

Pengembangan Instrumen Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di SMA Negeri 1 Pabuaran Kab. Serang

Lailatul Qodariah

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Email: qodriyah016@gmail.com

Hasbullah

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Email: hasbullah@uinbanten.ac.id

Article received: 11, 02, 2023, Review process: 12, 03, 2023

Article Accepted: 05,05,2023, Article published: 12,05,2023

ABSTRACT

This study defelopment Instrument Asessment on Subjects Islamic Education Android Based at SMA Negeri 1 Pabuaran Kab. Serang. The Beground of this strategy in the learning very monotonous so that sudents get bored easily in learning and question filling, in the learning no making Aplication education android based at school so that need to be teacher creativity in making interesting questions for students. The purpose of this study to develop Instrument asesment Android based, and to fint out the result of tasting an Android based asesment instrument for student. The research was conducted at SMA Negeri 1 Pabuaran, Kab. Serang. The research method uses research and defelopment with a 4-D Model, namely the strages of defining the design defelopment and dissemination. The results showed that the product development result met the eligibility criteria with an average percentage of 95% from the result material validation expert in the category (very good), and obtained percentage average of 81,8% from the expert media validation result in the category (very good). Obten percentage of 95% of the result assessment students to Instrument Asessment Android Based so that it is included in the "very proper" for implemented.

Keywords: Curriculum Asessment 2013. Android Based.

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan Instrumen Penilaian Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di SMA Negeri 1 Pabuaran Kab. Serang. Latar belakang dari penelitian ini adalah Strategi dalam proses pembelajaran terlalu monoton sehingga siswa mudah bosan dalam belajar dan juga pengisian soal, dalam proses pembelajaran belum adanya pembuatan aplikasi edukasi berbasis android di sekolah sehingga perlu adanya kreatifitas guru dalam pembuatan soal yang menarik untuk siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Instrumen penilaian berbasis Android, dan untuk mengetahui hasil uji coba Instrumen penilaian berbasis Android untuk peserta didik. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Pabuaran Kab. Serang. Metode penelitian menggunakan Reserach and Development (Penelitian dan pengembangan) dengan model 4-D yaitu tahap pendefinisian (define) perancangan (design) pengembangan (Development) dan penyebarluasan (disseminent). Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil produk pengembangan memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase rata-rata 95% dari hasil validasi ahli materi dengan kategori (sangat baik) dan memperoleh persentase rata-rata 81,8% dari hasil validasi ahli

Media dengan kategori (sangat baik) kemudian memperoleh persentase 95% dari hasil penilaian peserta didik terhadap Instrumen penialain berbasis Android sehingga termasuk dalam kriteria “sangat layak” untuk diimplementasikan.

Kata Kunci: *Penilaian Kurikulum 2013, Berbasis Android*

PENDAHULUAN

Penilaian merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran PAI. Untuk itu guna mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan yang ingin dicapai harus melakukan evaluasi. Sebagaimana evaluasi dapat kita lihat pengumpulan secara sistematis sehingga ditemukan adanya perubahan dalam diri peserta didik dan menerapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam diri peserta didik.

Kenyataannya, Dalam proses pendidikan yang dilakukan secara langsung kini menjadi kendala yang dialami oleh banyak siswa karena proses pembelajaran yang kurang optimal yang membuat siswa mudah bosan Pengisian soal tersebut Kurang efektif karena siswa hanya mengerjakan soal di ruang kelas peserta didik tidak bisa mengerjakan tugas selain diluar kelas sehingga siswa merasa terpaku dalam pengisian soal, dalam pengisian soal secara langsung siswa merasa kesulitan karena virus corona yang sekarang mewabah di Indonesia kemudian sekolah-sekolah dialihkan menjadi belajar di rumah.

Dimasa pandemik ini guru lebih banyak menggunakan proses pengisian soal online menggunakan google form ataupun class room di sekolah, hal ini membuat siswa cenderung lebih pasif dalam proses pembelajaran maupun dalam pengisian soal kemudian belum adanya proses pembuatan aplikasi edukasi di sekolah yang dilakukan oleh guru, pemanfaatan Handphone dan internet yang dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran kurang maksimal proses pengisian soal hanya menggunakan kertas ataupun secara lisan. sedangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu Pendidikan yang sangat penting, baik untuk masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Dalam sebuah penilaian guru dituntut untuk membuat sebuah Instrumen Penilaian yang baik sehingga soal yang disajikan oleh guru dapat untuk mengukur sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut sehingga apa yang telah dipelajari oleh siswa bisa dipahami atau tidak.

Proses pengisian soal yang dilakukan oleh siswa lebih banyak menggunakan google form dan class room dalam sebuah Instrumen Penilaian dan pembelajaran tugas didalam google form itu guru menggunakan LKS yang dimiliki oleh peserta didik, dan proses penilaian yang memerlukan waktu sedikit lama karena perlu dikoreksi langsung oleh guru dengan mengerjakan tugas di LKS .

Dengan demikian setelah guru mengetahui sedini mungkin kesulitan siswa, sehingga pencapaian kompetensi yang kurang optimal dapat segera diperbaiki. bila kesulitan dapat terdeteksi sedini mungkin siswa tidak sempat merasa kehilangan motivasi, dan sebaliknya siswa merasa mendapat perhatian yang optimal dan bantuan yang berharga dalam proses pembelajarannya maupun proses dalam Penilaian.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Pabuaran yang beralamat di Jl. Batu Kuwung, Kecamatan Pabuaran, Kabupaten Serang, Provinsi Banten, Kode Pos 42163.

Peneliti membuat langkah-langkah dalam penelitian berdasarkan Prosedur model penelitian 4 D (Define, Design, Development, disseminate) . berdasarkan uraian di atas metode 4 D yang meliputi empat tahap yaitu:

Pada pendefinisian (define), ada tahap perumusan mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan Tujuan awal.yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Kemudian tahap menganalisis materi yaitu mengidentifikasi materi yang akan dibuat soal berbentuk tes objektif, materi yang akan dikembangkan pada materi ini adalah “Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah di Mekkah”. Lalu dilanjutkan tahap analisis kompetensi dasar dan Indikator. Pada tahap ini peneliti menganalisis Kompetensi dasar dan Indikator yang yang akan digunakan dalam penelitian pada materi “Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah di Mekkah”.

Selanjutnya perancangan (Design), Pada tahap ini, peneliti membuat sebuah rancangan produk untuk Instrumen penilaian berbentuk tes yang sesuai dengan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Peneliti membuat aplikasi yang akan dipasangkan ke Android pembuatan aplikasi ini menggunakan Powerpoint yang didalamnya terdapat tambahan aplikasi iSpring Suite 9 Difokuskan pada tiga kegiatan yaitu pemilihan materi yang disesuaikan dengan Karakteristik peserta didik, Pembuatan aplikasi menggunakan powerpoint yang didalamnya sudah terinstall iSpring Suite 9 yang di dalamnya terdapat Menu utama, biodata peneliti, Video, menu untuk memilih dan Evaluasi Pembelajaran. Pada tahap Evaluasi Pembelajaran terdapat empat tahap yang akan dilakukan:

Pertama yaitu Kisi-kisi soal yang disajikan dalam bentuk table yang terdiri 1) Kompetensi dasar 2) Indikator Pencapaian kompetensi 3) Indikator soal 4) Level Kognitif 5) Stimulus 6) Bentuk soal 7) Jawaban soal. Kisi-kisi yang dibuat berupa kisi-kisi penilaian materi “Meneladani perjuangan Rasulullah di Mekah”, pembuatan kisi-kisi tersebut bertujuan untuk menentukan ruang lingkup yang digunakan dalam petunjuk pembuatan soal berbasis Android. Selanjutnya Petunjuk soal, didalam petunjuk soal yang terdapat pada aplikasi terdapat cara- cara yang di lakukan untuk melakukan pengisian soal. Lalu di ada butir soal dan review soal.

Selanjutnya Tahap Pengembangan (Development) yaitu produk yang dikembangkan harus melewati proses validasi bertujuan untuk memperbaiki perkembangan awal oleh ahli materi dan media. Teknik ini dilakukan menggunakan lembar validasi sebagai penilaian dan masukan dari ahli materi dan media yang setelah itu akan dilakukan revisi. Lalu tahap penyebaran (disseminate), pada tahap ini dilakukan penyebaran dan penerapan instrumen yang dikembangkan, penyebaran di lakukan dengan cara memberikan instrumen penilaian kepada sekolah tempat penelitian, dalam penggunaan instrument untuk mengukur kemenarian anak dalam pengisian soal objektif berbasis Android di SMA Negeri 1 Pabuaran dalam materi “Meneladani perjuangan Dakwah Rasulullah di Mekkah”.

Teknik Analisis data pada penelitian ini berupa Teknik analisis data statistis Deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeksripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud pembuatan kesimpulan untuk umum atau generalisasi.

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Adapun analisis data yang dilakukan dalam pengembangan media. Pertama analisis daftar kualitatif. Data kualitatif dapat berupa saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Data-data tersebut dianalisis secara deskriptif dan

digunakan untuk pertimbangan dan perbaikan dalam pengembangan Instrumen Penilaian. Data kelayakan produk tersebut berdasarkan analisis hasil validasi ahli materi dan media. Lalu selanjutnya Analisis Deskriptif Kuantitatif. Data kuantitatif penilaian kualitas produk diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta dari angket usability yang diberikan kepada siswa. Instrumen penilaian berbasis Android dikatakan layak apabila rata-rata jumlah setiap skor butir soal yang diberikan semua ahli. Teknik analisis data secara kuantitatif yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengolahan data angket yang telah disebarluaskan kepada para ahli dan praktisi, dalam validasi yang memperoleh angket adalah sebagai berikut:

- 1) Validasi ahli media, ahli materi dan guru
- 2) Pemberian penilaian berdasarkan skala likert, alternatif pemberian Jawaban yang diberikan adalah:

Tabel 1 : Ketentuan dalam Pemberian Nilai

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Data yang diperoleh terhadap alat instrumen penilaian Berbasis *Android* kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{jumlah skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Kelas interval}}$$

Untuk mencari nilai produk menggunakan rentan skor sebagai berikut:¹

$$\text{Jumlah skor n butir menjawab SS} = n \times 4$$

$$\text{Jumlah skor n butir menjawab S} = n \times 3$$

$$\text{Jumlah butir n butir menjawab TS} = n \times 2$$

$$\text{Jumlah butir n butir menjawab STS} = n \times 1$$

$$\text{Jumlah} =$$

$$\text{Rerata skor} = \frac{\sum \text{jumlah validator}}{\sum \text{Butir instrumen}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Research and Development dengan model 4 D yang terdiri dari: 1) tahap pendefinisian (define) 2) tahap perancangan (design), 3) tahap pengembangan (development) dan 4) tahap penyebarluasan (dissemination). Dalam pengumpulan informasi dan data yang diperlukan di sekolah, peneliti

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 170.

melakukan Teknik observasi, wawancara dan angket. Berikut menjelaskan mengenai pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dalam penelitian.

Peneliti melakukan observasi lapangan yang dilakukan di kelas X IPA 3, SMA Negeri 1 Pabuaran pada tanggal 22 Maret 2021 untuk melakukan analisis kebutuhan dengan diberikan arahan oleh guru Pendidikan Agama Islam tentang proses pembelajaran dan pemberian soal yang digunakan yaitu lebih banyak menggunakan aplikasi google form dan class room. Peserta didik mengisi soal yang terdapat di LKS yang telah dimiliki oleh masing-masing siswa. Dalam pengumpulan data menggunakan wawancara yang dilakukan kepada Drs. Saepullah selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 1 Pabuaran. Kegiatan wawancara tersebut untuk mencari Informasi tentang terkait penggunaan Instrumen Penilaian dalam pembelajaran di Masa pandemi.

Pengembangan Instrumen Penilaian berbasis Android yang dilaksanakan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4 D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap tahap penyebarluasan (*disseminent*).²

Berikut ini disajikan uraian pelaksanaan dan hasil penelitian pengembangan dengan mengikuti Langkah-langkah penelitian berdasarkan model pengembangan 4 D Tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebarluasan (*disseminent*).

Pertama diawali dengan pendefinisian (*define*), pada tahap ini terdapat tiga tahap yang dilakukan dalam penelitian yaitu: 1. Analisis Tujuan Awal, yaitu tujuan pengembangan Instrumen ini adalah untuk menerapkan soal Objektif berbasis Android di SMAN 1 Pabuaran agar memudahkan siswa dalam mengerjakan soal secara online dan menarik minat siswa dalam mengerjakan soal terutama dalam mata pelajaran Pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti yaitu materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah di Mekkah pengembangan ini disesuaikan berdasarkan kurikulum 2013. Pembelajaran yang terbiasa menggunakan buku LKS sehingga peneliti untuk membuat gagasan intrsumen penilaian selain menarik juga menambah minat siswa dalam belajar. 2) Menganalisis Materi, yakni Materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu materi “Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah di Mekkah”. Siswa mengisi soal dan melihat materi. menggunakan aplikasi yang dipasangkan pada android yang telah dibuat oleh peneliti untuk mempermudah proses pembelajaran jarak jauh, melihat kondisi yang sekarang ini pembelajaran sering dilakukan secara online, dan dapat menarik perhatian siswa untuk mengerjakan soal tersebut. 3) Menganalisis Kompetensi dasar dan Indikator

Tampilan Kompetensi dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	3.10.1Menganalisis Sejarah singkat Nabi Muhammad SAW.

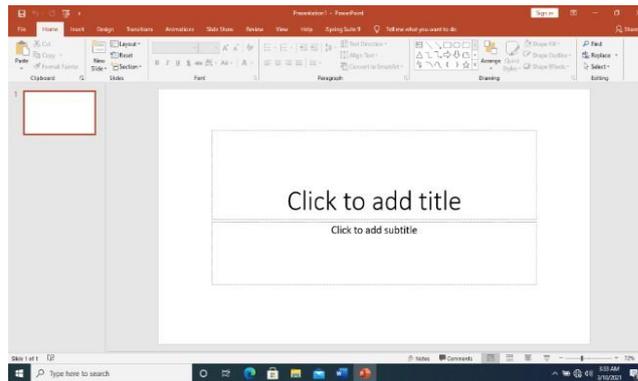
² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), 765

3.10 Menganalisis substansi, strategi, dan penyebab keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.	3.10.2 Meyakini kebenaran dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah
	3.10.3 Bersikap tangguh dan rela berkorban menegakkan kebenaran sebagai 'ibrah dari sejarah strategi dakwah Nabi di Makkah.
	3.10.4 menganalisis hikmah perjuangan Rasulullah SAW. di Mekkah.
	3.10.5 Menyimpulkan dalam kehidupan sehari-hari sifat tangguh yang telah di ajarkan oleh Nabi Muhammad SAW.
	3.10.6 Mengevaluasi keterkaitan antara substansi dan strategi dengan keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.
	3.10.7 Menganalisis ajaran pokok Nabi Muhammad di Mekkah.
	3.10.8 Mengevaluasi proses panjang perjuangan Nabi Muhammad SAW. di Mekah.
	3.10.9 Memahami peristiwa Hijrah kaum muslimin ke Abbasinia dan ke Madinah.

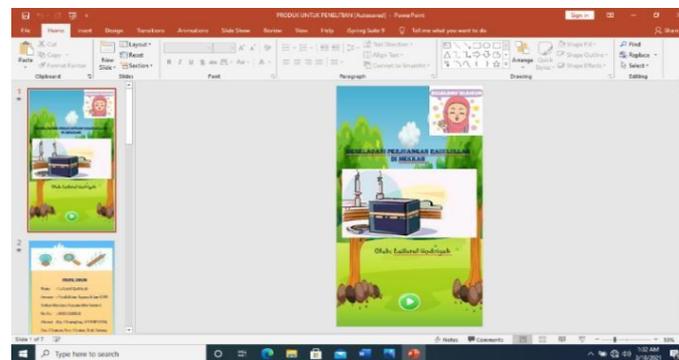
Selanjutnya tahap perancangan (*design*), pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah Instrumen penilaian tes objektif berbasis Android. tidak hanya soal yang terdapat pada aplikasi tersebut tetapi terdapat materi berbentuk video “Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah di Mekkah” yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. untuk mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan Instrumen penilaian tes objektif berbasis Android yang dikembangkan, Kemudian didalam aplikasi tersebut terdapat Menu utama, biodata peneliti, Tujuan yang ingin dicapai, petunjuk pada menu, Video, dan Latihan belajar di dalam aplikasi tersebut juga terdapat gambar-gambar yang menarik. Rancangan pembuatan aplikasi sebagai berikut:

- a) Aplikasi ini disesuaikan dengan Indikator dan Kompetensi
- b) Aplikasi ini dibuat melalui *Microsoft Office PowerPoint 2010, Ispring suite 9*, diberikan gambar yang menarik. Dan Aplikasi *Website 2 APK Builde*

Cara pembuatan Media Aplikasi yang digunakan untuk Instrumen Penilaian adalah: 1. Membuat dokumen baru. Buka *Microsoft Office Powerpoint 2010* yang sudah terpasang dengan Aplikasi *Ispring suite 9*.

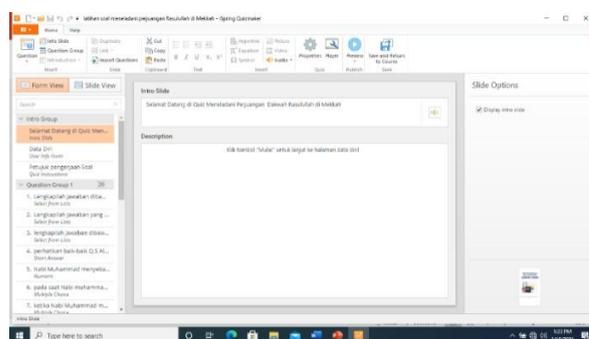


Gambar 4.1 Tampilan membuka dokumen baru pada *Microsoft Office PowerPoint* yang telah terpasang dengan *Ispring Suite 9*



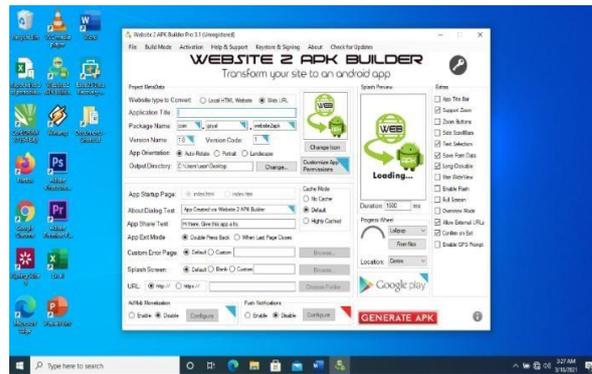
Gambar 4.2 Tampilan pembuatan rancangan gambar menu utama melalui *Microsoft Powerpoint*. (*Lebih lengkap terdapat pada lampiran*)

Setelah membuat menu selesai pada Aplikasi, selanjutnya yaitu membuat Desain soal yang terdapat pada menu *Ispring Suite 9* untuk proses penilaian pada siswa.



Gambar 4.3 Tampilan pembuatan soal pada *Ispring Suite 9*.

Setelah selesai pembuatan soal beserta menu yang akan dijadikan aplikasi kemudian di publikasi terlebih dahulu kedalam Website 2 APK Builder



Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Website 2 APK untuk mengubah dari file ke Aplikasi

Selanjutnya mengenai kisi-kisi instrumen penilaian. Tampilan utama soal pada tahap pertama pembuatan tampilan utama soal untuk memberikan garis besar soal yang akan dikerjakan pada aplikasi ini ar



Gambar 4.5 Tampilan menu utama pada Latihan soal

Lalu berikut ialah tampilan data diri



Gambar 4.6 Tampilan Data diri yang harus dilengkapi oleh siswa untuk masuk kedalam menu selanjutnya.

Lalu berikut ialah tampilan petunjuk soal



Gambar 4.7 Tampilan Tata cara yang harus siswa lakukan untuk mengisi soal yang terdapat pada Aplikasi.

Lalu berikut ialah tampilan butir soal



Gambar 4.8 Tampilan soal yang terdapat pada Aplikasi

Lalu berikut merupakan review soal



Gambar 4.9 Tampilan Review soal yang telah dikerjakan. (Lebih lengkap lihat dilampiran)

Selanjutnya merupakan tahap pengembangan (*Development*). Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan produk Instrumen penilaian berbasis Android setelah melakukan Uji validasi untuk menilai berbagai kriteria mulai dari ahli materi, dan ahli media yang memumpuni dibagian bidang ini, hasil validasi para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi, dalam hal ini penulis mengacu pada saran dan masukan dari para validator.

Validasi Ahli Materi dan Penilaian ahli materi yaitu menilai isi materi Instrumen yang terdapat pada produk media pembelajaran berbasis Android, ahli materi yang menjadi validator pada penelitian ini yaitu Bapak Moch. Subekhan, M.Ag. (Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten) Validasi dilakukan pada tanggal 26 Februari 2021.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Aspek	Indikator	Skor Ideal	Skor
1	Soal	a. Kejelasan soal yang dibuat	4	3
		b. Kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	4
		c. Hanya ada satu kunci jawaban yang benar	4	4
		d. Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang sekolah dan tingkat kelas	4	4

		e. Batasan Pertanyaan dan jawaban yang di harapkan jelas.	4	4
		f. Adapetunjuk yang jelas dalam menyelesaikan sebuah butir instrumen penilaian	4	4
		g. Pertanyaan memiliki berbagai macam fareasi jenis soal	4	4
2	Kebahasaan	a. Bahasa yang di gunakan mudah dipahami oleh siswa	4	4
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan	4	4
		c. Kesederhanaan Bahasa	4	4
Total			40	39
Rata-rata			4	3,9
Persentase			100%	97,5%
Kategori			Sangat Baik	Sangat Baik

Dari angket diatas skor rata-rata persentase Instrumen Penilaian berbasis *Android* sudah valid karena mencapai skor 97,5% maka produk tersebut sudah layak untuk diuji cobakan hanya saja perlu perbaikan dari kejelasan bahasa yang akan disajikan kepada siswa. Dan masukan dosen pembimbing yaitu penambahan soal dalam Instrumen penilaian.

Selanjutnya validasi ahli media yaitu menilai media yang digunakan dalam proses pengembangan Instrumen Penilaian menggunakan *Android* . Ahli Media yang menjadi validator dalam penilaian ini yaitu Bapak Birru Muqdamien, M. Kom. (Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten), Validasi dilakukan pada tanggal 1 Maret 2021

NO	Aspek	Indikator	Skor Ideal	Skor
1	Kesesuaian	a. Dilengkapi petunjuk dalam menjalanka Aplikasi	4	4
		b. Kesederhanaan Aplikasi	4	3
		c. Aplikasi dapat berjalan dengan baik	4	3
		d. Kesesuaian pemilihan huruf	4	4

2	Kemenarikan	a. Kemenarikan tampilan gambardalam Aplikasi	4	3
		b. Gambar pada aplikasi memilikiwarna yang menarik	4	3
		c. Pemilihan gambar sesuai dengan tingkat jenjang Pendidikan siswa	4	3
3	Visual	a. Penggunaan suara yang di gunakan dalam pengisian soal menarik siswa untuk mengerjakan	4	3
		b. Tulisan dapat di baca dengan baik	4	4
		c. Perpaduan gambar pada animasi dan warna tulisan sudah tepat	4	3
		d. Tombol berfungsi dengan baik	4	3
Total			44	36
Rata-rata			4	3,3
Persentase			100%	81.8%
Kategori			Sangat Baik	Sangat Baik

Dari angket diatas validasi dari ahli media mendapatkan skor 81,8% dengan kategori sangat baik tetapi memerlukan sedikit revisi yaitu saran dari ahli Media di lembar ujian kurang pewarnaan, sehingga kurang menarik. Selanjutnya ialah tahap penyebarluasan (*disseminate*). Setelah produk telah direvisi dengan saran dan masukan dari validator, tahap selanjutnya adalah tahap penyebarluasan, tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk Instrumen penilaian berbasis Android yang dikembangkan.

Hasil uji coba Instrumen Penilaian berbasis Android di SMAN 1 Pabuaran. Dalam proses penyebarluasan angket dan produk peneliti menggunakan grup WhatsApp yang telah dibuat dikarenakan proses pembelajaran di sekolah belum normal. Peneliti menjelaskan cara Install aplikasi dan cara pengerjaan soal yang ada pada aplikasi tersebut, dari hasil pengerjaan soal di dalam aplikasi siswa memperoleh nilai sesuai yang di kerjakan dan terdapat review untuk melihat pembahasan soal yang telah dikerjakan

Tabel 4.5 Hasil Uji coba produk Instrumen Penilaian tes Objektif berbasis Android

NO	Nama	Kelas	Nilai
1.	Ifat Fatmawati	X IPA 3	80
2.	Komalasari	X IPA 3	85
3.	Madinatul Munawaroh	X IPA 3	85
4.	Intan Purnamasari	X IPA 3	85
5.	Hanah Silfiyah	X IPA 3	75
6.	Tedy Bahtiar	X IPA 3	90
7.	Rijki Maulana	X IPA 3	80
8.	Sigit	X IPA 3	70
9.	Sela Tiana	X IPA 3	80
10.	Indriyati Eva Puspita	X IPA 3	70
11.	Tontori	X IPA 3	80
12.	Rizki Rahmawati	X IPA 3	75
13.	Muhammad Faujan	X IPA 3	80
14.	Muhamad Romdani	X IPA 3	85
15.	Filah Saepul Lingga	X IPA 3	75
16.	Aisyah	X IPA 3	90
17.	Pratiwi Sapitri	X IPA 3	70
18.	Muhammad Ikhsan	X IPA 3	80
19.	Elin Mahfudoh	X IPA 3	85
20.	Gina Novitasari	X IPA 3	85
RATA-RATA			80,25

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil ujicoba soal produk Instrumen Penilaian tes Objektif berbasis Android Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diperoleh nilai rata-rata 80,25. Adapun Kriteria Kentuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Data hasil uji coba peserta didik menunjukkan bahwa 17 peserta didik sudah mencapai nilai KKM dan 3 peserta didik lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar peserta didik sudah mencapai nilai diatas atau sama dengan KKM.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: Instrumen penilaian dengan berbasis Android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan pokok bahasan materi “Meneladani perjuangan dakwah rasullah di Mekkah” yang dikembangkan untuk siswa kelas X IPA 3 sudah layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini Terdiri dari 4 tahap 1) tahap pendefinisian (define) yaitu Analisis Tujuan Awal, Menganalisis Materi, Menganalisis Kompetensi dasar dan Indikator, 2) tahap perancangan (design), yaitu pembuatan desain untuk dijadikan sebuah aplikasi berupa membuat dokumen baru, Membuat Desain Aplikasi, kisi-kisi instrumen penilaian, Tampilan utama soal, Tampilan Data diri, Petunjuk soal, Butir soal, Review soal. 3) tahap pengembangan (development) yaitu membahas proses pengembangan produk mengacu pada validator,s dan 4) tahap penyebarluasan (disseminent) yaitu proses memberikan aplikasi berbasis Android kepada siswa.

Berdasarkan hasil uji coba Instrumen berbasis Android yang dilakukan secara online. Penelitian in dilakukan di kelas X Ipa 3 SMA Negeri 1 Pabuaran kepada sebanyak 20 siswa dengan soal objektif sebanyak 20 soal menunjukkan hasil nilai rata-rata 80,25 dan sudah memenuhi kriteria etuntasan minimal. Dan berdasarkan angket respon peserta didik menunjukkan persentase 85% dan kategori sangat layak.

REFERENSI

- Alim, Muhamad. Pendidikan Agama Islam, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2011
- Ahmad Jaka. <https://marioyosefkaosu.wordpress.com/2016/12/21/posblog-pertama/amp/> di akses pada 10 Januari 2021 jam 22.44 WIB. 2019.
- Ambiyar dan Panyahuti. Assesmen Pembelajaran Berbasis Komputer dan Android. Jakarta: kencana. 2020.
- Arifin. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2003.
- Asrul, dkk. Evaluasi Pembelajaran. Medan: Citapustaka Media. 2014.
- Baharudin. Pendidikan dan Psikologi Perkembangan. Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA. 2009.
- Betti Damehutaruk, dkk. Analisis dan Perancangan Aplikasi Marketplace cinderamata khas batak berbasis android. Jurnal Methodika. 3(1): 8. 2017.
- Jannah, Mifatahul dan Aminatul Husna. "Pembuatan Aplikasi Android dengan cepat menggunakan iSpring untuk menunjang pembelajaran secara daring", Jurnal Pendidikan, Vol. I, No II. 2020.
- Kementerian Agama Republik Indonesia Qur'an Ar-Rahim Hafalan dan Terjemah. Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu. 2014.
- Kurniawan, Asep. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018. Lalu Hasan Ashari, dkk. Instrumen Penilaian untuk kerja siswa SMP Kelas VIII dengan model
- Peer Assesment Berbasis Android pada Pembelajaran Penjasorkes dalam Permainan Bola Voli. Jurnal Unnes. 10. 2016.
- Mahmud. Modul Pengembangan Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam. 2010.
- Majid, Abdul. Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Majid, Abdul. dan Andayani, Dian. Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2006.
- Modul Pengembangan Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah. Jakarta: Kementerian Agama RI. 2017.
- Mumu, Muhamad dan Dian Rahadian. "Penggunaan Digital Book berbasis Android untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada Pelajaran Bahasa Arab", Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. II, No 5.
- Muslich, Mansur. Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi. Malang: PT Refika Aditama. 2010. Nasih, Ahmad Munjin dan Lilik Nur Kholidah. Metode dan Teknik Pendidikan Agama Islam. Bandung, PT Refika Aditama. 2009.
- Novitasari <https://bootup.ai/blog/apa-itu-android-pengertian-kelebihan/>, diakses pada minggu 15 November 2020 pukul 21.33 WIB. 2018.
- Nuraini, Imam dan sutama. "Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Power Point iSpring Suite 9 di Sekolah Dasar". Jurnal Varadika, Vol. XXXI, No 2. 2019.
- Purwanto. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR. 2009.
- Setyosari, Punaji. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana. 2010. Stefanus Rodrick Juraman. Pemanfaatan

- Smartphone Android oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam mengakses Informasi Edukatif . 3(1): 2. 2014.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2017. Sugiono. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2019. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta. 2019.
- Sujana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009.
- Sukardi. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2003.
- Sulaiman, Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Banda Aceh: Yayasan Pena. 2017.
- Supardi dan Darwyan Syah. Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Diadit Media. 2009. Supardi. Penilaian Autentik. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2015.
- Supriadie, Didi. dan Deni Darmawan. Komunikasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Syaodih, Nana. Metodologi Penelitian Pendidikan. UPI: PT Remaja Rosdakarya. 2011. Tegeh, Made, dkk. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2004.
- Verawati dan Enny Comalasari. Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. 620. 2019.
- Widiyanto, Joko. Evaluasi Pembelajaran (seuai dengan kurikulum 2013). Madiun: Unipma Press. 2018.
- Yuniasih, Nury dan Ririn Nur Aini. 2018. "Pengembangan Media Interaktif berbasis iSpring Materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang", Vol VIII, No 2. Agustus 2018.