

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Pengembangan Instrumen Penilaian berbasis Android

1. Pengertian Pengembangan Instrumen Penilaian

Dalam kamus bahasa Indonesia pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya). Dalam bidang teknologi dan pembelajaran, pengembangan memiliki arti yang lebih khusus sebagai proses penerjemaahan atau menjabarkan yang menghasilkan suatu produk.¹

Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan memperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran²

¹Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010),197.

²Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2019),395.

Dari deksripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara yang di rencanakan atapun terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

Dalam Pendidikan, Instrumen atau alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dapat berupa tes dan nontes. tes merupakan alat ukur pengumpulan data yang mendorong peserta memberikan penampilan maksimal. Instrumen nontes merupakan alat ukur yang mendorong peserta untuk memberikan penampilan tipikal, yaitu melaporkan keadaan dirinya dengan memberikan respon secara jujur sesuai dengan pikiran dan perasaannya yang sedang dialami oleh siswa tersebut.³

Menurut Asrul, dkk dalam buku Evaluasi Pembelajaran, penilaian (*assesment*) adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu Jika dilihat dalam konteks yang lebih luas, keputusan tersebut dapat menyangkut keputusan tentang peserta didik (seperti nilai yang akan diberikan), keputusan

³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR, 2009), 56-57.

tentang kurikulum dan program atau juga keputusan tentang kebijakan pendidikan.⁴

Pada Hakikatnya Penilaian ini dapat dilakukan untuk mengambil keputusan terhadap sesuatu kegiatan dengan mengacu kepada ukuran yang telah ditetapkan seperti baik atau buruknya hasil penilaian ini akan menjadi bahan informasi untuk mengambil keputusan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran sehingga siswa mendapatkan acuan dalam suatu proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Instrumen Penilaian merupakan pembuatan suatu produk alat ukur untuk mengetahui hasil pembelajaran peserta didik, dengan demikian dapat di ketahui kemajuan peserta didik dan adanya kriteria tertentu dalam penilaian tersebut melalui perbandingan yang telah dilakukan. ada berbagai alat untuk mengetahui kemajuan belajar anak melalui tes (Pembelajaran Kognitif) dan nontes (pembelajaran Afektif dan psikomotorik). Hasil penilaian akan menjadi bahan informasi untuk mengambil keputusan tentang hasil belajar yang lebih sering disebut dengan Evaluasi.

⁴ Asrul, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Medan, Citapustaka Media, 2014), 45.

2. Tujuan Penilaian dalam pendidikan

Tujuan utama penilaian adalah memperoleh informasi penilaian yang valid, dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dan bermanfaat bagi pengembangan belajara siswa Penilaian memiliki tujuan salah satunya yaitu:

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang di tempuhnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan di Sekolah yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan oleh pengajar.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta stategi pelaksanaanya.⁵
- d. Memperbaiki Proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- e. Hasil Penilaian dapat dapat pula memberikan informasi kepada orangtua dan komite sekolah tentang efektifitas pendidikan, tidak perlu menunggu akhir semester atau akhir tahun.⁶

⁵ Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2009), 4.

3. Fungsi Penilaian dalam pendidikan

Didalam Instrumen Penilaian yang baik tentunya memiliki fungsi yang dapat diketahui salah satunya yaitu:

- a. Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, dengan fungsi ini, maka penelitian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata pelajaran
- b. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar pembelajaran, perbaikan mungkin dilakukan dalam hal pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan Guru/Dosen, media pembelajaran, dan lain-lain.
- c. Dasar dalam penyusunan kemajuan peserta didik kepada orang tuanya, dalam laporan tersebut dikemukakan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran berbentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.⁷

4. Jenis-jenis Instrumen Penilaian

a. Alat Penilaian Berbentuk Tes

Tes Merupakan Instrumen alat ukur untuk mengumpulkan data dimana dalam memberikan respon atas pernyataan dalam

⁶ Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 42.

⁷ Ambiyar dan Panyahuti, *Assesmen Pembelajaran Berbasis Komputer dan Android*, (Jakarta: kencana, 2020), 10.

instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya.

Alat Penilaian berbentuk tes ini dapat di kelompokkan lagi menjadi dua, yaitu tes verbal dan tes non verbal (Perbuatan). Tes Verbal yang biasa dipakai untuk mengukur kemampuan Kognitif ini dapat berupa tes tulis dan tes lisan. tes tulis dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu tes subjektif (esai) dan tes Objektif. Sementara itu, tes nonverbal atau tes perbuatan biasa dipakai untuk mengukur kemampuan Psikomotor.

Kemampuan atau penguasaan ranah Kognitif biasa diukur dengan menggunakan tes lisan di Kelas atau tes tulis. tes lisan merupakan pertanyaan lisan yang digunakan untuk mengetahui daya serap peserta didik terhadap masalah yang berkaitan dengan kognitif. sementara itu tes tulis dilakukan untuk mengungkap penguasaan peserta didik dalam aspek/ranah Kognitif mulai dari jenjang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis sampai evaluasi.⁸

Sebagai sebuah tes, tes merupakan hasil belajar merupakan salah satu alat ukur yang mengukur penampilan maksimal. dalam

⁸ Mansur Muslich, *Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi* (Malang: PT Refika Aditama, 2010), 86.

pengukuran, siswa peserta tes didorong mengeluarkan segenap kemampuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan soal yang diberikan dalam tes hasil belajar. hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menerapkan skor atas jawaban yang telah diberikan masing-masing siswa. tes hasil belajar mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan yang di pelajari oleh siswa.⁹

1. Tes Uraian

Tes Uraian adalah bentuk pertanyaan yang menuntut siswa menjawab dalam bentuk mengutarakan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri.¹⁰

2. Tes Objektif

Tes Objektif adalah tes dengan kriteria yang relatif jelas dan tidak ambigu, biasanya menggunakan bentuk soal pilihan ganda. Tes Objektif menuntut peserta didik untuk memilih jawaban yang benar diantara kemungkinan jawaban yang

⁹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR, 2009), .56-57.

¹⁰ Supardi, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: PT RajaGrafindi Persada, 2015), 48.

telah disediakan, memberikan jawaban singkat, dan melengkapi pertanyaan atau pernyataan yang belum sempurna. Tes Objektif sangat cocok untuk menilai kemampuan peserta didik yang menuntut proses mental yang tidak begitu tinggi seperti kemampuan mengingat kembali, kemampuan mengenal kembali, pengertian dan kemampuan mengaplikasikan prinsip-prinsip. bentuk soal jenis ini yang paling lazim dipakai adalah benar/salah soal pilihan ganda dan soal mencocokkan/ memasangkan pertanyaan dengan jawaban.¹¹

a. Melengkapi (Completion test)

Completion test adalah dikenal dengan istilah melengkapi atau menyempurnakan. kepada peserta test diminta untuk mengisi bagian-bagian yang ditiadakan tersebut.

b. Test Objektif berbentuk Multifile choice test (Pilihan berganda) Test pilihan ganda adalah tes objektif dimana masing-masing test disediakan lebih dari kemungkinan

¹¹Didi Supriadie dan Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 201.

jawaban, dan hanya satu dari pilihan-pilihan jawaban tersebut yang benar atau yang paling benar.

c. Test objektif berbentuk True False (Benar- Salah)

Test ini sering dikenal dengan test objektif berbentuk “ya-tidak” test objektif berbentuk True False adalah salah satu bentuk test dimana ada jawaban yang benar dan salah.¹²

d. Bentuk soal Menjodohkan (Matching)

Bentuk soal menjodohkan terdiri atas dua kelompok pernyataan yang paralel. kedua kelompok ini berada dalam satu kesatuan. kelompok sebelah kiri merupakan bagian yang berisi soal-soal yang harus dicari jawabannya. sedangkan sebelah kanan merupakan kelompok jawaban.¹³

b. Penilaian Non Tes

Instrumen evaluasi jenis non-tes dapat digunakan jika kita ingin mengetahui kualitas proses dan produk dari suatu pembelajaran yang berkenaan dengan domain afektif, seperti

46. ¹² Asrul dkk. *Evaluasi Pembelajaran*, (Medan: Citapustaka Media, 2014),

.55. ¹³ Supardi, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: PT RajaGrafindi Persada, 2015),

sikap, minat, bakat, motivasi, dan lain-lain. Termasuk jenis instrumen evaluasi jenis non-tes adalah observasi, wawancara, skala sikap, dan lain-lain.¹⁴

5. Prosedur Pengembangan Tes

Dalam prosedur pengembangan tes Langkah-Langkah yang penting yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Menentukan tujuan penilaian, tujuan penilaian sangat penting karena setiap tujuan memiliki penekanan yang berbeda-beda. Misalnya untuk tujuan tes prestasi belajar, diagnostik, dan seleksi.
- b. Memperhatikan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD). Dalam hal ini standar kompetensi dapat diartikan sebagai acuan/target utama yang harus dipenuhi atau yang harus diukur melalui setiap kompetensi dasar yang ada atau melalui gabungan kompetensi dasar.
- c. Menentukan jenis alat ukurnya, yaitu tes atau non-tes atau menggunakan keduanya. Untuk penggunaan tes diperlukan penentuan materi penting sebagai pendukung kompetensi dasar. Syaratnya adalah materi yang diujikan harus mempertimbangkan

¹⁴ Asrul, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Medan, Citapustaka Media, 2014),55.

urgensi (wajib dikuasai peserta didik), kontinuitas (merupakan materi lanjutan), relevansi (bermanfaat untuk mata pelajaran lain), dan keterpakaian dalam kehidupan sehari-hari. Langkah selanjutnya adalah menentukan jenis tes dengan menanyakan apakah materi tersebut tepat diujikan secara tertulis/lisan. Bila jawaban tepat maka materi yang bersangkutan tepat diujikan dengan bentuk soal objektif atau uraian.

- d. Menyusun kisi-kisi tes dan menulis butir soal beserta pedoman penskorannya. Dalam penulisan soal, penulis soal harus memperhatikan kaidah penulisan soal.¹⁵

6. Penilaian Autentik Hasil Pembelajaran Kognitif

- a. Pengertian kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognitive*. Kata kognitif sendiri berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penetaan, dan penggunaan pengetahuan.

- b. Pembelajaran kognitif

Pembelajaran kognitif merupakan kegiatan pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir mulai dari yang paling sederhana

¹⁵ Ambyar dan Panyahuti, *Asesmen Pembelajaran berbasis Komputer dan Andoid*, (Jakarta: Kencana, 2020), 36.

hanya sekedar tahu atau yang paling kompleks yaitu memberikan penilaian tentang sesuatu yang baik atau buruk, benar atau salah dalam arti ini merupakan perbandingan dari sebuah penilaian. Menurut *Bloom* aspek kognitif ada enam tingkatan, yaitu:

1. *Knowledge* (pengetahuan)

Kegiatan pembelajaran kognitif adalah aktivitas pembelajaran yang menghendaki peserta didik berpikir untuk mengingat kembali pengetahuan yang sudah didapatkan berupa fakta ataupun data. Kegiatan belajar yang menunjukkan pengetahuan antara lain.

2. *Comprehension* (Pemahaman)

Pembelajaran *comprehension*/ pemahaman adalah pembelajaran yang menghendaki peserta memahami hubungan antarfaktor, antarkonsep, dan antardata, hubungan sebab-akibat, dan penarikan sebuah kesimpulan setelah proses ketahui dan mengingat.

3. *Application* (Penerapan)

Kegiatan pembelajaran *Application* adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan keterampilan bagaimana menerapkan pengetahuan berupa ide, konsep, teori dalam

kehidupan sehari-hari sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah.

4. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan ini merupakan pembelajaran kegiatan pembelajaran yang meunjukkan suatu gagasan atau hubungan antar bagian serta suatu masalah untuk menyelesaikannya.

5. *Syntesis* (Sintesis)

Kegiatan pembelajaran ini merupakan aktivitas pembelajaran yang menggabungkan berbagai informasi menjadi suatu konsep dan kesimpulan serta mengungkapkan dan merangkai berbagai gagasan menjadi suatu hal yang baru.

6. *Evaluation* (Evaluasi)

Pembelajaran Evaluasi merupakan Aktvitas pembelajaran yang mempertimbangkan dan menilai tentang suatu ide gagasan, pandangan, aktivitas, perbuatan, sikap, nilai atas berdasarkan standar tertentu.¹⁶

¹⁶ Supardi, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: PT RajaGrafindi Persada, 2015), 152-154.

7. Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android*

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media adalah komponen dari sumber belajar yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran yang dapat digunakan sebagai perantara guru dengan siswa dalam memahami materi agar lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dan digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media dapat berupa perangkat lunak serta perangkat keras yang mengaitkan teks, suara, gambar, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik siswa untuk belajar. Media ini menjadikan siswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.¹⁷

¹⁷ Mifatahul Jannah dan Aminatul Husna, "Pembuatan Aplikasi Android dengan cepat menggunakan iSpring untuk menunjang pembelajaran secara daring", *Jurnal Pendidikan*, Vol I, No II, (2020), 67.

b. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media dalam setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran dan soal yang dikerjakan. Dengan demikian penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran di kelas lebih efektif dan efisien¹⁸

c. Pengertian *iSpring Suite 9*

iSpring presenter adalah software pembelajaran yang terintegrasi dengan perangkat lunak *Microsoft powerpoint* dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, perangkat ini dapat dikolaborasikan dengan beberapa *software* pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif, *Software* ini adalah *tool* yang mengubah file presentasi ke dalam sebuah aplikasi.

iSpring Suite 9 juga dapat diartikan sebagai aplikasi berkualitas tinggi yang dapat digunakan sebagai multimedia

¹⁸ 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, 172.

pembelajaran interaktif karena dapat menyisipkan berbagai media seperti *slide persentasion*, video, animasi, gambar, *Quiz* suara dan lain-lain. Selain dapat menghasilkan media evaluasi belajar dengan bentuk soal interaktif yang beragam. Sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih fokus, kondusif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran.¹⁹

d. Kekurangan dan kelebihan *iSpring Suite 9*

Beberapa kelebihan dalam menggunakan media *iSpring Suite 9* pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan praktis.
2. Mencakup semua media audio, video dan narasi.
3. Dapat digunakan dalam kelompok besar.

Namun, media *iSpring Suite 9* juga memiliki kekurangan diantaranya yaitu:

1. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi.

¹⁹ Mifatahul Jannah dan Aminatul Husna, "Pembuatan Aplikasi Android dengan cepat menggunakan iSpring untuk menunjang pembelajaran secara daring", *Jurnal Pendidikan*, Vol I, No II, (2020), 67.

2. Mengurangi kreativitas dan invasi dari jenis media pembelajaran lainnya.
3. Membutuhkan dukungan sumber daya manusia yang professional untuk mengoprasikannya.²⁰

Terlepas dari kekurangan dan kelebihan, media ini sejatinya telah memberikan pengaruh yang efektif dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya yaitu penggunaan media masa kini tanpa dibarengi media yang bervariasi akan membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Media *iSpring Suite 9* merupakan salah satu media belajar yang menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

e. Mengubah File menggunakan *iSpring Suite 9* ke Aplikasi

iSpring Suite 9 menjadi elemen tambahan yang penting dalam menu *powerpoint* sehingga menu pada *powerpoint* dan *iSpring Suite 9* menjadi kesatuan yang dioprasikan untuk megasilkan media pelajaran yang hasilnya lebih menarik dan interaktif adapaun untuk mengubah file menjadi aplikasi menggunakan *2APK Builder Pro*.

²⁰ Imam Nuraini dan Utama, “Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Power Point *iSpring Suite 9* di Sekolah Dasar”, *Jurnal Varadika*, Vol XXXI, No 2, (Desember 2019), 9.

Pembuatan media pembelajaran dengan *iSpring Suite 9* sebagai berikut:

1. Langkah membuat Materi ajar
 - a. *Instal* aplikasi *iSpring Suite 9* terlebih dahulu pada leaptop yang akan digunakan.
 - b. Apabila *iSpring suite 9* telah terinstal maka akan terdapat pada menu bar *Microsoft powerpoint*
 - c. Pembuatan media pembelajaran diawali dengan membuat *storyboard* yang berfungsi untuk memudahkan pembuatan *design*, selanjutnya menentukan *design* dan halaman media pembelajaran. Caranya yaitu klik *design* lalu pilih tema yang akan digunakan sebagai *backround*.
 - d. Aplikasikan *design* tema pada beberapa *slide* sesuai dengan kebutuhan
 - e. Untuk halaman awal, membuat judul dan nama pembuat media
 - f. Langkah pertama yitu masukan tombol “mulai” dengan menggunakan *tool shapes*,lalu klik *teks box*.
 - g. Setelah tampilan dan tombol dibuat maka dapat memasukan bahan ajar serta mengfungsikan *tool* lain

pada menu *iSpring Suite 9* agar media dapat lebih interaktif.

2. Langkah pembuatan soal
 - a. Pembuatan soal interaktif dimulai dengan klik menu *iSpring suite 9 => quiz => muncul perintah save file => yes.*
 - b. Saat file tersimpan akan terbuka lembar kerja pembuatan *quiz* lalu klik *graded quiz* untuk membuka halaman baru.
 - c. Langkah pertama sebelum membuat soal adalah melakukan pengaturan pada *quiz* tersebut.
 - d. Apabila seluruh soal sudah dibuat maa dapat melihat hasilnya dengan klik *preview*, jika sudah sesuai dengan yang diinginkan maka klik *save and return to course* untuk menyimpan *quiz* ke dalam *powerpoint*.
3. Langkah mempublikasikan File
 - a. Untuk mempublikasikan media yang telah dibuat caranya dengan klik menu *iSpring Suite 9* lalu klik tombol *publish*.
 - b. Untuk mengetahui file yang telah dibuat maka cari folrder pada lokasi yang sesuai dengan tempat penyimpanan.²¹

²¹ Nury Yuniasih dan Ririn Nur Aini, "Pengembangan Media Interaktif berbasis iSpring Materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang", Vol VIII, No 2 (Agustus 2018), 86.

Setelah file selesai di publikasikan kemudian file di menjadi aplikasi melalui *Website 2APK Builder Pro*. Agar bisa di pasang menjadi aplikasi di *Handphone*.

B. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Kata pendidikan dalam bahasa Arab adalah *Tarbiyah*, dengan kata kerja *Rabba*, sedangkan pendidikan Islam dalam bahasa Arab adalah *Tarbiyatul Islamiyah*. Pendidikan Agama Islam Adalah Usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani Ajaran Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar Umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Esensi dari Potensi dinamis dalam setiap diri manusia itu terletak pada keimanan atau keyakinan, ilmu pengetahuan, Akhlak (moralitas) dan pengalamannya. dan keempat potensi ini menjadi tujuan fungsional pendidikan Agama Islam. oleh karenanya, dalam strategi pendidikan Agama Islam, keempat potensi dinamis yang esensial tersebut menjadi titik pusat dari lingkaran proses kependidikan Islam sampai kepada tercapainya tujuan akhir

pendidikan, yaitu manusia dewasa yang Mukmin atau Muslim, Mukhsin, dan Muhlisin Mutakin.²²

Menurut Zakiyah Daradjat, Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan Islam sebagai pandangan hidup.²³

Mata Pelajaran Pendidikan ini secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan hadits, keimanan, Akhlak, Fiqh/Ibadah, dan Sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya.²⁴

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan dan ketakwan kepada Allah SWT. Serta menanamkan akhlak mulia kepada peserta didik.²⁵ sehingga

²² Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), 23.

²³ Abdul Majid, dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 130.

²⁴ Abdul Majid, dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 131.

²⁵ Supardi dan Darwyan Syah, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Diadit Media, 2009), 30.

membimbing siswa beramal soleh dan berakhlak mulia dan mampu menjadi orang yang bermanfaat di masyarakat.

Menurut Zakiah Darajat dalam Metodik Khusus Pengajaran Pendidikan Islam mendefinisikan tujuan Pendidikan Islam yaitu membina manusia beragama berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin pada sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan dunia dan akhirat. Yang dapat dibina melalui pengajaran agama yang Intensif dan Efektif.²⁶

Pada Hakikatnya Tujuan Pendidikan Agama Islam merupakan memberikan bimbingan sebagai mana tercantum dalam Agama Islam agar melaksanakannya dengan baik untuk mencaapai kemuliaan didunia maupun diakhirat.

Tujuan Pendidikan Islam dapat di pecah menjadi Tujuan-tujuan berikut ini:

1. Membentuk Manusia Muslim yang dapat melaksanakan ibadah Mahdah.
2. Membentuk manusia muslim yang disamping dapat melaksanakan ibadah mahdah, juga dapat melaksanakan ibadah muamalah dalam kedudukannya sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan tertentu.

²⁶ *Modul Pengembangan Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah*, (Jakarta: Kementrian Agama RI), 11-12.

3. Membentuk warga Negara yang bertanggung jawab pada Masyarakat dan bangsanya dan tanggung jawab kepada Allah SWT. penciptanya.
4. Membentuk dan mengembangkan tenaga profesional yang siap dan terampil untuk memungkinkan memasuki teknostruktur masyarakat.
5. Mengembangkan tenaga Ahli dibidang ilmu (Agama dan Ilmu-ilmu Islam lainnya).²⁷

Dengan demikian Tujuan akhir Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya adalah realisasi dari cita-cita ajaran Islam itu sendiri, yang membawa misi bagi kesejahteraan umat manusia di dunia dan akhirat. menumbuhkan pola kepribadian manusia yang bulat melalui latihan kejiwaan, kecerdasan otak, penalaran, perasaan dan indra. pendidikan harus melayani pertumbuhan manusia dalam semua aspeknya, baik aspek spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah, maupun bahasanya. pendidikan tersebut harus mendorong semua aspek ke arah keutamaan serta pencapaian kesempurnaan hidup.

²⁷ Baharudin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2009), h. 195-197.

Tujuan terakhir dari pendidikan Agama Islam itu terletak dalam realisasi sikap penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah SWT. baik secara perorangan, Masyarakat maupun sebagai umat manusia secara keseluruhannya. Seperti terdapat pada Firman Allah SWT:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُونَنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

(102 :3) (ال عمران)

Artinya: “Wahai Orang-orang yang beriman bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuai dalam keadaan muslim. (Q.S Ali-Imran, [3:102]).²⁸

Sebagai hamba Allah yang berserah kepada khaliknya, ia adalah hamba-Nya yang berilmu pengetahuan dan beriman secara bulat, sesuai kehendak pencipta-Nya, agar terealisasi cita-cita yang terkandung dalam kalimat ajaran Allah SWT.²⁹

قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ۖ (ال انعام) 6

(162:

Artinya: “Katakanlah Muhammad, Sesungguhnya Shalatku, Ibadahku, Hidupku dan Matiku hanya untuk Allah, Tuhan seluruh Alam.

(Q.S . Al- An’am [6:162]).³⁰

²⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Qur’an Ar-Rahim Hafalan dan Terjemah*, (Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014).

²⁹ Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), 28.

³⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Qur’an Ar-Rahim Hafalan dan Terjemah*, (Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014).

3. Kedudukan Pendidikan Agama Islam dalam Sisdiknas

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai program terencana dalam menyampaikan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam serta di ikuti tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa yang baik.

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu bentuk penyelenggaraan dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yakni manusia yang beriman manusia Indonesia yang bertakwa terhadap tuhan yang maha Esa dan berbudi Pekerti luhur, memiliki kemampuan dan keterampilan dalam setiap prtibadi.³¹ Kedudukan Pendidikan Agama Islam sangat berperan dalam menumbuhkan kepribadian yang baik dan berahlakul karimah.

4. Ruang Lingkup pendidikan Agama Islam

Ajaran Islam merupakan suatu Untuk kesejahteraan manusia didunia dan diakhirat nanti, setiap materi ajar selalu memiliki karakteristik yang berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran, tidak

³¹ Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2011), 6.

terkecuali mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun karakteristik Pendidikan Agama Islam antara lain:

1. Pendidikan Agama Islam memiliki dua sisi kandungan. Pertama, sisi keyakinan yang merupakan wahyu Ilahi dan Sunnah Rasul, berisikan hal-hal yang mutlak dan berada diluar jangkauan indra dan akal (keterbatasan akal dan indra). Kedua, sisi pengetahuan yang berisikan hal-hal yang memungkinkan dapat diindra dan dinalar, sisi pertama lebih menekankan kepada kehidupan akhirat dan kedua menekankan kehidupan dunia.
2. Pendidikan Agama Islam ia mengikuti garis yang jelas dan pasti tidak dapat ditolak atau ditawar, manusia bukan saja di beri jaminan kebahagiaan dan diberikan sistem nilai yang sesuai dengan ajaran Agamanya, melainkan diancam seandainya manusia itu mengingkari atau melanggarnya.
3. Pendidikan Agama Islam merupakan pembentukan akhlak yang menekankan pada pembentukan hati nurani dan penanaman sifat-sifat Ilahiyah yang jelas dan pasti.
4. Pendidikan Agama Islam bersifat Fungsional terpakai sepanjang hayat manusia.

5. Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk menyempurnakan bekal keagamaan anak didik yang sudah terbiasa sejak dari rumah.
6. Pendidikan Agama Islam diberikan secara bertahap, pengajaran Agama harus diberikan secara menyeluruh dan berkesinambungan pada setiap jenjang pendidikan.³²

C. Android dalam dunia Pendidikan

Teknologi Informasi dan Komunikasi memang sudah merambah dalam dunia Pendidikan tak menutup kemungkinan bahwa nantinya Android di gunakan dalam proses belajar mengajar dalam sebuah Instansi Pendidikan, salah satu dampak positif Android yaitu mempermudah pengajar untuk mendapatkan materi, untuk para pelajar lebih mudah memahami pelajaran yang diterima karena fasilitas teknologi Informasi dan Komunikasi yang memadai serta memudahkan dalam mencari materi pelajaran dalam bentuk online dan lebih update terhadap informasi Pendidikan.

Sering berkembangnya dunia teknologi informasi dan komunikasi membawa Android semakin dikenal banyak kalangan salah satunya dalam dunia Pendidikan dalam proses pembelajaran menggunakan

³² Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pendidikan Agama Islam*, (Bandung, PT Refika Aditama, 2009), 15-16.

Android lebih meringankan pengajar karena pengajar berperan sebagai fasilitator tidak berbicara Panjang lebar dengan model ceramah, pengajar harus memiliki ide kreatif untuk menarik peserta didik dalam mempelajari sesuatu yang akan diajarkan.

Perkembangan pemanfaatan Teknologi informasi dan komunikasi memberi keuntungan bagi peserta didik, antara lain:

1. Peserta didik dapat mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan.
2. Peserta didik dapat mengakses sumber pengetahuan lebih mudah dibanding sebelum penerapan manfaat teknologi.
3. Materi dan soal pembelajaran akan tampil secara interkatif dan menarik, serta menyampaikan akan lebih konseptual.
4. Materi-materi Pendidikan dapat diakses melalui pembelajaran jarak jauh jika terkendala oleh biaya dan waktu.

Android kini populer karena mudah digunakan dan banyak Aplikasi yang mendukung, selain untuk bermain dan komunikasi perangkat Smartphone dengan system operasi Andoid juga mampu menghadirkan sumber-sumber ilmu pengetahuan.³³

³³ Verawati dan Enny Comalasari, "Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 3 Mei 2019, 622-623.

D. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian peneliti sebelumnya melakukan kajian pada beberapa referensi skripsi yang relevan. Penelitian terdahulu tersebut diantaranya:

1. Hasil Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Faizul Ikhsan (2017) yang berjudul “Instrumen Penilaian Kuis untuk Penguasaan Gerbang Logika Dasar dan Flip-Flop Berbantuan Mobile Learning di Sekolah Menengah Kejuruan” penelitian pengembangan ini menghasilkan Instrumen Penilaian dengan materi gerbang logika dasar dan Flip-Flop bantuan Mobile Learning. Desain Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Djemari Mardapi, tentang Langkah pengembangan tes, yang meliputi: 1. Penyusunan spesifikasi tes, 2. Penulisan soal tes, 3. Pelaksanaan uji coba, 4. Analisis butir soal, 5. Pelaksanaan tes, dan 6. Penafsiran hasil tes. Instrumen Penilaian kuis ini dinilai oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan uji penggunaan oleh guru dan siswa, hasil validasi dari para ahli materi kategori baik (78,46%) dan ahli media kategori sangat baik (98,46%) data penelitian dapat dilihat bahwa Pengembangan Instrumen Penilaian Kuis untuk Penguasaan Gerbang Logika Dasar dan Flip-Flop Berbantuan Mobile Learning layak digunakan sebagai sumber belajar siswa.

Temuan yang didapatkan hasil pengujian media dan materi layak dalam proses pembelajaran. Hubungan dalam penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini bisa menjadi acuan dalam proses pembuatan skripsi karena judul dalam penelitian ini berjudul tentang pengembangan instrumen penilaian sehingga skripsi ini bisa menjadi arahan untuk peneliti dalam pembuatan skripsi. Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu model pengembangan dalam proses penelitian.

2. Menurut Hersi Sativa (2018) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Tes Berbasis *Android* untuk Pelajaran Fisika di SMA” Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Karanganyer berjumlah 20 siswa Model Penelitian ini menggunakan (*development Reseach*) melalui tiga tahap yang diadaptasi melalui model pengembangan *Rowntree*, yaitu: 1. Tahap perencanaan, 2. Tahap pengembangan, 3. Tahap evaluasi. Kelayakan media ini juga didukung dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Aplikasi Tes berbasis *Android*. Hasil ini diketahui dari rata-rata nilai siswa uji coba lapangan setelah menggunakan aplikasi adalah 79.65. dari data

tersebut terlihat hasil siswa yang memuaskan. Temuan yang didapatkan yaitu ada keaktifan dari peserta didik setelah menggunakan aplikasi tes berbasis *Android*. Hubungan dalam penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi tes berbasis android yang akan menjadi petunjuk penelitian oleh peneliti. Perbedaan yang ditemukan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian terdahulu lebih terpusat kepada pembuatan soal belum adanya materi didalam aplikasi, kemudian materi pembelajaran dalam penelitian berbeda peneliti mengambil pengembangan instrumen soal dalam bentuk tes objektif dan materi tentang Meneladani Perjuangan Rasulullah di Mekkah untuk SMA kelas 1.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ditto Rahmawan Putra (2016) dengan judul “Pengembangan Game Edukatif berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akutansi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi jurnal Penyesuaian Perusahaan jasa”. Penelitian ini merupakan penelitian yang pengembangan dengan Model ADDIE yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembananagan (*development*), implementasi (*implementasion*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan

observasi, wawancara dan angket .Produk yang dikembangkan adalah soal kuis pilihan ganda yang di gunakan melalui aplikasi. Hasil penelitian ini adalah 1. Uji fungsionalitas media interaktif meliputi kemudahan navigasi, performa aplikasi, dan kemudahan operasional 2. Penilaian kelayakan ahli media memperoleh rerata skor total 57.5 termasuk kategori sangat layak , penilaian ahli materi memperoleh persentase skor total 39 termasuk kategori layak, penilaian penggunaan guru memperoleh rerata skor 56 termasuk kategori layak, sedangkan penilaian siswa memperoleh rerata skor total 61, 24 termasuk kategori sangat layak. Aplikasi dapat berjalan dengan baik dan tidak ditemukan *error*. Hubungan dalam penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu proses validasi yang dilakukan penelitian terdahulu bisa menjadi acuan dalam proses penelitian. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dalam Teknik penelitian terdahulu ini lebih mengembangkan media pembelajaran dibandingkan soal sedangkan peneliti lebih fokus kepada materi dan soal dengan bantuan aplikasi edukasi yang dibuat oleh peneliti.

E. Kerangka Berfikir

Seiring berkembangnya Zaman proses pembelajaran yang mesti dimiliki siswa harus semakin canggih mengikuti zamannya dan juga sesuai dengan peraturan Pemerintah tahun 2013. penggunaan Internet yang sekarang semakin luas dapat dimanfaatkan bukan hanya untuk bermain saja tetapi bisa digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran dikelas.

Begitupula dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa maka harus di tunjang dengan media ataupun sejenisnya yang mampu meningkatkan dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa tidak mudah bosan atau jenuh dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Dengan adanya penilaian pembelajaran *berbasis Android* dapat memanfaatkan jaringan internet dan juga *Handphone* atau computer yang siswa miliki dengan demikian maka Evaluasi pembelajaran akan lebih muda bagi guru ataupun peserta didik. dan pengisian soal akan lebih menyenangkan.

Dalam perkembangan yang semakin modern terutama dalam bidang Teknologi, Pendidikanpun harus mengikuti alurnya

perkembangan teknologi salah satunya *Handphone* dan Internet ,dengan semakin canggihnya *Android* dan Internet guru harus bisa memadukan antara teknologi dan pembelajaran.

Dengan sebuah pembelajaran tentunya guru harus menyiapkan sebuah Instrumen penilaian yang baik untuk melatih sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran terutama pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, agar soal yang guru berikan lebih menarik maka guru harus memadukan Internet dan *Android* dalam pembuatan soal.

Peneliti akan membuat Sebuah Instrumen Penilaian dengan Memanfaatkan Internet dan *Handphone* agar dalam pengisian soal siswa lebih mudah dalam mengerjakan soal, dapat mengerjakan soal di mana saja dan lebih menarik.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti yaitu belum adanya pembuatan aplikasi edukasi yang menarik untuk siswa disekolah sehingga siswa kurang tertarik dala proses pembelajaran terutama dalam mengerjakan soal dan kebanyakan guru menggunakan *google form* dan *class room* yang di dalamnya siswa hanya bisa melihat soal dan melihat tugas yang diberikan guru . maka peneliti membuat hipotesis yang dapat di ajukan adalah menghasilkan instrumen penilaian dalam bentuk soal objektif berbasis *Android* yang di gunakan oleh seorang guru dalam instrumen penilaian diharapkan membantu siswa dalam menjadikan pembelajaran Pendidikan agama islam menjadi pelajaran yang diminati oleh siswa sehingga dalam proses penyelesaian soal lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar.