

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Daftar Judul Artikel

Peneliti telah mencari data berdasarkan kata kunci “*aplikasi smartphone dan Pendidikan Agama Islam*” pada situs pencarian scholar.google.co.id dengan hasil artikel mengenai Pendidikan Agama Islam (PAI) berjumlah 29.300, artikel dengan tema aplikasi smartphone berjumlah 126.000, dan artikel mengenai Pendidikan Agama Islam berjumlah 450.000. Situs pencarian yang ke dua yaitu moraref.kemenag.go.id dengan hasil artikel mengenai Pendidikan Agama Islam berjumlah 1.443, artikel dengan tema smartphone berjumlah 87.

Peneliti memilih beberapa artikel mulai tahun 2012 sampai 2022. Pada penelitian ini peneliti memilih 15 judul artikel atau jurnal ilmiah sesuai dengan hasil pencarian dari kata kunci yang berkaitan dengan tema penelitian yaitu aplikasi smartphone dan Pendidikan Agama Islam, untuk kemudian dilakukan analisa secara meta analisis. Karena judul artikel tersebut dipilih berdasarkan tema yang sesuai dengan penelitian ini dan merupakan artikel teratas dalam pencarian, artikel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan Menggunakan Media Android di SDN 1 Metro Barat Kota Metro.<sup>1</sup>
- b. Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.<sup>2</sup>
- c. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Kelas IV di MI Hidayatul Ulum.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Fadzkur Abdul Malik Mar'an, dkk, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan Menggunakan Media Android di SDN 1 Metro Barat Kota Metro”, *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 05, no 1, (2021): 79.

<sup>2</sup> Rahmat Hidayat Hanafi, “Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan”, *Attulab* IV, no. 1 (2019): 88.

- d. Pengaruh Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan.<sup>4</sup>
- e. Meningkatkan Hasil Belajar PAI dengan Menggunakan Media Video Tutorial pada Kompetensi Praktik Shalat Kelas III SDN 92/IV Kecamatan Telanaipura Kota Jambi Tahun Pelajaran 2018/2019.<sup>5</sup>
- f. *Mobile Learning* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>6</sup>
- g. Model Pembelajaran ICT *Literacy M-Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Brawijaya Mojokerto.<sup>7</sup>
- h. Pengembangan Alikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>8</sup>
- i. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring (Whatsapp Group, Google Classroom dan Zoom Meeting).<sup>9</sup>

---

<sup>3</sup> Ika Wahyu Nurdiana dan Husniyatus Salamah Zainiyati, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Kelas IV di MI Hidayatul Ulum”, *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 4, No 2 (2020): 1.

<sup>4</sup> M. Ma’ruf dan Miftakhur Rochmah, “Pengaruh Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan”, *Jurnal Al-Makrifat* 6, No 2, (2021): 117.

<sup>5</sup> Nur Asiah, “Meningkatkan Hasil Belajar PAI dengan Menggunakan Media Video Tutorial pada Kompetensi Praktik Shalat Kelas III SDN 92/IV Kecamatan Telanaipura Kota Jambi Tahun Pelajaran 2018/2019”, *Jurnal Pendidikan Guru* 1, no. 1 (2020): 63.

<sup>6</sup> Sofia Zaini Kulbi, “*Mobile Learning* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 3 (2019): 404.

<sup>7</sup> Muhammad Budi Arif, “Model Pembelajaran ICT Literacy M-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Brawijaya Mojokerto”, *TA'DIBIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2016): 113.

<sup>8</sup> Nova Aulia Azizah dan Sigit Purnama, “Pengembangan Alikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 47.

<sup>9</sup> Ibnu Habibi, “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring (Whatsapp Group, Google Classroom dan Zoom Meeting)”, *Cendekia* 12, no. 02 (2020): 161.

- j. Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Iman Kepada Allah untuk Peserta Didik Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Pelajaran 2018/2019.<sup>10</sup>
- k. Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>11</sup>
- l. Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di SMK Analis Kimia YKPI Bogor).<sup>12</sup>
- m. Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas.<sup>13</sup>
- n. Pengembangan Aplikasi Smartphone Kjpai Berbasis Android Menggunakan Appyjet untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam.<sup>14</sup>
- o. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android ‘Bersalam’ dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi.<sup>15</sup>

---

<sup>10</sup> Agus Purwanto, “Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Iman Kepada Allah untuk Peserta Didik Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Pelajaran 2018/2019”, *Jurnal Pendidikan* 28, no. 2 (2019): 195.

<sup>11</sup> Dessy Kurnia Mulyani, “Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 1.

<sup>12</sup> Edi Suryadi, dkk, “Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di SMK Analis Kimia YKPI Bogor)”, *Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam* 07, no. 1 (2018): 1.

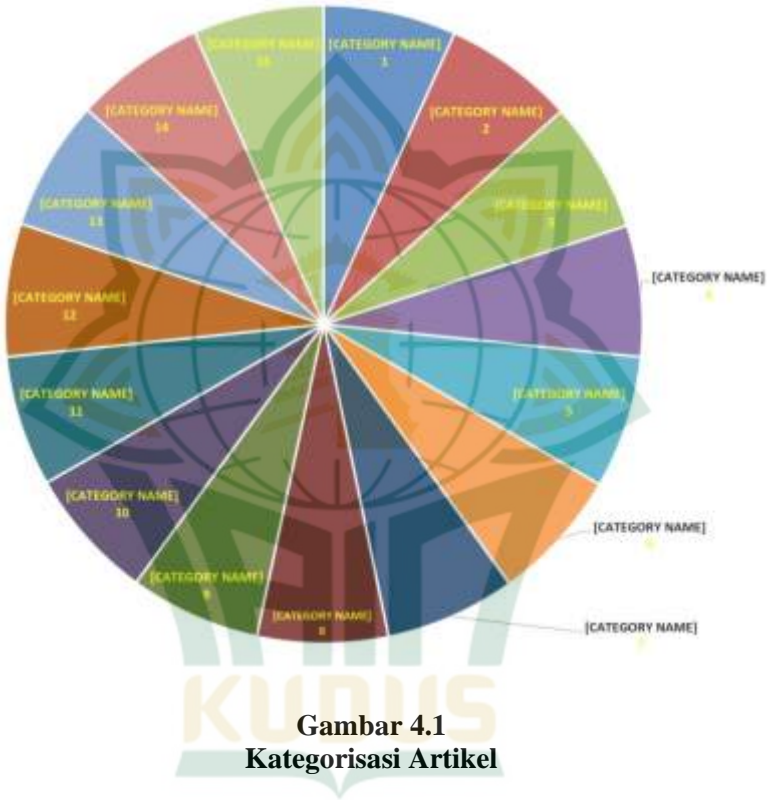
<sup>13</sup> Rohinah, “Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas”, *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2015): 79.

<sup>14</sup> Kiki Alfiansyah, “Pengembangan Aplikasi Smartphone Kjpai Berbasis Android Menggunakan Appyjet untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

<sup>15</sup> Ahmad Hakam, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android ‘Bersalam’ dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi”, *Jurnal Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (2022): 119.

**2. Gambaran Umum Artikel**

Secara umum artikel yang dipilih oleh peneliti berkaitan dengan pendidikan agama Islam dan penggunaan teknologi pada pembelajaran agama Islam. Berikut ini gambaran umum artikel tersebut yaitu:



- a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan Menggunakan Media Android di SDN 1 Metro Barat Kota Metro. Penelitian ini ditulis oleh Fadzkur Abdul Malik Mar'an, dkk pada tahun 2021, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan media Android. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa penggunaan media

Android dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini ditulis oleh Rahmat Hidayat Hanafi pada tahun 2019, penelitian tersebut membahas tentang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi Android. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan hasil bahwa aplikasi Android materi pengurusan jenazah sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak untuk digunakan.
- c. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Kelas IV di MI Hidayatul Ulum. Penelitian ini ditulis oleh Ika Wahyu Nurdiana dan Husniyatus Salamah Zainiyati pada tahun 2020, penelitian tersebut membahas tentang media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada mata pelajaran Al-Quran Hadits. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) aplikasi *mobile learning* berbasis Android sebagai media pembelajaran Al-Quran Hadits yang dikembangkan layak untuk digunakan.
- d. Pengaruh Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. Darussalam Kota Lubuk Linggau. Penelitian ini ditulis oleh M. Ma'ruf dan Miftakhur Rochmah pada tahun 2021, penelitian tersebut membahas tentang penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar.

- e. Meningkatkan Hasil Belajar PAI dengan Menggunakan Media Video Tutorial pada Kompetensi Praktik Shalat Kelas III SDN 92/IV Kecamatan Telanaipura Kota Jambi Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini ditulis oleh Nur Asiah pada tahun 2020, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran menggunakan media video tutorial. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan hasil bahwa dengan menggunakan media video tutorial pada kompetensi praktik shalat fardhu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 92/IV Kecamatan Telanaipura Kota Jambi.
- f. *Mobile Learning* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini ditulis oleh Sofia Zaini Kulbi pada tahun 2019, penelitian tersebut membahas tentang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan hasil bahwa penggunaan *mobile learning* dirasa efektif, dan menarik peserta didik dalam pembelajaran PAI.
- g. Model Pembelajaran ICT *Literacy M-Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Brawijaya Mojokerto. Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Budi Arif pada tahun 2016, penelitian tersebut membahas tentang model pembelajaran ICT *Literacy M-Learning*. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan hasil bahwa model pembelajaran ICT *Literacy M-Learning* sebagai media pembelajaran PAI yang dikembangkan layak untuk digunakan.
- h. Pengembangan Aplikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini ditulis oleh Nova Aulia Azizah dan Sigit Purnama pada tahun 2019, penelitian tersebut

membahas tentang belajar tajwid menggunakan aplikasi “Smart Tajwid” berbasis Android. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan penggunaan aplikasi “Smart Tajwid” mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

- i. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring (Whatsapp Group, Google Classroom dan Zoom Meeting). Penelitian ini ditulis oleh Ibnu Habibi pada tahun 2020, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis daring. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan hasil bahwa pembelajaran daring telah dilaksanakan dengan baik, dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran sehingga pembelajaran PAI lebih bervariasi dan menjadikan para siswa tidak bosan dan lebih cepat memahami materi yang disampaikan.
- j. Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Iman Kepada Allah untuk Peserta Didik Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini ditulis oleh Agus Purwanto pada tahun 2019, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis Android. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan hasil bahwa aplikasi *mobile learning* berbasis Android sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang dikembangkan layak untuk digunakan.
- k. Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini ditulis oleh Dessy Kurnia Mulyani pada tahun 2022, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran daring pada mata pelajaran PAI dengan aplikasi Kinemaster. Adapun metode penelitian yang

digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan hasil bahwa ada pembelajaran daring yang dilakukan dengan menggunakan penayangan video menjadikan pembelajaran lebih praktis.

- l. Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di SMK Analis Kimia YKPI Bogor). Penelitian ini ditulis oleh Edi Suryadi, dkk pada tahun 2018, penelitian tersebut membahas tentang penggunaan sosial media Whatsapp dalam meningkatkan disiplin belajar peserta didik. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa penggunaan sosial media Whatsapp mampu meningkatkan disiplin belajar peserta didik.
- m. Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini ditulis oleh Rohinah pada tahun 2015, penelitian tersebut membahas tentang Android sebagai aplikasi bahan ajar Pendidikan Agama Islam. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan hasil bahwa aplikasi bahan ajar berbasis Android sebagai media pembelajaran PAI yang dikembangkan layak untuk digunakan.
- n. Pengembangan Aplikasi Smartphone KJPAI Berbasis Android Menggunakan Appyjet untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini ditulis oleh Kiki Alfiansyah pada tahun 2019, penelitian tersebut membahas tentang sistem informasi jurusan Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi smartphone KJPAI berbasis android dengan Appyjet. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan hasil bahwa aplikasi smartphone KJPAI berbasis Android menggunakan Appyjet sebagai media pembelajaran PAI yang dikembangkan layak untuk digunakan.

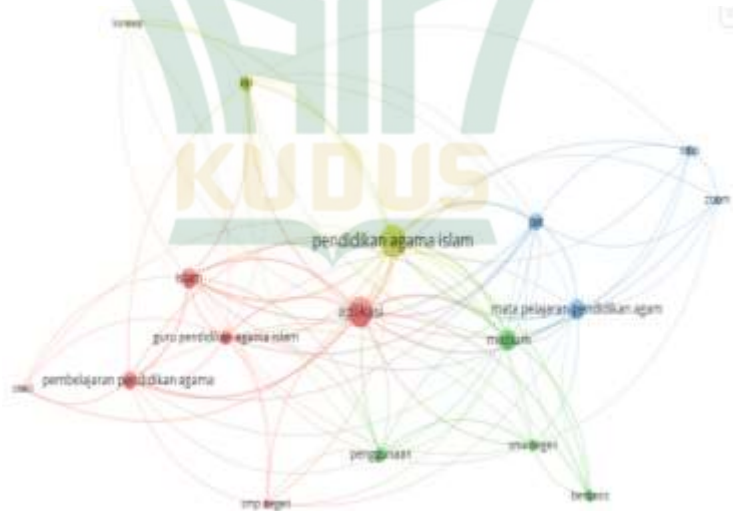


- o. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android ‘Bersalam’ dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi. Penelitian ini ditulis oleh Ahmad Hakam, dkk pada tahun 2022, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan hasil bahwa aplikasi Android ‘Bersalam’ sebagai media pembelajaran PAI yang dikembangkan layak untuk digunakan.

**B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Pencarian artikel dilakukan oleh peneliti secara teliti dengan megombinasikan 3 kata kunci dasar yaitu PAI, Aplikasi, Smartphone. Ketiga kata kunci itu kemudian juga peneliti masukkan dalam aplikasi VOSviewer untuk melihat jaringan persebaran data terkait dengan tema penelitian. Berikut hasil dari aplikasi VOSviewer dan Publish or Perish dalam 3 jaringan persebaran berbeda:

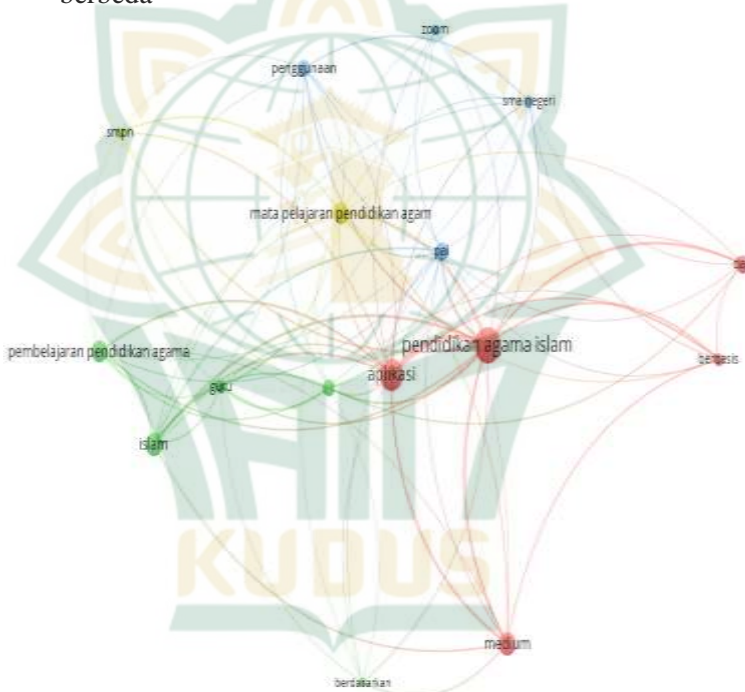
**1. Visualisasi jaringan berdasarkan kata kunci**



**Gambar 4.2 Visualisasi Jaringan berdasarkan Kata Kunci**

Berdasarkan gambar 4.2 dapat dipahami bahwa visualisasi kata kunci menunjukkan terdapat kata kunci yang terhubung satu sama lain. Pertama aplikasi sangat berhubungan dengan PAI, kedua aplikasi dengan penggunaannya, ketiga aplikasi dengan pembelajaran pendidikan agama, keempat aplikasi berhubungan dengan konsep, kelima aplikasi dengan mata pelajaran pendidikan agama Islam. Jadi aplikasi mempengaruhi banyak hal terutama dalam pendidikan agama Islam.

2. Visualisasi jaringan berdasarkan kata kunci dengan lingkup berbeda



**Gambar 4.3 Visualisasi Jaringan berdasarkan Kata Kunci Lingkup Berbeda**

Berdasarkan gambar 4.3 dapat dipahami bahwa visualisasi jaringan berdasarkan kata kunci dengan lingkup berbeda menunjukkan terdapat kata kunci yang terhubung satu sama lain. Pertama dalam aplikasi berhubungan

dengan pendidikan agama Islam, kedua dalam aplikasi berhubungan dengan pembelajaran pendidikan agama, ketiga dalam aplikasi berhubungan dengan mata pelajaran pendidikan agama, keempat dalam aplikasi berhubungan dengan guru, kelima dalam aplikasi berhubungan dengan penggunaan. Jadi dalam aplikasi mempengaruhi banyak hal terutama dalam pendidikan agama Islam.

Kemudian dari hasil kata kunci tersebut peneliti melakukan pencarian pada Moraref Kemenag RI dan Google scholar dengan jumlah hasil pencarian di Moraref Kemenag RI dan Google scholar Sekitar 606.830 hasil. Peneliti memilih 15 artikel ilmiah yang sesuai secara acak dalam rentang waktu tahun 2012 hingga tahun 2022. Hasil pemilihan tersebut peneliti memberikan pengkodean dengan tujuan mempermudah dalam mendiskripsikan hasil penelitian yang akan diterangkan pada tabel selanjutnya. Adapun ke 15 artikel ilmiah peneliti gambarkan dalam tabel dengan menyertakan, tahun terbit, judul, tujuan, metodologi penelitian dan hasil penelitian. Hal ini dimaksudkan oleh peneliti guna memberikan kemudahan pemaparan data yang fokus sesuai dengan kebutuhan analisa data dalam penelitian meta-analisis.

Berikut tabel dari ke 15 artikel ilmiah yang sudah peneliti himpun:

Kata kunci : PAI, Aplikasi, Smartphone

Aplikasi Smartphone dalam Pembelajaran PAI

Jumlah hasil pencarian di Google Scholar dan Moraref

Sekitar 606.830 hasil

Pilihan 15 artikel yang sesuai dengan tema:

Tabel 4.1 Ringkasan Artikel Terkait Tema PAI, Aplikasi dan Smartphone

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
1.	2015	Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas	Rohmah	Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Android disekolah menengah atas.	Pencitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>	Hasil penelitian yang telah dikembangkan berupa aplikasi aplikasi yang dikemas dalam bentuk *apk langsung dari software MIT App inventor. Aplikasi tersebut didapatkan lewat Bluetooth atau download di Google Play Store dengan nama "PAI BAB IX".	A
2.	2016	Model Pembelajaran <i>M-Literacy</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Brawijaya Mojokerto	Muhammad Badi Arif	Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan model pembelajaran <i>M-Literacy</i> untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Brawijaya Mojokerto.	Pencitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>ICT Literacy M-Learning</i> sebagai media pembelajaran PAI yang dikembangkan layak untuk digunakan.	B
3.	2018	Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan	Eti Suryadi, M. Hidayat Gunanjar, M. Priyatna	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan sosial media whatsapp terhadap disiplin belajar	Pencitian kuantitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan sosial media Whatsapp terhadap disiplin belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	C

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
4.	2019	Agama Islam (Studi Kasus di SMK Analis Kimia YKPI Bogor)	Agus Purwanto	peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.  Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi android sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Kelas X dengan materi Iman kepada Allah.	Penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>	Hasil penelitian diperoleh hasil yaitu aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.	D
5.	2019	Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah untuk Siswa Kelas XI Sekolah	Rahmat Hidayat Hanafi	Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran PAI menggunakan aplikasi android dengan materi pengurusan jenazah untuk siswa Kelas XI	Penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>	Hasil penelitian ini adalah 1) ahli materi diperoleh persentase 78% termasuk kategori layak, 2) ahli media diperoleh persentase 92% termasuk kategori sangat layak, 3) pelaksanaan pembelajaran PAI diperoleh persentase 83% termasuk dalam kategori layak. Respon siswa terhadap media ini saat di uji coba mendapatkan kategori layak. Dengan demikian media	E

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
		Meningkatkan Kejuruan		PS1 dan Kelas XI TNI SMK Muhammadiyah Somagede mengetahui kelayakan aplikasi ini berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, pelaksanaan pembelajaran PAI dan pendapat siswa.		pembelajaran PAI Layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI.	
6.	2019	Pengembangan Aplikasi Smartphone KJPAL Berbasis Android Menggunakan Appyret untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam	Kiki Alfiansyah	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi Android KJPAL berbasis Android untuk menunjang sistem informasi jurusan Pendidikan Agama Islam. Dan mengetahui kualitas aplikasi KJPAL yang telah dibuat sehingga layak digunakan dalam memberikan informasi.	Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil dari penelitian ini adalah dikembangkannya sebuah aplikasi smartphone bernama KJPAL berbasis android untuk menunjang sistem informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam dan dihasilkan aplikasi KJPAL. Hasil penelitian produk dan data sembelian validator adalah 92,44% atau sangat layak.	F
7.	2019	Pengembangan Aplikasi "Smart	Nova Aulia Azizah,	Tujuan penelitian ini adalah untuk	Penelitian <i>Research and</i>	Hasil penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar tajwid siswa pada kelas eksperimen yang	G

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
		Tajwid <sup>™</sup> Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Sigit Purnama	mengetahui kelayakan Smart Tajwid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan guru PAI, serta untuk mengetahui motivasi belajar tajwid siswa setelah menggunakan aplikasi Smart Tajwid.	<i>Development (R&amp;D)</i>	mendapatkan perlakuan khusus menggunakan aplikasi Smart Tajwid mengalami peningkatan motivasi lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus.	
8.	2019	<i>Mobile Learning</i> Berbasis Android Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Sofia Zaimi Kulbj	Tujuan penelitian ini adalah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dengan menggunakan teknologi informasi di zaman sekarang dengan menggunakan android dan platform-platform pembelajaran yang tersedia.	Penelitian kualitatif	Hasil penelitian ini adalah meski masih ada beberapa kendala yaitu dari segi sinyal dan pengkondisian suasana kelas. Namun, terlepas dari hal itu penggunaan <i>mobile learning</i> dirasa efektif, dan menarik peserta didik dalam pembelajaran PAI.	H
9.	2020	Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama	Ibnu Habibi	Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan	Penelitian kualitatif	Hasil penelitian ini adalah pembelajaran daring telah dilaksanakan dengan baik, dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran	I

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
		Islam Berbasis Daring (Whatsapp Group, Google Classroom dan Zoom Meeting)		pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis daring di SMP MBS Al Amin Bojonegoro.		sehingga pembelajaran PAI lebih bervariasi dan menjadikan para siswa tidak bosan dan lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Adapun kendala yang dihadapi adalah beberapa siswa tidak memiliki HP, tidak terjangkanya signal dan kurangnya koordinasi antara siswa dan guru.	
10.	2020	Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Kelas IV di MI Hidayatul Ulum	Ika Wahyu Nurdiana, Husniyatus Salamah Zainiyati	Tujuan penelitian ini adalah ingin menghasilkan suatu media pembelajaran mobile learning berbasis android berupa smartphone digunakan pada Al-Qur'an Hadits kelas IV di MI Hidayatul Ulum Tempel - Krian dengan materi Hadits Bersiaturahmi yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran.	Penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android <i>smartphone</i> pada Al-Qur'an Hadits kelas IV materi tentang Bersiaturahmi di MI Hidayatul Ulum Tempel - Krian "layak" untuk digunakan. Karena pada	J
11.	2020	Meningkatkan Hasil Belajar PAI dengan Menggunakan Media	Nur Asiah	Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media video tutorial pada	K



NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
		Video Tutorial pada Kompetensi Praktik Shalat Kelas III SDN 92/IV Kecamatan Telanaipura Kota Jambi Tahun Pelajaran 2018/2019		prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan bantuan video tutorial pada siswa kelas III SDN 92/IV Kecamatan Telanaipura Kota Jambi.		kompetensi praktik shalat fardhu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 92/IV Kecamatan Telanaipura Kota Jambi.	
12.	2021	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan Menggunakan Media Android di SDN 1 Metro Barat Kota Metro	Fadzkur Abdul Malik Mar'an, Akla, Muhammad Ali	Tujuan penelitian ini adalah memberikan pengalaman belajar siswa dengan menggunakan media android sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	Penelitian kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media Android telah meningkatkan kegembiraan dan semangat belajar siswa. Kegembiraan dan semangat mendorong siswa untuk aktif dalam setiap proses pembelajaran dan berimplikasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan media android dalam pembelajaran PAI berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.	L
13.	2021	Pengaruh Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan	M. Ma'ruf, Miftakhar Rochmah	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar Pendidikan Agama	Penelitian kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel smartphone sebagai media pembelajaran dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa.	M

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
14.	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android 'Bersalam' dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi	Ahmad Hakim, Analiyah, Abdul Fadhil, Suci Nurpratiwi	Islam siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android 'BERSALAM' untuk menginternalisasi nilai keislaman pada mahasiswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.	Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran aplikasi android 'BERSALAM' berdasarkan validasi ahli media memperoleh skor 85% dan ahli materi dengan skor 82,5%, keduanya dalam kategori sangat layak. Selain ahli media dan materi, media yang dikembangkan diujicobakan kepada mahasiswa mendapat persentase 86% dengan keterangan media mudah digunakan, petunjuk mudah dipahami, dan menarik. Disamping penggunaannya yang mudah dan simpel, aplikasi 'BERSALAM' juga dinilai efektif dalam upaya menginternalisasi nilai-nilai keislaman pada mahasiswa.	N
15.	2022	Aplikasi Kinemaster sebagai Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Dessy Kurnia Mulyani	Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan video menggunakan aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.	Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil akhir dapat menunjukkan bahwa 1) penggunaan aplikasi kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam layak digunakan dalam proses pembelajaran secara daring; 2) penyajian video yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan pemahaman belajar bagi peserta didik sehingga lebih menarik dan tidak membosankan; 3) pembelajaran daring yang dilakukan dengan menggunakan penyajian video menjadikan pembelajaran lebih praktis.	O

Dari tabel di atas peneliti kemudian dapat mendiskripsikan hasil penelitian pada poin-poin berikut:

**1. Kategori aplikasi smartphone yang digunakan dalam pembelajaran PAI dalam kurun waktu 10 tahun terakhir**

Dari ke 15 artikel ilmiah yang telah peneliti himpun dari berbagai sumber menunjukkan penggunaan aplikasi smartphone yang berbeda pada pembelajaran PAI. Berikut peneliti paparkan tabel kategori aplikasi smartphone dari 15 artikel terkait penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran PAI:

**Tabel 4.2 Kategori Aplikasi Smartphone dari 15 Artikel**

<b>Kategori Aplikasi Smartphone</b>	<b>Kode</b>	<b>Tahun</b>
Aplikasi berbasis Android	A, D, E, H, J, L, M	2015 – 2021
<i>E-learning</i>	B	2016
Sosial Media WhatsApp	C, I	2018 – 2020
Media Video	K, O	2020 – 2022
Aplikasi Smartphone KJPAI	F	2019
Aplikasi “Smart Tajwid”	G	2019
Aplikasi Android ‘Bersalam’	N	2022

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran PAI cukup beragam. Setiap artikel ilmiah yang peneliti himpun menunjukkan adanya inovasi dalam penggunaan aplikasi smartphone pembelajaran PAI yang memiliki pola berbeda dengan pembelajaran konvensional. Inovasi ini terus berkembang dari tahun ke tahun menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada, misalnya pada artikel ilmiah kisaran tahun 2015 hingga 2022 penggunaan aplikasi seperti aplikasi berbasis Android, aplikasi smartphone KJPAI, aplikasi “Smart Tajwid”, aplikasi Android ‘Bersalam’ sudah ada yang menggunakannya dalam pembelajaran PAI.

Dari tabel diketahui juga bahwa aplikasi smartphone menjadi model aplikasi yang telah digunakan cukup lama dalam pembelajaran PAI yaitu ada pada tahun 2015, 2016,

2018, 2019, 2020, 2021, 2022. Hal ini memberikan indikasi bahwa aplikasi smartphone memiliki kecocokan dalam pembelajaran PAI.

## **2. Tujuan utama penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI dalam kurun waktu 10 tahun terakhir**

Dari 2015 hingga 2022, total 15 artikel membahas penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran PAI menunjukkan kategori tujuan penelitian yang beragam diidentifikasi di setiap kategori dari waktu ke waktu. Delapan tujuan penelitian utama diidentifikasi:<sup>16</sup>

- a. Untuk peningkatan motivasi belajar,
- b. Untuk peningkatan hasil belajar,
- c. Untuk peningkatan disiplin belajar,
- d. Untuk peningkatan minat belajar,
- e. Untuk uji coba suatu aplikasi smartphone untuk pembelajaran,
- f. Untuk analisa dan evaluasi penerapan aplikasi smarttrphone dalam pembelajaran,
- g. Untuk pengembangan media pembelajaran,
- h. Untuk menunjang sistem informasi PAI.<sup>17</sup>

Secara umum penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mendukung tujuan pembelajaran itu sendiri. Pada tahun 2015 akhir hingga tahun 2022 dimana terjadi perkembangan teknologi informasi di bidang pembelajaran aplikasi smartphone sebagai salah satu media pembelajaran. Penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran PAI yang mulanya menjadi media pendamping pembelajaran konvensional pada prakteknya menjadi media utama pembelajaran PAI. Hal ini memberikan pengaruh signifikan pada poros tujuan penggunaan aplikasi smartphone pembelajaran PAI.

Berikut peneliti paparkan tabel tujuan penggunaan aplikasi smartphone dari 15 artikel terkait penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran PAI:

---

<sup>16</sup> Data analisa peneliti, 2023.

<sup>17</sup> Data analisa peneliti, 2023.

**Tabel 4.3 Tujuan Penggunaan Aplikasi Smartphone dari 15 Artikel**

<b>Kode Artikel</b>	<b>Tujuan Penggunaan Aplikasi Smartphone</b>	<b>Kode Artikel</b>	<b>Tujuan Penggunaan Aplikasi Smartphone</b>
<b>A</b>	menghasilkan bahan ajar PAI berbasis Android	<b>I</b>	mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis daring
<b>B</b>	mendeskripsikan model pembelajaran ICT <i>Literacy M-Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar PAI	<b>J</b>	menghasilkan suatu media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis Android berupa <i>smartphone</i>
<b>C</b>	menguji pengaruh penggunaan sosial media WhatsApp terhadap disiplin belajar	<b>K</b>	mengetahui peningkatan prestasi belajar PAI dengan bantuan video tutorial
<b>D</b>	mengembangkan aplikasi android sebagai media pembelajaran PAI	<b>L</b>	memberikan pengalaman belajar siswa dengan menggunakan media Android
<b>E</b>	mengembangkan media pembelajaran PAI menggunakan aplikasi android	<b>M</b>	menguji pengaruh pemanfaatan <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar
<b>F</b>	mengembangkan sebuah aplikasi Android KJPAI untuk menunjang sistem informasi PAI	<b>N</b>	mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android ‘BERSALAM’
<b>G</b>	mengetahui motivasi belajar tajwid siswa setelah menggunakan aplikasi Smart Tajwid	<b>O</b>	mendeskripsikan proses pengembangan video menggunakan aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran daring
<b>H</b>	meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dengan menggunakan teknologi informasi		

### 3. Metodologi dan hasil yang ada dalam studi meta analisis penggunaan aplikasi smartphone pada pembelajaran PAI

#### a. Metodologi

Secara umum metodologi yang digunakan pada 15 artikel terkait penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran PAI terbagi atas 3 kategori yakni metode kualitatif, kuantitatif, *Research and Development* (R&D) dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk penjelasan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

#### 1) Kualitatif

Dari 15 artikel terdapat 2 artikel yang menggunakan metode kualitatif yaitu pada artikel berkode: H, I, Peneliti pada artikel tersebut memilih menggunakan metodologi kualitatif untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian melalui pemahaman deskriptif.

#### 2) Kuantitatif

Dari 15 artikel terdapat 3 artikel yang menggunakan metode kuantitatif yaitu pada artikel berkode: C, L, M. Peneliti pada artikel tersebut menggunakan metodologi kuantitatif untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika.

#### 3) *Research and Development* (R&D)

Dari 15 artikel terdapat 9 artikel yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu pada artikel berkode: A, B, D, E, F, G, J, N dan O. Peneliti pada artikel tersebut menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D) untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian dengan menghasilkan produk tertentu dan menguji

efektivitasnya. Produk tersebut dalam riset-riset ini berupa media pembelajaran.

#### 4) Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dari 15 artikel terdapat 2 artikel yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu pada artikel berkode: K dan O. Peneliti pada artikel tersebut memilih menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelas, yang dinamakan PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan guru yang dilakukan oleh peserta didik.

#### b. Hasil

Secara umum terdapat garis kesamaan pada hasil yang didapatkan dari ke 15 artikel imiah yang peneliti himpun yaitu memberikan hasil positif terkait peningkatan keberhasilan pembelajaran PAI jika diterapkan dengan penggunaan aplikasi *smartphone* dalam pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran PAI dapat dilihat dengan peningkatan motivasi belajar, disiplin belajar, minat belajar dan hasil belajar.

### C. Analisis Data Penelitian

Berdasarkan deskripsi di atas, hasil analisis data penelitian Studi ini dimulai dengan mengajukan dua pertanyaan penelitian utama yaitu tentang penggunaan aplikasi *smartphone* dalam proses pembelajaran PAI berdasarkan publikasi dalam kurun waktu 10 tahun terakhir, metode penelitian yang digunakan terkait dengan pembelajaran PAI menggunakan *smartphone* dalam kurun waktu 10 tahun terakhir.

## 1. Metode penelitian yang digunakan terkait dengan pembelajaran PAI menggunakan *smartphone* dalam kurun waktu 10 tahun terakhir

Untuk menjawab pertanyaan kedua, penelitian saat ini menemukan bahwa sebagian besar artikel yang dipilih menggunakan metode penelitian kuantitatif, metode penelitian kualitatif, metode penelitian *Research and Development* (R&D), metode penelitian tindakan kelas.

Metodologi yang paling umum digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan sejumlah sembilan publikasi yang menggunakan metode *Research and Development*. Metodologi ini dimaksudkan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun penjelasan masing-masing metode adalah sebagai berikut:

### a. *Research and Development* (R&D)

Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Sukmadinata (2017) adalah pertama, penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. Kedua, perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas. Ketiga, pengembangan draf produk (*develop preliminary from of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen



evaluasi. Keempat, uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba dilapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba (guru). Selama ujicoba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Kelima, merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.<sup>18</sup>

Langkah keenam, uji coba lapangan (*main filed testing*). Melakukan uji coba yang luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding. Ketujuh, penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan. Kedelapan, uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya. Kesembilan, penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan. Kesepuluh, diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan. Memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.<sup>19</sup>

Dari 15 artikel terdapat 9 artikel yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu pada artikel berkode: A, B, D, E, F, G, J, N dan O. Peneliti pada artikel tersebut menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D) untuk mendukung

---

<sup>18</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017), 169.

<sup>19</sup> Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017), 170.

penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian dengan menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Produk tersebut dalam riset-riset ini berupa media pembelajaran.

b. Kualitatif

Jenis penelitian kualitatif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.<sup>20</sup> Metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat terpengaruh pada kekuatan kata dan kalimat yang digunakan. Fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya. Perhatian penelitian kualitatif lebih tertuju pada elemen manusia, objek, dan institusi, serta hubungan atau interaksi di antara elemen-elemen tersebut, dalam upaya memahami suatu peristiwa, perilaku, atau fenomena.<sup>21</sup>

Dari 15 artikel terdapat 2 artikel yang menggunakan metode kualitatif yaitu pada artikel berkode: H, I, Peneliti pada artikel tersebut memilih menggunakan metodologi kualitatif untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian melalui pemahaman deskriptif.

c. Kuantitatif

Metode kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang di dalamnya menggunakan banyak angka. Mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsirannya. Sedangkan metode penelitian adalah

---

<sup>20</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019), 2.

<sup>21</sup> Hasan Basri, "Using Qualitative Research in Accounting and Management Studies: Not a New Agenda", *Journal of US-China Public Administration* 11, no. 10 (2018): 832.

studi mendalam dan penuh dengan kehati-hatian dari segala fakta. Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai bagian dari serangkaian investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data untuk kemudian diukur dengan teknik statistik matematika atau komputasi.<sup>22</sup>

Dari 15 artikel terdapat 3 artikel yang menggunakan metode kuantitatif yaitu pada artikel berkode: C, L, M. Peneliti pada artikel tersebut menggunakan metodologi kuantitatif untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika.

#### d. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK Guru) adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. *Classroom Action Research* (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan.<sup>23</sup>

- 1) Penelitian–menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- 2) Tindakan–menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.

---

<sup>22</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2017), 46.

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 2.

- 3) Kelas—dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Dari 15 artikel terdapat 2 artikel yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu pada artikel berkode: K dan O. Peneliti pada artikel tersebut memilih menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelas, yang dinamakan PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan guru yang dilakukan oleh peserta didik.

## **2. Penggunaan aplikasi *smartphone* dalam proses pembelajaran PAI berdasarkan publikasi dalam kurun waktu 10 tahun terakhir**

Sebagai analisa jawaban atas pertanyaan penelitian pertama, perlu dipahami bahwa aplikasi *smartphone* dan pendidikan memiliki bidangnya tersendiri.<sup>24</sup> Meskipun aplikasi *smartphone* juga dikembangkan melalui pendidikan namun hal itu adalah bidang khusus pembelajaran teknologi. Adapun dalam bidang pendidikan selain sebagai suatu bidang tersendiri, aplikasi *smartphone* memegang peranan sebagai media yang mempermudah proses pendidikan.<sup>25</sup> Secara sederhana aplikasi *smartphone*

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 1.

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 6.

memiliki dua peran dalam pendidikan yaitu sebagai bahan ajar dan sebagai alat bantu belajar.<sup>26</sup>

Penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media pembelajaran mulai berkembang pesat di masa pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 begitu banyak berdampak pada kehidupan masyarakat. Semua bidang kehidupan dipaksa menyesuaikan diri agar bisa tetap bertahan selama masa pandemi ini, demikian juga dalam bidang pendidikan. Pendidikan konvensional secara tatap muka sangat sulit diterapkan pada saat pandemi ini. Pendidikan jarak jauh secara dalam jaringan (*Daring*) menjadi pilihan yang paling realistis untuk diterapkan. Adaptasi ini juga berdampak pada model dan metode pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020, belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh harus :

- (1) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum kenaikan kelas maupun lulusan,
- (2) Memfokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai Pandemi Covid-19,
- (3) Memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dari rumah,
- (4) Memberikan umpan balik terhadap bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru tanpa diharuskan memberi nilai/skor kualitatif.<sup>27</sup>

Salah satu tantangan pembelajaran *daring* adalah proses pembelajaran yang rawan memicu kebosanan siswa, apalagi jika guru dalam memandu proses pembelajarannya monoton. Pemanfaatan TIK menjadi sebuah keharusan dalam pembelajaran jarak jauh, termasuk diantaranya adalah penerapan konten atau media pembelajaran. Pandemi juga memaksa guru untuk memanfaatkan TIK

---

<sup>26</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, 11.

<sup>27</sup> Data analisa peneliti, 2023.

dalam pembelajaran baik dalam wadah (sarana) pembelajaran maupun kontan/media yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran. Ketepatan pemilihan media dan model pembelajaran yang akan diterapkan menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan pembelajaran efektif. Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan kriteria tertentu yaitu :

- a. sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- b. tepat untuk mendukung isi pelajaran,
- c. praktis, luwes, dan tahan,
- d. guru terampil menggunakannya,
- e. pengelompokan sasaran, dan
- f. mutu teknis.

Media yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran daring saat pandemi ini juga harus dipilih dengan tepat sesuai dengan kebutuhan agar efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tersebut setidaknya harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain : (1) Mudah diakses oleh guru dan siswa, (2) Memotivasi siswa untuk belajar, (3) mendukung pembelajaran mandiri siswa , (4) mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran berbasis *smartphone* khususnya *Android* menjadi salah satu media yang tepat digunakan saat pembelajaran daring saat ini.

Adapun pemaparan analisis penggunaan aplikasi *smartphone* dalam pembelajaran PAI dengan ke 15 artikel yang peneliti himpun pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran memiliki manfaat memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam, siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*. Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan menggunakan *smartphone* siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis.

Adapun pemaparan analisis penggunaan aplikasi *smartphone* dalam pembelajaran PAI dengan ke 15 artikel yang peneliti himpun media pembelajaran berbasis

smartphone (*Android*) dikategorikan menjadi dua, yaitu (1) membutuhkan koneksi internet dalam menggunakannya (berbasis *on-line*), (2) tidak membutuhkan koneksi internet (*off-line*). Setidaknya media pembelajaran berbasis smartphone bisa diwujudkan dalam dua bentuk yaitu pertama permainan (*games*) dan yang kedua Multimedia Interaktif. Pemilihan jenis dan bentuk media yang akan dikembangkan harus didasarkan pada analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan sangat diperlukan agar nantinya media yang dikembangkan bisa dimanfaatkan secara efektif.

a. Aplikasi berbasis Android

Aplikasi berbasis android merupakan bahan ajar yang akan dikembangkan berupa m-learning versi *offline*, namun didalamnya juga ada beberapa data yang harus terkoneksi internet, tapi sebagian besarnya berbasis *offline*. Software yang akan digunakan dalam pembuatan bahan ajar berbasis Android yaitu MIT App inventor. Software Aplikasi MIT App Inventor terdiri dari designer dan blocks.

b. *E-learning*

*Mobile learning (M-Learning)* mengacu kepada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. *Mobile Learning (M-Learning)* merupakan bagian dari *electronic learning (e-Learning)* sehingga, dengan sendirinya, juga merupakan bagian dari *distance learning (d-Learning)*.

c. Sosial Media WhatsApp

Media sosial WhatsApp adalah salah satu media komunikasi yang dapat di install dalam Smartphone. Media sosial ini digunakan sebagai sarana komunikasi chat dengan saling mengirim pesan teks, gambar, video bahkan telpon. Media ini dapat aktif jika kartu telpon pengguna memiliki paket data internet.

d. Media Video

Media video tutorial adalah salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk melakukan pertukaran informasi antara pengirim (*transmitter*) dan penerima (*receiver*) sehingga tercapai suatu tujuan yang dikehendaki. Tutorial merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur, informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, dan gambar, baik diam maupun bergerak.

e. Aplikasi Smartphone KJPAI

Aplikasi smartphone KJPAI berbasis Android pada jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung merupakan media yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam mengakses informasi jurusan yang merupakan jenis aplikasi online. Pembuatan logo aplikasi, logo tampilan navigasi, dan lain-lainnya menggunakan software Adobe Photoshop.

f. Aplikasi “Smart Tajwid”

Tahap ini dilakukan proses pembuatan aplikasi. Hasil pengembangan dalam penelitian ini yaitu berupa aplikasi Smart Tajwid yang dibuat menggunakan 3 software utama yaitu Adobe Animate Illustrator CC 2017, Adobe Animate CC 2017 dan Adobe Audition CC 2017 yang kemudian di instal menjadi format APK. Produk akhir media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi Smart Tajwid terdiri dari halaman intro dan halaman menu utama/home, yaitu sebagai berikut:

g. Aplikasi Android ‘Bersalam’

Tujuan dari pengembangan aplikasi Android ‘Bersalam’ yaitu untuk internalisasi nilai-nilai keislaman/kebaikan pada diri mahasiswa, sehingga diperlukan aplikasi yang dapat memfasilitasi untuk menginput nilai-nilai yang telah dipraktikkan. Aplikasi BERSALAM didesain dengan adanya tampilan notifikasi atau pengingat untuk mendorong mahasiswa



melakukan/melaporkan kegiatan yang diidentifikasi/dihayati nilai-nilai Islamnya berdasarkan ajaran Islam. Disamping itu, tampilan aplikasi juga didesain dengan tampilan yang menarik, dimana terdapat fitur loading screen, profile, rationale dan petunjuk penggunaan, checklist isian harian & form isian kegiatan, proses, nilai Islam, dan dasar al-Quran & hadits, serta konversi dari data di aplikasi android BERSALAM ke format pdf untuk arsip dan penilaian bagi pengajar.

Berikut tabel tentang kategori penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran PAI:

**Tabel 4.4 Penggunaan Aplikasi Smartphone dalam Pembelajaran PAI**

Kategori Aplikasi Smartphone Pembelajaran Berdasarkan Teori	Kode Artikel
Aplikasi <i>Online</i>	B, C, D, F, I, M, N
Aplikasi <i>Offline</i>	A, E, G, H, J, K, L, O

Secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian yang digunakan terkait dengan pembelajaran PAI menggunakan *smartphone* dalam 10 tahun terakhir terbagi atas 3 kategori yakni metode kualitatif, kuantitatif, *Research and Development* (R&D) dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penggunaan aplikasi *smartphone* dalam proses pembelajaran PAI berdasarkan publikasi artikel 10 tahun terakhir meliputi aplikasi berbasis android, *e-learning*, sosial media whatsapp, media video, aplikasi *smartphone* KJPAI, aplikasi “Smart Tajwid” dan aplikasi android ‘Bersalam’.

Implikasi penelitian ini bagi pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini menambah referensi kepustakaan dalam penelitian yang lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi *smartphone* untuk pembelajaran PAI dan dapat digunakan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan serta sebagai acuan belajar bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah.

Rekomendasi bagi riset selanjutnya yaitu menambahkan jumlah artikel yang lebih banyak sehingga

dapat diketahui gambaran secara luas mengenai Metode penelitian yang digunakan terkait dengan pembelajaran PAI menggunakan *smartphone* dan penggunaan aplikasi *smartphone* dalam proses pembelajaran PAI .

