penelitian

Bersandarkan rumusan masalah diatas, diperoleh tujuan dilaksanakannya penelitian ini:

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan.
2. Mendeskripsikan tingkat pemahaman materi PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan.
3. Mendeskripsikan efektivitas penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* dalam meningkatkan pemahaman materi PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan?

D. Kegunaan Penelitian

Adanya penelitian ini peneliti berharap dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, terutama pada penerapan atau penggunaan media pembelajaran.

1. Secara teoritis

- a. Digunakan untuk memperbanyak wawasan pengetahuan dan informasi terbaru terkait penggunaan media pembelajaran
- b. Digunakan sebagai rujukan tambahan bagi sumber keilmuan, khususnya pada lingkungan lembaga pendidikan SMA Negeri 1 Gedangan.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi sekolah

Sekolah sebagai penentu kebijakan dapat membangun kondisi serta situasi ruang kelas yang lebih kondusif bagi seluruh peserta didik sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Gedangan.

b. Bagi guru

Sebagai motivasi dalam meningkatkan kualitas mengajar guru, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif.

c. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman nyata apabila nantinya penulis kembali melakukan penelitian dalam dunia pendidikan.

d. Bagi Prodi

Dapat memberikan inovasi baru terkait penerapan media pembelajaran pada pembelajaran PAI serta dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti mengadakan penelitian tentang “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan”, maka dari itu diperlukan penelitian terdahulu yang memiliki kesesuaian dengan topik pembahasan. Penelitian terdahulu juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan penelitian. Adapun beberapa penelitian yang memiliki kesesuaian yakni antara lain:

Pertama. Penelitian yang dilakukan oleh Fitha Armeinty Lino Padang, Ramlawati, dan Siti Rahma Yunus dari Universitas Negeri Makassar dengan judul “Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup”. Penelitian ini dimuat dalam Jurnal *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* Volume 6 Nomor 1 tahun 2022 Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Makassar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Makassar dengan nilai t_{hitung} hasil belajar 11,25.¹⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada variabel independen (*treatment*) yang digunakan yaitu penggunaan media *Assemblr Edu*. Adapun persamaan lain terletak pada jenis penelitian yang diterapkan

¹⁴ Fitha Armeinty L.P, Ramlawati, dan Siti Rahma Yunus, “Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup”, *Diklabio” Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, Vol. 6, No. 1 (2022), 38-46.

yakni *experimental research* (penelitian eksperimen). Namun bentuk desain yang digunakan berbeda. Pada penelitian tersebut design yang digunakan adalah desain pre-experimental sedangkan desain yang akan digunakan pada penelitian penulis adalah desain *True Experimental* dengan bentuk *posttest only control group design*. Adapun perbedaan lain antara penelitian tersebut dengan reasearch yang akan dilaksanakan oleh penulis terletak pada variabel dependen dan subjek penelitian. Variabel dependen dalam penelitian tersebut adalah hasil belajar peserta didik sedangkan variabel dependen yang dipilih penulis dalam penelitiannya adalah tingkat pemahaman peserta didik. Untuk subjek penelitian, dalam penelitian tersebut yang menjadi subjek penelitian adalah Peserta didik tingkat SMP dan pada pembelajaran IPA disisi lain, subjek penelitian dalam penelitian yang akan penulis lakukan disini adalah peserta didik tingkat SMA dan pada pembelajaran PAI.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayanti, dan F. Widhi Mahatmanti dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Peserta didik”. Penelitian ini dimuat dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Volume 11 Nomor 2 tahun 2017. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Lemahabang, Kabupaten Cirebon. Hasil penelitian tersebut menunjukkan dampak pemanfaatan media belajar berbasis aplikasi

android sebesar 60,16% terhadap prestasi belajar dan memperoleh atensi positif bagi peserta didik dengan hasil angket sebesar 80,05%.¹⁵

Persamaan penelitian tersebut terhadap penelitian yang penulis akan lakukan adalah jenis serta desain penelitian. Jenis penelitian dan desain penelitian yang digunakan sama yaitu jenis penelitian eksperimen dengan desain *True Experimental* namun dengan sistem *pretest posttest control group design* sedangkan sistem yang akan digunakan pada penelitian peneliti adalah *posttest only control group design*. Persamaan lainnya terletak pada subjek penelitian, subjek penelitian yang dipilih sama, yaitu peserta didik tingkat SMA. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak pada variabel independen. Variabel independen pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan memang sama sama aplikasi berbasis android namun jenis aplikasi yang dipakai berbeda. Pada penelitian tersebut aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *POCKEMON (Pocket Book of Chemistry on Android)* sedangkan aplikasi yang akan digunakan pada penelitian penulis adalah aplikasi *Assemblr Edu*. Perbedaan lain yang penulis dapati terletak pada variabel dependen yang dipilih. Pada penelitian tersebut yang menjadi variabel dependen adalah hasil belajar peserta didik sedangkan dengan penelitian penulis adalah tingkat pemahaman peserta didik.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Sugiarto dari MTsN Batu dengan judul “Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah” dan telah dimuat dalam

¹⁵ Rizki Suhendar Putra, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 11, No. 2 (2017), 2009-2018.

Jurnal Madaris pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pengaplikasian media belajar tiga dimensi (3D) yakni *Augmented Reality (AR) Assemblr Edu* dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 96,97% sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.¹⁶

Persamaan penelitian ini terletak pada variabel independen yang dipakai yakni penggunaan media *Assemblr Edu*. Adapun persamaan lain ditemukan pada variabel dependen yaitu juga mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan disini adalah metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian tersebut metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif sedangkan penulis akan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menghitung efektivitas sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media *Assemblr Edu*. Adapun perbedaan lain antara penelitian tersebut terletak pada subjek penelitian. Dalam penelitian tersebut yang menjadi subjek penelitian adalah siswa tingkat SMP dan pada pembelajaran IPA sedangkan subjek penelitian yang penulis teliti adalah peserta didik tingkat SMA dan pada pembelajaran PAI.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah rumusan awal yang memuat jawaban sementara dari masalah yang kemudian kebenarannya akan diuji dan dibuktikan secara

¹⁶ Akhmad Sugiarto, "Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah", *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, (2022), 1-13.

empirik melalui analisis data di lapangan.¹⁷ Mengacu pada permasalahan yang akan diteliti, maka pra-dugaan dari penelitian ini:

1. H_a : Penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.
2. H_0 : Penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Peneliti menerapkan batasan pada pelaksanaan penelitian dengan tujuan agar tidak meluas dari fokus pembahasan yang dimaksud pada penelitian ini sehingga memperoleh hasil yang akurat. Adapun ruang lingkup dan batasan penelitiannya yakni:

1. Penelitian ini dilaksanakan guna mencari tahu pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dalam meningkatkan pemahaman materi PAI peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gedangan dan semata-mata berfungsi di tempat penelitian.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi “Menerapkan *Al-Kulliyatu Al-Khamzah* dalam Kehidupan Sehari-hari”.

H. Definisi Operasional

Setelah mengadakan pembahasan judul tersebut diatas yaitu “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Assemblr Edu Dalam*”

¹⁷ Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 205.

Meningkatkan Pemahaman Materi PAI peserta didik Kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan”, terlebih dahulu penulis akan menguraikan mengenai definisi operasional yang menjadi garis besar dalam penelitian ini. Definisi Operasional ialah definisi yang didasarkan pada karakteristik yang akan diamati sehingga dapat menunjukkan apa yang harus dilakukan peneliti untuk menguji hipotesis atau menjawab rumusan masalah.

1. Media Pembelajaran

Media dapat dipahami juga sebagai “perantara”. Media berarti perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sehingga media pembelajaran merupakan segenap hal yang dapat dipalikasikan untuk menampaikan pesan (materi) dari *transmitter* (pendidik) ke *receiver* (peserta didik) yang bisa merangsang *mindset*, minat serta kemauan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dalam suatu proses pembelajaran.¹⁸

Fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai sarana pendukung ketika penyampaian materi pelajaran. Guru sebagai desainer pembelajaran diharuskan agar mampu menguasai serta menggunakan dengan bijak beragam variasi media dan sumber belajar yang relevan agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Melalui sarana media pembelajaran peserta didik akan memperoleh pengalaman

¹⁸ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), 62.

belajar secara langsung maupun tidak langsung. Sebagaimana hakikat belajar ialah proses perubahan tingkah laku sebab dari pengalaman.¹⁹

Media pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah jenis media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi yang dapat meringankan peserta didik dalam mencerna topik pembelajaran.

2. Aplikasi *Assemblr Edu*

Assemblr Edu ialah sebuah *platform* yang menyediakan lingkungan belajar interaktif untuk menciptakan proyek kreatif dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR), yakni satu dari sekian teknologi yang mengombinasikan sebuah objek buatan (dua dimensi/tiga dimensi) dengan lingkungan sebenarnya yang berada di sekeliling pengguna secara *real time*.²⁰ *Augmented Reality* (AR) memberikan pengalaman menarik bagi pengguna dengan menampilkan objek 2D dan 3D yang diproyeksikan di dunia nyata. Objek yang muncul dapat membantu *user* (pengguna) untuk mensimulasikan perspektif baru yang memungkinkan adanya interaksi dengan lingkungan nyata. Penggunaan *Augmented Reality* (AR) telah diterapkan dalam berbagai ranah kehidupan, salah satunya yakni pada bidang pendidikan berupa pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran.

Assemblr Edu dapat diakses melalui web dan *smartphone* dengan cara men-*download* aplikasi melalui *google playstore* maupun *appstore*.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2014), 62.

²⁰ Ani Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*, (Jakarta: PT Elex Media Komputino, 2020), 2.

Aplikasi ini dibuat khusus untuk keperluan dunia pendidikan terutama untuk menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih menyenangkan, dan tidak menjenuhkan bagi peserta didik.

3. Pemahaman

Pemahaman ialah daya yang dimiliki seseorang dalam mengerti atau memahami sesuatu pasca dilakukannya proses belajar. makna kata memahami dapat diartikan mengetahui tentang adanya sesuatu lalu dapat melihatnya dari berbagai sudut pandang. Setelah guru menyampaikan materi, peserta didik boleh dikatakan telah memahami jikalau ia dapat menjelaskan kembali secara lebih rinci mengenai materi yang telah disampaikan guru dengan menggunakan pemahaman dan kata-katanya sendiri.²¹ Pemahaman yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pemahaman materi oleh peserta didik yang kemudian diukur melalui tes.

4. Materi PAI dan Budi Pekerti

Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah menjadi salah satu upaya yang dilakukan secara sadar dan telah direncanakan untuk mengenal, memahami, menghayati, serta membangun kepribadian peserta didik yang kongruen dengan norma-norma ajaran agama Islam dalam rangka mengamalkan ajaran Islam yang sesuai dengan al-Quran dan Hadis melalui bimbingan, pengajaran, dan pengalaman nyata.²²

Materi PAI dan Budi Pekerti yang dimaksudkan dalam penelitian adalah

²¹ Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 50.

²² Yusuf Ahmad, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Kecerdasan Emosional", *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 13, No. 1 (2016), 4.

materi kelas X bab ke 9 yaitu “Menerapkan *Al-Kulliyatu Al-Khamsah* dalam Kehidupan Sehari-hari”.

Dari sekian banyak definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pada intinya penulis ingin meneliti dengan lebih mendalam dan terperinci mengenai sejauh mana keefektivan dan keefisienan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dalam mempengaruhi pemahaman peserta didik kelas 10 di SMA Negeri 1 Gedangan.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran terstruktur terkait pembahasan pada penelitian ini, maka penulis akan menguraikan lebih rinci sistematika pembahasannya.

Bab pertama, memuat pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, definisi operasional serta sistematika penulisan.

Bab kedua, memuat kajian teori yang berisi landasan teori memuat beberapa teori yang digunakan peneliti terkait media pembelajaran, aplikasi *Assemblr Edu*, dan pemahaman materi PAI.

Bab ketiga menjelaskan metode penelitian. Dalam bab ini terdapat penjelasan tentang metode yang digunakan dalam penelitian, yang mencakup lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, data dan sumber data, sampel dan populasi, teknik pengambilan sampel, metode pengumpulan data, instrument penelitian, validitas dan reabilitas, serta analisis data.

Bab keempat membahas tentang hasil penelitian. Dalam bab ini terdiri dari paparan penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian yang meliputi profil sekolah, visi, misi dan tujuan sekolah, struktur organisasi sekolah, data pendidik dan peserta didik serta keadaan sarana dan prasarana sekolah. Selain itu, bab ini juga membahas tentang paparan data yang meliputi; penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* pada pembelajaran PAI kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan dan tingkat pemahaman materi PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Gedangan.

Bab kelima ialah pembahasan dalam penelitian yang terdiri dari analisis data penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* pada pembelajaran PAI kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan, analisis data tingkat pemahaman materi PAI dan Budi Pekerti serta analisis efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* dalam meningkatkan pemahaman materi PAI dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan.

Bab keenam yakni penutup yang memuat kesimpulan dan saran.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah “media” berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau penghubung. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media merujuk pada segala bentuk yang digunakan untuk pertukaran informasi. Selain itu, *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik cetak maupun audio-visual, beserta perangkatnya.²³

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan segala informasi dari pengantar pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dalam rangka memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran.²⁴ Melalui media pembelajaran, akan terbentuk hubungan komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik dan sebaliknya.

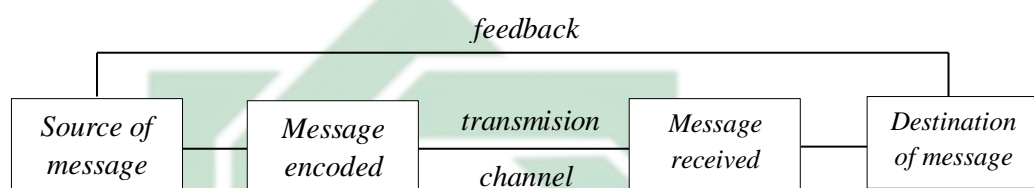
Pemilihan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga akan mempengaruhi efektivitas pembelajaran.²⁵ sebagaimana keefektivan proses komunikasi dapat dilihat dari aktivitas penerima pesan (peserta didik) melalui feedback yang dilakukannya,

²³ Hardianto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam, Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 1 (2011), 4.

²⁴ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 73.

²⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 41.

seperti bertanya, menjawab, dan mempraktikkan materi yang telah disampaikan. Sehingga disini guru dituntut untuk dapat menentukan media pembelajaran yang efektif, sehingga pesan-pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik secara efektif pula. Berikut gambaran komunikasinya.



Gambar 2.1 Proses Komunikasi Umpan Balik

2. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama dari sebuah media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. adapun fungsi lain dapat ditinjau dari kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan. Menurut Levie dan Lentz²⁶, media pembelajaran memiliki empat fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, yakni media pembelajaran harus dapat menarik perhatian peserta didik agar berkonsentrasi terhadap materi pelajaran yang ditampilkan secara visual.
- b. Fungsi afektif, yakni media dapat dilihat dari tingkat kenyamanan peserta didik saat belajar.
- c. Fungsi kognitif, yakni media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat pesan yang terkandung untuk mencapai tujuan belajar.

²⁶ Lihat dalam Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 67.

- d. Fungsi kompensatoris, yakni media dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang cenderung lambat dan lemah dalam memahami materi untuk mentransformasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Selain itu, Sudjana dan Rifa'I juga mengemukakan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut²⁷:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, dan komunikasi verbal yang terbentuk adalah dua arah membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan.
- d. Peserta didik dapat melaksanakan aktivitas belajar lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa secara umum media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan,

- 1) dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran, 2) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, dan 3) dapat mengatasi segala keterbatasan saat proses pembelajaran.

²⁷ Ibid, 71.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Karakteristik yang dimiliki setiap media pembelajaran berbeda-beda. Berdasarkan unsur pokoknya, media pembelajaran terbagi dalam tiga jenis diantaranya :²⁸

a. Media Pembelajaran Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang hanya dapat dilihat. Berdasarkan dimensinya, media ini dapat diklasifikasikan lagi menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi merupakan jenis media pembelajaran yang tampilannya dapat dilihat dari satu sudut pandang. Contohnya adalah foto, peta, gambar, grafik, dan sebagainya. Sementara itu, media tiga dimensi merupakan jenis media pembelajaran yang tampilannya dapat diamati dari berbagai sudut pandang. Contoh dari media ini adalah model, diorama, garis, dan sebagainya.

b. Media Pembelajaran Audio

Media audio ialah jenis media pembelajaran yang hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Media audio menyampaikan pesan secara verbal melalui lisan atau kata-kata dan secara non verbal melalui bunyi-bunyian atau vokalisasi. Yang termasuk dalam media ini adalah rekaman suara, radio, *podcast*, dan sebagainya.

c. Media Pembelajaran Audio-Visual

²⁸ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*, 72

Media audio visual ialah jenis media pembelajaran yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar. Contoh dari media ini adalah televisi, video, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Seels dan Richey²⁹, media pembelajaran terbagi dalam empat kelompok sebagai berikut:

- a. Media yang dihasilkan dari teknik cetak berfungsi untuk mentransfer materi melalui proses mekanik atau fotografi. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah teks, grafik, foto. Melalui teknologi ini, bahan ajar dapat diproduksi dalam bentuk salinan cetak seperti buku, modul, majalah, dan sebagainya.
- b. Media yang diciptakan oleh teknologi audiovisual adalah alat transportasi material melalui mesin mekanik dan elektronik. Materi yang disajikan menggunakan teknologi ini berupa audio dan video. Grup ini mencakup film, proyektor, video, dll.
- c. Media yang diproduksi dengan teknologi komputer, ialah media untuk mentransfer materi dengan sumber-sumber *micro-processor*. Berbagai aplikasi edukatif berbasis komputer termasuk dalam kelompok ini.
- d. Media hasil perpaduan teknologi adalah media yang dirancang untuk menyampaikan materi melalui gabungan beberapa bentuk media yang terkomputerisasi. Media massa dengan perpaduan beberapa teknologi saat ini dianggap paling maju. Grup ini termasuk panggilan konferensi.

²⁹ Lihat dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2013, 31.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Seorang guru hendaknya tidak memilih media pembelajaran secara sembarangan, namun pemilihan media harus didasari kriteria-kriteria tertentu. Sebab kesalahan saat memilih media dapat berakibat panjang di kemudian hari. Berikut beberapa kriteria yang dapat dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran:³⁰

- a. Tujuan, termasuk tujuan pembelajaran dan keterampilan yang dapat dicapai. Misalnya, apakah tujuan pembelajaran termasuk dalam ranah kognitif/afektif/psikomotorik, rangsang sensorik mana yang ingin ditekankan, dll. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini dapat mengarahkan guru ke jenis media tertentu.
- b. Sasaran peserta didik, meliputi jumlah peserta didik, karakteristik peserta didik, latar belakang sosial peserta didik, dan sebagainya. Hal ini harus diperhatikan karena nantinya peserta didik inilah yang akan mendapatkan manfaat dari media yang kita pilih.
- c. Karakteristik media yang bersangkutan, meliputi kelebihan dan kekurangan media dan kesesuaiannya dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.
- d. Waktu, meliputi berapa lama waktu yang kiranya dibutuhkan untuk mengadakan media tersebut dan apakah waktu yang tersedia itu cukup. Karena jika waktunya tidak cukup namun kita masih memaksakan, maka pengerjaan media akan menjadi kurang maksimal.

³⁰ Zainul Abidin, "Penerapan Media Pembelajaran", *Jurnal Edcomtech*, Vol. 1, No. 1 (2016), 12.

- e. Biaya, meliputi biaya yang diperlukan dalam membuat, membeli, atau menyewa media tersebut.

B. Aplikasi *Assemblr Edu* sebagai Media Pembelajaran

Derasnya laju perkembangan teknologi saat ini, tidak dapat dipungkiri terutama dalam dunia pendidikan. Ketika para pendidik sedikit terlambat beradaptasi dan belajar tentang teknologi masa kini, maka perhatian mereka teralihkan dari dunia teknologi. Karena anak jaman sekarang lebih mudah mengambil materi dari media sosial. Mereka lebih mudah beradaptasi dengan aplikasi atau teknologi yang ada.

Melalui ini, diharapkan guru dapat memberikan inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran. Salah satunya dapat dilakukan melalui pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran. *Smartphone* ialah piranti telepon genggam menggunakan basis operasi layaknya computer dalam pengembangannya.³¹ Sebagaimana realita saat ini, *smartphone* seolah menjadi alat utama yang wajib dimiliki oleh semua orang dari semua kalangan untuk berbagai macam keperluan dan kebutuhan seperti untuk berkomunikasi, menyimpan data, dan lain sebagainya. Tingginya fungsionalitas *smartphone* dikalangan peserta didik, dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran.

1. Pengertian *Assemblr Edu*

³¹ Suhartono, *Handphone Sebagai Media Pembelajaran*, (Jakarta: Indocamp, 2019), 8.

Penggunaan situs web atau aplikasi edukatif sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam memanfaatkan *smartphone* dengan bijak. Salah satunya adalah penggunaan aplikasi *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* ialah sebuah platform yang diciptakan khusus untuk dunia pendidikan. *Assemblr Edu* dapat diakses melalui web dan *smartphone* dengan cara men-*download* aplikasi melalui *google playstore* maupun *appstore*.

Assemblr Edu ialah sebuah platform yang menyediakan lingkungan belajar interaktif untuk menciptakan proyek kreatif dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Aplikasi ini memfasilitasi pengguna untuk mengakses, membuat, dan berbagi pelajaran dalam bentuk AR secara kolaboratif. Aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas para guru. Yang man hal tersebut tentu akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidik di seluruh dunia. Salah satu kegunaan dari *Assemblr Edu* ini adalah visualisasi dan dapat memperjelas hal abstrak menjadi mudah untuk dijelaskan. Di *Assemblr Edu* juga ada objek 3D yang dapat diakses setiap harinya tak terbatas.³²

Augmented Reality (AR), yakni satu dari sekian teknologi yang mengombinasikan sebuah objek buatan (dua dimensi/tiga dimensi) dengan lingkungan sebenarnya yang berada di sekeliling pengguna secara real

³² Lely, "Cakap Upskill X *Assemblr Edu* : Mengenal *Augmented Reality*", dalam <https://blog.cakap.com/cakap-upskill-x-assemblr-edu-augmented-reality/>, diakses pada 2 Februari 2023.

time.³³ *Augmented Reality* (AR) memberikan pengalaman menarik bagi pengguna dengan menampilkan objek 2D dan 3D yang diproyeksikan di dunia nyata. Objek yang muncul dapat membantu user (pengguna) untuk mensimulasikan perspektif baru yang memungkinkan adanya interaksi dengan lingkungan nyata.

2. Karakteristik *Assemblr Edu*

Assemblr edu ialah salah satu platform pendidikan yang menyediakan beragam materi pembelajaran serta memungkinkan para guru untuk menciptakan sendiri media belajarnya. *Assemblr edu* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:³⁴

a. Menggunakan teknologi 3D dan *Augmented Reality* (AR).

Teknologi 3D dan *Augmented Reality* (AR) merupakan karakteristik utama dari aplikasi ini. Karena dengan kedua teknologi ini, guru dapat menampilkan materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Dengan *assemblr edu*, guru dapat dengan mudah membuat model 3D, menampilkan simulasi pelajaran dari setiap sudut dengan teknologi AR, serta dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan.

b. Menyediakan beragam materi pelajaran

Assemblr edu memiliki beragam materi dalam bentuk 3D dan *Augmented Reality* (AR) yang dapat membantu guru dalam

³³ Ani Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*, (Jakarta: PT Elex Media Komputino, 2020), 2.

³⁴ *Assemblr World*, "pertanyaan yang sering diajukan-*Assemblr Edu*", dalam <https://id.edu.assemblrworld.com/faq>, diakses pada 15 Mei 2023.

menyampaikan materi pelajaran. Diantara materi yang tersedia mencakup kimia, biologi, fisika, geografi, sejarah, astronomi, dan lain sebagainya. Materi dapat diakses dengan mudah secara online maupun dengan membagikan kode QR pada peserta didik.

c. Membuat materi secara mandiri

Selain penyediaan beragam materi pelajaran, *assemblr edu* juga memberikan keluasaan bagi guru untuk menciptakan secara mandiri materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan. Hal ini akan mendorong kreativitas guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dalam bentuk AR dengan cepat.

3. Fitur dan Cara Kerja *Assemblr Edu*

Berikut diuraikan langkah-langkah untuk mengakses fitur-fitur di aplikasi *Assemblr Edu* :³⁵

- a. Unduh terlebih dahulu aplikasi *Assemblr Edu* melalui *playstore* maupun *appstore*. Pastikan lambang aplikasinya seperti ini.



Gambar 2.2. Logo Aplikasi *Assemblr Edu*

- b. Setelah terunduh, buka aplikasi *Assemblr Edu* lalu akan muncul beberapa informasi seperti gambar di bawah ini. Tekan “Lanjut”.

³⁵ Ibid.



Gambar 2.3. Langkah Mengakses Aplikasi *Assemblr Edu* (1)

- c. Selanjutnya akan ada perintah untuk log in. apabila belum memiliki akun, maka pilih “Daftar Sekarang” lalu segera lengkapi data diri dan mendaftar. Namun apabila sudah memiliki akun, dapat langsung login sesuai dengan *username* dan *password*.



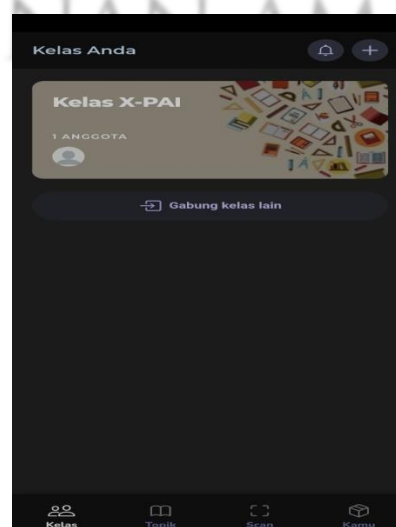
Gambar 2.4. Langkah Mengakses Aplikasi *Assemblr Edu* (2)

- d. Kemudian akan muncul beberapa arahan seperti pada gambar. Disini akan diberi tahu terkait beberapa fitur yang ada di aplikasi *Assemblr Edu*.



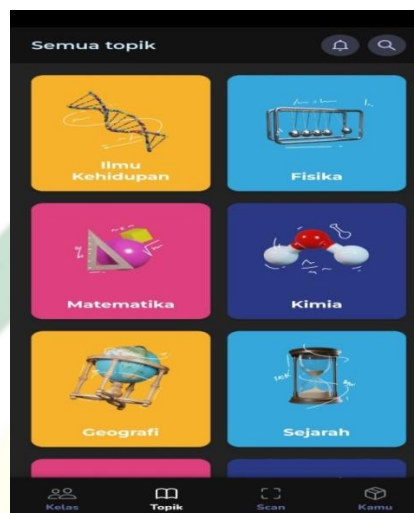
Gambar 2.5. Tampilan Awal Aplikasi *Assemblr Edu*

- e. Fitur “Kelas” : fitur ini digunakan untuk mempermudah guru dalam membagikan materi pembelajaran. peserta didik dapat bergabung ke dalam kelas melalui kode kelas yang dibagikan oleh guru.



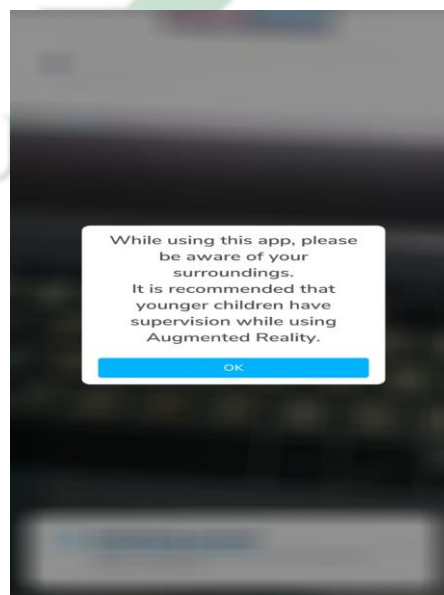
Gambar 2.6. Fitur “Kelas” di Aplikasi *Assemblr Edu*

- f. Fitur “Topik” : melalui fitur ini *user* dapat mengakses berbagai materi pelajaran yang memang telah disediakan oleh *Assemblr Edu*. seperti materi fisika, kimia, matematika, sejarah, dan masih banyak lagi.



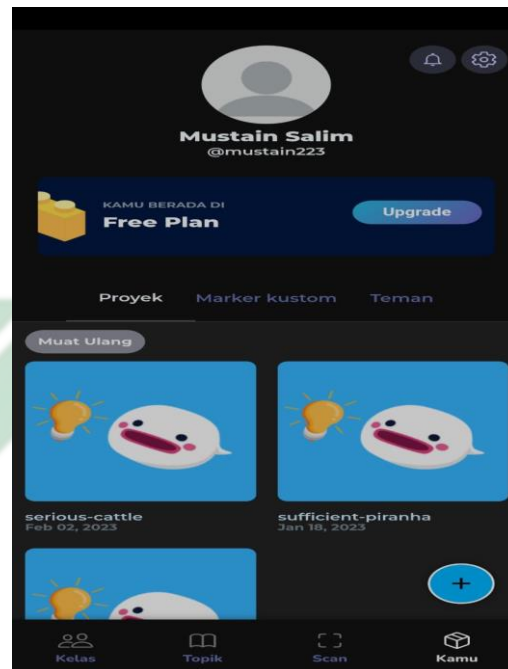
Gambar 2.7. Fitur “Topik” di Aplikasi *Assemblr Edu*

- g. Fitur “Scan” : *user* dapat menggunakan fitur ini untuk mengakses materi pembelajaran yang disediakan oleh guru melalui kode QR.



Gambar 2.8. Fitur “Scan” di Aplikasi *Assemblr Edu*

- h. Fitur “Kamu” : fitur ini merupakan fitur yang dapat digunakan oleh *user* untuk membuat materi pembelajaran versi *user* sendiri.



Gambar 2.9. Fitur “Kamu” di Aplikasi *Assemblr Edu*

4. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Assemblr Edu*

Dengan beragam fitur yang telah tersedia dalam aplikasi *assemblr edu*, langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan kondisi kelas. Berdasarkan buku panduan guru yang tersedia di website <https://id.edu.assemblrworld.com/>, terdapat beberapa referensi langkah pembelajaran sebagai berikut:³⁶

³⁶ Assemblr World, “Untuk Guru- Assemblr Edu”, dalam <https://id.edu.assemblrworld.com/class-resources>, diakses pada 15 Mei 2023.

- a. Sebelum pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu memastikan kondisi koneksi internet.
 - b. Guru membagikan link materi pembelajaran kedalam kelas virtual. Atau bisa juga diganti dengan membagikan kode QR melalui email atau dicetak diatas kertas.
 - c. Guru menginstruksikan peserta didik untuk membuka aplikasi *assemblr edu*.
 - d. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk membaca deskripsi dan memahami visual 3D.
 - e. Setelah peserta didik selesai mengamati, guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi jika ada suatu persoalan.
 - f. Guru juga dapat mengajak peserta didik untuk membuat karya 3D dengan menggunakan editor sederhana lalu mempresentasikannya didepan kelas.
5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Assemblr Edu*

Aplikasi *Assemblr Edu* ialah sebuah platform yang memungkinkan *user* untuk menggunakan dimensi 3D dan *Augmented Reality* (AR) untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik. Berikut beberapa kelebihan yang dimiliki oleh Aplikasi *Assemblr Edu* :

- a. Memiliki kelas virtual yang memungkinkan peserta didik untuk bertukar file, catatan, foto, video serta proyek 3D dan AR dalam satu kelas tersebut.

- b. Memiliki ratusan sumber belajar yang siap pakai dengan berbagai topik dan tema.
- c. Melalui tampilan 3D dan AR, guru dapat menghidupkan materi dengan mengubah kelas menjadi apapun sesuai yang diinginkan.
- d. Guru dapat membuat sendiri materi/proyek belajar dengan 1000+ elemen 3D yang telah disediakan.
- e. Aplikasi *Assemblr Edu* dapat diakses melalui internet dari berbagai perangkat kapanpun dan dimanapun.

Namun, Aplikasi *Assemblr Edu* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya :

- a. Membutuhkan kuota internet yang cukup besar dengan akses yang cepat, karena jika tidak begitu akses ke aplikasi menjadi lamban.
- b. Membutuhkan kreativitas yang cukup tinggi saat membuat materi pembelajaran dengan elemen 3D.

C. Pemahaman Materi PAI

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi timbal balik antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan belajar. Menurut Sadirman, secara umum terdapat tiga tujuan belajar utama meliputi 1) memperoleh pengetahuan baru, 2) menanamkan konsep dan keterampilan, dan 3) membentuk sikap dan kepribadian peserta didik ke arah positif.³⁷ Semua tujuan tersebut akan

³⁷ Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2011), 26.

tercapai apabila peserta didik memahami dengan tepat materi yang telah disampaikan guru.

1. Pengertian Pemahaman

Secara etimologi, kata pemahaman ialah turunan kata dari kata “paham” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti mengerti, mengetahui, pikiran, dan pandangan. Sehingga pemahaman disini diartikan sebagai proses, cara, perbuatan dalam memahami atau memahamkan.³⁸ makna kata memahami dapat diartikan mengetahui tentang adanya sesuatu lalu dapat melihatnya dari berbagai sudut pandang.

Menurut Benyamin S. Bloom, mengemukakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Dalam proses pembelajaran, setelah guru menyampaikan materi peserta didik dikatakan telah memahami apabila peserta didik dapat menjelaskan kembali atau menguraikan kembali materi secara rinci dengan menggunakan kalimat-kalimat yang disusun sendiri.³⁹

Sedangkan Ngalim Purwanto berpendapat bahwa komprehensi atau pemahaman ialah tingkat kemampuan yang mengharapakan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi serta faktor yang diketahuinya. Yang mana dalam hal ini peserta didik tidak hanya hafal saja tetapi juga memahami konsep dari materi yang dipelajari.⁴⁰

³⁸ Kbbi online

³⁹ Anas, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2012), 50.

⁴⁰ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 44.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman peserta didik ialah daya atau kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam memahami pasca dilakukannya proses belajar. memahami yang dimaksud disini adalah peserta didik mampu mendefinisikan kembali serta menguasai secara menyeluruh suatu teori maupun konsep-konsep yang telah dipelajari.

2. Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman dapat didefinisikan sebagai tanda atau parameter yang menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep atau materi. Pemahaman merupakan tingkatan lanjutan dari tujuan ranah kognitif yakni berupa kemampuan memahami dan mengerti tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari.⁴¹

Menurut Benyamin. S. Bloom, terdapat tiga domain dalam dalam hasil belajar peserta didik diantaranya: 1) Domain kognitif ialah domain yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi kemampuan berpikir. Domain ini mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan intelektual⁴², Taksonomi bloom mengklasifikasikan domain kognitif menjadi enam kategori dari yang sederhana sampai yang paling kompleks. 2) Domain afektif ialah domain yang berkaitan dengan perkembangan perasaan, emosi, sistem nilai dan

⁴¹ Fara Diba Fauzet, "Taksonomi Bloom – Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 2016, 438.

⁴² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 169.

sikap hati, dan 3) Domain psikomotorik ialah domain yang berorientasi pada keterampilan motorik.

Dalam domain kognitif Bloom pemahaman merupakan hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu diketahui dan di ingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri.⁴³

Indikator pemahaman menurut Benyamin. S. Bloom terbagi dalam tiga tingkatan sebagai berikut:⁴⁴

- a. Penerjemahan (*translation*), yakni menterjemahkan konsep abstraksi menjadi suatu model. Sebagai contoh penerjemahan dari lambang ke arti atau sebaliknya, penerjemahan dari bahasa lain, dan sebagainya. Kata kerja operasional yang dapat digunakan meliputi menterjemahkan, mengubah, memberikan definisi, dan menjelaskan kembali.
- b. Penafsiran (*interpretation*), yakni kemampuan dalam mengenal dan memahami materi dengan bahasa sendiri. Kata kerja operasional yang digunakan meliputi memberikan contoh, mengkategorikan, menginterpretasikan, dan sebagainya.
- c. Ekstrapolasi (*extrapolation*), yakni kemampuan memperluas materi dari sesuatu yang telah diketahui. Kata kerja operasional yang

⁴³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: RajawaliPers, 2011). 50.

⁴⁴ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 157.

digunakan meliputi menyimpulkan, membedakan, menjelaskan, dan sebagainya.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Dalam proses pemahaman materi oleh peserta didik, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya sebagai berikut:⁴⁵

a. Faktor internal

Faktor internal ialah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal meliputi faktor fisik dan faktor psikis. Faktor fisik seperti kesehatan anggota tubuh peserta didik. Keadaan tubuh yang sakit akan mengurangi kemampuan peserta didik dalam menerima materi pelajaran, seperti halnya susah berkonsentrasi, kurang bersemangat dan semangat. Faktor psikologis sendiri meliputi kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik. Peserta didik yang kurang tertarik dengan pembelajaran mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam menguasai materi yang dipelajari. Sedangkan untuk kemampuan kognitif, setiap peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Pemahaman konsep sangat menekankan pada kemampuan kognitif peserta didik. Peserta didik dengan kemampuan diatas rata-rata akan lebih mudah dalam menguasai materi dibanding dengan peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif rendah.

b. Faktor Eksternal

⁴⁵ Safitri, dkk, "Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa SMP: *Two-Tier Test Analysis*", *Jurnal Natural Science Educational Research*, Vol. 4, No. 1 (2021), 53.

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Yang termasuk kedalam faktor ini meliputi proses belajar yang dilakukan. Bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung antara peserta didik dengan guru sangat dipengaruhi oleh bagaimana keterampilan seorang guru dalam mengelola kelas. Pembelajaran yang menarik akan terasa lebih bermakna bagi peserta didik yang nantinya juga akan berpengaruh pada pemahaman peserta didik. Begitupun sebaliknya, pembelajaran yang kurang menarik akan membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

4. Materi Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran Al-Qur'an dan Sunnah.⁴⁶ Pendapat lain disampaikan oleh Zakiah Daradjat yang berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar dalam membentuk kepribadian peserta didik yang sesuai dengan ajaran islam, lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.⁴⁷

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam adalah upaya membimbing dan mengasuh peserta didik agar setelah menyelesaikan studinya dapat memahami apa yang terkandung dalam Islam secara bermakna. Memahami

⁴⁶ Syamsul Huda Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta : Araska, 2012), 143.

⁴⁷ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h.28.

dengan baik makna, maksud dan tujuan islam yang pada akhirnya diharapkan peserta didik mampu mengamalkan dan menjalankan ajaran agama Islam yang dianutnya sebagai pedoman hidupnya yang dapat membawa keselamatan dunia dan akhirat.

b. Ruang Lingkup PAI

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ialah salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik mulai jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) baik sekolah negeri maupun swasta. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah merupakan salah satu usaha upaya yang dilakukan secara sadar dan telah direncanakan untuk mengenal, memahami, menghayati, serta membangun kepribadian peserta didik yang kongruen dengan norma-norma ajaran agama Islam dalam rangka mengamalkan ajaran Islam yang sesuai dengan al-Quran dan Hadis melalui bimbingan, pengajaran, dan pengalaman nyata.⁴⁸

Pendidikan agama Islam yang diajarkan di sekolah hendaknya memperkuat keimanan dan ketakwaan siswa melalui bekal dan penanaman pengetahuan, penghayatan, pengamalan, dan pengalaman siswa tentang agama Islam, yang dapat menjadikan siswa sebagai manusia yang beriman, berakal, dan ikhlas. kepribadian Islami. Ini sesuai dengan tujuan pendidikan islam dalam Firman Allah Swt dalam Qs. Ali Imron ayat 102.

⁴⁸ Yusuf Ahmad, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Kecerdasan Emosional", *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 13, No. 1 (2016), 4.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim”.

Menurut Ramayulis, orientasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diarahkan pada tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.⁴⁹ Ketiganya memiliki kriteria penilaian masing-masing. Secara umum ruang lingkup materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti meliputi beberapa aspek berikut:

- 1) Al-Qur'an dan Hadis : menekankan pada kemampuan membaca, menulis, menerjemahkan, serta mengamalkan isi Al-Qur'an dan Hadis.
- 2) Aqidah : menekankan kemampuan memahami, mengamalkan, serta meneladani sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan.
- 3) Akhlak dan Budi Pekerti : menekankan kemampuan mengamalkan akhlak terpuji serta menghindari akhlak tercela.
- 4) Fiqih : menekankan kemampuan memahami dan mengamalkan ibadah dan muamalah dengan baik dan benar.

⁴⁹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), 23.

- 5) Sejarah Kebudayaan Islam : menekankan kemampuan mengambil hikmah (*ibrah*) dari peristiwa bersejarah islam serta meneladani kepribadian para tokoh islam⁵⁰.

Ruang lingkup pendidikan agama Islam adalah menciptakan keselarasan, keserasian, dan keseimbangan di antara empat hubungan, yaitu hubungan antara manusia dengan Allah SWT, dirinya sendiri, manusia lain dan makhluk lain, serta alam lingkungannya. Pendidikan Agama Islam tercakup dalam pengelompokan kompetensi dasar kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang disusun dalam beberapa materi pelajaran baik Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.

D. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Sugiarto pada tahun 2022 dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Media Augmented Reality *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah”. Penelitian ini dimuat dalam jurnal *Madaris* dengan nomor ISSN: 2716-4489 edisi khusus ISOE pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Assemblr Edu* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik hingga 96,67%. Angka tersebut

⁵⁰ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 69 tahun 2013.

cukup tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Assemblr Edu* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.⁵¹

Hasil penelitian yang sama terlihat dari penelitian Dwi Pugi Febrianingrum dan Sri Mastuti Purwaningsih yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya”.

Penelitian ini termuat dalam jurnal *Avatara* (e-journal pendidikan sejarah) volume 13 nomor 1 tahun 2022. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar sebesar 27% pada saat pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.⁵²

Dari kedua penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran *Assemblr Edu* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Namun masih terdapat beberapa faktor lain yang harus dipertimbangkan, seperti kondisi kelas, kondisi peserta didik, dan faktor lain yang berhubungan dengan penggunaan media *Assemblr Edu*.

⁵¹ Akhmad Sugiarto, “Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah”, 11.

⁵² Dwi Pugi Febrianingrum dan Sri Mastuti Purwaningsih, “Pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya”, *Avatara (e-Journal Pendidikan Sejarah)*, Vol. 13, No. 1 (2022).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen ialah jenis penelitian yang dipakai. Pendekatan kuantitatif adalah satu diantara jenis *research* yang mempunyai spesifikasi secara sistematis, terencana serta terstruktur dengan jelas, mulai dari awal penelitian sampai penyusunan rancangan penelitian. Pendekatan ini dimanfaatkan untuk meneliti populasi atau sampel definit. Instrumen penelitian dan analisis data statistik digunakan mengumpulkan data kuantitatif.⁵³ Disebut pendekatan kuantitatif karena menggunakan aspek-aspek seperti pengukuran, perhitungan, rumus, dan kepastian data numerik secara tertulis. Pendekatan kuantitatif terbagi menjadi dua, yakni metode survei dan metode eksperimen.

Metode eksperimen ialah metode yang dimanfaatkan peneliti dalam penelitian ini. Metode ini merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan ketika peneliti akan melaksanakan sebuah percobaan guna mencari tahu dampak dari suatu tindakan terhadap suatu kondisi tertentu. Menurut Cresswell (2012), penelitian eksperimen digunakan ketika peneliti ingin mengetahui hubungan sebab-akibat antar variabel. Sehingga peneliti disini

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 23.

harus dapat mengendalikan seluruh variabel yang mempengaruhi *outcome* kecuali variabel *independent (treatment/perlakuan)* yang telah ditetapkan.⁵⁴

Bentuk desain eksperimen yang akan dipergunakan ialah *True-Experimental Design* dengan model *Posttest Only Control Group Design*. Berikut kerangka desainnya:⁵⁵

R _{eks}	X	O ₁
R _{control}	C	O ₂

Tabel 3.1

Pretest-Posttest Control Group Design.

Desain penelitian tersebut memiliki dua klasifikasi sampel yang diputuskan sesuai dengan pertimbangan peneliti. Dua kelompok ini terbagi menjadi kelompok eksperimen (R_{eks}) dan kelompok kontrol (R_{control}). Lalu kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) (X) yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan media *assemblr edu*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi *treatment* (C) atau pembelajaran dengan memanfaatkan media konvensional. Lalu akan dilakukan *posttest* pada kedua (O₁ dan O₂) kemudian dianalisis dan dibandingkan untuk mengetahui hasil akhir yaitu apakah penggunaan media *assemblr edu* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

B. Variabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

⁵⁴ Ibid, 126.

⁵⁵ Ibid, 134.

Variabel ialah kata bahasa Inggris yang berarti faktor tidak tetap. Dalam penelitian, variabel merupakan karakteristik individu atau objek yang memiliki nilai atau ukuran untuk setiap objek yang berbeda pula.⁵⁶ Penetapan variabel dilakukan oleh peneliti untuk diteliti agar mendapatkan informasi dapat diambil kesimpulannya.

Pada penelitian eksperimen, terdapat dua variabel yang saling memberikan pengaruh satu sama lain, yaitu⁵⁷:

- a. Variabel *Independen* (variabel bebas). Variabel *Independen* ialah variabel yang memiliki pengaruh atau disebut sebagai variabel *treatment* (X). Variabel independen dapat berjumlah lebih dari 1. Penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* merupakan variabel independen pada penelitian ini.
- b. Variabel *Dependen* (variabel terikat). Variabel *dependen* ialah variabel yang terpengaruh atau disebut variabel hasil (*output*). Tingkat pemahaman peserta didik merupakan variabel dependen pada penelitian ini.

2. Indikator Penelitian

Pada suatu penelitian, indikator adalah poin-poin yang dijadikan sebagai acuan atau tolak ukur keberhasilan penelitian. Indikator yang dipakai peneliti antara lain:

- a. Indikator variabel X (penggunaan aplikasi *Assemblr Edu*)

1) Kegiatan Pendahuluan

⁵⁶ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 175.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*, 75.

- 2) Kegiatan Inti
 - 3) Kegiatan Penutup
- b. Indikator variabel Y (tingkat pemahaman peserta didik)

Tema pokok bahasan yang dipilih peneliti yakni materi “menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari-hari”, maka indikator tingkat pemahaman peserta didik dirinci sebagai berikut:

Tabel 3.2
Indikator Pemahaman

No.	Indikator Pemahaman	Indikator
1.	<i>Translation</i>	Mendefinisikan ulang pengertian <i>al-kulliyatu al-khamsah</i>
2.	<i>Interpretation</i>	Memberikan contoh dampak negatif tidak terwujudnya maqashid syari'ah
		Menguraikan urutan stratifikasi <i>al-kulliyatu al-khamsah</i>
		Memberikan contoh praktik <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> dalam kehidupan sehari-hari
		Mengategorikan contoh penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i>
3.	<i>Exploration</i>	Menyimpulkan Hikmah pernikahan
		Menjelaskan keutamaan <i>hifdz al-din</i>

3. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ialah alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang menjadi fokus peneliti.⁵⁸ Bentuk instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Kisi-kisi instrumen tes pemahaman peserta didik pada materi “*Menerapkan Al-Kulliyatu Al-Khamsah dalam Kehidupan Sehari-hari*”

⁵⁸ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok: Rajawali Pers, 2020), 30.

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen tes pemahaman peserta didik pada materi
“Menerapkan Al-Kulliyatu Al-Khamsah dalam Kehidupan Sehari-hari”

No.	Indikator pemahaman	Indikator	Soal
1.	Translation	Mendefinisikan ulang pengertian <i>al-kulliyatu al-khamsah</i>	Apa pengertian al-kulliyatul al-khamsah secara bahasa dan istilah?
2.	Interpretation	Memberikan contoh dampak negatif tidak terwujudnya maqashid syari'ah	Tujuan disyariatkannya hukum Islam (<i>maqashid al-syari'ah</i>) salah satunya adalah terwujudnya kemaslahatan kehidupan manusia. Berikan contoh dampak negatif jika <i>maqashid al-syari'ah</i> tidak terwujud!
		Menguraikan urutan stratifikasi al-kulliyatu al-khamsah	Urutan dan stratifikasi al-kulliyatu al-khamsah disusun berdasarkan pemahaman para mujtahid terhadap dalil Al-Qur'an dan hadis. Jelaskan urutan yang paling banyak disepakati oleh mayoritas ulama fikih maupun ushul fiqh!
		Memberikan contoh praktik <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> dalam kehidupan sehari-hari	Islam sangat memperhatikan masalah harta benda untuk menopang kehidupan manusia. Sebutkan contoh penerapan menjaga harta (<i>hifdz al-mal</i>) dalam kehidupan sehari-hari!
		Mengategorikan contoh penerapan al-kulliyatu al-khamsah	<p>Pada saat haji wada', Rasulullah Saw. berkata: “Sesungguhnya darahmu, harta bendamu, dan kehormatanmu adalah suci atas kamu seperti sucinya hari (hajimu) ini, dalam bulanmu (bulan Zulhijah) ini dan di negerimu (tanah suci) ini.” Perkataan Rasulullah Saw. tersebut merupakan contoh nyata komitmen Islam dalam menjaga apa?</p> <p>Pada saat Abu Bakar as-Shiddiq r.a menjabat sebagai khalifah, beliau berpidato: “bantulah aku jika aku benar, dan jika aku salah maka luruskanlah aku”. Karenanya rakyat tak segan untuk mengkritik kebijakan negara dan memberikan pendapat kepada Abu Bakar r.a. Bahkan Abu Bakar as-Shiddiq r.a sering mengundang para sahabat dan masyarakat untuk meminta masukan dan kritik terkait kebijakan negara, dan</p>

			kepemimpinannya. Berdasarkan narasi tersebut, kebijakan Abu Bakar as-Shiddiq r.a. dalam rangka menjaga apa?
3.	Ekstrapolasi	Menyimpulkan Hikmah pernikahan	<p>Nabi Muhammad Saw. memerintahkan untuk menikah, sebagaimana dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh al-Bukhari dari Abdullah bin Mas'ud r.a., ia berkata: “<i>Kami bersama Nabi Saw. sebagai pemuda yang tidak mempunyai apa-apa</i>“, lalu beliau bersabda kepada kami:</p> <p>يَا مَعْشَرَ الشَّبَابِ، مَنْ اسْتَطَاعَ مِنْكُمُ الْبَاءَةَ فَلْيَتَزَوَّجْ، فَإِنَّهُ أَغْضُ لِلْبَصْرِ وَأَحْصَنُ لِلْفَرْجِ، وَمَنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَعَلَيْهِ بِالصَّوْمِ؛ فَإِنَّهُ لَهُ وَجَاءٌ (رواه البخاري)</p> <p>Artinya: “Wahai para pemuda! Barangsiapa di antara kalian berkemampuan untuk menikah, maka menikahlah, karena nikah itu lebih menundukkan pandangan, dan lebih membentengi farji (kemaluan). Dan barangsiapa yang tidak mampu, maka hendaklah ia shaum (puasa), karena shaum itu dapat membentengi dirinya.” (HR Bukhari, Muslim, Tirmidzi, dan lainnya).</p> <p>Hikmah pernikahan apa yang dapat diambil berdasarkan hadis diatas?</p>
		Menjelaskan Keutamaan hifdz al-din	Mengapa hifzhu al-din lebih diutamakan daripada lainnya?

- b) Kisi-kisi instrumen observasi aktivitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.

Tabel 3.4
Kisi-kisi lembar observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Assemblr Edu

No.	Tahap	Aspek Pengamatan
1.	Kegiatan Pendahuluan	Guru mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran, seperti <i>smartphone</i> , kuota internet, dan sebagainya.

		Guru memastikan koneksi internet lancar
		Guru mengirimkan materi pelajaran kepada peserta didik melalui kelas virtual yang ada di aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .
2.	Kegiatan Inti	Guru membentuk kelompok lalu memastikan setiap kelompok harus dapat mengakses materi melalui aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .
		Guru dan peserta didik bersama-sama mencermati dan membahas contoh yang ada dalam media pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> .
		Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk menganalisis dan berdiskusi tentang contoh penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> .
		Guru mempersilahkan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
3.	Kegiatan Penutup	Guru memberi evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang telah dipelajari
		Guru memberi refleksi kepada peserta didik terhadap pembelajaran hari ini.

- c) Kisi-kisi instrumen observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media *assemblr edu*.

Tabel 3.5
Kisi-kisi lembar observasi aktivitas peseta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media *assemblr edu*

No.	Tahap	Aspek Pengamatan
1.	Kegiatan Pendahuluan	Peserta didik mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan arahan dari guru.
		Peserta didik menerima materi pelajaran melalui kelas virtual yang ada di aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .
2.	Kegiatan Inti	Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui aplikasi <i>Assemblr Edu</i> dengan mudah.
		Peserta didik menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru.
		Peserta didik memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru
		Peserta didik bertanya jika ada yang belum difahami
3.	Kegiatan Penutup	Peserta didik dibimbing untuk melakukan refleksi

		terhadap capaian belajarnya.
		Peserta didik mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah domain umum yang terdiri dari subjek atau objek yang jumlah atau karakteristiknya ditentukan oleh peneliti untuk diteliti.⁵⁹ Populasi dapat berupa orang, lembaga, institusi, wilayah, dan sebagainya. Populasi juga mencakup semua karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek.

Adapun populasi pada penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo yang berjumlah 405 Peserta didik.

Tabel 3.6
Daftar Populasi

Kelas	Peserta didik Laki-Laki	Peserta didik Perempuan	Jumlah
X-1	12	21	33
X-2	17	18	35
X-3	15	19	34
X-4	14	18	32
X-5	16	19	35
X-6	15	20	35
X-7	16	15	31
X-8	16	20	36
X-9	14	21	35
X-10	14	21	35
X-11	12	22	33

⁵⁹ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 226.

X-12	11	19	30
Jumlah keseluruhan	176	229	405

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian adalah bagian subjek atau obyek yang dapat merepresentasikan populasi. Dalam penelitian ini, penarikan sampel dilakukan oleh peneliti karena keterbatasan waktu, dana, dan upaya yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk meneliti semua bagian populasi.⁶⁰ Dikatakan sampel itu baik apabila sampel yang representatif yakni benar benar mewakili karakteristik semua individu dalam populasi.

Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari jumlah seluruh kelas X yaitu 12 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah pengambilan sampel bertujuan (*purposive sample*). Pengambilan sampel dengan teknik ini tidak didasarkan pada strata, random, atau wilayah namun sesuai dengan pertimbangan dari peneliti sendiri⁶¹. Kemudian peneliti memilih dua kelas yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control. Peneliti memilih kelas X-5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-2 sebagai kelompok kontrol.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan informasi ialah sistem yang diaplikasikan peneliti dalam menghimpun informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti:

1. Wawancara (*Interview*)

⁶⁰ Ibid, 227.

⁶¹ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 65.

Wawancara (interview) ialah pertemuan dua individu yakni peneliti dengan narasumber guna saling transfer informasi dan ide melalui kegiatan tanya jawab yang nantinya digunakan sebagai bahan pendukung dalam penelitian.⁶² Wawancara dipakai guna mencari tahu bagaimana sudut pandang guru PAI dan peserta didik terkait penggunaan media *Assemblr Edu* dalam proses pembelajaran.

2. Observasi

Observasi ialah salah satu teknik pengambilan informasi dengan melaksanakan pengamatan. Pada penelitian ini, peneliti akan mengamati aktivitas siswa selama terjadinya kegiatan belajar pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa lembaran observasi yang berisi aktivitas-aktivitas yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran.⁶³ Teknik observasi yang digunakan pada penelitian yang akan penulis lakukan adalah participant observation. Participant observation ialah teknik observasi dimana peneliti ikut terlibat melakukan penginderaan secara langsung terhadap obyek, dalam hal ini peneliti akan berperan sebagai pengajar. Peneliti akan mengamati aktivitas sepanjang kegiatan belajar mengajar.

3. Tes

Tes ialah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara/aturan tertentu.⁶⁴ Tes dalam penelitian ini

⁶² Ibid, 83

⁶³ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, 81.

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 67.

adalah sekumpulan pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tertulis untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, yakni penguasaan materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tes akan dilaksanakan sebanyak satu kali pada dua kelompok sampel setelah proses pembelajaran selesai. Kemudian hasil dari tes akan dianalisis dan dibandingkan rata-rata nilainya.

4. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik memperoleh data melalui dokumen-dokumen yang kiranya dapat mendukung konsep penelitian yang dibahas. Dokumen ini dapat berupa karya tulis, desain gambar maupun karya-karya yang bersifat monumental.⁶⁵ Teknik dokumentasi dipakai guna menemukan data peserta didik dan guru, data nilai prestasi peserta didik, data struktur organisasi, data fasilitas sekolah, serta data lain yang ada di SMAN 1 Gedangan yang dibutuhkan dalam penelitian. Data-data tersebut nantinya akan dimanfaatkan sebagai tolak ukur pada penelitian yang akan dilaksanakan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah suatu proses dalam mengatur data penelitian yang telah terkumpul secara sistematis. Analisis data dilakukan agar perolehan hasil data penelitian bersifat akurat dan akuntabel sehingga dapat dipublikasikan kepada

⁶⁵ Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), 149.

orang lain.⁶⁶ Berikut rangkaian proses analisis data yang dipakai dalam penelitian ini:

1. Analisis data statistik deskriptif

Analisis data dengan menggunakan uji statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data tingkat pemahaman peserta didik yang diperoleh dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan untuk memberikan gambaran terhadap data yang diperoleh dari sampel tanpa dilakukan analisis lebih lanjut untuk menarik kesimpulan. Uji statistik deskriptif yang digunakan antara lain mean, median, modus, ranges, nilai minimum, nilai maksimum, varians dan standar deviasi.

Hasil dari penghitungan deskriptif tersebut akan dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan teknik persentase lalu dikategorikan kedalam skala lima yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengkategorian akan disusun berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi hasil penghitungan deskriptif. Penghitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 *for Windows*.

Berikut kriteria dalam penskoran data *post-test* yang disajikan dalam bentuk pengkategorian:⁶⁷

Tabel 3.7
Kriteria pengkategorian tingkat pemahaman

Interval	Kategori
$X > \bar{x} + 1,5 \infty$	Sangat tinggi
$\bar{x} + 0,5 \infty < X \leq \bar{x} + 1,5 \infty$	Tinggi
$\bar{x} - 0,5 \infty < X \leq \bar{x} + 0,5 \infty$	Sedang
$\bar{x} - 1,5 \infty < X \leq \bar{x} - 0,5 \infty$	Rendah

⁶⁶ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 335.

⁶⁷ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 108.

$X \leq \bar{x} - 1,5 \infty$	Sangat rendah
-------------------------------	---------------

2. Analisis data inferensial

Analisis data dengan menggunakan uji statistik inferensial bertujuan untuk mengetahui hasil akhir penelitian apakah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* terbukti efektif dalam memaksimalkan pemahaman peserta didik. Hal ini dilakukan dengan menguji hipotesis penelitian. Berikut tahapan analisisnya:

a. Uji prasyarat analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan guna mengetahui data yang diuji lebih lanjut memenuhi syarat uji parametrik atau tidak. apabila uji prasyarat tidak terpenuhi, maka analisis dialihkan ke analisis non parametrik.

1) Uji Normalitas

Merupakan tahapan yang digunakan untuk mencari tahu apakah data dari setiap kelompok sampel berdistribusi secara normal atau tidak.⁶⁸ Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *shapiro-wilk* dengan nilai signifikansinya adalah 0,05. Adapun pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Apabila nilai sig. $\alpha > \alpha (0.05)$, data berdistribusi normal
- Apabila nilai sig. $\alpha < \alpha (0.05)$, data berdistribusi tidak normal.⁶⁹

⁶⁸ Nuryadi, et.al., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 79.

⁶⁹ Andi Quraisy, "Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk", *J-HEST*, Vol. 3, No. 1 (2020), 9.

Penghitungan uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS 25 *for windows*.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok sampel memiliki varians yang sama atau berbeda.⁷⁰ Untuk menguji homogenitas akan digunakan uji Levene dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- Apabila nilai sig. $\alpha > \alpha (0.05)$, maka homogen
- Apabila nilai sig. $\alpha < \alpha (0.05)$, maka tidak homogen⁷¹

Penghitungan uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 25 *for windows*.

Berikut ketentuan dalam menentukan statistik yang akan digunakan dalam analisis lanjutan :

- 1) Apabila data berdistribusi normal dan homogen maka digunakan uji t dengan statistik *Independent Sample T-Test*.
- 2) Apabila data tidak berdistribusi normal atau salah satu dari kedua data tersebut tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka digunakan uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney*.⁷²

b. Uji hipotesis penelitian

⁷⁰ Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian...*, 89.

⁷¹ Ibid, 93.

⁷² Andi Quraisy dan Setiawan Madya, “Analisis Non parametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning”, *Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research*, Vol. 3, No. 1 (2021), 54.

Pengujian hipotesis akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis penelitian
- 2) Menentukan hipotesis statistik penelitian
- 3) Menentukan taraf signifikansi (α)
- 4) Pengujian hipotesis
 - a) Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Sample T-Test adalah uji komparatif atau uji beda untuk mengetahui ada perbedaan *mean* (rata-rata) antara dua kelompok yang tidak saling berkorelasi. Dua kelompok yang dimaksud disini adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rumus yang digunakan sebagai berikut:⁷³

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left\{ \frac{s_1}{n_1} \right\} \left\{ \frac{s_2}{n_2} \right\}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2

s_1^2 = Simpangan baku sampel 1

s_2^2 = Simpangan baku sampel 2

s_1 = Varians sampel 1

s_2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antar dua sampel

⁷³ Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian.....*, 108.

Namun untuk memudahkan peneliti, penghitungan uji *independent sample t-test* dilakukan menggunakan program SPSS 25 for windows.

1) Kriteria uji *Independent Sample T-Test* berdasarkan taraf signifikansi 0,05 :

- Apabila signifikansi $(P) < 0.05$, maka H_0 ditolak
- Apabila signifikansi $(P) > 0.05$, maka H_0 diterima

Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $(P) > 0.05$, maka H_0 diterima. Begitu sebaliknya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $(P) < 0.05$, maka H_0 ditolak. Ini berarti pembelajaran dengan menggunakan media *assemblr edu* dinilai lebih efektif dalam memaksimalkan tingkat pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang memakai media *powerpoint*. Penentuan efektivitas penggunaan media *assemblr edu* dalam pembelajaran PAI terhadap tingkat pemahaman peserta didik dilakukan dengan uji *t* dengan interval kepercayaan 95% $\alpha = (1 - 0,95) = 0.05$. Proses penghitungan dilakukan menggunakan program SPSS 25 for windows.

b) Uji *Mann Whitney*

Uji *Mann Whitney* merupakan pilihan uji statistik non-parametrik apabila uji *independent sample t-test* tidak dapat dilakukan karena uji prasyarat yang tidak terpenuhi.⁷⁴

Kriteria pengujian sebagai berikut:

- Apabila signifikansi $(P) < 0.05$, maka H_0 ditolak
- Apabila signifikansi $(P) > 0.05$, maka H_0 diterima

Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila $(P) < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti pembelajaran dengan menggunakan media *assemblr edu* dinilai lebih efektif dalam memaksimalkan tingkat pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang memakai media pembelajaran *powerpoint*. Namun apabila $(P) > 0.05$, maka H_0 diterima. Ini berarti pembelajaran dengan menggunakan media *assemblr edu* dinilai kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁷⁴ Suyanto dan Prana Ugiana Gio, *Statistika Nonparametrik dengan SPSS, Minitab, dan R Dilengkapi dengan Penyelesaian Perhitungan secara Manual*, (Medan: USU Press, 2017), h. 19.

BAB IV

PAPARAN DATA HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo

Untuk mendapatkan data terkait gambaran umum SMA Negeri 1 Gedangan, peneliti menggunakan teknik dokumentasi dan observasi. Berikut paparan data terkait lokasi penelitian:⁷⁵

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo
- b. Alamat Sekolah : Jl. Raya Sedati KM 2, Wedi, Tumapel,
Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61254
- c. Email : sman1gedangan@yahoo.co.id
- d. Website : <https://sman1gedangan.sch.id>
- e. Telepon : 0318910819
- f. Fax : 0318914261
- g. NPSN : 20501862
- h. Status Sekolah : Negeri
- i. Status Akreditasi : A
- j. Status Tanah : Milik Pemerintah
- k. Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat
- l. Status Bangunan : Hak Milik

2. Sejarah SMA Negeri 1 Gedangan

⁷⁵ Hasil Dokumentasi SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo Tahun Pelajaran 2022/2023 pada 6 Maret 2023.

SMA Negeri 1 Gedangan berlokasi di Jln. Raya Sedati Km.2 Gedangan, Sidoarjo. Sebelum berganti menjadi SMA Negeri 1 Gedangan, sekolah ini bernama SMA Negeri 18 Surabaya tepatnya pada bulan Juli 1995. Pada saat itu, Kepala Sekolahnya adalah Bapak Drs. Abdul Mukti (Kepsek filial dengan SMA Negeri 1 Sidoarjo). Angkatan pertama ini hanya terdiri dari 1 kelas.

Dengan surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.13a/O/1998, tanggal 29 Januari 1998 tentang Pembukaan dan Penerimaan Sekolah tahun pelajaran 1996/1997 ditetapkan perubahan SMA Negeri 18 Surabaya berubah menjadi SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo, diikuti dengan pengangkatan Kepala Sekolah definitif pertama dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.94024/A2.1.2/KP/1998, tanggal 02 Desember 1998 atas nama Drs. Djawadi sebagai Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Gedangan.

Berikut daftar periode kepemimpinan kepala sekolah SMA Negeri 1 Gedangan mulai awal berdiri sampai sekarang:

- a. Drs. Djawadi : 2 Desember 1998 – 1 September 2001
- b. Drs. Mega Suwarni : 1 September 2001 – 7 Maret 2002
- c. Drs. Imam Mulyono : 7 Maret 2002 – 17 Februari 2004
- d. Drs. Sukemad : 17 Februari 2004 – 2 Februari 2006
- e. Drs. Sulaiman Suwanto : 2 Februari 2006 – 9 Februari 2010
- f. Dra. Sri Mudjajanti : 9 Februari 2010 – 19 Juni 2012
- g. Dra. Lilik Esparlin : 19 Juni 2012 – Desember 2018

h. Dr. H. Panoyo : Desember 2018 – Sekarang

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Visi dan Misi SMA Negeri 1 Gedangan telah jelas dan tertulis di berbagai media yang dimiliki sekolah. SMA Negeri 1 Gedangan juga memiliki banner serta pigura yang bertuliskan visi misi sekolah yang dipasang di lingkungan sekolah.

Berikut visi, misi serta Tujuan SMA Negeri 1 Gedangan :

a. Visi SMA Negeri 1 Gedangan

Visi SMA Negeri 1 Gedangan adalah “Berbudi, Berintegritas, dan Berpretasi untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila”.

b. Misi SMA Negeri 1 Gedangan

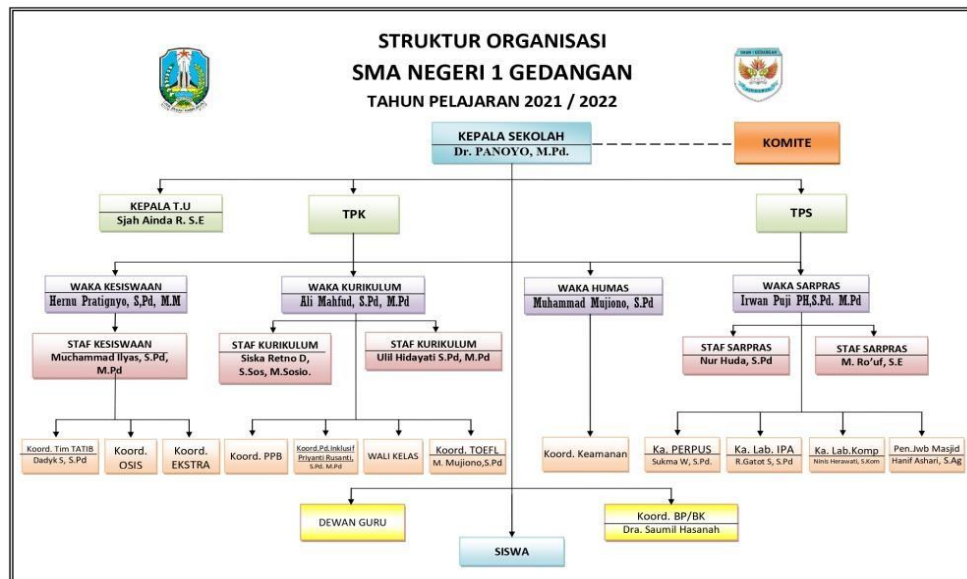
Adapun misi SMA Negeri 1 Gedangan antara lain:

- 1) Membentuk siswa memiliki akhlak mulia yang baik dalam beragama, akhlak yang baik kepada diri sendiri, sesama manusia, alam, dan negara Indonesia.
- 2) Membentuk siswa mampu menghasilkan gagasan, karya, dan tindakan yang orisinal, mampu mencari alternatif solusi permasalahan, dan bernalar kritis mengembangkan kearifan lokal sebagai aset sekolah.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa mengenal dan menghargai budaya, dapat berkomunikasi dan berinteraksi antar budaya, berefleksi dan bertanggung jawab terhadap pengalaman berkebhinekaan serta berkeadilan sosial.

- 4) Siswa mampu bekerja sama dengan orang lain, menunjukkan sikap positif terhadap orang lain, memperhatikan dan bertindak proaktif terhadap keadaan di lingkungan fisik sosial, serta mau dan mampu menjalani kehidupan bersama yang mengedepankan penggunaan bersama sumber daya di masyarakat.
- 5) Siswa mampu menjadikan dirinya sebagai orang yang bisa dipercaya dalam perkataan, pekerjaan, dan tindakan.
- 6) Siswa memiliki kesadaran terhadap tingkah laku, baik yang disengaja atau tidak disengaja, sehingga mampu untuk membuat keputusan.
- 7) Siswa memiliki sikap menghargai dan menghormati, serta patuh dan taat terhadap peraturan-peraturan yang ada, baik aturan yang tertulis maupun tidak, hingga membentuk disiplin positif.
- 8) Mengembangkan keberanian berjejaring dengan lembaga-lembaga pendidikan maupun DUDI untuk peningkatan kualitas sekolah.
- 9) Mengembangkan potensi diri siswa menjadi manusia yang tangguh menghadapi persaingan global.
- 10) Membudayakan Profil Pelajar Pancasila pada seluruh warga sekolah hingga tercipta *wellbeing student*.
- 11) Mengembangkan rasa solidaritas, sportivitas, dan toleransi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler.

4. Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Gedangan

Struktur organisasi sekolah adalah ialah suatu yang berupa urutan atau daftar yang berfungsi untuk menjelaskan tugas dan fungsi dari setiap komponen penyelenggara pendidikan yang bersangkutan dengan sekolah tersebut. Berikut struktur organisasi SMA Negeri 1 Gedangan:



Gambar 4.1
Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Gedangan

5. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

SMA Negeri 1 Gedangan memiliki jumlah tenaga pendidik (guru) berjumlah 63 Orang (29 Lk / 36 Pr) dan tenaga kependidikan (karyawan) berjumlah 19 Orang (14 Lk / 5 Pr). Daftar tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Gedangan secara rinci tertulis dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Daftar Tenaga Pendidik

No.	Nama	L/P	NIP	Jabatan
1.	Dr. Panoyo, M.Pd	L	196306251989031012	Kepala Sekolah
2.	Sumarjo, S.Pd	L	196512021994031002	Guru Madya

3.	Dra. Mudjianingsih, M.Pd	P	196703161991032007	Guru Madya
4.	Dra. Aini Mandriana	P	196412251989032013	Guru Madya
5.	Sofiatin, S.Pd	P	196404201987032008	Guru Madya
6.	Fine Chandra Astiwi, S.Pd	P	196801311996012001	Guru Madya
7.	Dra. Ida Fithria, M.Pd	P	196701151993032006	Guru Madya
8.	Sri Lestari, S.Pd, M.M	P	196302091986012003	Guru Madya
9.	Drs. Sartono	L	196207201990031010	Guru Madya
10.	Drs. Dadyk Setijandoko	L	196202201988031007	Guru Madya
11.	Erni Rahajeng	P	196505261988032010	Guru Madya
12.	Sonda Sari, S.Pd, M.M.Pd	P	196509051991022004	Guru Madya
13.	Drs. Abdul Awwalim, M.Pd	L	196811141999031006	Guru Madya
14.	Ulil Hidayati, S.Pd, M.Pd	P	196809131991022002	Guru Madya
15.	Dra. Tri Utami Handayani	P	196801171994122003	Guru Madya
16.	M. Taufan Wahyudi, S.Pd	L	196711031993011003	Guru Madya
17.	Nur Huda, S.Pd	L	197008011993011002	Guru Madya
18.	Drs. Irwan Setyadi	L	196402011989031014	Guru Madya
19.	Sudarsono, M.Pd	L	196611211992011002	Guru Madya
20.	R. Gatot Supriyanto, S.Pd	L	196903131993011002	Guru Madya
21.	Sumarni, S.Pd	P	197204061997022004	Guru Madya
22.	Bambang Sugeng, S.Pd	L	196805151999031006	Guru Madya
23.	Faizah, S.Pd	P	196701141990112001	Guru Madya
24.	Hernu Pratignyo, S.Pd, M.M	L	196711271995011001	Guru Madya

25.	Wiwik Kurniawati, S.Pd	P	197505272000122002	Guru Madya
26.	Laila Mufida, S.Pd	P	197510292000122003	Guru Madya
27.	Siti Chodijah, S.Pd. M.M	P	197506272000122003	Guru Madya
28.	Muchammad Ilyas, S.Pd. M.Pd	L	197008012005011008	Guru Madya
29.	Yayu Ayu Rahayu Polontalo, S.Pd	P	198201122006042013	Guru Madya
30.	Priyanti Rusanti, S.Sos, M.Pd	P	197305182006042018	Guru Muda
31.	Achmad Rodi, S.ST	L	198005092006041023	Guru Muda
32.	Supriyanto, M.Pd	L	197209082007011014	Guru Muda
33.	Ali Mahfud, S.Pd. M.Pd	L	196807082006041017	Guru Muda
34.	Sulianingsih, S.Pd, M.Pd	P	197404122006042021	Guru Muda
35.	Irwan Puji Prasetyo H, S.Pd. M.Pd	L	197903112007011007	Guru Muda
36.	Ani Prawati, S.Pd, M.Pd	P	197006112008012019	Guru Muda
37.	Drs. Achmad Fauzan Abadi	L	196704142005011004	Guru Muda
38.	Khafidil Mundiri, S.Pd	L	197005142005011007	Guru Muda
39.	Dra. Saumil Khasanah	P	196505082006042003	Guru Muda
40.	Ninis Herawati, S.Kom	P	197709182009022006	Guru Muda
41.	Siska Retno D, S.Sos, M.Sosio	P	196203102009022007	Guru Muda
42.	Muhammad Mujiono, S.Pd	L	197606242008011015	Guru Muda
43.	M. Hanif Asyhar, S.Pd.I	L	198104162005011001	Guru Pertama
44.	Sukma Widiastuti, S.Pd	P	199001202015122000	Guru Pertama

45.	Drs. Arief Bahari	L		GTT
46.	Risma Saputri, S.Pd	P		GTT
47.	Sunariyadi Maskurin, S.Pd , M.Pd	L		GTT
48.	Nur Fita Puji Lestari, S.Pd	P		GTT
49.	Noorlia Ratnasari, S.Pd	P		GTT
50.	Zakiyatul Lutfiyah, S.Pd , M.Pd	P		GTT
51.	Mega Marantika, S.Pd	P		GTT
52.	Hayu Tafriziyah, S.Pd	P		GTT
53.	Rahman Halim, S.Pd	L		GTT
54.	Abdul Salam, S.Pd	L		GTT
55.	Suci Maulidiyah, S.Pd	P		GTT
56.	Tamara Vaxia Viningasih, S.Pd	P		GTT
57.	Musta'in Salim, S.Pd	L		GTT
58.	Iis Kurniawati, S.Pd	P		GTT
59.	Intan Fatmala, S.Pd	P		GTT
60.	Baitur Rochman, S.Pd	L		GTT
61.	Lukman Baihaqi, S.Pd	L		GTT
62.	M. Rizky Faundra, M.Si	L		GTT
63.	Virgian Ferda Sari, S.Pd	P		GTT

Daftar tenaga kependidikan (karyawan) di SMA Negeri 1 Gedangan secara rinci tertulis dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Daftar Tenaga Kependidikan

No.	Nama	L/P	NIP	Jabatan
1.	Sjah Ainda Romadhillah, S.E	L	196911281999031003	Kasubag TU
2.	Sugeng	L	197006162007011019	Pemeliharaan
3.	Ita Yayuk Lestari, S.E	P	197308152007012016	Kepegawaian
4.	Muliyono, S.E	L	197105162008011006	Kesiswaan
5.	Muhammad Ro'uf, S.E	L	197706052009021003	Sarana Prasarana
6.	Samsul Arif	L	197204212009021001	Keamanan
7.	Roihatin	P		Surat dan Arsip
8.	Moh. Hakim	L		Kebersihan
9.	Ahmad Bashori	L		Keamanan
10.	Aunun Nailil Himmah, S.Kep, Ns	P		UKS
11.	M. Arjuwaini Nastain, S.Kom	L		Penjaga Malam
12.	Budyo Andoyo	L		Penjaga Malam
13.	M. Fahrul Safiuddin	L		Kebersihan
14.	Vicardo Puji Kurniawan, S.IIP	L		Pustakawan
15.	Analisa Saptaningtyas	P		Koperasi Siswa
16.	Muhammad Yusroh	L		Kebersihan
17.	Athok Illah Zen, S.Pd	L		TIK

18.	Kristianto Suwandi	L		Kebersihan
19.	Khoirul Anam	L		Kebersihan

6. Data Peserta Didik

Berikut data seluruh peserta didik SMA Negeri 1 Gedangan tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 4.3
Daftar Peserta Didik

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Rombel
1.	X	185	238	423	12
2.	XI	199	229	428	12
3.	XII	170	232	402	12
JUMLAH		554	699	1253	36

7. Sarana dan Prasarana

SMA Negeri 1 Gedangan berlokasi di Jl. Raya Sedati KM 2, Wedi, Gedangan, Tumapel, Wedi, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Keadaan bangunan sekolah ini permanen, strategis, dan dapat direnovasi. Sekolah ini berstatus negeri dan memiliki akreditasi A.

Fasilitas yang dimiliki oleh SMA Negeri 1 Gedangan untuk dapat menunjang pengembangan dalam proses pembelajaran, sebagai berikut :

Tabel 4.4
Daftar Sarana Prasarana

No.	Nama	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Belajar	37 buah	Baik dan terawat. Dari segi fasilitas cukup memadai seperti halnya meja, kusi, papan tulis, AC, kipas angin, lampu, dan LCD Proyektor. Perawatan ruang kelas

			dilakukan melalui kegiatan piket harian yang sudah disusun oleh masing-masing wali kelas.
2.	Ruang Kepala Sekolah	1 buah	Baik dan terawat. Kondisi ruang kepala sekolah cukup memadai dari segi fasilitasnya. Ruang ini merupakan sarana inteaksi kepala sekolah dengan berbagai pihak baik dari internal maupun eksternal.
3.	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1 buah	Baik dan terawat. Kondisi ruang wakil kepala sekolah cukup memadai dari segi fasilitas. Ruang ini berfungsi sebagai pusat sistem informasi dalam pengelolaan kegiatan atau program dalam sekolah tersebut.
4.	Ruang Guru	1 buah	Baik dan terawat. Kondisi ruang guru cukup memadai dari segi fasilitasnya. Ruang ini berfungsi sebagai tempat aktivitas guru dalam mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran.
5.	Ruang Administrasi Tata Usaha	1 buah	Baik dan terawat. Kondisi ruang ini cukup memadai dari segi fasilitasnya. Ruang ini berfungsi sebagai tempat untuk mengendalikan administrasi yang berkenaan dengan sekolah.
6.	Ruang Perpustakaan	1 buah	Baik dan terawat. Terdapat buku bacaan, buku paket maupun koran harian tersusun

			dengan rapi.
7.	Lapangan Olahraga	1 buah	Baik dan terawat. Dari segi fasilitas dalam menunjang kegiatan olahraga cukup baik.
8.	Ruang Laboratorium	3 buah (1 Laboratorium Fisika, 1 Laboratorium Biologi, Dan 1 Laboratorium Komputer)	Baik dan terawat. Ruang laboratorium digunakan oleh peserta didik untuk melaksanakan kegiatan praktik. Pada tahun ini, akan terlaksana pembangunan 2 gedung laboratorium, yakni laboratorium bahasa dan laboratorium kimia.
9.	Ruang BK	1 buah	Baik dan terawat. Ruangan ini dilengkapi dengan database peserta didik dan ruang konsultasi tersendiri.
10.	Gudang	2 buah	Baik dan terawat. Kondisi ruangan cukup memadai.
11.	Kantin	1 buah	Baik dan terawat. Fasilitas cukup memadai dan bersih mulai dari meja, kursi, sampai peralatan makan yang disediakan.
12.	Koperasi Siswa	1 buah	Baik dan terawat. Fasilitas cukup memadai dan dilengkapi perlengkapan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.
13.	Toilet	20 buah	Baik dan terawat. Dari segi fasilitas cukup memadai seperti air yang bersih, sabun, dan sebagainya.
14.	Ruang Penjaga	1 buah	Baik dan terawat. Kondisi ruangan cukup memadai.
15.	Masjid	1 buah	Baik dan terawat. Terdapat tempat wudhu terpisah bagi laki-laki

			dan perempuan, serta tersedia perangkat alat sholat seperti al-Quran, mukenah dan sajadah
16.	UKS	1 buah	Baik dan terawat. Terdapat fasilitas yang cukup lengkap, mulai dari 4 ranjang tidur, kotak obat-obatan dan lain sebagainya.
17.	Ruang Sumber	1 buah	Baik dan terawat. Dari segi fasilitas juga cukup memadai.
18.	Aula	1 buah	Baik dan terawat. Fasilitas cukup memadai untuk menunjang beberapa kegiatan peserta didik yang membutuhkan tempat yang cukup luas.

B. Pemaparan Data

Pada sub bab ini, peneliti akan memaparkan data terkait penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan data terkait tingkat pemahaman materi PAI peserta didik. Untuk mendapatkan data tersebut, peneliti menggunakan empat teknik pengumpulan data yakni teknik wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes.

1. Data Tentang Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gedangan

Penerapan pembelajaran ialah suatu pelaksanaan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun secara sistematis. Berdasarkan hal itu, maka peneliti akan memaparkan data yang berkenaan

dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara guna memperoleh data terkait keterlaksanaan sintaks selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dan data terkait aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PAI di SMA Negeri 1 Gedangan, Bapak Musta'in Salim menerangkan bahwa Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang terjadi di kelas X SMA Negeri 1 Gedangan selama ini berjalan dengan lancar. Pembelajaran dilakukan secara luring menggunakan berbagai metode dan media yang selalu dikontekstualisasikan dengan kurikulum yang diterapkan yakni kurikulum 2013.⁷⁶

Terkait aplikasi *assemblr edu*, Pak Musta'in mengatakan bahwa media pembelajaran ini sudah pernah diterapkan satu kali. Menurut beliau, di era saat ini kita sebagai guru juga mau tidak mau harus mengikuti arus perkembangan teknologi. Aplikasi ini cukup unik dan dapat membantu

⁷⁶ Hasil wawancara dengan Bapak Musta'in Salim selaku guru PAI di SMA Negeri 1 Gedangan pada 7 Maret 2023.

peserta didik lebih mudah memahami materi serta tidak cepat bosan saat pembelajaran.⁷⁷

Berikut hasil observasi terkait keterlaksanaan sintaks pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dalam pembelajaran PAI kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan.

Tabel 4.5
Data Keterlaksanaan Sintaks Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
Assemblr Edu

No.	Tahap	Aspek Pengamatan	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan	Guru mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran, seperti <i>smartphone</i> , kuota internet, dan sebagainya.	√	
		Guru memastikan koneksi internet lancar	√	
		Guru mengirimkan materi pelajaran kepada peserta didik melalui kelas virtual yang ada di aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .		√
2.	Kegiatan Inti	Guru membentuk kelompok lalu memastikan setiap kelompok harus dapat mengakses materi melalui aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .	√	
		Guru dan peserta didik bersama-sama mencermati dan membahas contoh yang ada dalam media pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> .	√	
		Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk menganalisis dan berdiskusi tentang contoh penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> .	√	

⁷⁷ Ibid.

		Guru mempersilahkan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.		√
3.	Kegiatan Penutup	Guru memberi evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang telah dipelajari	√	
		Guru memberi refleksi kepada peserta didik terhadap pembelajaran hari ini.	√	

Sedangkan terkait dengan aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu*, berikut hasil observasinya.

Tabel 4.6
Data Aktivitas Peserta Didik selama pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu*

No.	Tahap	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan	Peserta didik mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan arahan dari guru.	√	
		Peserta didik menerima materi pelajaran melalui kelas virtual yang ada di aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .		√
2.	Kegiatan Inti	Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui aplikasi <i>Assemblr Edu</i> dengan mudah.	√	
		Peserta didik menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru.	√	
		Peserta didik memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√	
		Peserta didik bertanya jika ada	√	

		yang belum difahami		
3.	Kegiatan Penutup	Peserta didik dibimbing untuk melakukan refleksi terhadap capaian belajarnya.	√	
		Peserta didik mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	√	

Untuk menggali lebih dalam, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik terkait penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu*. Menurut Eka Wulandari, peserta didik kelas X-5 mengatakan bahwa pembelajaran dengan *Assemblr Edu* merupakan hal baru bagi dirinya sehingga lebih antusias ketika belajar. Namun, aplikasi ini butuh kuota yang cukup banyak dan terkadang aplikasi berjalan dengan lambat.

Hal yang sama dituturkan oleh Syafrizal yang juga merupakan peserta didik kelas X-5. Menurutnya aplikasi *Assemblr Edu* memang menarik dan membuat materi lebih mudah difahami. Namun kendalanya kuota yang digunakan harus selalu stabil karena kalau tidak aplikasi akan berjalan dengan lambat.

2. Data Tentang Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gedangan

Data terkait dengan tingkat pemahaman peserta didik diperoleh dengan cara memberikan tes kepada peserta didik kelas X-2 dan X-5 di SMA Negeri 1 Gedangan. Kegiatan ini dilaksanakan setelah penyampaian materi ajar. Berikut paparan nama responden atau subjek penelitian.

Tabel 4.7
Data Peserta Didik Kelas Kontrol

No.	Nomor Induk	Nama Peserta Didik
1	8422	Ach. Arif Hidayat
2	8423	Adelia Cahaya Putri
3	8424	Ahadrian Akmal Syarief
4	8425	Ahmad Afandhi
5	8427	Armalia Dewi Putri Cahyani
6	8428	Athallah Naisyla Kamal
7	8429	Audy Cerenina Mada
8	8430	Denis Putra Wardhana
9	8431	Diana Nur Fazriah
10	8432	Dini Veazkia Ilmi Rosadi
11	8433	Fara Sekar Adi Anggraini
12	8434	Ferdian Rahmad Affriszah
13	8435	Geraldo Adrian Syahputra
14	8436	Keira Zahra Atira Ramadhani
15	8437	Lutfiatus Sholehah
16	8438	M. Akmal Abinaya
17	8439	Maulidiyah Hildha Syafitri
18	8440	Miftahul Fajri
19	8441	Muchammad Zidan Azhar Aziz
20	8442	Muhammad Aflah Nasrullah
21	8443	Muhammad Ihya' Ulumuddin
22	8444	Muhammad Naufal Faiq Zafran
23	8445	Muhammad Zamroni Sakhrudin
24	8446	Nadzifah Faizah Al Ma'rifah
25	8447	Nonita Alfariza Aulia Purwanto
26	8448	Putri Wulan Agustin
27	8449	Rajendra Harya Nayaka Adhyaksa
28	8450	Rasya Aditya Prawira
29	8451	Rayhan Ahmad Brilliant Anugrah
30	8452	Revasya Zeravalya
31	8453	Safira Mulia Insari
32	8454	Steven Dwi Kurniawan
33	8455	Tegar Satrio Samudra
34	8456	Valerina Putri Azizah
35	8457	Voni Dwi Pratiwi

Tabel 4.8
Data Peserta Didik Kelas Eksperimen

No.	Nomor Induk	Nama Peserta Didik
1	8530	Ahmad Rajib Herdian Rahmadhani
2	8531	Alievia Putri Hadinda
3	8532	Anindiya Nayla Khoirunnissa
4	8533	Brilian Kusuma Wardhana
5	8534	Dea Dwi Fatmawati
6	8535	Diah Ayu Putri Ramadhani
7	8536	Difan Ramadhani
8	8537	Dimas Ahmad Baidowi
9	8538	Eka Wulandari
10	8539	Eriani Maisya Puspita
11	8540	Faizerabbaani Tawfiqur Rohman
12	8541	Farrel Putra Endriyan
13	8542	Febita Charisma Anastasya
14	8543	Heni Nur Rahma Dhani
15	8544	I Made Ananda Candra Buana
16	8545	Icha Celine Nur Aini
17	8546	Lailatul Ikrima
18	8547	Loveyta Maydina Witanto
19	8548	M. Dasa Septiansyah Faishol
20	8549	M. Nauval Aribil Alim
21	8550	Mieftachul Ilmi
22	8551	Moch. Hafidz Ardiansyah Akbar
23	8552	Moch. Nurhayat
24	8553	Muhammad Dava Ardiansyah
25	8554	Muhammad Rifqi Nadhif
26	8555	Muhammad Zainuri
27	8556	Nabila Mauizah Ariqah
28	8558	Nasyida Aulia Dafina Putri
29	8559	Putri Azzahro
30	8560	Radin Argyanti Salsabila
31	8561	Sesilia Atikah Putri
32	8562	Syafirizal Akbar Dwi Wicaksono
33	8563	Syifa Syauqina Syafaata Syafi
34	8564	Tania Bunga Tristanty
35	8565	Zidan Ilman Mubarok

Tes tersebut terdiri dari 8 pertanyaan terkait materi “Menerapkan *Al-Kulliyatu Al-Khamsah* dalam Kehidupan Sehari-hari”. Tes tersebut berupa soal uraian yang telah memiliki standar penilaian sebagaimana telah terlampir dalam pedoman penskoran.

Untuk lebih jelasnya, peneliti akan memaparkan data skor tes yang telah peneliti berikan kepada responden dengan memberikan nilai atau skor berdasarkan standar penilaian. Berikut data skor tes yang diperoleh.

Tabel 4.9
Data Skor Tes Kelas Kontrol

Responden	Skor per item soal								Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	5	10	5	5	5	10	15	10	65
2	10	10	15	5	5	15	5	10	75
3	10	10	10	5	5	10	5	10	65
4	10	10	15	5	5	15	5	10	75
5	5	10	5	5	10	15	10	10	70
6	5	10	5	5	5	15	5	10	60
7	15	10	15	5	10	10	15	10	90
8	5	10	5	5	5	10	15	10	65
9	5	10	5	5	5	15	5	10	60
10	10	10	15	5	5	10	5	10	70
11	10	10	15	10	5	15	10	10	85
12	5	10	5	5	5	10	15	10	65
13	5	10	5	5	5	10	15	10	65
14	10	10	10	5	5	10	15	10	75
15	10	5	15	5	5	15	5	10	70
16	5	10	15	5	5	15	5	10	70
17	15	10	10	5	10	10	5	10	75
18	15	10	15	5	10	10	5	10	80
19	5	10	5	5	5	10	15	10	65
20	10	5	15	5	5	15	5	10	70
21	10	10	15	5	5	15	5	10	75
22	10	15	15	10	5	15	15	10	95
23	10	10	5	5	5	15	5	10	65
24	5	10	15	10	10	5	5	5	65

25	10	10	15	5	5	15	15	10	85
26	10	10	15	5	10	15	10	10	85
27	15	10	5	5	5	10	5	10	65
28	5	10	15	5	5	15	5	10	70
29	15	10	5	5	5	15	5	10	70
30	15	10	15	5	5	15	15	10	90
31	10	10	15	5	5	15	5	10	75
32	5	10	5	5	5	5	10	10	55
33	5	5	5	5	5	10	5	10	50
34	10	10	10	5	5	10	5	10	65
35	5	10	5	5	5	15	5	10	60

Tabel 4.10
Data Skor

Tes Kelas Eksperimen

Responden	Skor per item soal								Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	15	10	10	5	10	15	10	10	85
2	15	10	10	5	10	15	10	10	85
3	10	10	15	5	10	10	15	10	85
4	10	10	15	5	10	10	15	10	85
5	10	10	15	5	10	10	15	10	85
6	10	10	15	5	10	10	10	10	80
7	10	15	15	5	10	10	15	10	90
8	15	10	10	5	10	10	15	10	85
9	10	10	15	5	10	10	15	10	85
10	15	10	15	5	10	10	10	10	85
11	15	10	10	5	10	10	15	10	85
12	10	10	15	5	10	10	15	10	85
13	15	10	10	5	10	10	15	10	85
14	10	15	15	5	10	10	15	10	90
15	10	10	10	5	5	10	10	10	70
16	10	10	15	5	10	10	10	10	80
17	10	10	15	5	10	10	15	10	85
18	10	10	10	5	10	10	10	10	75
19	15	10	10	5	10	10	15	10	85
20	10	10	15	5	10	10	15	5	80
21	15	10	15	5	10	15	5	10	85
22	10	10	15	5	10	10	15	10	85

23	10	15	15	5	10	10	15	10	90
24	10	15	10	5	10	10	10	10	80
25	10	10	15	5	10	10	15	10	85
26	10	10	10	5	10	10	10	5	70
27	10	10	10	5	10	10	10	10	75
28	10	10	15	5	10	10	10	10	80
29	10	10	15	5	10	10	15	10	85
30	10	10	15	5	10	10	15	10	85
31	15	10	15	5	10	10	15	10	90
32	10	10	15	5	10	10	15	5	80
33	10	5	10	5	10	10	10	10	70
34	15	10	15	5	10	10	15	5	85
35	10	15	15	5	10	10	15	10	90

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Musta'in Salim selaku guru PAI di SMA Negeri 1 Gedangan menuturkan bahwa tingkat pemahaman materi peserta didik khususnya kelas X tergolong baik, terlihat dari hasil rata-rata nilai peserta didik saat ulangan. Meskipun ada beberapa yang masih dibawah rata-rata. Secara konsep materi, dengan mereka menjawab soal lalu benar bisa dikatakan sudah memahami.

Namun terkadang ada penilaian lebih lanjut untuk pengaplikasiannya.⁷⁸

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁷⁸ Ibid.

BAB V

ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gedangan

Perolehan data tentang penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara terkait keterlaksanaan sintaks pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Terkait hasil datanya, hal tersebut telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Sedangkan untuk paparan hasil analisis data dijabarkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan sintaks

Tabel 5.1

Analisis Data Keterlaksanaan Sintaks Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu*

No.	Tahap	Aspek Pengamatan	Keterlaksanaan		Ket.
			Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Pendahuluan	Guru mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran, seperti <i>smartphone</i> , kuota internet, dan sebagainya.	√		Terlaksana dengan baik.
		Guru memastikan koneksi internet lancar	√		Terlaksana dengan baik.
		Guru mengirimkan materi pelajaran kepada peserta didik melalui kelas virtual yang ada di aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .		√	Tidak terlaksana karena kendala koneksi

					internet.
2.	Kegiatan Inti	Guru membentuk kelompok lalu memastikan setiap kelompok harus dapat mengakses materi melalui aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .	√		Terlaksana dengan baik.
		Guru dan peserta didik bersama-sama mencermati dan membahas contoh yang ada dalam media pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> .	√		Terlaksana dengan baik.
		Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk menganalisis dan berdiskusi tentang contoh penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> .	√		Terlaksana dengan baik.
		Guru mempersilahkan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.		√	Tidak terlaksana karena kendala waktu.
3.	Kegiatan Penutup	Guru memberi evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang telah dipelajari	√		Terlaksana dengan baik.
		Guru memberi refleksi kepada peserta didik terhadap pembelajaran hari ini.	√		Terlaksana dengan baik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan indikator penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* yang terbagi dalam tiga tahapan, yakni sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

Tahapan kegiatan pendahuluan merupakan tahapan awal dalam penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu*. berdasarkan hasil observasi, semua indikator terlaksana dengan baik. Setelah membuka kelas dan melakukan apersepsi, guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran seperti *smartphone* yang telah terunduh aplikasi *assemblr edu*. kemudian guru memastikan koneksi internet stabil. Lalu guru mulai mengaktifkan kelas virtual yang ada di aplikasi *assemblr edu* dengan mengirimkan materi ajar yang akan dipelajari. Namun pada tahap ini, terdapat sedikit kendala pada koneksi internet peserta didik yang kurang stabil sehingga aplikasi *assemblr edu* berjalan dengan lambat.

b. Kegiatan Inti

Tahapan kegiatan inti merupakan kegiatan yang utama dalam proses pembelajaran. pada tahap inilah guru mulai membentuk pengalaman belajar maupun kemampuan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, dari empat indikator terdapat tiga indikator yang terlaksana dan satu indikator tidak terlaksana. Diantara indikator yang terlaksana yakni, 1) guru membentuk kelompok dan memastikan

semuanya dapat mengakses materi melalui aplikasi *assemblr edu*. salah satu alasan guru membentuk kelompok dalam penerapan media *assemblr edu* ialah agar mengurangi kendala koneksi internet yang kurang stabil. Dengan membentuk kelompok, hanya diperlukan minimal satu *smartphone* di setiap kelompok. Selain itu, dengan berkelompok juga melatih kemampuan berdiskusi peserta didik. 2) guru dan peserta didik bersama-sama mencermati materi yang ada di *assemblr edu*. pada tahap ini peserta didik terlihat antusias dengan memberi tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dan 3) guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk berdiskusi terkait contoh penerapan *al-kulliyatu al-khamsah*. Guru memberikan waktu sekitar 5-10 menit untuk mencari contoh dari penerapan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan satu indikator yang tidak terlaksana adalah guru tidak memberikan kesempatan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Hal ini dikarenakan jam pelajaran yang tersisa sudah hampir habis. Kendala koneksi internet cukup memakan waktu banyak di awal, sehingga tidak memungkinkan bagi peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Guru memberikan alternatif dengan mendatangi masing-masing kelompok kemudian bertanya secara singkat terkait contoh yang mereka temukan.

c. Kegiatan Penutup

Tahapan kegiatan penutup merupakan kegiatan terakhir dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu*. berdasarkan hasil observasi, semua tahapan dalam kegiatan penutup terlaksana dengan baik. Pada tahap ini, guru memberikan tes bagi peserta didik guna mengetahui sampai dimana tingkat pemahaman materi peserta didik terkait materi yang telah dipelajari hari ini. Kemudian guru memberikan refleksi kepada peserta didik terhadap capaian belajar mereka hari ini. Setelah itu, guru memastikan semua selesai lalu mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Musta'in Salim selaku guru PAI di SMA Negeri 1 Gedangan guna melengkapi data terkait keterlaksanaan sintaks pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *assemblr edu*. Pak Musta'in sapaan akrabnya, menjelaskan bahwa aplikasi *assemblr edu* sudah pernah diterapkan satu kali dan langkah-langkahnya sebagaimana telah tercantum dalam modul ajar milik beliau. Memang terkait langkah-langkah penerapan media pembelajaran *assemblr edu*, tidak ada aturan yang pasti. Karena dalam aplikasi *assemblr edu* terdapat banyak fitur yang dapat membantu guru selama pembelajaran sehingga saat menggunakannya guru dapat berkreasi dan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan peserta didik.

Berdasarkan analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan sintaks yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* pada pembelajaran PAI kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan sudah terlaksana dengan baik. Hanya saja terdapat sedikit kendala yang mungkin kedepannya dapat diperbaiki lagi.

2. Aktivitas peserta didik

Tabel 5.2
Analisis Data Aktivitas Peserta Didik selama pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu*

No.	Tahap	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak	Ket.
1.	Kegiatan Pendahuluan	Peserta didik mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan arahan dari guru.	√		Dilakukan dengan baik.
		Peserta didik menerima materi pelajaran melalui kelas virtual yang ada di aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .		√	Tidak dilakukan karena kendala koneksi internet.
2.	Kegiatan Inti	Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui aplikasi <i>Assemblr Edu</i> dengan mudah.	√		Dilakukan dengan baik.
		Peserta didik menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru.	√		Dilakukan dengan baik.
		Peserta didik memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√		Dilakukan dengan baik.
		Peserta didik bertanya	√		Dilakukan

		jika ada yang belum difahami			dengan baik.
3.	Kegiatan Penutup	Peserta didik dibimbing untuk melakukan refleksi terhadap capaian belajarnya.	√		Dilakukan dengan baik.
		Peserta didik mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru	√		Dilakukan dengan baik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan indikator penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* yang terbagi dalam tiga tahapan, yakni sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan tahapan awal dalam penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu*. pada penelitian ini, aktivitas peserta didik berjalan dengan cukup baik. Setelah guru mengkondisikan peserta didik dan memberikan apersepsi, peserta didik langsung mengikuti arahan guru dalam menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan selama proses pembelajaran. terlihat dari hasil observasi, peserta didik mulai mengeluarkan *smartphone*, alat belajar, buku pelajaran, dan sebagainya. Pada langkah selanjutnya, peserta didik tidak dapat menerima materi pembelajaran melalui kelas virtual yang ada di aplikasi *assemblr edu*. Hal ini dikarenakan guru mengalami kendala koneksi internet. Sehingga peserta didik menerima link materi pembelajaran melalui *whatsapp* grup yang kemudian dapat terakses langsung ke aplikasi *assemblr edu*.

b. Kegiatan Inti

Tahapan kegiatan inti merupakan kegiatan yang utama dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, semua aktivitas peserta didik berjalan dengan baik. Masing-masing kelompok dapat mengakses materi melalui aplikasi *assemblr edu*. Meskipun di tengah waktu ada kendala koneksi internet namun masih dapat teratasi. Selama pembelajaran, peserta didik menyimak dengan baik seluruh informasi baik itu terkait materi atau arahan penggunaan aplikasi *assemblr edu* dari guru. Peserta didik terlihat cukup antusias dan aktif dengan memberikan tanggapan ketika guru melemparkan pertanyaan-pertanyaan singkat. Beberapa peserta didik juga terlihat aktif dengan bertanya tentang beberapa hal yang belum mereka fahami kepada guru.

c. Kegiatan Penutup

Tahapan kegiatan penutup merupakan kegiatan terakhir dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu*. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas peserta didik pada tahap ini berjalan dengan baik. Guru memberikan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik. Semua peserta didik mengerjakan soal secara mandiri dan kelas dalam kondisi tenang. Setelahnya, peserta didik dibimbing oleh guru untuk melakukan refleksi terhadap capaian belajarnya.

Untuk melengkapi data terkait aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu*,

peneliti melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik. Menurut Eka Wulandari, peserta didik kelas X-5 mengatakan bahwa pembelajaran dengan *Assemblr Edu* merupakan hal baru bagi dirinya sehingga merasa lebih antusias ketika belajar. Namun, aplikasi ini butuh kuota yang cukup banyak dan terkadang aplikasi berjalan dengan lambat. Hal yang sama dituturkan oleh Syafrizal yang juga merupakan peserta didik kelas X-5. Menurutnya aplikasi *Assemblr Edu* memang menarik dan membuat materi lebih mudah difahami. Namun kendalanya kuota yang digunakan harus selalu stabil karena kalau tidak aplikasi akan berjalan dengan lambat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kendala terbesar yang dialami peserta didik saat mengakses aplikasi *assemblr edu* adalah koneksi internet. Untuk mengakses aplikasi *assemblr edu* cukup membutuhkan kuota internet yang besar dan stabil, karena jika tidak maka aplikasi akan berjalan dengan lambat dan mengganggu proses pembelajaran. Namun diluar itu semua peserta didik merasakan pengalaman belajar baru sehingga tidak merasa bosan selama pembelajaran. Melalui aplikasi *assemblr edu*, peserta didik juga merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran.

B. Analisis Data Tingkat Pemahaman Materi PAI Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gedangan

Perolehan data terkait tingkat pemahaman materi PAI peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan dilakukan dengan cara memebrikan soal tes

uraian yang berjumlah 8 soal dengan menggunakan indikator pemahaman ranah kognitif yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah disusun oleh kemendikbud.

Tes dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak satu kali yakni setelah penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Pada bab sebelumnya paparan hasil skor *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen telah disajikan melalui tabel. Sehingga dalam bab ini akan dijelaskan analisis datanya secara rinci dengan menggunakan statistik deskriptif terkait data skor tingkat pemahaman materi peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hasil penghitungan statistik deskriptif kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 5.3
Hasil analisis deksriptif

		Statistics	
		Kontrol	Eksperimen
N	Valid	35	35
	Missing	0	0
Mean		71	81.57
Median		70	85
Mode		65	85
Std. Deviation		10.131	8.114
Variance		102.647	65.840
Range		45	35
Minimum		50	60
Maximum		95	95

1. Analisis data hasil *post-test* kelas kontrol

Berikut ini hasil analisis data tes akhir (*post-test*) tingkat pemahaman peserta didik kelas X-2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 35 peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan media *powerpoint*.

Berdasarkan hasil penghitungan data dengan menggunakan SPSS 25 *for Windows*, diperoleh hasil data tes *post-test* tingkat pemahaman peserta didik kelas kontrol yakni kelas X-2 SMA Negeri 1 Gedangan, yakni nilai rata-rata (*mean*) 71, nilai tengah (*median*) 70, nilai yang sering muncul (*modus*) 65, nilai minimal (*minimum*) 50, nilai maksimal (*maximum*) 95 dan standar deviasi 10,13.

Data tersebut kemudian dianalisis lagi menggunakan teknik persentase lalu dikategorikan kedalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengkategorian akan disusun berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi hasil penghitungan deskriptif. Hasil pengkategorian data tes *post-test* tingkat pemahaman peserta didik kelas X-2 di SMA Negeri 1 Gedangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.4
Hasil pengkategorian tingkat pemahaman materi peserta didik kelas kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
Lebih dari 86	3	8,6%	Sangat tinggi
$76 < X \leq 86$	4	11,4%	Tinggi
$66 < X \leq 76$	13	37,1%	Sedang

$55 < X \leq 66$	13	37,1%	Rendah
Kurang dari 55	2	5,7%	Sangat rendah
Jumlah	35	100%	

Dari tabel tersebut dapat diketahui sebanyak 3 peserta didik (8,6%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 4 peserta didik (11,4%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori tinggi, sebanyak 13 peserta didik (37,1%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori sedang, sebanyak 13 peserta didik (37,1%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori rendah, dan sebanyak 2 peserta didik (5,7%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pemahaman materi peserta didik pada kelas X-2 SMA Negeri 1 Gedangan termasuk dalam kategori sedang.

Sebagaimana diungkapkan oleh pak Musta'in selaku guru PAI, ketika mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah dan dibantu dengan media PPT, terlihat hanya beberapa peserta didik saja yang fokus dan memperhatikan materi. Sedangkan peserta didik yang lain ada yang sibuk dengan teman, sibuk dengan *handphone*, dan sebagainya yang membuat mereka kurang fokus terhadap materi yang disampaikan. Hal ini

terbukti dari hasil observasi peneliti bahwa selama pembelajaran berlangsung, kondisi kelas cenderung tidak kondusif.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Muhammad Ihya' Ulumuddin yakni salah satu peserta didik kelas X-2. Menurut Ihya', ia sedikit mengalami kesulitan saat menjawab soal karena ia merasa kurang dapat memahami materi yang disampaikan. Hal ini terbukti dengan skor tes yang didapatkan oleh Ihya' masuk dalam kategori sedang.

2. Analisis data hasil *post-test* kelas eksperimen

Berikut ini hasil analisis data tes akhir (*post-test*) tingkat pemahaman peserta didik kelas X-5 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 35 peserta didik setelah menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu*.

Berdasarkan hasil penghitungan data dengan menggunakan *SPSS for Windows* versi 25, diperoleh analisis data tes *post-test* tingkat pemahaman peserta didik kelas eksperimen yakni kelas X-5 SMA Negeri 1 Gedangan, yakni nilai rata-rata (*mean*) 83, nilai tengah (*median*) 85, nilai yang sering muncul (*modus*) 85, nilai minimal (*minimum*) 70, nilai maksimal (*maximum*) 90, dan standar deviasi 5,45.

Data diatas akan dianalisis lagi menggunakan teknik persentase kemudian dikategorikan kedalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengkategorian akan disusun berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi hasil penghitungan deskriptif. Hasil pengkategorian data tes *post-test* tingkat pemahaman

peserta didik kelas X-5 di SMA Negeri 1 Gedangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.5
Hasil pengkategorian tingkat pemahaman materi peserta didik kelas eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$X > 94$	2	5,7%	Sangat tinggi
$86 > X \leq 94$	16	45,7%	Tinggi
$77 > X \leq 86$	8	22,9%	Sedang
$69 > X \leq 77$	7	20%	Rendah
$X \leq 69$	2	5,7%	Sangat rendah
Jumlah	35	100%	

Dari tabel tersebut dapat diketahui sebanyak 2 peserta didik (5,7%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 16 peserta didik (45,7%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori tinggi, sebanyak 8 peserta didik (22,9%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori sedang, sebanyak 7 peserta didik (20%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori rendah, dan sebanyak 2 peserta didik (5,7%) mempunyai tingkat pemahaman terkait materi *al-kulliyatu al-khamsah* dengan kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa

tingkat pemahaman materi peserta didik pada kelas X-2 SMA Negeri 1 Gedangan termasuk dalam kategori tinggi.

Untuk memperkuat data, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik kelas X-5, yaitu Miftachul Ilmi. Menurut mifta, ia merasa dapat dengan mudah menjawab soal karena telah menguasai materi dengan cukup. Tapi di beberapa bagian soal, mifta juga mengaku masih kesulitan untuk menjawab. Hal ini terbukti dengan perolehan skor yang diperoleh mifta berada dalam kategori tinggi.

C. Analisis Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan

Untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* dalam meningkatkan pemahaman materi PAI peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan serta menjawab hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, maka berikut peneliti paparkan langkah-langkah analisis data yang dilakukan :

1. Uji prasyarat analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mencari tahu apakah data dari setiap kelompok sampel berdistribusi secara normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji *shapiro-wilk*. Penghitungan ini dilakukan menggunakan SPSS 25 *for windows*.

Dengan nilai signifikansi 0,05 maka ditentukan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Apabila nilai sig. $\alpha > \alpha$ (0.05), data berdistribusi normal
- Apabila nilai sig. $\alpha < \alpha$ (0.05), data berdistribusi tidak normal.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	.168	35	.014	.944	35	.074
Eksperimen	.178	35	.007	.939	35	.053

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5.6
Hasil uji normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan melalui aplikasi SPSS 25 *for windows*, diperoleh nilai sig. α kelas kontrol sebesar 0,074 lebih besar dari taraf signifikansi (0,05) yang berarti sebaran data pada kelas kontrol berdistribusi secara normal. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. α sebesar 0,053 lebih besar dari taraf signifikansi (0,05). Hal ini juga berarti sebaran data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan kriteria pengajuan apabila kedua data memiliki nilai sig. α lebih besar dari taraf signifikansi (0,05), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua data sampel telah berdistribusi secara normal sehingga dapat dilanjutkan ke langkah berikutnya.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna mencari tahu apakah data dari masing-masing kelompok sampel memiliki varians yang sama atau berbeda. Uji homogenitas yang akan digunakan adalah uji *levene* dengan taraf signifikansi 0,05. Penghitungan uji homogenitas menggunakan program SPSS 25 *for windows*.

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- Apabila nilai sig. $\alpha > \alpha$ (0.05), maka homogeny
- Apabila nilai sig. $\alpha < \alpha$ (0.05), maka tidak homogeny

Test of Homogeneity of Variances

Pemahaman materi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.152	1	68	.287

Tabel 5.7
Hasil uji homogenitas

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan SPSS 25 *for windows*, diperoleh nilai sig. α sebesar 0,287. Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila nilai sig. α (0,287) lebih besar dari taraf signifikansi (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada kedua sampel homogeny.

2. Uji hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis melalui uji normalitas dan uji homogenitas, diperoleh hasil bahwa sebaran data pada kedua sampel berdistribusi secara normal dan homogen. Sesuai dengan ketentuan yang telah dirumuskan, yakni apabila kedua data telah memenuhi syarat maka

uji hipotesis yang akan digunakan adalah *independent sample t-test*.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Menentukan hipotesis penelitian

1) H_0 : Penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

2) H_a : Penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

b. Menentukan hipotesis statistik penelitian

1) $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

2) $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

c. Menentukan taraf signifikansi (α)

Taraf signifikansi ialah angka yang menunjukkan seberapa besar peluang terjadinya kesalahan dalam membuat kesimpulan yang akan diberlakukan untuk populasi. Taraf signifikansi (α) yang digunakan pada penelitian ini adalah 5% atau 0,05.

d. Pengujian hipotesis

Dengan taraf signifikansi 0,05, maka ditentukan kriteria pengujian *Independent Sample T-Test* sebagai berikut:

- Apabila signifikansi (P) < 0.05, maka H_0 ditolak
- Apabila signifikansi (P) > 0.05, maka H_0 diterima

Tabel 5.8
Hasil uji *independent sample t-test*

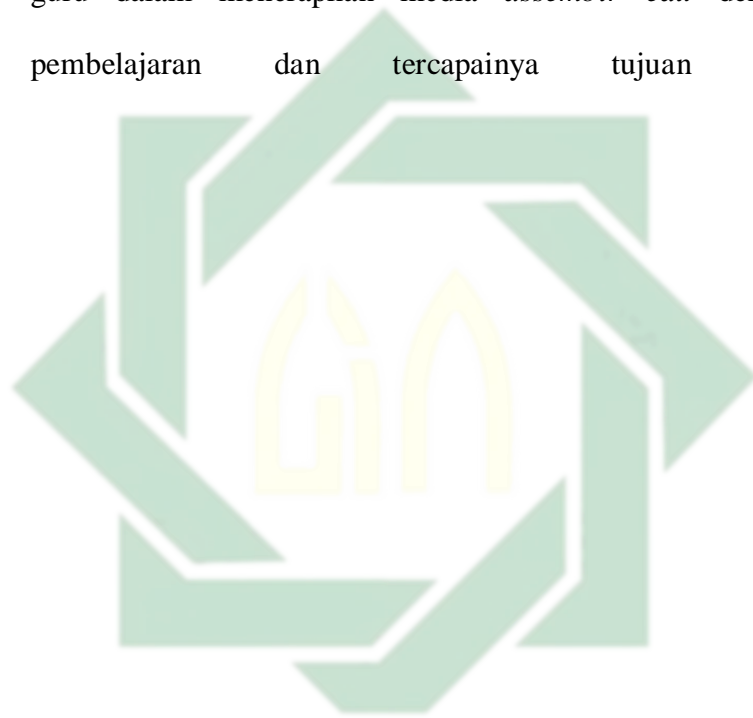
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pemahaman materi	Equal variances assumed	1.152	.287	-4.818	68	.000	-10.571	2.194	-14.950	-6.193
	Equal variances not assumed			-4.818	64.903	.000	-10.571	2.194	-14.953	-6.189

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan rumus *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00. Sesuai kriteria pengujian nilai *asympt sig (2-tailed)* (0,00) lebih kecil dari taraf signifikansi (0,05) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *assemblr edu* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi PAI dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan.

Keefektivan penerapan media pembelajaran *assemblr edi* dalam meningkatkan pemahaman materi PAI dan Budi Pekerti dapat dibuktikan dengan perbedaan perolehan nilai secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Penggunaan media

pembelajaran *assemblr edu* hanyalah salah satu dari sekian banyak faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang telah dikemukakan terdapat beberapa poin yang harus lebih diperhatikan dan dipertimbangkan kembali oleh guru dalam menerapkan media *assemblr edu* demi kelancaran pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data serta hasil uji analisis data dalam penelitian ini, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sesuai dengan jawaban dari rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Gedangan dapat berjalan secara baik dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ditentukan dalam penerapan media pembelajaran *assemblr edu*. Hal ini terbukti dengan hasil observasi keterlaksanaan sintaks dan aktivitas peserta didik yang memperoleh hasil baik.
2. Tingkat pemahaman materi PAI dan Budi Pekerti peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan sebelum diterapkannya media pembelajaran *assemblr edu* termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan setelah diterapkannya pembelajaran dengan media pembelajaran *assemblr edu*, tingkat pemahaman materi peserta didik mengalami peningkatan dengan masuk dalam kategori tinggi. Hal ini terbukti dari hasil perbedaan skor tes yang meningkat secara signifikan dari kedua sampel kelas.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi PAI dan Budi Pekerti peserta

didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis uji independent sample t-test yang memperoleh hasil pengujian sig. (2-tailed) sebesar 0,00. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_A) diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil tes peserta didik yang melakukan pembelajaran dengan media *assemblr edu* dengan peserta didik yang melakukan pembelajaran tanpa media *assemblr edu* dalam meningkatkan pemahaman materi PAI dan Budi Pekerti peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan.

B. Rekomendasi dan Saran

Dari pemaparan hasil analisis data dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan rekomendasi dan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penerapan media pembelajaran *assemblr edu* dapat dipertahankan untuk meningkatkan pemahaman materi PAI peserta didik. Guru dapat mempertimbangkan hal ini dengan menyesuaikan materi pelajaran yang memiliki relevansi diterapkannya media pembelajaran *assemblr edu*. selain itu, guru juga dapat meningkatkan inovasi serta kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik serta efektif. Untuk meminimalisir kendala yang sering terjadi yaitu aplikasi berjalan

lambat karena jaringan yang kurang stabil, peneliti memberi rekomendasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok sehingga akses ke aplikasi hanya dilakukan perwakilan kelompok.
 - b. Jika memungkinkan, pihak sekolah dapat meningkatkan fasilitas *wifi*.
2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti sadar bahwa dalam penelitian ini masih memiliki kekurangan. Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan konsep yang sama, hendaknya peneliti dapat *explore* lebih dalam terkait media pembelajaran berbasis aplikasi *assemblr edu*. Media pembelajaran ini belum banyak diterapkan di sekolah-sekolah. Sehingga potensi pengembangan akan jauh lebih besar dan penerapannya akan lebih dapat memaksimalkan pemahaman materi peserta didik.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2015.
- Abidin, Zainul. "Penerapan Media Pembelajaran". *Jurnal Edcomtech*. Vol. 1. No. 1 (2016).
- Ahmad, Yusuf. "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Kecerdasan Emosional". *Jurnal Al-Hikmah*. Vol. 13. No. 1 (2016).
- Ahmadi, Abu dan Supriyono. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2014.
- Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2013.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2011.
- Depdiknas RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2002.
- Fakhrurrazi. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif". *Jurnal At-Ta'fikir*. Vol. XI. No. 1 (2018).
- Gunawan, Heri. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Hardani. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.
- Hardianto. "Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam". *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 3. No. 1 (2011).
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013.
- Ismayani, Ani. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputino, 2020.

- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Jakarta: PT (Persero) Penerbitan dan Percetakan. 2005.
- Krisnawati, Ari dan Supriyono. “Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar”. *JPGSD*. Vol. 01. No. 02 (2013).
- Lely. “Cakap Upskill X Assemblr Edu : Mengenal *Augmented Reality*”, dalam <https://blog.cakap.com/cakap-upskill-x-assemblr-edu-augmented-reality/>.
- M, Sadirman A. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo. 2011.
- Nuryadi. et.al. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media. 2017.
- Purbasari, Rohmi Julia. Kahfi, M. Shohibul. dan Yunus, Mahmuddin. “Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Peserta didik SMA Kelas X”. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1. No. 2 (2012).
- Purwanto, Ngalim. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Putra, Rizki Suhendar dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 11. No. 2 (2017).
- Quraisy, Andi. “Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk.” *J-HEST*. Vol. 3. No. 1 (Desember. 2020).
- Quraisy, Andi dan Setiawan Madya. “Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning.” *Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research*. Vol. 3. No. 1 (2021).
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. 2008.
- Rohmadi, Syamsul Huda. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Araska. 2012.
- Safitri, dkk. “Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa SMP: *Two-Tier Test Analysis*”. *Jurnal Natural Science Educational Research*. Vol. 4. No. 1 (2021).

- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2014.
- Siyoto, Sandu. dan Sodik, M. Ali. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.
- Sugiarto, Akhmad. “Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah”. *Madaris: Jurnal Guru Inovatis*. 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta. 2019.
- Suhartono. *Handphone Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Indocamp. 2019.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*. Sukabumi: CV Jejak. 2020.
- Sylvia, Fitri dkk., “Efektivitas Augmented Reality Terhadap Higher Order Thinking Skills Peserta didik Pada Pembelajaran Biologi”. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Vol. 07. No. 02 (2021).
- Taufik, Ahmad. dan Setyowati, Nurwastuti. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud. 2021.
- Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), UU RI No. 20 Th. 2003. Cet. V; Jakarta: Sinar Grafika. 2013.
- Utami, Anita Dewi, dkk. *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo (Structure Of Observed Learning Outcomes)*. Banyumas: CV Pena Persada. 2020.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana. 2017.