

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
ANDROID MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI MADRASAH  
ALYIAH NEGERI (MAN) 1 KOTA MALANG**

**TESIS**

OLEH

IDA FARIDATUL HASANAH

NIM 16720045

Dosen Pembimbing:

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd  
NIP.19690526 200003 1 003

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd  
NIP.19760619 200501 2 005

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PROGRAM PASCA SARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2018**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
ANDROID MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI MADRASAH  
ALIYAH NEGERI (MAN) 1 KOTA MALANG**

**TESIS**

Diajukan Kepada Program Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd)

Diajukan Oleh :

**Ida Faridatul Hasanah**

16770045



Dosen Pembimbing:

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd  
NIP.19690526 200003 1 003

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd  
NIP.19760619 200501 2 005

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PROGRAM PASCA SARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2018**

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Ida Faridatul Hasanah

NIM : 16770045


Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam


Judul Tesis : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Tesis dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Pembimbing I

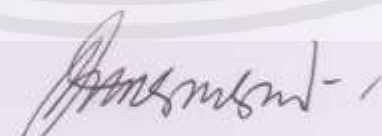
Pembimbing II

  
Dr. H Sugeng Lityo Prabowo, M. Pd  
NIP. 196905262000031003

  
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd  
NIP. 19606192005012005

**Mengetahui:**

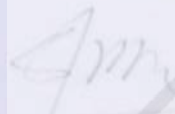
Ketua Program Magister Pendidikan Agama Islam

  
Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag  
NIP. 196910202000031001

## LEMBAR PENGESAHAN TESIS


Tesis dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang”, telah diuji dan dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 21 Maret 2018,

Dewan Penguji,

  
**Dr. Hj. Sutiah, M.Pd**


NIP. 19651006199303 2 003

Ketua Sidang

  
**Dr. Marno, M.Ag**


NIP. 19720822 200212 1 002

Penguji Utama

  
**Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd**

NIP. 19690526200003 1 003

Pembimbing I

  
**Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd**

NIP. 1960619200501 2 005

Sekretaris Sidang

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana,



**Prof. Dr. H. Sulvadi, M.Pd.I**

NIP. 197198203 1 005



**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ida Faridatul Hasanah

NIM : 16770045

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 20 Februari 2018

Hormat saya,



Ida Faridatul Hasanah

NIM. 16770045

## MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِّكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا ۝ ١٠٩

Artinya : Katakanlah, Sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)"

(Al Kahfi : 109)

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro), hlm. 304

## PERSEMBAHAN

Puji syukur ku panjatkan pada Allah SWT yang Maha segalanya telah memberikan limpahan karunia-Nya kepadaku, dengan ini kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang tersayang:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bpk. Bambang Jatmiko dan Ibu Nining Sukaesih, motivator terbesarku yang selalu mengerahkan pikiran serta tenaga untuk menempuh pendidikan bagi anak-anaknya terutama diriku, mereka yang selalu memberikan semangat dalam meniti kehidupan, mendidikku dengan keikhlasan dan tanpa pamrih. Mereka berdua adalah penyemangat hidupku serta pelipur laraku, tak pernah cukup ku membalas cinta ayah bunda. Berkat do'a dan Ridho merekalah saya bisa menyelesaikan tesis ini.
2. Yundaku tersayang, Nur Alfiah Khairunnisa, kakak iparku Erik Novaldi, S.H terimakasih atas doa, dukungan serta motivasi yang engkau berikan kepada adikmu. Mudah-mudahan kita selalu berada dalam balutan kasih sayang Allah SWT baik di dunia maupun di akhirat. Keponakanku Mazaya Fairuza Novaldi dan Maheera Faradiba Novaldi yang selalu membuat hati bahagia.
3. Adik-adikku tersayang, Aprilia Ana Nur Jannah, Putri Aulia Salsabila, Ahmad Rizki Dzaki Putra, Balqis Kamila Najihah, Ana Mahmudah kalian pun semangat dalam hidupku. Cerianya kalian menginspirasi tulisan ini.
4. Suamiku tersayang, Muhammad Yasin Al-arif, S.H., M.H, yang selalu memberikan kasih sayang, cinta, semangat serta dukungan. Mertuaku Alm.

- H. Poniran Mislan Rois dan Hj. Sri Banar, yang selalu mendukung perjalanan hidupku.
5. Keluarga besar Pondok Pesantren Hasanuddin, MAN 1 Bandar Lampung serta Pondok Pesantren Almunawwirus-sholeh Bandar Lampung yang telah menjadi ladang menimba ilmu dan mengajarkan berbagai kehidupan.
  6. Keluarga besar pondok pesantren Daarul Falaah Batu serta pondok pesantren Sabilur-Rosyad Gasek Kota Malang yang telah memberikanku banyak pengetahuan selama menempuh kuliah pascasarjana.
  7. Keluarga besar MPAI-A (2015 genap), MPAI-C (2016-ganjil), MPAI-A (2016 ganjil), Kamar Al-Farisi, Kamar Aula yang telah memberiku ruang untuk berbagi ilmu serta pengalaman.
  8. Sahabatku Maya Aulia, Ummi Inayati, Dewi Aminatush-sholihah, Upik Maharja, Rahmawati Sholikhah, Luluk Mufidah, Ulfia Muruu'ah, Isna Rahmah Shalihatin, Siti Choirah, Nurun Najmi yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
  9. Almamater tercinta Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim yang sangat dibanggakan.



## ABSTRAK

**Hasanah, Ida Faridatul.** 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Kota Malang*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: (1) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

---

**Kata Kunci:** Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif, Android, Hasil Belajar

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai kehidupan, yaitu dengan terciptanya berbagai inovasi-inovasi di segala bidang yang salah satunya ialah bidang pendidikan. Alat komunikasi yang saat ini mewabah di berbagai kalangan yaitu *smartphone* berbasis android mulai banyak ditawarkan untuk menunjang kebutuhan. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan salah satu yang dapat dilakukan guru ialah dengan menggunakan suatu media sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Kemampuan guru dalam menggunakan alat-alat multimedia sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Untuk itu perlu pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk menjawab tantangan zaman yang lebih mengedepankan teknologi dan informasi yang serba praktis dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN I Malang dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN I Malang.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dokumentasi serta test (*pre-test* dan *post-test*). Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 25 orang di kelas eksperimen dan 25 orang di kelas control. Sementara untuk uji hipotesis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah 1) penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran SKI kelas XI MAN 1 Kota Malang adalah baik, dalam proses pembelajaran SKI siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media android dengan presentase sebesar 48% 2) Ada pengaruh positif yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran berbasis android mata pelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang dengan hasil nilai signifikansi 0,000. Hal ini karena  $\text{Sig} < 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) dan memiliki pengaruh yang kuat karena didapat nilai koefisien sebesar 0,791. Dengan demikian semakin tinggi penggunaan media pembelajaran berbasis android maka diikuti dengan semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

## ABSTRACT

**Hasanah, Ida Faridatul.** 2018. *Development of Interactive Learning Media Based Android Subject History of Islamic Culture to Improve Student Results Class XI in MAN 1 Malang*. Thesis. Master Program of Islamic Religious Studies Graduate of Maulana Malik Ibrahim Islamic State University of Malang. Supervisor: (1) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

---

**Keywords:** Effect of Interactive Learning Media, Android, Learning Results

Technological advances and rapid information has affected a variety of life, i.e., with the creation of various innovations in all fields, one of which is education. Communication tools currently epidemic in many quarters that is android-based smartphone is starting numerous offered to support needs. As well as among students, as is the observation that do researchers in MAN 1 Malang there are approximately 93% of students of Class XI using android-based smartphone only as communication, access the social media and play songs and videos. In addition, the role of educators in interactive learning is very significant in determining the success of learning. Efforts to improve the learning quality of learners can be done in various ways, including by using media learning. For that we need the development of interactive learning media based on android to respond to the challenges of the times is a greater emphasis on technology and information that is practical and versatile fun.

This study aims to determine the use of android-based interactive learning media in the learning process of Islamic Cultural History of grade XI in MAN I Malang and to know the effect of the use of interactive learning media android based on learning outcomes Cultural History of Islamic subjects in class XI MAN I Malang.

The design used in this research is use a quantitative approach. Collecting data in this study using observation, questionnaire, documentation and test (*pre-test* and *post-test*). The number of respondents in this study were 25 people in the experimental group and 25 in the control class. Meanwhile, to test the hypothesis using a simple linear regression analysis techniques.

The research results of this development are: 1) the use of media-based learning android in the learning process SKI XI MAN 1 Malang is good, in the learning process SKI students are enthusiastic and able to receive the learning process by applying media android with a percentage of 48% 2) There is an effect a significant positive effect between android-based learning media SKI subject to class XI student learning outcomes MAN 1 Malang with the results of significant value 0,000. This is because the Sig <0.05 (0.000 <0.05) and had a strong influence because the obtained value of coefficient of 0.791. Thus the higher usage-based learning media Android then followed with the higher student learning outcomes in subjects SKI.

## مستخلص البحث

الحسنة، إيدا فريدة. ٢٠١٨. تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلي على أساس أندرويد في الدرس تاريخ الثقافة الإسلامية لترقية نتائج الطلاب في الفصل الحادي عشر المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مالانج. رسالة الماجستير، قسم تعليم الدين الإسلامية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: (١) د. سوجنغ ليستيو بربوو، (٢) د. سامسول سوسيلواوتي

**الكلمات المفتاحية:** تأثير الوسيلة التعليمية التفاعلي، أندرويد، نتائج الطلاب

تطوير التكنولوجيا والمعلومات السريعة قد أثرت على حياة مختلفة، وهذا هو بوجود مختلف الابتكارات في جميع المجالات وأحد منها هو في مجال التعليمية. بدأ الكثير لتقدمه لدعم الاحتياجات في تنتشر أدوات الاتصال الآن هو الهواتف الذكية على أساس أندرويد في مختلف المجتمعات. وكذلك بين الطلاب، كما الملاحظات التي يقوم بالباحثة في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مالانج هناك حوالي ٩٣٪ من طلاب الصف الحادي عشر باستخدام الهاتف الذكي على أساس أندرويد يقتصر على الاتصالات فقط، ويستخدم الوسيلة الإجتماعية وتشغيل الأغاني والفيديو. وبالإضافة إلى ذلك دور المعلمين في التعلم التفاعلي مهم جدا في تحديد نجاح التعلم. لكي تزداد جودة التعلم لدى المتعلمين بطريقة مختلفة هو باستخدام الوسيلة التعليمية. ولذلك تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس أندرويد هو في حاجة لجعل كل التكنولوجيا والمعلومات عملية وممتعة.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد استخدام وسائل الإعلام التعلم التفاعلي الروبوت القائم في عملية التعلم التاريخ الثقافي للإسلام وإلى تحديد تأثير استخدام تفاعلية الروبوت وسائل الاعلام التعلم القائم على مخرجات التعلم التاريخ الثقافي من الموضوعات الإسلامية في الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية I مالانج. تصميم المستخدمة في هذا البحث هو استخدام النهج الكمي. جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام الملاحظة، الاستبيان والوثائق واختبار) ما قبل الاختبار وبعد الاختبار. (وكان عدد من المشاركين في هذه الدراسة ٢٥ شخصا في المجموعة التجريبية و ٢٥ في فئة عنصر التحكم. وفي الوقت نفسه، لاختبار الفرضية باستخدام بسيطة تقنيات تحليل الانحدار الخطي.

نتائج البحوث من هذا التطور هي: (١) استخدام الروبوت التعلم القائم على وسائل الاعلام في عملية التعلم التاريخ الثقافي الإسلامية في الفصل الحادي عشر المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مالانج جيد، في عملية التعلم من التاريخ من الطلاب الثقافة الإسلامية متحمسون وقادرة على الحصول على عملية التعلم عن طريق تطبيق الروبوت وسائل الإعلام مع نسبة ٤٨٪ (٢) هناك تأثير إيجابي كبير بين تأثير وسائل الإعلام التعلم القائم على الروبوت، يخضع التاريخ الثقافي الإسلامي لنتائج التعلم من الطلاب في الصف الحادي عشر المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مالانج مع نتائج ذات قيمة كبيرة ٠.٠٠٠٠. وذلك لأن سيح  $0.000 < 0.05$  وكان لها تأثير قوي لأن القيمة التي تم الحصول عليها من معامل ٠.٠٧٩١. وهكذا فإن استخدام أعلى وسائل الإعلام التعلم القائم على الروبوت، ثم جاء مع ارتفاع المخرجات التعليمية للطلبة في مادي التاريخ الثقافي الإسلامي.



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang ”**, dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing ummat manusia kepada jalan kebenaran.

Penulisan tesis ini terselesaikan atas dukungan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya dengan ucapan *Jazakumullah ahsanal jaza'*, terkhusus kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag yang banyak memberi pencerahan kepada mahasiswa.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag dan sekretaris Bapak Dr. H. Muhammad Amin Nur, M.A yang selalu mengajarkan sikap kedisiplinan dalam mematuhi tata tertib perkuliahan.
4. Dosen Pembimbing I Bapak Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan dan koreksinya, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dosen Pembimbing II Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd yang



telah memberikan bimbingan, saran, dan sumbangan pemikiran sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Segenap Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan wawasan hasanah keilmuan, inspirasi dan motivasi kepada penulis.
7. Segenap staff TU dan Perpustakaan Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah membantu segala pelayanan kepada penulis.
8. Semua civitas MAN 1 Kota Malang khususnya kepala sekolah, Bapak Drs. Mohammad Husnan, M.Pd; waka kurikulum Drs. Sabilal Rosyad, kepala TU Drs. Bambang Hery Juliarto, Guru SKI kelas XI Ibu Hanik Ulfa, S.Ag., M.Pd serta semua pendidik khususnya yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi dalam penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta, ayah Bapak Bambang Jatmiko dan Bunda Nining Sukaesih, kakak, adik-adik serta keponakan-keponakan yang tak henti-hentinya memberikan motivasi, bantuan moril, materiil, usaha, doa untuk kesuksesan penulis dalam menempuh studi.
10. Kedua mertua tercinta Alm. H. Poniran Mislal Rois, dan Ibunda Hj. Sri Banar, kakak-kakak ipar serta keponakan-keponakan yang selalu memberikan dukungan untuk kesuksesan penulis dalam menempuh studi.
11. Suami tercinta, Muhammad Yasin Al-arif, M.H yang selalu sabar serta memberikan bantuan baik materiil maupun moril, perhatian, pengertian selama studi.

Semoga amal baik dan bantuan dari semua pihak tersebut mendapat imbalan pahala yang terbaik dari Allah SWT. Aamiin.

Malang, 20 Februari 2017

Ida Faridatul Hasanah  
16770045



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Sesuai dengan Transliterasi Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, merujuk pada *transliteration of arabic words and names used by the Institute of Islamic Studies, McGill University*

### A. Konsonan

Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Latin
ا	Tidak dilambangkan	ض	DI
ب	B	ط	ṭ
ت	T	ظ	ḍ
ث	Tsa	ع	(‘ koma menghadap ke atas)
ج	J	غ	Gh
ح	ḥ	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Dh	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	Sh	هـ	H
ص	ṣ	ی	Y

Hamzah ( ء ) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak ditengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma diatas ( ‘ ), berbalik dengan koma ( ‘ ) untuk pengganti lambang “ع”

## B. Vokal, panjang dan diftong

Vokal Pendek		Vokal Panjang		Diftong	
اَ	A	اَ	a<	اَيَّ	ay
اِ	I	اِيَّ	i>	اَوَّ	aw
اُ	U	اُوَّ	u>	اَبَّ	ba"

Vokal (a) panjang =	â	Misalnya	قَالَ	menjadi	qâla
Vokal (i) panjang =	î	Misalnya	قِيلَ	menjadi	qîla
Vokal (u) panjang =	û	Misalnya	دُونَ	menjadi	dûna

Khusus untuk bacaan ya" nisbat tidak boleh digantikan dengan "î", melainkan tetap ditulis "iy". Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya" setelah fathah ditulis dengan "aw" dan "ay".

Diftong (aw) =	اَوَّ	misalnya	قَوْل	menjadi	qowlun
Diftong (ay) =	اَيَّ	misalnya	خَيْر	menjadi	khayrun

## C. Ta' marbutah

Ta' marbûtah ditransliterasikan dengan "i" jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila ta' marbûtah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h".

الرسالة للمدرسة	Menjadi	Al-risalat li al-mudarrisah
في رحمة الله	Menjadi	Fî rahmatillâh



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Pernyataan Keaslian .....	iv
Motto .....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Abstrak .....	viii
Kata Pengantar .....	xi
Pedoman Transliterasi .....	xiv
Daftar Isi.....	xvi
Daftar Tabel .....	xix
Daftar Gambar.....	xx
Daftar Lampiran .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Kegunaan Penelitian.....	10
E. Hipotesis Penelitian .....	11
F. Asumsi Penelitian.....	12
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	13
H. Orisinalitas Penelitian .....	13
I. Definisi Operasional.....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
A. Landasan Teoritik.....	19
1. Media Pembelajaran .....	19
a. Sejarah Lahirnya Media Pembelajaran .....	19
b. Media Pembelajaran.....	22

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	30
3. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran .....	33
4. Media Pembelajaran Berbasis Android.....	35
B. Kajian Tentang Hasil Belajar .....	39
1. Pengertian Hasil Belajar .....	39
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	40
3. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar .....	42
C. Sejarah Kebudayaan Islam .....	43
1. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	44
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	45
3. Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	46
D. Penggunaan Media Pembelajaran Perspektif Islam .....	46
E. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa .....	52
F. Kerangka Berfikir.....	56
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>57</b>
A. Rancangan Penelitian .....	57
B. Variabel Penelitian .....	59
C. Populasi dan Sampel .....	61
1. Populasi .....	61
2. Sampel.....	63
D. Pengumpulan Data .....	64
E. Instrument Penelitian.....	70
F. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	71
G. Teknik Analisa Data.....	75
<b>BAB IV PAPARAN DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>79</b>
A. Deskripsi Data.....	79
1. Paparan Data Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android.....	79
2. Paparan Data Hasil Belajar .....	82
B. Uji Prasyarat Analisis.....	87
1. Uji Normalitas .....	87
2. Uji Linieritas .....	89
3. Uji Hipotesis .....	90
C. Analisis dan Hasil Uji T-Test.....	91

<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>95</b>
A. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses PembelajaranSKI Kelas XI MAN I Kota Malang .....	95
B. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran SKI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN I Kota Malang.....	97
1. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran SKI Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	99
2. Analisis Uji Beda T .....	101
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
A. Kesimpulan.....	103
B. Implikasi Teoritik .....	103
C. Saran.....	104

#### DAFTAR PUSTAKA



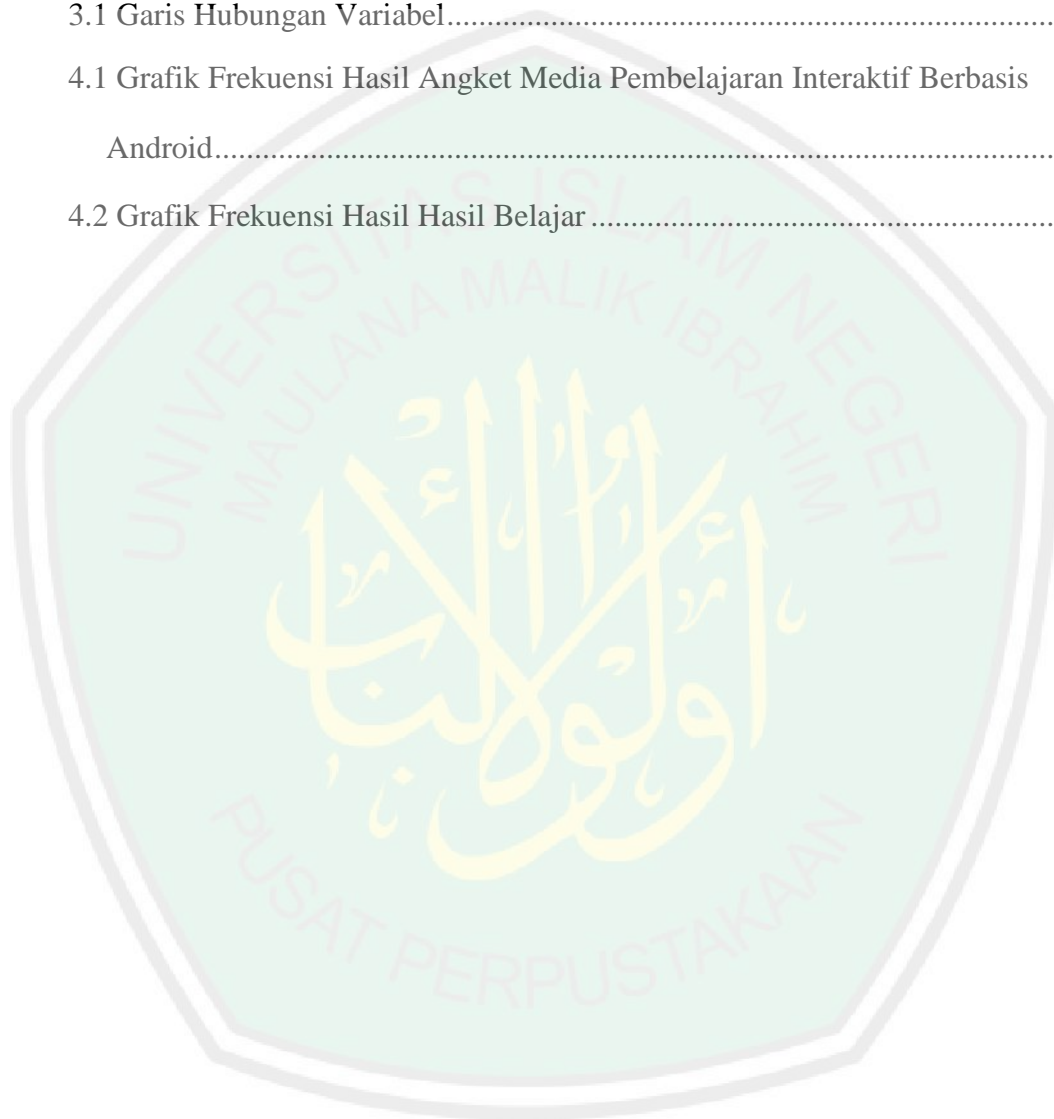
## DAFTAR TABEL

1.1 Orisinalitas Penelitian .....	15
3.1 Rancangan Penelitian Eksperimen .....	59
3.2 Penjabaran Variabel dan Indikator .....	61
3.3 Jumlah Populasi .....	62
3.4 Penilaian Item Sebelum Dilakukan Eksperimen .....	68
3.5 Kisi-kisi Instrumen .....	70
3.6 Kriteria Validitas .....	72
3.7 Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android .....	73
3.8 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha .....	74
3.9 Hasil Reliabilitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android .....	75
4.1 Deskripsi Data Hasil Angket Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android .....	80
4.2 Kategori Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android .....	82
4.3 Kategori Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android .....	83
4.4 Kategori Hasil Belajar Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android .....	85
4.5 Uji Tes Formalitas Kelas Kontrol dan eksperimen .....	86
4.6 Paired Samples Statistics Kelas Kontrol dan eksperimen .....	86
4.7 Hasil Uji Normalitas Metode <i>Kolmogorov Smirnov Z</i> .....	88
4.8 <i>Output</i> Uji Linieritas Variabel Media Pembelajaran Berbasis Android(X) dengan hasil belajar SKI (Y) .....	89
4.9 Kriteria Koefisien .....	90
4.10 <i>Output</i> Uji Hipotesis dengan Teknik Analisis Regresi Linier Sederhana .....	91
4.11 Normalitas Pre Test dan Post Test kelas eksperimen .....	92
4.12 Paired Samples Statistics Kelas Eksperimen .....	93
4.13 Paired Samples Test .....	93



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berfikir.....	56
3.1 Garis Hubungan Variabel.....	60
4.1 Grafik Frekuensi Hasil Angket Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.....	81
4.2 Grafik Frekuensi Hasil Hasil Belajar .....	84



**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Permohonan Izin Survey .....	111
2. Lembar disposisi .....	112
3. Permohonan Izin Penelitian .....	113
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	114
5. Hasil Pelajar Pre-test dan Post-test Siswa Kelas Eksperimen .....	116
6. Hasil Pelajar Pre-test dan Post-test Siswa Kelas Konrol .....	117
7. Angket Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android .....	118
8. Hasil angket Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android .....	120
9. Uji Validasi Angket Media Pembelajaran Berbasis Android .....	122
10. Uji Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran Berbasis Android .....	124
11. Soal Pre-test dan Post-test .....	125
12. Dokumentasi Penelitian .....	127

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan utama dalam kehidupan, hal ini disebabkan karena tingkat pendidikan dapat menunjukkan kualitas sumber daya yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Pendidikan di Indonesia saat ini yang menerapkan kurikulum 2013 menuntut guru dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan peran yang bertujuan mengembangkan potensi anak didik secara optimal.<sup>2</sup> Pada kurikulum ini aspek yang cenderung ditekankan ialah pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik, hal tersebut tentu menuntut kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran efektif dan bermakna, kurikulum 2013 juga menuntut guru untuk mampu mengorganisasi pembelajaran secara efektif.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.<sup>3</sup> Penggunaan alat bantu mengajar di sekolah maupun lembaga pendidikan, dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan, produk dan pemanfaatan teknologi yang saat ini semakin pesat. Disamping itu,

---

<sup>2</sup> Sofani Amri, *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), hlm. 30.

<sup>3</sup> Ayu Kurniati, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, (Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011), hlm. 2

kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi para pendidik agar terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan peserta didiknya di era globalisasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) selalu berkembang sangat pesat yang mana perkembangannya telah mempengaruhi berbagai kehidupan bahkan merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat.<sup>4</sup> Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang, salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *elektronik learning (e-learning)*. *E-Learning* didefinisikan sebagai proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan media internet.<sup>5</sup>

Pentingnya media pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Q.S An-Nahl: 125 sebagai berikut :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ<sup>ط</sup>

<sup>4</sup>[https://www.academia.edu/20305619/4\\_Purwo\\_Riwayadi\\_PEMANFAATAN\\_PERKEMBANGAN\\_TEKNOLOGI\\_INFORMASI\\_DAN\\_KOMUNIKASI?auto=download](https://www.academia.edu/20305619/4_Purwo_Riwayadi_PEMANFAATAN_PERKEMBANGAN_TEKNOLOGI_INFORMASI_DAN_KOMUNIKASI?auto=download), diakses tanggal 20 Juni 2017.

<sup>5</sup> Annas Ribab Sibilana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang", Tesis, (Batu: Pascasarjana UIN Malang, 2016), hlm. 21

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.*<sup>6</sup>

Dalam tafsir Al-qur'an Hidayatun Insan, disebutkan:

1. Jalan Tuhanmu; yang lurus; yang di dalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal yang shaleh.
2. Hikmah; artinya tepat sasaran; yakni dengan memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk kedalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, mendahulukan yang terpenting, memperhatikan mad'u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami mereka, dengan permisalan, dengan lembut dan halus, adapula yang menafsirkan hikmah di sini dengan Al-Qur'an.
3. Pelajaran yang baik; yakni nasehat yang baik dan perkataan yang menyentuh. Termasuk pula memerintah dan melarang dengan *targhib* (dorongan) dan *tarhib* (menakut-nakuti).
4. Bantahlah mereka dengan cara yang baik; jika orang yang didakwahi menyangka bahwa yang dipegangnya adalah kebenaran atau sebagai sebagai penyeru dalam kebathilan, maka dibantah dengan cara yang baik; yakni cara yang dapat membuat orang tersebut mau mengikuti secara akal maupun dalil.

Dari tafsir diatas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika

---

<sup>6</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro), hlm. 281



dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.<sup>7</sup>

Untuk kepentingan kemajuan teknologi *mobile* dan meningkatkan keterjangkauan serta kemampuan luas, perangkat *mobile platform* khususnya android telah berubah dari alat komunikasi menjadi alat untuk sosialisasi, hiburan dan belajar. Ini sangat merubah fungsi dunia, bahkan proses pembelajaran. Belajar melalui ponsel atau *mobile learning* atau *M-Learning* adalah jenis *e-learning* yang memberikan isi pendidikan dan pembelajaran materi pendukung melalui perangkat komunikasi nirkabel.<sup>8</sup> Kehadiran *M-Learning* memang tidak bisa menggantikan pembelajaran langsung dengan tatap muka dalam kelas, melainkan hanya sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan siswa untuk mempelajari kembali materi yang belum dipahami dimanapun dan kapanpun.

Salah satu yang dapat dilakukan guru dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan diantaranya ialah menggunakan suatu media sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar siswa. Dalam kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah yang semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan. Dengan perkembangan teknologi pembelajaran di era ini memunculkan pembelajaran berbasis multimedia, yang menyajikan kemasan sumber pembelajaran dalam bentuk hypermedia seperti *e-learning*, *blog*, *web course*, *website* dan sebagainya. Kondisi ini dalam pembelajaran sangat menguntungkan terutama peserta didik akan terangsang untuk belajar, terjadi keaktifan belajar siswa dan membuat siswa lebih kreatif karena sumber belajar yang bervariasi.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> M. Ramli, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-qur'an dan Al-Hadits", *Ittihad Jurnal Kopertais*, Volume 123 No.23, (April,2015), hlm 134

<sup>8</sup> Wulandari Adi Putri K, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK N 3 Surabaya*, *Jurnal IT-Edu* Volume 01 2016, hlm. 104

<sup>9</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti,1989),hlm 2

Secara umum kemampuan guru dalam menggunakan alat-alat multimedia sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Selain itu, penggunaan metode yang tepat juga menentukan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif. Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa metode pembelajaran klasik, yaitu metode ceramah belum sepenuhnya dapat diganti oleh guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Daryanto mengatakan bahwa metode ceramah adalah cara penyajian yang dilakukan dengan penjelasan lisan secara langsung (bersifat satu arah) terhadap peserta didik.<sup>10</sup> Lebih tepatnya tugas guru sebagai penyampai materi dan tanggung jawab siswa adalah menghafal semua materi itu. Memang pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam jangka panjang. Seperti yang dikatakan Melvin L. Siberman, dalam bukunya yang berjudul *Active Learning* beliau berpendapat bahwa “kita dapat menceritakan sesuatu kepada siswa dengan cepat. Namun siswa akan melupakan apa yang kita ceritakan itu dengan lebih cepat”.<sup>11</sup>

Pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi berbasis android belum dilakukan oleh para guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang ada di madrasah-madrasah, hal ini dikarenakan guru yang kurang antusias menggunakan media berbasis android, dikarenakan belum bisa membuat serta

---

<sup>10</sup> Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: Publisher, 2009), hlm. 390

<sup>11</sup> Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Strategies to teach Any Subject*. (Allyn and Bacon, Boston, 1996). Penerjemah, Raisul Muttaqin, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2014), hlm. 9

merancang pembelajaran tersebut atau menganggap hal yang terlalu banyak dampak negatifnya dibanding positifnya.

Peran pendidik pada pembelajaran interaktif sangat signifikan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menentukan pendekatan yang sesuai dengan karakter siswa dan materi. Kelemahan-kelemahan pendekatan yang digunakan oleh guru cenderung normatif. Muhaimin menegaskan bahwa kurang kreatifnya guru dalam menggali metode yang bisa digunakan, menyebabkan kegiatan pembelajaran cenderung monoton.<sup>12</sup> Upaya agar kualitas pembelajaran peserta didik meningkat dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sifat lingkungan belajarnya.

Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah ialah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan, pembiasaan. Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan-

---

<sup>12</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 89-90

untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Kenyataannya setelah ditelusuri pada sebuah penelitian, pendidikan SKI menghadapi beberapa kendala antara lain materi SKI lebih terfokus pada aspek kognitifnya dan minim dalam pembentukan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Pendidik juga kurang memberikan motivasi dan menggunakan model pembelajaran yang statis.<sup>13</sup> Hal ini terjadi di MAN 1 Malang yang menurut beberapa siswa mata pelajaran SKI susah difahami serta kurang diminati, mereka merasa takut dalam menghadapi mata pelajaran tersebut<sup>14</sup>, alasan ini merupakan salah satu faktor hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan dan kurang sesuai harapan.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang ini terhadap hasil belajar siswa terbukti dengan penggunaan media yang selama ini diterapkan dalam proses belajar mengajar. Biasanya guru memberikan pengantar dalam pembelajaran terkait dengan pembahasan yang kemudian dilanjutkan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, jigsaw dalam penyampaian pelajaran dan menggunakan beberapa media untuk menjelaskannya.<sup>15</sup>

Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang merupakan salah satu madrasah favorit di kota Malang. Dengan menyandang akreditasi A, prosentase peminat pada madrasah ini setiap tahunnya sangat melonjak, tercatat dalam tahun 2017 terdapat 979 pendaftar, namun MAN 1 Malang hanya menerima 376 siswa yang berarti hanya 30% siswa yang diterima dari keseluruhan pendaftar.

---

<sup>13</sup> Euis Sofi, *Pembelajaran berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri*, Tanzhim Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Volume 01 2016, hlm. 50

<sup>14</sup> Yeni Hikmatius dan Hanin Salsabila, wawancara siswa kelas XI IPS2 MAN 1 Malang, (Malang, 31 Juli 2017)

<sup>15</sup> Hanik Ulfa, wawancara guru SKI MAN 1 Malang, (Malang, 29 Juli 2017)



Berbagai fasilitas memadai telah dimiliki oleh madrasah ini, selain itu prestasi telah diraih baik dari prestasi madrasah, guru serta siswa yang sangat memukau dalam setiap tahunnya.<sup>16</sup> Program unggulan yang dilaksanakan pada Madrasah tersebut yang berupa program IT, Olimpiade, kelas keagamaan serta boarding school yang menjadi icon MAN 1 Malang. Uniknya, siswa yang mengikuti program IT hingga selesai akan mendapatkan sertifikat setingkat D1.<sup>17</sup>

Penggunaan *handphone* sudah sangat berkembang pesat di semua kalangan, begitupun pada kalangan pelajar hampir semuanya menggunakan *handphone*. Fenomena ini juga terjadi pada siswa-siswi MAN 1 Malang, berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti, dari 68 responden, hanya 5 yang tidak memiliki *smartphone* atau tablet dan dari ke 68 tersebut, 63 siswa yang menggunakan *handphone* berbasis android.

Menurut hasil pengamatan peneliti, kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di MAN 1 Malang khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah menggunakan media. Namun, penggunaan media interaktif berbasis android belum digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini merupakan suatu kendala apabila kita melihat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, sekiranya perlu ada pemanfaatan media pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif.

Berdasarkan deskripsi di atas dan untuk meningkatkan prosentase penggunaan media interaktif serta dapat menarik antusiasisme peserta didik

---

<sup>16</sup> <http://manmalang1.sch.id>, diakses tanggal 15 Oktober 2017.

<sup>17</sup> Sasongko, wawancara salah satu staf TU MAN 1 Malang, (Malang, 31 Juli 2017)



serta dapat memudahkan dalam mengakses sumber pengetahuan atau bahan ajar, maka peneliti mencoba untuk meneliti sebuah media, yaitu *mobile learning* berbasis Android. Peneliti berharap media pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Mobile learning* ini juga akan membantu para pendidik dalam menyampaikan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Malang*”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 1 Malang?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 1 Malang?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 1 Malang
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 1 Malang

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **a. Bagi Siswa**

- 1) Dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar sejarah kebudayaan Islam.
- 2) Dapat memperluas wacana ilmu-ilmu sejarah kebudayaan Islam.

##### **b. Bagi Guru**

- 1) Sebagai bahan masukan bagi guru MAN 1 Kota Malang untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, efisien dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.

##### **c. Bagi Sekolah**

- 1) Dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar sejarah kebudayaan Islam.

- 2) Dapat memaksimalkan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui media.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis berasal dari bahasa Inggris *Hypo* (di bawah) dan *thesa* (kebenaran). Secara etimologi hipotesis dapat didefinisikan sebagai kebenaran yang ada dibawah, kebenaran sementara, kebenaran yang masih perlu diuji.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Sukmadinata hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang diteliti.<sup>19</sup> Nasution mengungkapkan bahwa hipotesis itu adalah pernyataan tetatif yang merupakan dugaan atau rekaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.<sup>20</sup>

Secara umum hipotesis dalam penelitian ini menjadi dua kategori, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternative ( $H_a$ ). Berdasarkan pembagian tersebut, hipotesis nol ( $H_0$ ) penelitian ini ialah: tidak ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SKI kelas XI di MAN 1 Kota Malang. Sedangkan hipotesis alternative ( $H_a$ ) dari penelitian ini ialah: ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SKI kelas XI di MAN 1 Kota Malang.

### **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian merupakan anggapan-anggapan dasar mengenai hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melakukan penelitian.

---

<sup>18</sup> Sukidan dan Munir, *Metodologi Penelitian: Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Pendidikan* (Surabaya: Insan Cendekia, 2005), hlm. 123

<sup>19</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011), hlm. 305

<sup>20</sup> Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 39

Dengan demikian asumsi yang dipakai dalam penelitian yang berjudul pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Kota Malang adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar setiap siswa dengan adanya nilai yang baik dan memuaskan.
2. Nilai siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MAN 1 Kota Malang pada hasil pre test dan post test mewakili hasil belajar siswa.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mampu meningkatkan hasil belajar siswa pengukuran menggunakan regresi sederhana.
4. Siswa sebagai responden mengerti dan memahami isi angket kemudian memberikan jawaban yang jujur terhadap pernyataan yang diajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
5. Membantu guru pada proses pembelajaran SKI di MAN 1 Kota Malang.
6. Mempermudah guru dalam memberikan materi pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Malang.

#### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dari penelitian ini dibatasi pada masa media pembelajaran interaktif berbasis android hasil belajar pada mata pelajaran SKI. Ruang lingkup penelitian ini meliputi dua variabel dalam penelitian, yakni: (1)

Variabel Independen (variabel Bebas) yaitu Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android, dan (2) Variabel Dependen (variabel terikat) yaitu hasil belajar siswa. Kedua variabel diatas selanjutnya dijabarkan kedalam beberapa indikator berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Selanjutnya indikator-indikator penelitian di atas dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan yang diberikan kepada sampel penelitian, dalam hal ini siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang.

#### H. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui lebih jelas tentang permasalahan seputar penelitian dalam tesis ini, kiranya sangat penting untuk mengkaji lebih dahulu hasil penelitian yang hampir mempunyai kesamaan dalam segi permasalahan. Dengan tujuan dapat mengetahui persamaan dan perbedaan hasil penelitian sehingga menjamin orisinalitas tesis ini.

Beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut: penelitian yang dilakukan oleh Mustafa Ali, pada penelitian tesis yang mengangkat judul “*Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*”, Berdasarkan dari hasil penelitian ini bahwa menggunakan media *flash* dapat menyajikan pembelajaran yang bersifat interaktif, yaitu mengandung visual gambar, suara, gerak, teks dan contoh konkrit yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian ini terlihat bahwa siswa termotivasi



belajarnya dan tingkat pemahamannya juga meningkat, karena seolah dihadapkan secara langsung kepada objek belajar.<sup>21</sup>

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hidayatul Qomariyah pada penelitian tesis yang berjudul, “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ICT.<sup>22</sup>

Selanjutnya dalam penelitian Annas Ribab Sibilana pada penelitian tesis yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA N 2 Malang*”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa telah terbukti menarik dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan produk ini sangat layak digunakan.<sup>23</sup>

Terakhir yaitu penelitian dilakukan oleh Khoirul Anam pada Jurnal Pendidikan Islam : Tadarus yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani uqiman*”

---

<sup>21</sup> Mustafa Ali, *Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*, Tesis, (Batu: Pascasarjana UIN Malang, 2012)

<sup>22</sup> Hidayatul Qomariyah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang*, Tesis, (Batu: Pascasarjana UIN Malang, 2016)

<sup>23</sup> Annas Ribab Sibilana, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*”, Tesis, (Batu: Pascasarjana UIN Malang, 2016)

Bangkalan”. Dalam penelitiannya ini dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa.<sup>24</sup>

Untuk lebih mudah memahami persamaan dan perbedaan judul peneliti dengan penelitian terdahulu, maka selanjutnya peneliti akan membuat klasifikasi seperti paparan table di bawah ini:

**Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan**

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Mustafa Ali, pada penelitian tesis yang mengangkat judul “ <i>Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2</i> ”, Tesis, 2011.	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif.	- Objek Sekolah - Media yang digunakan adalah <i>Multimedia Interaktif</i> . - Mata pelajaran yang difokuskan ialah Bahasa Arab.	- Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan media berbasis Android pada jenjang Madrasah Aliyah kelas XI di MAN 1 Malang.
2.	Hidayatul Qomariyah pada penelitian tesis yang berjudul, “ <i>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang</i> ”, Tesis,	Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar.	- Objek Sekolah - Objek yang dikaji dalam penelitiannya ialah siswa MI kelas 4.. - Media yang digunakan ialah <i>ICT</i> .	- Materi yang digunakan ialah Sejarah Kebudayaan Islam mengenai Perkembangan Peradaban Bani Umayyah 1 Damaskus .

<sup>24</sup> Khoirul Anam, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan*, (Jurnal Pendidikan Islam : Tadarus, 2015)

	2016.			
3.	Annas Ribab Sibilana, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA N 2 Malang</i> ”, Tesis, 2016.	- Media yang digunakan berbasis android.	- Penelitian Pengembangan. - Objek Sekolah - Mata pelajaran yang di terapkan ialah PAI .	- Penelitian yang dilakukan ini lebih fokus pada pengaruh media berbasis Android pada jenjang Madrasah Aliyah kelas XI di MAN 1 Malang. - Materi yang digunakan ialah Sejarah Kebudayaan Islam mengenai Perkembangan Peradaban Bani Umayyah 1 Damaskus .
4.	Khoirul Anam pada Jurnal Pendidikan Islam : Tadarus yang berjudul “ <i>Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan</i> ”. Jurnal Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam, 2015.	Pengaruh media pembelajaran	- Objek Sekolah - Mata pelajaran yang di terapkan ialah PAI.	

Dari kajian terhadap hasil penelitian yang ditulis oleh peneliti tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keempatnya sama-sama memberikan porsi untuk melakukan penelitian terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran yang bervariasi. Namun peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan

judul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Kota Malang.

## I. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka peneliti perlu memberikan penegasan dan pembahasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Terdapat beberapa definisi operasional yang harus difahami agar memudahkan penelitian, diantaranya:

1. *Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android* adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol, dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.<sup>25</sup> Sistem operasi menggunakan ponsel pintar (*Smartphone*) berbasis android yang merupakan sebuah sistem operasi perangkat bergerak *Smartphone* yang berbasis linux yang mencakup operasi sistem, *middleware* dan aplikasi<sup>26</sup> yang mampu menjadi perantara, penyampai pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan, atau dalam konteks ini informasi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik.
2. *Sejarah Kebudayaan Islam* adalah salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang mana berkomposisi pengetahuan mengenai

<sup>25</sup> Sharon E. Smaldino., dkk, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar Interpratama Offset, 2012, hlm. 169

<sup>26</sup> Aviv Asmara Khahar, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Android pada Materi Bunyi Siswa SMA," *Artikel Universitas Negeri Malang*, hlm 2

kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa dan keadaan manusia dalam masa lampau yang kaitannya dengan keadaan masa kini. Mata pelajaran ini merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau. Cara memperolehnya melalui penyelidikan dan analisis atau peristiwa-peristiwa masa lampau, sebagai falsafah yang didasarkan kepada pengetahuan tentang perubahan-perubahan masyarakat, dengan kata lain sejarah seperti ini merupakan ilmu tentang proses suatu masyarakat.

3. Hasil belajar ialah hasil yang diperoleh seseorang dalam proses pembelajaran, dan hasil tersebut dapat berbentuk kognitif, afektif dan psikomotorik yang mana penilaiannya melalui tes.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teoritik

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Sejarah lahirnya media pembelajaran

Dinamika serta perkembangan media pembelajaran melalui beberapa proses dan waktu yang cukup panjang. Keberadaan media ddalam pembelajaran berkembang seiring perkembangan pendekatan pembelajaran, perkembangan teknologi dan perkembangan pola hidup masyarakat.

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi perkembangan teknologi komunikasi yang lebih awal muncul. Kalau dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu guru (teaching aids). Alat bnatu yang dipakai adalah alat bantu visual, focus media hanya pada aspek visualisasi materi pembelajaran, belum menyentuh pada aspek audi dan kinestik. Media pembelajaran awalnya dikenal melalui suatu gerakan dalam dunia pendidikan yang dinamakan “Visual Educational” pada tahun 1920-an.<sup>27</sup> Pada gerakan ini dalam dunia pendidikan guru harus mebggunakan gambar-gambar untuk memperjelas dalam proses belajar mengajar. Sebelum itu pada tahun 1440 Johannes

---

<sup>27</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), Hlm.40

Gutenberg telah mencipkakan mesin cetak yang tercatat sebagai pencipta pertama di dunia.

Setelah media visual berkembang secara cepat dengan berbagai modifikasi dan kreasi setiap generasi maka muncullah media audio. Munculnya media audio ini diawali dengan ditemukannya radio pada tahun 1930-an. Pada masa inilah muncul gerakan yang mengarah pada penciptaan dan penggunaan media *Audiovisual Education* yang menekankan pentingnya penggunaan audio-visual dalam pembelajaran. Gabungan dua jenis media ini mengilhami para guru menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran.<sup>28</sup> Pada periode ini mulai dikenal AVA (*Audiovisual Aids*) yaitu alat peraga yang menyajikan bahan-bahan visual dan audio untuk memperjelas apa yang disampaikan guru kepada siswa. Sehingga, pada masa ini dalam proses pembelajaran tidak hanya difokuskan pada alat bantu visual saja, namun sudah dilengkapi dengan suara untuk menjelaskan visualisasi materi pelajaran.

Perkembangan berikutnya terjadi pada tahun 1950-an dimana pendidikan dipandang sebagai suatu proses komunikasi yang memiliki komponen-komponen tersendiri. Thomas dan Weaver pada tahun 1944 menciptakan suatu model komunikasi untuk kegiatan elektronika dan dalam kawasan matematika, sehingga munculah *Audiovisual Communication*. Selanjutnya muncul istilah *Educational Communication*, dan kemudian *Educational Media*. Semuanya menampilkan fungsi baru yaitu komunikasi dalam penggunaan media. Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Sejak saat itu, alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai alat penyalur pesan atau media pembelajaran. Sehingga guru tidak memposisikan media sebagai alat bantu mengajar saja tetapi siswa bisa menggunakan media tersebut untuk memahami materi pembelajaran meskipun tanpa kehadiran guru dikelas.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*,.....hlm.41

<sup>29</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*,.....hlm.42-43

Lalu pada tahun 1960-1965 muncul teori tingkah laku (behaviorism theory) ajaran B.F Skinner yang mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini mendorong orang untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Media struksional yang terkenal yang dihasilkan teori ini adalah *teaching machine* dan *programming instruction*. Media pembelajaran berkembang lagi pada tahun 1965-1970. Hal ini terkait dengan pendekatan sistem (system approach) yang mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Para guru di berbagai sekolah mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut mulai dipakai berbagai format media yang bervariasi sesuai modalitas belajar. Sebagian siswa ada yang lebih senang menggunakan media audio, sebagian melalui media visual, sebagian lagi senang melalui media cetak, yang lain melalui audio visual dan sebagainya. Dari sini lahirlah konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.<sup>30</sup>

Pada tahun 1990-an media komunikasi makin berkembang pesat, terutama media berbasis komputer. Media berbasis computer tidak lagi sekedar berbasis audio-visual tetapi juga sentuhan (*touching*) yang lebih menekankan pada interaksi langsung antara penyampai pesan, media, serta penerima pesan. Pada periode dekade ini mulailah berkembang media audio-visual-kinestetik. Kolaborasi suara, visualisasi dan *touching* dengan berbagai bentuk dan desain.<sup>31</sup> Komputer layar sentuh, handphone layar sentuh, *tele conference* serta yang lainnya.

Dari beberapa uraian di atas, dapat dilihat bahwa media sudah selayaknya tidak dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih pada alat penyalur pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

---

<sup>30</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*,.....hlm.43

<sup>31</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*,.....hlm.44

Dengan demikian sejarah perkembangan media pembelajaran dari masa ke masa dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan pola hidup masyarakat. Media pembelajaran yang pada mulanya hanya sebagai alat bantu mengajar, lalu berkembang menjadi penyalur pesan.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang memang harus dipertimbangkan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian ada baiknya mengetahui pengertian media pembelajaran. Menurut KBBI, media diartikan sebagai perantara, penghubung; alat (sarana) komunikasi.<sup>32</sup> Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab berasal dari kata وَسَائِلٌ yang bermakna pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>33</sup>

Sedangkan pendapat Niken Ariani dan Dany Haryanto, media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.<sup>34</sup> Gerlach & Ely menjelaskan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu

---

<sup>32</sup> KBBI, 2005, hlm. 726

<sup>33</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), hlm. 3.

<sup>34</sup> Niken, Dani Haryono, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan prospektif)*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010), hlm. 63.



memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>35</sup> Dengan demikian media merupakan segala sarana sebagai perantara penyalur pesan sehingga dengan menggunakannya komunikasi dan belajar dapat dipermudah.

Miarso berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>36</sup> Yang mana pendapat ini juga dikuatkan oleh Gagne, bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”<sup>37</sup>, seperti yang diungkapkan Gagne dalam penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Sejalan dengan itu Association of education and Communication Technology (AECT) dalam Asnawir, mendefinisikan yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>38</sup> Gagne & Briggs secara implisit menguraikan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang dapat terdiri dari buku, tape recorder, film, gambar, grafik ataupun computer.<sup>39</sup>

---

<sup>35</sup> Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 3.

<sup>36</sup> Yusuf Hadi Miarso, , *Menyemai Benih teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada karya, 2004), hlm. 458

<sup>37</sup> Ali, Mohammad, *E-Learning in the Indonesian Education System*. Asian Pacific Cyber Education Journal. Vol. 1. No 2. 2005, hlm. 15.

<sup>38</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.11.

<sup>39</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 3.



Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah segala bentuk perantara yang dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar. Sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat merangsang peserta didik dalam pembelajaran secara efektif dan efisien, serta menumbuhkan rasa semangat pada diri peserta didik untuk lebih giat belajar.

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah dan mendukung tersampainya materi yang sulit dijelaskan kepada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah disampaikan serta dipahami jika menggunakan media pembelajaran, maka dapat dikemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam media pembelajaran diantaranya ialah:

1) Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu melakukannya. Diantaranya yaitu; 1) Ciri fiksatif, 2) Ciri manipulatif, dan 3) Ciri distributif.<sup>40</sup>

a) Ciri fiksatif : Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video, audio, disket komputer, dan lain-lain.

---

<sup>40</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm 15.

- b) Ciri manipulatif : Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada anak didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
- c) Ciri distributif : Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar anak didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Ciri media pembelajaran diatas merupakan hal yang semestinya diperhatikan oleh pendidik sebagai bahan pertimbangan dalam memilih, menciptakan dan menggunakan media. Selain ciri-ciri media pembelajaran di atas, terdapat pula peranan media pembelajaran yang dipengaruhi oleh ruang, waktu, pendengar serta sarana dan prasarana yang tersedia. Adapun peranan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik
- b) Dapat mengatasi batasan-batasan ruang kelas
- c) Dapat mengatasi apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil.

- d) Dapat mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik.
- e) Dapat mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah.
- f) Dapat mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga.
- g) Dapat mengatasi peristiwa-peristiwa alam. Misalnya, terjadinya letusan gunung berapi dapat digunakan media gambar, film dan sebagainya.
- h) Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar. Misalnya berkunjung ke museum, kebun binatang dan sebagainya.
- i) Dapat memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda.
- j) Dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.<sup>41</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik bagi pendidik maupun peserta didik.

## 2) Prinsip pemilihan media pembelajaran

Memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran tidaklah mudah. Selain memerlukan analisis mendalam dengan

<sup>41</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*,.....hlm 31

mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan beberapa prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat. Terdapat tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu: 1) Prinsip efektifitas dan efesiensi, 2) prinsip relevansi, 3) prinsip produktivitas.<sup>42</sup>

a) Prinsip Efektifitas dan Efesiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif. Sedangkan efesiensi merupakan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu dan sumber lainnya seminimal mungkin.

b) Prinsip Relevansi

Salah satu pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran ialah dengan mempertimbangkan kesesuaian media tersebut terhadap materi yang akan disampaikan. Relevansi ini terdapat dua macam, yaitu relevansi ke dalam dan relevansi keluar. Relevansi ke dalam adalah pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi dan evaluasi materi pembelajaran. Selain itu, relevansi ke dalam juga mempertimbangkan pesan, guru, kebutuhan siswa, serta sesuai dengan materi yang disampaikan.

Sedangkan relevansi keluar adalah pemilihan media yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat secara luas. Oleh karena itu media pembelajaran disesuaikan dengan problem yang dihadapi siswa serta disesuaikan dengan apa yang sedang cendrung di kalangan peserta didik, artinya media yang digunakan sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik yang sehari-hari dilihat, didengar dan dialami.

c) Prinsip Produktivitas

Dalam memilih media pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target serta

<sup>42</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*,.....hlm.116

tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.

Dengan demikian dalam memilih media, perlu dipertimbangkan ketiga prinsip di atas. Tentunya media lebih produktif, relevansi serta efektif dan efisien sehingga media pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### 3) Media pembelajaran interaktif

Era globalisasi dalam dunia pendidikan saat ini, telah marak dengan pemanfaatan media yang semakin hari semakin berkembang, yaitu dengan menggunakan berbagai media (multimedia) yang diarahkan kepada computer. Multimedia interaktif sering disebut dengan penggabungan antara media dan teknologi.

Media interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh dari media interaktif diantaranya ialah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan lain-lain.<sup>43</sup> Dengan demikian media pembelajaran interaktif adalah berbagai macam kombinasi media multimedia (grafik, teks, suara, video dan animasi) yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

#### 1) Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

---

<sup>43</sup> Sharon E. Smaldino., dkk, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar Interpratama Offset, 2012, hlm. 169



Keunggulan proses belajar yang menggunakan pembelajaran multimedia diantaranya ialah;

- Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan sebagainya.
- Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, misalnya; gajah, rumah, dan lain-lain.
- Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti; sistem tubuh manusia, beredarnya planet dan lain-lain.
- Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti; bulan, bintang, salju dan lain-lain.
- Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti; letusan gunung berapi, harimau dan lain-lain.<sup>44</sup>

## 2) Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Adapun kelemahan dari multimedia interaktif ialah:

- Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan komputer, terutama yang dirancang khusus pembelajaran.
- Pengadaan, pemeliharaan dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya tinggi.

Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sesuai. Di samping itu, merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.<sup>45</sup>

## 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran cukup banyak, baik yang berupa fisik maupun non-fisik. Masing-masing media pembelajaran Juga memiliki

<sup>44</sup> *Ibid*, hlm.26

<sup>45</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*,..... hlm. 190

karakteristik yang melekat pada setiap jenis media tersebut. Dengan demikian ada baiknya jenis-jenis media pembelajaran, dengan harapan hal ini dapat memacu untuk berusaha mengadakan dan menggunakannya dalam kelas.

a. Jenis Media ditinjau dari Tampilan

Bretz dan Yamin membagi media menjadi tiga bagian, yaitu suara (audio), media bentuk visual, dan media gerak (kinestik).<sup>46</sup>

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai guru dalam pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Media dalam bentuk visual dibagi menjadi tiga bagian, diantaranya ialah:

- a) Gambar visual
- b) Garis (grafis)
- c) Simbol verbal

2) Media Audio

Media ini dalam penggunaannya lebih menekankan pada indera pendengaran. Dalam penggunaan media audio, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non-verbal.

---

<sup>46</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*,.....hlm.70-101

Sehingga antar pengirim pesan dan penerima pesan bisa memahami dari lambang auditif tersebut. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya ialah:

- a) Radio
  - b) Alat perekam pita magnetic
  - c) Piringan hitam
  - d) Laboratorium bahasa.
- 3) Media Kinestik

Media kinestik adalah media yang penggunaan dan pemfungsianya memerlukan sentuhan (*touching*) antara guru dan siswa atau perlu sasaran mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Berikut ini jenis-jenis media yang dikategorikan media kinestik :

- a) Dramatisasi
  - b) Demonstrasi
  - c) Permainan dan simulasi
  - d) Karya wisata (*field trip*)
  - e) Kemping atau perkemahan sekolah
  - f) Survey masyarakat (*community survey*)
- b. Jenis Media ditinjau perkembangan teknologi

Media pembelajaran pada dasarnya mengikuti arus perkembangan teknologi. Semakin berkembang teknologi, maka media pembelajaranpun semakin berkembang. Teknologi yang paling tua

yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah sistem percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis, yang kemudian lahirlah teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian computer dan kegiatan interaktif.<sup>47</sup>

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, diantaranya:<sup>48</sup>

- 1) *Teknologi cetak* adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.
- 2) *Teknologi audio visual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau symbol-simbol yang serupa.
- 3) *Teknologi berbasis komputer* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprocessor.
- 4) *Teknologi gabungan* adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer.

<sup>47</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 31.

<sup>48</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 31-34.

### 3. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Fungsi media awalnya hanya sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah difahami.<sup>49</sup>

Di dalam proses belajar mengajar penggunaan media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Selain itu juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi / data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data dan mendapatkan informasi.<sup>50</sup>

Secara umum, Levied an Lentz menyebutkan fungsi media pembelajaran itu ada empat, yaitu:

- a. *Fungsi Atensi*, adalah menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.
- b. *Fungsi Afektif*, adalah menggugah emosi dan sikap siswa melalui teks bergambar.
- c. *Fungsi Kognitif*, yaitu memperlancar ingatan dan pemahaman siswa pada pesan dalam gambar.
- d. *Fungsi Kompensatoris*, yaitu sebuah fungsi media yang mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan secara verbal dengan bantuan visual.<sup>51</sup>

<sup>49</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran, ...*), hlm. 21.

<sup>50</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hal. 29.

<sup>51</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 7.



Melengkapi pendapat di atas, Hafni menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media audio-visual bukan saja sekedar penyalur pesan, melainkan juga membantu menyederhanakan proses penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar. Media audio-visual memiliki kesanggupan berperan sebagai berikut:

- a. *Menembus ruang dan waktu*, dengan menggunakan media seperti film, foto atau gambar, siswa dapat mengetahui peradaban masyarakat di suatu tempat yang belum pernah mereka kunjungi. Demikian pula, melalui radiovisi dan mendengarkan *sound effect* yang dicontohkan pada perkelahian manusia di area yang disaksikan oleh ratusan penonton. Di situ siswa dapat menghayati kekejaman dan sadism seseorang bernama Nero yang hidup berabad-abad lalu.
- b. *Menerjemahkan pesan menjadi sesuatu yang esensial*, dengan melihat diagram atau tabel misalnya, siswa dapat memahami konsep dan prinsip-prinsip teori sulit yang telah dituliskan dengan berlembar-lembar halaman.
- c. *Memberikan pengalaman sosial dan emosional*, contoh dengan memainkan dan menampilkan peran sebagai pemulung, siswa akan dapat menghayati dan merasakan bagaimana sengsaranya menjadi seorang pemulung.
- d. *Memberi motivasi*, dengan mengetahui secara langsung cara-cara membaca puisi melalui kaset video yang diputar di laboratorium misalnya, siswa akan termotivasi untuk membaca puisi.
- e. *Memperjelas pemahaman*, misalnya dengan melihat gambar mengenai skema tentang proses menulis, siswa dapat memahami hubungan antar komponen dalam struktur atau proses menulis tersebut.<sup>52</sup>

Selain memperjelas dan memudahkan, media juga dapat membuat pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik menjadi lebih menarik. Sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisiensi proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran,

<sup>52</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,.... hlm.29.

sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Di samping itu dikemukakan bahwa kita hanya mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Sehingga menghadirkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh para guru.<sup>53</sup>

#### 4. Media Pembelajaran Berbasis Android

Pesatnya kemajuan teknologi informasi saat ini telah merubah banyak pola kehidupan. Dengan kehadiran teknologi, segala aktivitas manusia dapat dimudahkan, begitupun dalam dunia pendidikan. Hadirnya *smartphone* bukan lagi hal yang tabu juga bukan lagi kebutuhan sekunder, melainkan kebutuhan primer pada kalangan masyarakat termasuk pelajar. *Smartphone* berbasis android merupakan sebuah konsep yang ditawarkan kepada *handphone*, tidak hanya digunakan untuk mengakses media sosial dan bisnis, *smatphone* juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

Christianne Lynnette mengemukakan: *“In the interest of the advancement of mobile technology and their increasing affordability and wide capability, mobile devices particularly Android platforms have transformed from a means of communication to tools for socialization, entertainment, and learning. It has greatly changed the functioning of the world, even the learning process. Learning through mobile phones or Mobile Learning has become part of the educative process. Mobile Learning or M-Learning is a type of e-learning that delivers educational contents and learning support materials through wireless communication devices”*.<sup>54</sup>

“Demi kemajuan teknologi mobile dan meningkatkan keterjangkauan dan luasnya Kemampuan, perangkat mobile terutama platform Android telah berubah dari sarana komunikasi ke

<sup>53</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* hlm. 31.

<sup>54</sup> Christianne Lynnette G. Cabanban, MIT, *Development of Mobile Learning Using Android Platform*, International Journal of Information Technology & Computer Science ( IJITCS ) (ISSN No : 2091-1610 ) Volume 9 : Issue No : 1 : Issue on May / June, 2013, Philippines, h. 1.

Alat untuk sosialisasi, hiburan, dan pembelajaran. Ini telah sangat mengubah fungsi dunia, bahkan proses pembelajaran. Belajar melalui ponsel atau Mobile Learning telah menjadi bagian pembelajaran yang edukatif. Mobile Learning atau M-Learning adalah jenis e-learning yang memberikan isi dan pembelajaran edukatif. Bahan pendukung melalui perangkat komunikasi nirkabel.”

Sejak diperkenalkannya App Store Apple dan Google Android Market (sekarang Google Play) sekitar pertengahan tahun 2008, aplikasi (biasa disebut Apps) untuk ponsel berbasis iPhone dan Android telah melampaui 500.000 untuk setiap platform. Ada Apps untuk apa saja yang bisa dibayangkan. Dalam waktu dekat, penggunaan perangkat smartphone dan tablet untuk mengumpulkan informasi dari Web dan untuk pembelajaran diharapkan bisa melebihi PC dan laptop. Dengan demikian, perancangan, pengembangan, serta penerapan Apps seluler yang mendukung pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi peserta didik.<sup>55</sup>

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat bergerak *Smartphone* yang berbasis linux yang mencakup operasi sistem, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.<sup>56</sup>

Sistem operasi pada android gratis dan bisa dicostumize dengan mengkonfigurasi hardware dan software. Android memiliki beberapa fitur di bawah ini:

- a. Storage, menggunakan SQLite, *relational database*
- b. *Connectivity, support GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE dan WiMax.*
- c. *Messaging, support SMS dan MMS.*
- d. *Web browser, didasarkan pada open-source WebKit bersama dengan Chrome's V8.*
- e. *Java Script engine.*

<sup>55</sup> S. Subramanya, Alireza Farahani, *Design of a Smartphone App for Learning Concept in Mathematics and Engineering*, International Journal of Innovation science, Volume:4, Issue:, 2012, San Diego.Tersedia di <http://emeraldinsight.com/action/doSearch?AllField=android+for+education&content=articlesChapters> , diakses pada 21 Agustus 2017

<sup>56</sup> Aviv Asmara Khahar, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Android pada Materi Bunyi Siswa SMA,” *Artikel Universitas Negeri Malang*, hlm 2

- f. *Media support*, termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF dan BMP.
- g. *Hardware support*, akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proximity sensor dan GPS.
- h. *Multi-touch*
- i. *Multi-asking*
- j. *Flash support*
- k. *Thatering, support sharing koneksi internet.*<sup>57</sup>

*Mobile learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. *Mobile learning* merupakan bagian dari *e-Learning*, namun lebih condong kepada pemanfaatan kecanggihan telepon seluler. *Mobile learning* menyediakan materi pelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan tampilan yang menarik.

Penggunaan *M-learning* akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik, dan dapat mendorong motivasi siswa kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Selain itu, dibandingkan pembelajaran konvensional, *m-learning* memungkinkan adanya 16 lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi secara langsung dan berinteraksi secara informal diantara siswa.

*M-Learning* dapat digunakan untuk menjelaskan permasalahan sistem pembelajaran konvensional. Guru dan siswa, keduanya memerlukan sistem yang tepat dan berguna untuk saling berinteraksi dan memfasilitasi

---

<sup>57</sup> Annas Ribab Sibilana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*, Tesis UIN Maliki Malang, 2016, hlm. 24



sistem pembelajaran. *Mobile learning* tidak dapat menggantikan kelas tradisional tetapi dapat digunakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran di kelas dan universitas.<sup>58</sup>

Dengan demikian Guru dapat memanfaatkan Android dalam pengajarannya dengan memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini, proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik terlebih apabila guru semakin kreatif dalam memanfaatkan teknologi, daya serap siswa terhadap materi pelajaran pun akan lebih baik.

## **B. Kajian Tentang Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar atau biasa disebut dengan prestasi belajar merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri ialah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relative menetap.<sup>59</sup>

Cronbach menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai

<sup>58</sup> Mohamed Sarrab, Laila Elgamel, & Hamza Aldabbas. 2012. Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel System*, 3(4): 35. Tersedia di <http://www.airccse.org/journal/ijdps/papers/0712ijdps04.pdf>, diakses pada 21 Agustus, 2017.

<sup>59</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 74



hasil dari pengalaman individu dalam interaksidengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>60</sup>

Hasil belajar menurut Benyamin Bloom secara garis besar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.<sup>61</sup> Ketiganya dijelaskan sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek yaitu: pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), evaluasi (C6). Kedua aspek utama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek kognitif berikutnya disebut tingkat tinggi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif yang tinggi.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan dan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor yakni gerak reflex,

---

<sup>60</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm.20

<sup>61</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 200), hlm. 22

keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketetapan gerakan keterampilan kompleks dan ekspresif dan interpretatif.<sup>62</sup>

Dengan demikian perubahan dari salah satu atau tiga ranah tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran dinamakan hasil belajar. Hasil belajar seseorang dapat dilihat dari ada tidaknya perubahan ketiga ranah tersebut yang dialami peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Di bawah ini merupakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya ialah:

### a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau faktor dari luar terdiri dari dua bagian penting, yaitu:

#### 1) Lingkungan

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik (alam) dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alam termasuk di dalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan dan sebagainya. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

#### 2) Instrumental

Faktor-faktor instrumental merupakan faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

<sup>62</sup>Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Persindo, 2010), hlm. 19

diharapkan. Faktor instrumental dapat berwujud dari faktor keras seperti gedung, perlengkapan sekolah, alat-alat praktikum, laboratorium computer, perpustakaan. Sedangkan faktor lunaknya adalah berupa kurikulum, bahan ajar dan pedoman belajar.

#### **b. Faktor Internal**

Faktor internal adalah kondisi individu atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor internal terbagi dua bagian, diantaranya:

##### **1) Faktor Fisikologis**

Secara umum faktor fisikologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani akan sangat membantu dalam hasil belajar. Di samping itu kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengaran juga sangat penting sebagian besar orang melakukan aktivitas belajar dengan mempergunakan indera penglihatan dan pendengaran.

##### **2) Faktor Psikologis**

Setiap manusia atau siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda maka perbedaan itu sangat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor psikologi yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Abu Ahmadi dan Joko Try Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hlm. 105

### 3. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Hal tersebut media sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Dengan demikian media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan media dapat mengantarkan pada sesuatu yang abstrak ke konkrit.

Sebuah kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dalam bukunya Djamarah, beliau menegaskan bahwa dengan menggunakan media seseorang dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar semakin meningkat.<sup>64</sup>

Media diyakini sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang merupakan sarana menjembatani penyampaian materi oleh guru kepada siswa akan membantu serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Kemp and Dayton dalam bukunya Cecep Kustandi, bahwa dengan pemanfaatan

---

<sup>64</sup> Syaiful Bahri Djamarah & Asman Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.Rhineka Cipta,2006), Cet 3, hlm. 137

media pembelajaran yang baik maka kualitas pembelajarannya dapat ditingkatkan, begitu juga dengan hasil belajarnya.<sup>65</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik pemanfaatan media dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

### C. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan Islam pada masa Nabi Muhammad hingga Islam di Nusantara.<sup>66</sup>

Pengertian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terdapat di dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah: salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar.<sup>67</sup> Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Malang menerapkan kurikulum 2013 sebelum direvisi, yang mana jenis pembelajaran hanya menggunakan pembelajaran saintifik. Pada masing-masing kelas XI mata pelajaran tersebut dilaksanakan 1 kali pertemuan dalam setiap minggunya, dan tiap pertemuan ialah 2 jam pelajaran (2x45 menit).

---

<sup>65</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*,... hlm. 24

<sup>66</sup> Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam dengan Pendidikan Multidisipliner*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2010), hlm. 84

<sup>67</sup> Syalabi, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Pustaka al-Husna Baru, 2003), hlm xv



#### 4. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Keberadaan sejarah sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Tanpa mengungkapkan sejarah, manusia tidak akan mengetahui kejadian dan peristiwa masa lampau.<sup>68</sup> Begitupun dengan siswa, Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat penting untuk diajarkan, sebab dengan mengetahui sejarah umat terdahulu, diharapkan mereka dapat mengambil ibrah dari kisah-kisah yang telah terpaparkan kepada mereka. Pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.<sup>69</sup> Dengan demikian sejarah bukan hanya sekedar masa lampau, namun diharapkan mampu memberikan sumbangan yang besar terhadap realitas kehidupan saat ini, sehingga kehidupan yang dijalani sekarang dan akan datang dapat berkaca pada peristiwa masa lalu.

Karakteristik sejarah dengan disiplinnya dapat dilihat berdasarkan 3 orientasi, yaitu:

*Pertama:* Sejarah merupakan pengetahuan mengenai kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa dan keadaan manusia dalam masa lampau yang kaitannya dengan keadaan masa kini.

*Kedua:* Sejarah merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau, yang diperoleh melalui penyelidikan dan analisis atau peristiwa-peristiwa masa lampau.

---

<sup>68</sup> Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam dengan Pendidikan Multidisipliner*,.... hlm. 84

<sup>69</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), hlm. 68.

*Ketiga:* Sejarah sebagai falsafah yang didasarkan kepada pengetahuan tentang perubahan-perubahan masyarakat, dengan kata lain sejarah seperti ini merupakan ilmu tentang proses suatu masyarakat.<sup>70</sup>

## 5. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah Sejarah tentang agama Islam dan kebudayaannya. Secara khusus ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah semester ganjil meliputi:

- a. Proses Lahirnya Fase-fase Pemerintahan Bani Umayyah
- b. Khalifah-khalifah yang Terkenal dan Kebijakan Pemerintahan Bani Umayyah.
- c. Perkembangan Peradaban Bani Umayyah I Damaskus
- d. Masa Kelemahan sampai Runtuhnya Bani Umayyah I di Damaskus.

## 6. Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Dari pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:<sup>71</sup>

<sup>70</sup><http://indark007.wordpress.com/2009/02/19sejarah-kebudayaan-islam> diakses pada tanggal 14 April 2017, 21.00

<sup>71</sup> Chabib Thoha, *Metodelogi Pengajaran Agama*, (Semarang. Pustaka Pelajar, 1999), hlm. 222.

- a. Peserta didik diharapkan mampu menyerap unsur-unsur keutamaan dari kisah umat-umat terdahulu agar mereka dengan senang hati mengikuti keteladanan para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber syariah yang besar.
- c. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotisme dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak serta mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasulullah SAW.

#### D. Penggunaan Media Pembelajaran Perspektif Islam

Di dalam buku “*Begini Seharusnya Menjadi Guru, Panduan Lengkap Metodologi Pengajaran Cara Rasulullah SAW*” Fuad bin Abdul Aziz Asy-Syalyhub mengatakan bahwa guru sangat membutuhkan sarana-sarana yang membantunya dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih afdhal dan lebih mudah. Walaupun pada zaman dahulu sarana yang dapat digunakan sebagai media hanyalah berupa papan tulis yang mana sangat membantu guru dalam menjelaskan dan menulis atau menggambar di atas papan tulis dan sejenisnya. Kita bisa melakukan perbandingan antara guru yang menggabungkan ceramah dengan menulis atau menggambar di atas papan tulis dengan guru yang hanya menyampaikan pelajaran dengan ceramah saja. Pasti yang pertama akan lebih mengena akan makna yang dijelaskan dan lebih cepat difahami karena menggunakan media pembelajaran yaitu papan tulis.<sup>72</sup>

Media pembelajaran dalam Islam juga telah dijelaskan di dalam Al-Qur’an maupun Al-Hadits, berbagai macam media pembelajaran juga telah ada

---

<sup>72</sup> Rumainur, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu*, Proposal Tesis (Malang: Proposal Tesis, 2015), hlm 23

sejak zaman dahulu, bahkan jauh sebelum zamannya Nabi Muhammad SAW. Diantara media pembelajaran yang telah ada dan telah di jelaskan dalam Al-Qur'an maupun Al-Hadits adalah: media audio, media visual dan media berbasis teknologi. Allah SWT berfirman dalam surat al-Kahfi ayat 109:

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مَدَادًا لَكَلَّمْتَ رَبِّي لَتَفِدَّ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا<sup>73</sup>

Artinya: *Katakanlah: Sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)".* (Q.S Al-Kahfi:109)

Imam Jalalain (Jalaluddin Al-mahali dan Imam Jalaluddin As-suyuti) menerangkan dalam tafsirnya bahwa: (Katakanlah, "Kalau sekiranya lautan airnya (menjadi tinta) yaitu sarana untuk menulis (untuk menulis kalimat-kalimat Rabbku) yang menunjukkan kepada kebijaksanaan-kebijaksanaan dan keajaiban-keajaiban ciptaan-Nya, seumpamanya hal itu ditulis (sungguh habislah lautan itu) untuk menulisnya (sebelum habis) dapat dibaca *Tanfadz* atau *Yanfadz*, yakni sebelum habis ditulis (kalimat-kalimat Rabbku, meskipun Kami datangkan sebanyak itu) lautan yang sama (sebagai tambahan tintanya.") niscaya tambahan ini pun akan habis pula, sedangkan kalimat-kalimat Rabbku masih belum habis ditulis. Lafal *Madadan* dinashabkan karena menjadi Tamyiz.<sup>74</sup>

Disebutkan dalam sebuah riwayat mengenai asbabun nuzul surat al-kahfi ayat 109 ini, bahwa Imam Hakim dan lain-lainnya mengetengahkan sebuah hadis melalui sahabat Ibnu Abbas r.a. yang menceritakan, bahwa orang-

<sup>73</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro), hlm. 304

<sup>74</sup> Imam Jalaluddin Al-mahali, Imam Jalaluddin As-suyuti, *Tafsir al-Jalalain Juz II*, (CV. Pustaka As-salam), hlm. 12



orang Quraisy berkata kepada orang-orang Yahudi, “Berikanlah kepada kami sesuatu untuk kami tanyakan kepada lelaki ini (Nabi Muhammad)”. Lalu orang-orang Yahudi itu berkata, “Tanyakanlah kepadanya tentang roh”, lalu orang-orang Quraisy menanyakan kepada Nabi saw. maka turunlah firman-Nya, “Dan mereka bertanya kepadamu tentang roh. Katakanlah, ‘Roh itu termasuk urusan Rabbku, dan tidaklah kalian diberi pengetahuan melainkan sedikit.’” (Q.S. Al Isra, 85). Di kala itu juga orang-orang Yahudi berkata, “Kami telah diberi ilmu yang banyak. Kami telah diberi kitab Taurat; barang siapa yang diberi kitab Taurat, maka sungguh ia telah diberi kebaikan yang banyak.” Maka turunlah firman-Nya menyanggah perkataan mereka, yaitu, “Katakanlah, ‘Kalau sekiranya lautan menjadi tinta untuk menulis kalimat-kalimat Rabbku.’” (Q.S. Al Kahfi, 109)

Sejalan dengan ayat di atas, guru besar yakni Rasulullah SAW telah melakukan sistem pendidikan modern, dimana beliau membantu ucapannya di sebagian pembicaraannya dengan gambar-gambar yang akan mendekatkan makna kepada otak dan membantu untuk menghafalnya. Contoh:

Dari Ibnu Mas’ud, dia berkata bahwa Nabi Muhammad SAW membuat garis segi empat dan membuat garis tengah yang keluar dari garis tersebut. Lalu membuat garis-garis kecil ke arah garis tengah dari garis yang ada di samping garis tengah seraya bersabda;



هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ  
 الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا  
 (رواه البخاري)

*“ini adalah manusia, dan ini adalah ajalnya yang mengitarinya dan garis yang keluar ini adalah angan-angannya, sementara garis-garis kecil ini adalah rintangannya, jika yang ini tidak mengenainya, maka digigit oleh yang ini, dan jika yang ini tidak mengenainya, maka akan digigit oleh yang ini”*.<sup>75</sup>

Dikarenakan kemampuan teknologi yang semakin berkembang pesat pada zaman sekarang ini, menjadikan banyak sekali informasi yang dapat disajikan melalui media. Agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Maka terdapat tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakannya, yaitu:

- a. Persiapan sebelum menggunakan media
  - 1) Supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik, maka perlu dibuat persiapan yang baik pula. Pertama-tama harus dipelajari buku petunjuk yang telah disediakan kemudian ikuti petunjuknya.
  - 2) Lakukan bila petunjuk itu disarankan untuk membaca buku atau bahan belajar lain yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal tersebut akan memudahkan di dalam belajar dengan menggunakan media itu. Di samping itu peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media itu juga harus disiapkan sebelumnya.

<sup>75</sup> HR. Al-Bukhari dalam kitab *ar-Riqaq*, Ahmad dalam *Musnad al-Mukhtsirin Min ash-Shahabah*, at-Tirmidzi dalam *Shifat al-Qiyamah*, Ibnu Majah dalam *az-Zuhd* dan ad-Darimi dalam *ar-Riqaq*.

- 3) Bila media itu digunakan secara berkelompok sebaiknya tujuan yang akan dicapai dibicarakan dahulu dengan semua anggota kelompok. Hal itu penting supaya perhatian dan pikiran terarah ke hal yang sama.
  - 4) Peralatan media perlu ditempatkan dengan baik sehingga dapat dilihat atau didengar programnya dengan enak, terlebih bila media itu digunakan secara berkelompok sedapat mungkin semua anggota kelompok dapat memperoleh kesempatan yang sama dalam mendengarkan atau melihat program itu.
- b. Kegiatan selama menggunakan media

Yang perlu dijaga selama menggunakan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihilangkan. Kalau memungkinkan ruangan jangan digelapkan, supaya kita masih dapat menulis bila kita menjumpai hal-hal penting yang perlu kita ingat, atau menulis pertanyaan bila ada bagian yang tidak jelas atau sulit difahami.

Ada kemungkinan selama sajian media berjalan kita meminta melakukan sesuatu, misalnya menunjuk gambar, membuat garis, menyusun sesuatu, menjawab pertanyaan dan sebagainya. Perintah-perintah itu sebaiknya dijalankan dengan tenang, agar tidak mengganggu teman yang lain. Karena dimungkinkan juga selama menggunakan media kita akan melibatkan siswa, keterlibatan peserta didik mutlak dilakukan oleh guru, baik dalam pembukaan (apersepsi), penjelasan dan penutup (evaluasi) seorang guru harus melibatkan media. Perlu diingat pula dalam

menggunakan media hendaknya tidak terlalu lama untuk ditampilkan dihadapan siswa, karena hal itu akan menimbulkan kejenuhan pada diri siswa.

c. Kegiatan setelah menggunakan media

Setelah menggunakan media hendaknya guru segera melakukan evaluasi terhadap tingkat keberhasilan media yang telah digunakan dan menentukan langkah-langkah untuk mengembangkan media tersebut, sehingga dapat digunakan untuk proses belajar mengajar berikutnya.

**E. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Proses pembelajaran, hasil pembelajaran serta mutu pembelajaran dalam pelaksanaannya diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran, hal ini merupakan inovasi-inovasi baru yang dilaksanakan untuk meningkatkan kegiatan tersebut. Berbagai bentuk pengembangan media pembelajaran terus dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penciptaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran sangat diperlukan untuk memfasilitasi penyampaian informasi kepada siswa agar mudah dipahami dan dimengerti. Sehingga belajar menjadi menyenangkan, siswa termotivasi untuk terus belajar dan pembelajaran tidak lagi membosankan.

Media dalam pembelajaran merupakan komponen yang tidak kalah pentingnya dari yang lain. Karena media dalam pembelajaran berfungsi sebagai perantara informasi akan tersampaikan kepada siswa. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan siswa belajar. Dalam kondisi ini media yang digunakan memiliki

posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru.<sup>76</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar. Mata pelajaran ini diwajibkan bagi seluruh siswa atau pembelajar untuk mengenyamnya, sebab dengan mengetahui sejarah umat terdahulu, diharapkan mereka dapat mengambil pelajaran dari kisah-kisah yang telah terpaparkan kepada mereka. Pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Mengingat pentingnya pengertian suatu konsep dalam pembelajaran, maka animasi yang dapat menunjukkan gejala fisis perlu diutamakan tanpa mengabaikan proses lainnya. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis multimedia yang ideal harus mampu berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif dan umpa balik langsung.<sup>77</sup>

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis<sup>78</sup> sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik atau mahapeserta didik
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengalaman, pengamatan yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistis.

<sup>76</sup> Agus Arwai, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia" Jurnal Forum Tarbiyah Vol. 9, No. 2, Desember 2011.

<sup>77</sup> Nipsi Syahbani, "Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" Jurnal at-Ta'lim vol. 4 (2013)

<sup>78</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media.....hlm.14-15.



- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar
- 8) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit kepada abstrak.

*Smartphone* bukan lagi kebutuhan sekunder melainkan merupakan kebutuhan primer dikalangan masyarakat menengah atas. Berbagai jenis dan bentuk *smartphone* dijual dengan harga yang murah dan bisa dikonsumsi dengan mudah. *Smartphone* memberi fitur yang banyak dan menarik. Sesuai dengan kebutuhan pengguna *smartphone*. Pengguna *smartphone* di setiap saat dan selalu dibawa kemanapun saat bepergian, memudahkan pembelajaran yang dilakukan diluar kelas. Jika pada saat ini *smartphone* berbasis android hanya digunakan untuk mengakses media sosial dan bisnis, maka *smartphone* juga bisa digunakan sebagai media belajar bagi penggunanya. Dengan ini peneliti memanfaatkan media pembelajaran pada *smartphone* berbasis android pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan tema Perkembangan Peradaban Bani Umayyah 1 Damaskus .

Bentuk media pembelajaran ini berbentuk aplikasi yang dapat diakses secara *offline* (tidak memerlukan jaringan internet), sehingga jika pengguna tidak memiliki akses internet media belajar ini tetap dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga belajar lebih efektif karena materi belajar dapat dibawa kemanapun dan dapat dibuka kapanpun sesuai dengan keinginan pemilik *smartphone*.

Penggunaan media berbasis android dapat meningkatkan prestasi peserta didik seperti yang dikatakan oleh Forment & Guerrero, bahwa media



berbasis *mobile* bersifat fleksibel, dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan kesiapan dan kemauan peserta didik. Penggunaan atau pembelajaran yang berulang-ulang dengan frekuensi yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.<sup>79</sup> Dengan demikian Penggunaan *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk melatih daya ingat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang digunakan berulang-ulang, secara otomatis materi yang disajikan dapat melekat dalam ingatan peserta didik.

Manfaat media pembelajaran android dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah:

1. Untuk mempermudah siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam sebagai media belajar pendukung diluar kegiatan belajar di sekolah
2. Materi pelajaran mudah dipahami dengan tampilan yang menarik
3. Sempel dan mudah dibuka dan dibawa kemanapun ketika pergi

Dengan demikian pengembangan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa merupakan usaha mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang mampu dioperasikan melalui *smartphone android* untuk kegiatan belajar mengajar disekolah yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi media pembelajaran ini tidak hanya bisa dioperasikan melalui komputer atau laptop

---

<sup>79</sup> Isma Ramadhani Lubis. Jaslin Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA" *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1 (Oktober, 2015)

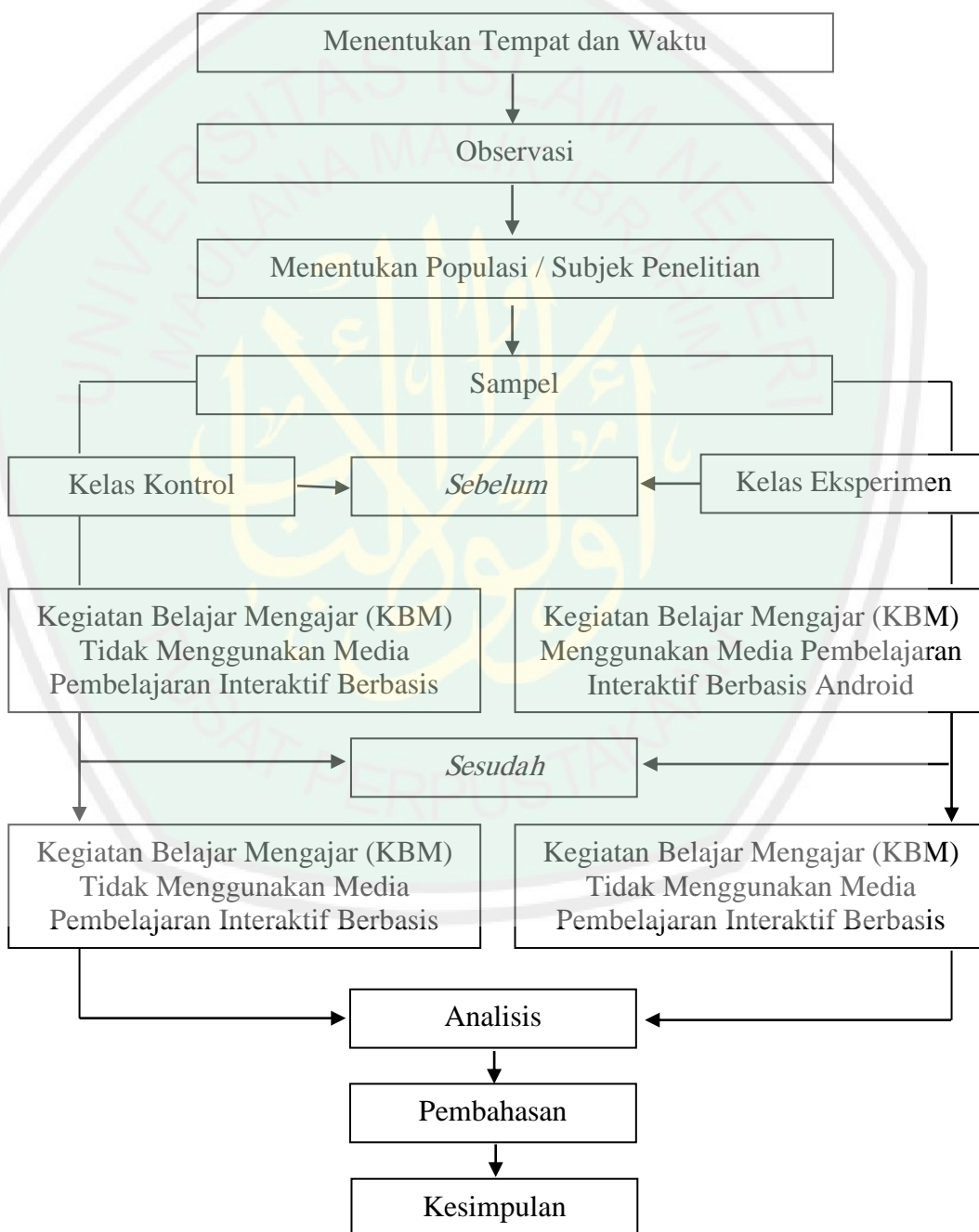
saja melainkan bisa diakses oleh siswa yang mempunyai handphone android, yang bisa diakses kapanpun dan dimana pun.



## F. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 1 Kota Malang diantaranya ialah:

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir



### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Dalam pendekatan kuantitatif, peneliti mengambil jarak dengan yang diteliti, dikarenakan hubungan yang dibangun adalah hubungan antara subjek dan objek, sehingga akan mendapatkan tingkat objektivitas yang tinggi. Sedangkan pendekatan kualitatif berbeda, peneliti tidak mengambil jarak dengan yang diteliti karena hubungan yang dibangun didasarkan saling kepercayaan dan dilakukan secara intensif. Maksudnya adalah responden diperlakukan sebagai partner bukan sebagai objek penelitian.<sup>80</sup>

Ainin menegaskan mengenai konsep dasar penelitian eksperimen bahwa dalam penelitiannya harus mengungkapkan hubungan sebab akibat antar variabel, dan menguji pengaruh dua variable tersebut. Suharsimi menjelaskan pula bahwa penelitian eksperimen ialah untuk membangkitkan timbulnya suatu keadaan atau kejadian, eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.<sup>81</sup>

Sugiyono menjelaskan terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, diantaranya ialah *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*,

---

<sup>80</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012). Hlm. 149

<sup>81</sup> Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, (Cet ke 13), (Jakarta: Rhineka Cipta, 2006), hlm. 9

*Factorial Design* dan *Quasi Experimental Design*.<sup>82</sup> Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah eksperimen quasi (*Quasi Experimental Design*). Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian memang benar-benar mampu menunjukkan adanya perubahan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran SKI kelas XI. Teknik pengambilan data yang diterapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu: *pretest*, *posttest* dan penggunaan lembar evaluasi kegiatan belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan control. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android berupa *software* dan pada kelas kontrol tanpa perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan kata lain menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan rata-rata nilai test akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Berikut table desain yang digunakan dalam penelitian:

---

<sup>82</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 73



**Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Eksperimen**

<b>Group</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>
Kel. Eks	T1	X1	T2
Kel. Kontrol	T2	X2	T2

Keterangan:

Kel. Eks : Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android

Kel. Kontrol : Kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android

T1 : Pre-test untuk mengungkap kemampuan awal

T2 : Post-test untuk mengungkap kemampuan akhir

X1 : Proses belajar SKI dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android

X2 : Proses belajar SKI tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android

### **B. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh

informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>83</sup> Dalam penelitian ini variabel yang diteliti dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

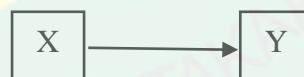
1. Variabel bebas (*independent variable*) : merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya (X) adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android.

X1 = Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

2. Variabel terikat (*dependent variable*) : merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya (Y) adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran SKI.

Y1 = Hasil Belajar Siswa

Adapun rancangan dan garis hubungan penelitian berdasarkan variabel penelitian ini ialah sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Garis Hubungan Variabel**

Keterangan:

X : Media pembelajaran berbasis android

Y : Hasil belajar

→ : Garis hubungan

Selanjutnya untuk menyusun angket atau instrument penelitian, maka setiap variable harus ditentukan indikatornya. Hal ini bermaksud agar

<sup>83</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, .... hlm. 38

instrument penelitian yang digunakan lebih terarah, lebih valid dalm lebih reliable. Berikut merupakan penjabaran dari variable serta indikatornya :

**Tabel 3.2 Penjabaran Variabel dan Indikator**

Variabel	Indikator	Instrumen	No Item
Media Pembelajaran Berbasis Android (X)	1. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi 2. Memotivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran 3. Proses belajar menjadi lebih efektif 4. Dapat menyesuaikan kemampuan belajar peserta didik 5. Sebagai pelengkap bahan ajar 6. Memudahkan peserta didik untuk mengingat materi 7. Memberikan contoh nyata dalam kelas	Angket	1,2,3,4,5,6 7,8,9,10,11 12
Hasil Belajar (Y)	Hasil Test Siswa	Pretest Posttest	

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan gejala atau satuan yang ingin diteliti.<sup>84</sup>

Dalam referensi lain, pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>85</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang yang terdiri dari 9 kelas, penelitian dilakukan pada tahun 2017/2018. Kelas sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purpose*

<sup>84</sup> Uhar Suhartaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*, (Jakarta : Rafika Aditama, 2012), hlm. 115

<sup>85</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, .... hlm. 80

*random sampling* yaitu kelas sampel ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan, dua kelas digunakan sebagai sampel penelitian sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan dilanjutkan refleksi guna mengetahui pemahaman serta ketercapaian siswa terhadap materi pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android. Tabel populasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel. 3.3 Jumlah Populasi**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI Bahasa	30
2	XI Agama	33
3	XI MIPA 1	36
4	XI MIPA 2	35
5	XI MIPA 3	34
6	XI MIPA 4	30
7	XI MIPA 5	33
8	XI IPS1	24

9	XI IPS 2	34
<b>Jumlah keseluruhan</b>		<b>289</b>

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Ketika dalam suatu penelitian jumlah populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, dikarenakan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>86</sup> Karena populasi mempunyai ruang lingkup yang besar, maka jarang sekali seorang peneliti dapat meneliti sebuah populasi, oleh karena itu sampel diambil dari populasi tersebut. Ketepatan yang diambil untuk sampel ialah berdasarkan teori yang dikemukakan Suharsimi bahwa untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Namun jika subjeknya besar, maka diambil antara 10-15% atau 20-25%.<sup>87</sup>

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili sifat atau karakteristik dari suatu populasi. Dalam penelitian yang memiliki jumlah populasi yang besar, tidak mungkin dalam melakukan penelitian ke seluruh

<sup>86</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, .... hlm. 83

<sup>87</sup> Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, .... hlm. 134



populasi, karena keterbatasan waktu, tenaga serta dana, sehingga dibutuhkan sampel yang dapat mewakili populasi.

Dikarenakan penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen yang mengharuskan adanya variabel kontrol dan eksperimen, maka peneliti membagi kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan kelas, disamping itu sifat populasi yang homogen yaitu pada tingkat kelas yang sama.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah *probably sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Lebih tepatnya teknik yang digunakan ialah *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Pembagian sampel dalam penelitian ini merujuk kepada Sugiyono, bahwa Roscoe menjelaskan dalam bukunya untuk kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan eksperimen sederhana bahwa jumlah sampel minimal 10 sampai dengan 20.<sup>88</sup>

#### **D. Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya ialah observasi, angket, dokumentasi serta wawancara.

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting

---

<sup>88</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, .... hlm. 91

adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila respon yang diamati terlalu besar.<sup>89</sup>

Menurut S. Nasution, dengan observasi dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, yang sukar diperoleh dengan metode lain.<sup>90</sup> Dengan demikian observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti, kemudian mencatat kejadian yang terjadi pada keadaan sebenarnya.

Adapun hal-hal yang akan diobservasi ialah proses pembelajaran eksperimen dan data yang berkaitan dengan sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android dan manfaatnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa saat pembelajaran berlangsung. Teknik observasi ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran SKI yang berlangsung dalam kelas. Kegiatan ini bertujuan guna mengamati berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas.

## 2. Wawancara

Wawancara atau interviu adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Namun wawancara sebagai alat penelitian lebih sistematis. Dalam wawancara pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal. Biasanya komunikasi ini

---

<sup>89</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research 2*, (Yogyakarta: Andi Ofset, 1991), hlm. 136

<sup>90</sup> S. Nasution, *Metode Research: penelitian ilmiah*, ... hlm. 106

dilakukan dalam keadaan saling berhadapan, namun komunikasi ini dapat juga dilaksanakan melalui telepon.<sup>91</sup>

Sebenarnya banyak sekali model pedoman wawancara yang diberikan para pakar penelitian terkait pedoman wawancara. Akan tetapi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Adapun hal yang akan ditanyakan kepada guru SKI kelas XI MAN 1 Kota Malang tahun ajaran 2017/2018 terkait mengenai media pembelajaran yang digunakan, kondisi media pembelajaran, metode media pembelajaran serta siswa saat pembelajaran berlangsung.

Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti merupakan wawancara pembicaraan informal/wawancara bebas. Pada wawancara ini pertanyaan yang diajukan sangat bergantung pada wawancara itu sendiri, jadi tergantung pada spontanitasnya dalam mengajukan pertanyaan kepada responden atau terwawancara.

### 3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya.<sup>92</sup>. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa yang masuk dalam kelas eksperimen.

---

113 <sup>91</sup> S. Nasution, *Metode Research: penelitian ilmiah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm.

<sup>92</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, .... hlm. 142

Dalam penelitian ini mangket yang digunakan ialah berbentuk angket berstruktur atau angket tertutup,<sup>93</sup> yang mana angket ini dirancang sedemikian rupa untuk mendapatkan data yang terkait dengan pendapat pribadi mengenai proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android, perbedaan media pembelajaran berbasis android dengan media yang pernah dipakai guru sebelumnya, dan hal yang terkait dengan hasil belajar siswa, kesenangan dalam mengikuti pembelajaran SKI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Angket digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Kota Malang dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala likert, yakni metode penskalaan pertanyaan sikap dengan menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan skala serta tidak menggunakan kelompok penilai. Kemudian kuantifikasi dilakukan dengan menghitung respon kesetujuan atau ketidak setujuan (dalam suatu kontinum) terhadap objek sikap tertentu.<sup>94</sup>

Data diolah dengan menggunakan skala likert dengan jawaban atas pertanyaan yaitu skala nilai 1-4. Nilai yang dimaksud adalah skor atas jawaban responden, dimana nilai yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

---

<sup>93</sup> S. Nasution, *Metode Research: penelitian ilmiah*, ... hlm. 127

<sup>94</sup> Uhar Suhartaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*,.... hlm. 84

**Tabel 3.4 Penelitian item sebelum dilakukan eksperimen<sup>95</sup>**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Bobot Nilai</b>
Sangat tidak baik	1
Tidak baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

#### 4. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar ataupun karya-karya monumental dari seseorang.<sup>96</sup> Metode dokumentasi ialah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa: catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan lain sebagainya.<sup>97</sup> Teknik ini digunakan ialah untuk menganalisis dokumen yang telah didapatkan dari hasil observasi. Dokumen yang dimaksud berupa berbagai catatan lapangan pembelajaran berbasis android mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati dan mengabadikan aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran serta menganalisis data untuk mengambil kesimpulan dari data-data yang telah

<sup>95</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, .... hlm. 93

<sup>96</sup> S. Nasution, *Metode Research: penelitian ilmiah*, ... hlm. 143

<sup>97</sup> Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, ...hlm. 231



diperoleh. Selain itu dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian.

#### 5. Tes pencapaian hasil belajar atau *Achievement test*

Dalam penelitian ini menggunakan tes sebagai salah satu instrumen penilaiannya. Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>98</sup> Tes ini akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu berupa *pre-test* dan *post-test* kepada dua kelas yang berbeda, antara kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. yang menunjukkan pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada siswa kelas XI semester I materi perkembangan peradaban Bani Umayyah I Damaskus di MAN 1 Kota Malang.

#### E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>99</sup> Uhar Saputra menegaskan bahwa instrumen penelitian ialah alat yang dipakai untuk menjembatani antara subjek dan objek (secara substansial antara hal-hal teoritis dengan empiris, antara konsep dengan data), sejauh mana data mencerminkan konsep yang diukur.<sup>100</sup>

Instrument penelitian berbentuk instrument penilaian pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata

<sup>98</sup> Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, ...hlm. 127

<sup>99</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, ....hlm. 102

<sup>100</sup> Uhar Suhartaputra, *Metode Penelitian*, ....hlm. 94

pelajaran SKI yang diberikan kepada peserta didik kelas XI MIPA 3 dan IPS 2 di MAN 1 Kota Malang. Adapun kisi-kisi instrument pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Indikator	Deskripsi
Media Pembelajaran Berbasis Android	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi	Saya pernah belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android
		Saya mudah memahami materi SKI dengan menggunakan media media pembelajaran berbasis android
	Memotivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android saya termotivasi untuk mengikuti pelajaran
		Saya lebih semangat mengikuti pelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android
	Proses belajar menjadi lebih efektif	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dapat mempersingkat waktu belajar saya
	Dapat menyesuaikan kemampuan belajar peserta didik	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android materi belajar dapat memenuhi target yang diinginkan
	Sebagai pelengkap bahan ajar	Media pembelajaran berbasis android dapat memperjelas materi SKI
	Memudahkan peserta didik untuk mengingat materi	Media pembelajaran berbasis android meningkatkan kemampuan berfikir saya
		Media pembelajaran berbasis android menjadikan materi lebih mudah diingat
Media pembelajaran berbasis android meningkatkan		

		konsentrasi saya
	Memberikan contoh nyata dalam kelas	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android memudahkan saya dalam mempraktekan materi
		Media pembelajaran berbasis android membuat saya rajin belajar

## F. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji coba instrument dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal pada angket tersebut sudah memenuhi kualitas instrument yang baik atau belum. Adapun alat yang digunakan dalam pengujian analisis uji coba instrument meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

### 1. Uji Validitas

Sebuah instrument dikatakan valid apabila instrument mampu mengukur apa yang hendak diukur.<sup>101</sup> Validitas merupakan salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan suatu instrument. Uji validitas ini digunakan peneliti guna mengetahui valid dan tidaknya butir-butir instrument. Butir-butir yang tidak valid akan di buang atau tidak digunakan. Sedangkan instrument yang valid akan digunakan untuk memperoleh data.

<sup>101</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 65

Menurut Suharsimi Arikunto (2012:89) kriteria validitas yaitu:

**Tabel 3.6 Kriteria Validitas**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Tingkat Validitas</b>
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Uji validitas instrument ini menggunakan bantuan program SPSS 20 for windows. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan metode Pearson Correlation. Metode Pearson Correlation ialah “metode dengan mengkorelasikan antara skor setiap item dengan skor total”.<sup>102</sup> Responden dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa dalam table distribusi nilai rtabel signifikansi 5% responden yang berjumlah 25 siswa mempunyai nilai sebesar 0,396. Apabila nilai korelasi lebih dari 0,396 maka item dianggap valid, sedangkan jika nilai korelasi kurang dari 0,396 maka item dianggap tidak valid.

Hasil pengujian validitas instrument media pembelajaran interaktif berbasis android adalah sebagai berikut :

<sup>102</sup> Duwi Priyatno, *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendaran*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2010), hlm. 13

**Tabel 3.7 Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android**

No	Item	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan	Tingkat Validitas
1	Item1	0,474	0,396	Valid	Cukup
2	Item2	0,391	0,396	Tidak Valid	Rendah
3	Item3	0,748	0,396	Valid	Tinggi
4	Item4	0,459	0,396	Valid	Cukup
5	Item5	0,627	0,396	Valid	Tinggi
6	Item6	0,603	0,396	Valid	Tinggi
7	Item7	0,051	0,396	Tidak Valid	Sangat Rendah
8	Item8	0,888	0,396	Valid	Sangat Tinggi
9	Item9	0,709	0,396	Valid	Tinggi
10	Item10	0,246	0,396	Tidak Valid	Rendah
11	Item11	0,416	0,396	Valid	Cukup
12	Item12	0,406	0,396	Valid	Cukup

Berdasarkan table di atas, hasil uji validitas instrument Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android (X) dapat diketahui bahwa dari 12 item yang diuji terdapat 9 item yang dinyatakan valid dan 3 item yang dinyatakan tidak valid dengan tingkat yang berbeda-beda. Uji validitas tersebut menggunakan *SPSS 20 for windows*.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban tetap atau konsisten untuk diujikan kapan saja instrument tersebut disajikan. Dalam menentukan instrument tersebut memiliki daya keajegan mengukur atau reliabilitas yang tinggi ataukah belum.<sup>103</sup>

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat

<sup>103</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali PutraPers, 2009), hlm. 207



pengumpul data. Ketika instrument reliable maka akan menghasilkan data yang dapat dipercaya.

Instrument yang reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.<sup>104</sup> Tingkat reliabilitas menurut Sugiyono sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha<sup>105</sup>**

Rentang Nilai	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Sedang
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Hasil pengujian reliabilitas instrument media pembelajaran interaktif berbasis android adalah sebagai berikut :

<sup>104</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 173

<sup>105</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*,.....hlm. 67

**Tabel 3.9 Hasil Reliabilitas  
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android**

<b>Variabel</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>Jumlah Item Soal</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	0,759	12	Reliabel	Tinggi

### G. Teknik Analisa Data

Dalam sebuah penelitian, analisis data merupakan langkah yang sangat penting. Setelah data terkumpul lengkap, data tersebut harus dianalisis baik menggunakan analisis kualitatif atau kuantitatif. Maleong dalam Hasan menjelaskan bahwa analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis motivasi seperti sasaran data.<sup>106</sup>

Analisis data merupakan mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>107</sup>

<sup>106</sup> M. Iqbal Hasan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), hlm. 97

<sup>107</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*,...hlm. 207

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan eksperimen kuasi dan dengan pendekatan kuantitatif, maka dalam analisa datanya akan menggunakan rumus statistika, yaitu uji regresi dan uji t-test.

#### 1. Analisis Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data dari masing-masing variable agar lebih mudah dipahami. Analisis deskriptif tidak dimaksudkan untuk mengukur suatu hipotesis, namun menggambarkan kondisi yang sebenarnya tentang suatu variable. Sugiyono menjelaskan bahwa “statistic deskriptif” ialah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>108</sup>

Dalam menentukan analisis deskriptif, langkah pertama yang harus dilakukan ialah menentukan panjang interval yang kemudian total nilainya dimasukkan ke dalam kelas interval sehingga frekuensi dari masing-masing interval diketahui.

$$\text{Panjang interval} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Banyak Kelas Interval}}$$

Setelah panjang interval diketahui, maka penghitungan frekuensi dapat dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Banyak Kelas Interval}} \times 100\%$$

<sup>108</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*,...hlm. 207

## 2. Analisis Regresi

Analisis regresi digunakan untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variable dependen, bila nilai variable independen dimanipulasi / dirubah-rubah atau di naik turunkan. Manfaat dari analisis regresi adalah untuk membuat keputusan apakah naik dan menurunnya variable dependen dapat dilakukan melalui peningkatan variable atau tidak.<sup>109</sup>

Pada penelitian ini lebih tepatnya menggunakan regresi linear sederhana yang didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variable independen dengan satu variable dependen. Dalam penelitian ini variable independem adalah media pembelajaran interaktif berbasis android (X), sedangkan variable dependen adalah hasil belajar siswa (Y). adapun persamaan umum regresi linear sederhana ialah :

$$\hat{Y} = a+bX$$

Dimana :

$\hat{Y}$  = Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketikan X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

X = Subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu

---

<sup>109</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*,...hlm. 260

### 3. Analisis Uji Beda T

Uji beda t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas XI MIPA3. Kriteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 20.0 dengan kriteria jika taraf signifikansi  $\leq 0,05$ , maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikannya  $> 0,05$ , maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Hasil uji coba di bandingkan t table dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

$H_a$  : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.



## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan disajikan hasil penelitian sesuai dengan variable yang akan diteliti yaitu media pembelajaran interaktif berbasis android sebagai variable bebas, sedangkan hasil belajar sebagai variable terikat. Hasil-hasil penelitian tersebut akan dipaparkan dalam pembahasan berikut ini.

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Paparan Data Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Paparan data berikut ini akan menyajikan interval jumlah nilai hasil angket pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android. Dari data tersebut diperoleh skor tertinggi hasil angket media pembelajaran interaktif berbasis android adalah 35 dan nilai terendah adalah 25. Paparan data hasil angket tersebut juga menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 31,08, modus sebesar 32 dan median sebesar 31. Banyaknya kelas ditentukan dengan menggunakan rumus *sturges*, yaitu  $1+3,3 \log n = 1+ 3,3 \log 25 = 1+4,61 = 5,61$  dibulatkan menjadi 6. Jadi banyaknya kelas menjadi 6 kelas. Sehingga kelas interval dapat diperoleh sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Panjang interval} &= \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Banyak Kelas Interval}} \\ &= \frac{35 - 25}{6} \\ &= 1,66 \end{aligned}$$

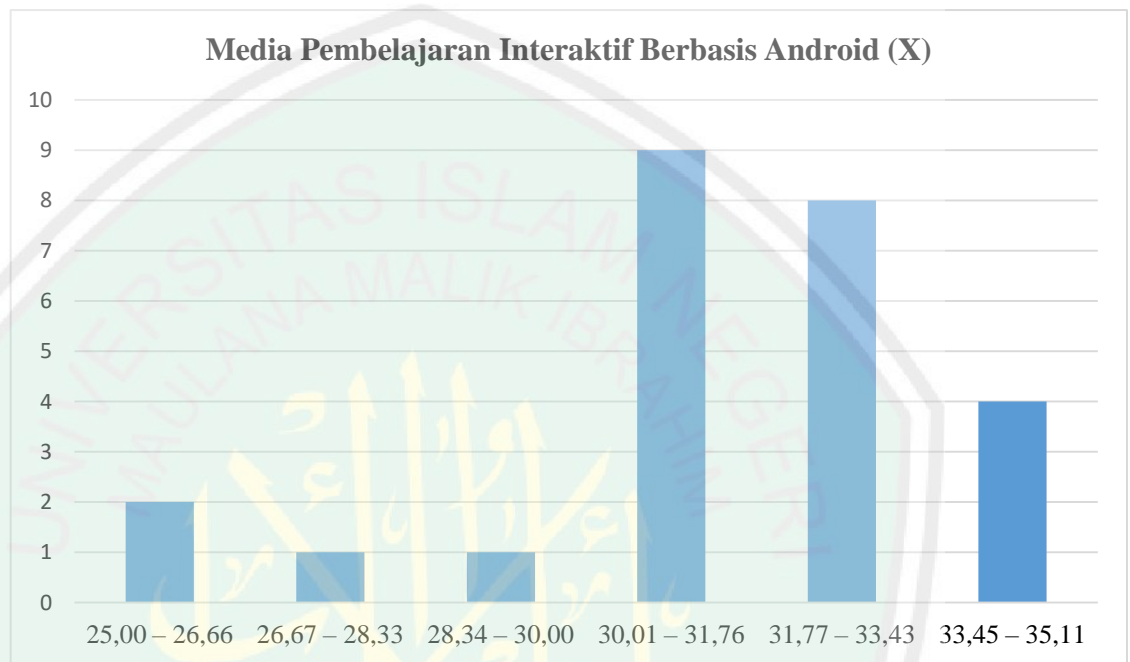
Berdasarkan rumus panjang interval di atas dapat ditampilkan deskripsi data nilai hasil angket pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android yang ditunjukkan pada table di bawah ini.

**Tabel 4.1 Deskripsi Data Hasil Angket Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android**

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	25,00 – 26,66	2	8%
2	26,67 – 28,33	1	4%
3	28,34 – 30,00	1	4%
4	30,01 – 31,76	9	36%
5	31,77 – 33,43	8	32%
6	33,45 – 35,11	4	16%
<b>Total</b>		25	100%

Berdasarkan table 4.1 deskripsi data hasil angket pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android kelas XI MAN 1 Kota Malang menunjukkan bahwa pada nilai interval 25,00 – 26,66 berjumlah 2 siswa (8%), interval 26,67 – 28,33 berjumlah 1 siswa (4%), interval 28,34 – 30,00 berjumlah 1 siswa (4%), interval 30,01 – 31,76 berjumlah 9 siswa (36%), interval 31,77 – 33,43 berjumlah 8 siswa (32%), interval 33,45 – 35,11 berjumlah 4 siswa (16%).

Deskripsi data hasil angket pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android pada masing-masing interval digambarkan dalam bentuk grafik berikut ini :



**Gambar 4.1 Grafik Frekuensi Hasil Angket Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android**

Berdasarkan gambar 4.1 frekuensi nilai hasil angket pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android paling banyak terdapat pada interval 30,01 – 31,76 yaitu 9 siswa (36%), sedangkan paling sedikit terdapat pada interval 26,67 – 28,33 dan 28,34 – 30,00 yang masing-masing berjumlah 1 siswa (4%).

**Tabel 4.2 Kategori Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentasi</b>
Kurang	25,00 - 28,33	3	12%
Sedang	28,34 – 31,76	10	40%
Baik	31,77 – 35,11	12	48%
<b>Total</b>		25	100%

Berdasarkan hasil angket yang dideskripsikan pada table di atas, maka dapat diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran SKI berdasarkan tiga kategori yaitu kurang sebanyak 3 siswa dengan prosentase 12%, kategori sedang sebanyak 10 siswa dengan prosentase 40% dan kategori baik sebanyak 12 siswa dengan prosentase 48%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran SKI kelas XI MAN 1 Kota Malang adalah baik sebesar 48%. Artinya, dalam proses pembelajaran SKI siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media berbasis android.

## 2. Paparan Data Hasil Belajar

### a. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Paparan data berikut ini akan menyajikan interval data nominal hasil belajar mata pelajaran SKI. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari rata-rata nilai ulangan harian 3 dan post test yang dilaksanakan

Dari data hasil mata pelajaran SKI diperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 72. Dari data tersebut dapat diketahui nilai rata-rata (mean) sebesar 83,52, modus sebesar 81 dan median sebesar 83. Banyaknya kelas ditentukan dengan menggunakan rumus *sturges*, yaitu  $1+3,3 \log n = 1+ 3,3 \log 25 = 1+4,61 = 5,61$  dibulatkan menjadi 6. Jadi banyaknya kelas menjadi 6 kelas. Sehingga kelas interval dapat diperoleh sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Panjang interval} &= \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Banyak Kelas Interval}} \\ &= \frac{93 - 72}{6} \\ &= 3,5 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus panjang interval di atas dapat ditampilkan deskripsi data nilai rata-rata hasil belajar mata pelajaran SKI yaitu:

**Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam**

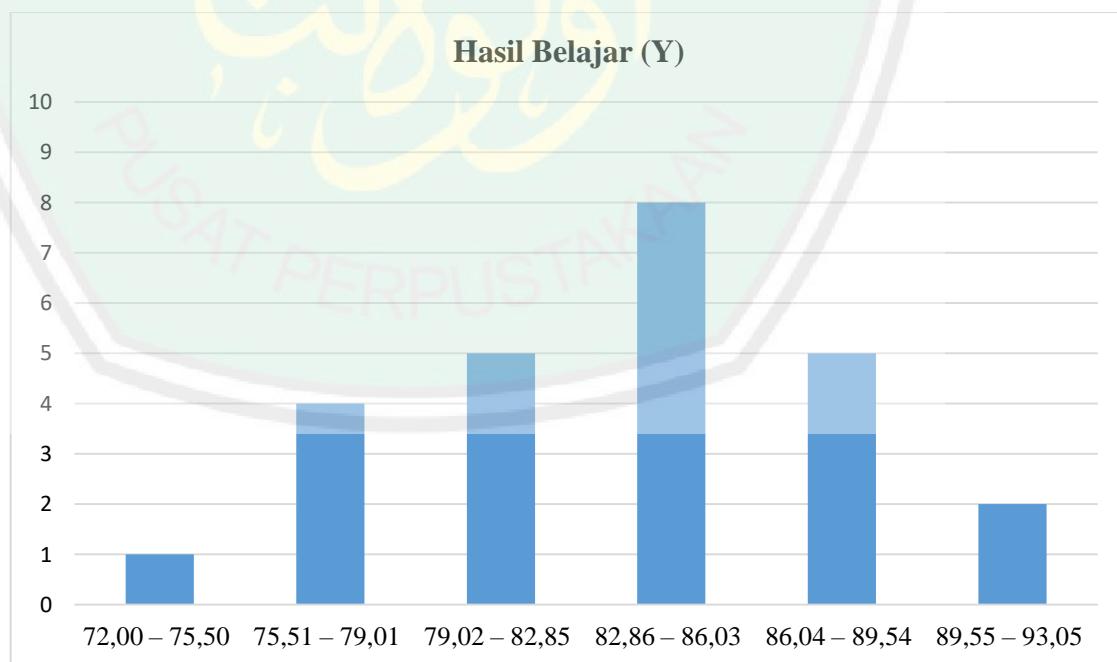
No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	72,00 – 75,50	1	4%
2	75,51 – 79,01	4	16%
3	79,02 – 82,85	5	20%
4	82,86 – 86,03	8	32%
5	86,04 – 89,54	5	20%



6	89,55 – 93,05	2	8%
<b>Total</b>		25	100%

Berdasarkan table 4.3 deskripsi hasil belajar kelas XI MAN 1 Kota Malang menunjukkan bahwa pada nilai interval 72,00 – 75,50 berjumlah 1 siswa (4%), interval 75,51 – 79,01 berjumlah 4 siswa (16%), interval 79,02 – 82,85 berjumlah 5 siswa (20%), interval 82,86 – 86,03 berjumlah 8 siswa (32%), interval 86,04 – 89,54 berjumlah 5 siswa (20%), interval 89,55 – 93,05 berjumlah 2 siswa (8%).

Deskripsi data hasil angket media pembelajaran interaktif berbasis android pada masing-masing interval digambarkan dalam bentuk grafik berikut ini :



**Gambar 4.2 Grafik Frekuensi Hasil Hasil Belajar**

Berdasarkan gambar 4.2 frekuensi nilai hasil belajar siswa paling banyak terdapat pada interval 89,55 – 93,05 yaitu 8 siswa (32%), sedangkan nilai yang paling sedikit terdapat pada interval 72,00 – 75,50 yang berjumlah 1 siswa (4%).

**Tabel 4.4 Kategori Hasil Belajar Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android**

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentasi
Rendah	72,00 – 79,01	5	20%
Sedang	79,02 – 86,03	13	52%
Tinggi	86,04 – 93,05	7	28%
<b>Total</b>		25	100%

Berdasarkan data kategori dan distribusi frekuensi hasil belajar di atas, diperoleh tiga kategori hasil belajar yaitu rendah, kurang dan tinggi. Kategori rendah sebanyak 5 siswa dengan prosentase 20%, kategori sedang sebanyak 13 siswa dengan prosentase 52% dan kategori tinggi sebanyak 7 siswa dengan prosentase 28%.

Dari analisis data di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa kelas XI MIPA3 pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Malang termasuk sedang dengan presentase 52%.

#### **b. Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Paparan data tentang hasil belajar siswa dilakukan melalui test untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif

berbasis android terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIA3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS2 sebagai kelas kontrol. Berikut adalah hasil test hasil belajar (hasil ulangan 3 dan hasil post test) menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android Sejarah Kebudayaan Islam dan test hasil belajar tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android Sejarah Kebudayaan Islam .

### Uji Formalitas pre-post test

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas

1. Jika nilai sig.>0,05 maka data terdistribusi normal
2. Jika sig.<0,05 maka data tidak berdistribusi normal

**Tabel 4.5 Uji Tes Formalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Kontrol	.132	25	.200 <sup>*</sup>	.962	25	<b>.450</b>
Kelas_Eksperimen	.088	25	.200 <sup>*</sup>	.980	25	<b>.878</b>

Berdasarkan output di atas diperoleh nilai signifikansi untuk post test kelas kontrol sebesar 0,20/0,45 sedangkan nilai signifikansi Post-test kelas eksperimen sebesar 0,20/0,87. Karena nilai signifikansi Post-test kelas control dan eksperimen > (lebih besar) dari 0,5, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 4.6 Paired Samples Statistics Kelas Kontrol dan Eksperimen**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelas_Kontrol	<b>71.04</b>	25	7.168	1.434
	Kelas_Eksperimen	<b>83.52</b>	25	4.501	.900

Table di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android, rata nilai pada ujian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebesar 71,04, sedangkan hasil belajar kelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android dinyatakan bahwa rata-rata siswa pada test meningkat menjadi 83,52.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android.

## B. Uji Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas

Sesuai yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa data yang diperoleh dari setiap variable adalah berbentuk data interval, maka dari itu dibutuhkan uji normalitas untuk data yang telah didapatkan. Hal ini ditegaskan oleh Sugiyono bahwa statistic parametris digunakan untuk

menganalisis data interval atau rasio, yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov Z* dengan menggunakan taraf signifikan 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih dari 0,05. Jika signifikansi kurang dari 0,05 maka dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas dengan metode *Kolmogorov Smirnov Z* dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Metode *Kolmogorov Smirnov Z***

		Media Pembelajaran Berbasis Android	Hasil Belajar
N		25	25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	31.0800	83.5200
	Std. Deviation	2.41385	4.50111
	Absolute	.167	.088
Most Extreme Differences	Positive	.152	.072
	Negative	-.167	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		.836	.439
Asymp. Sig. (2-tailed)		<b>.486</b>	<b>.991</b>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan table 4.7 hasil uji normalitas dengan metode *Kolmogorov Smirnov Z* di atas, nilai signifikan variable media pembelajaran berbasis android (X) 0,486, nilai signifikan variable hasil belajar (Y) sebesar 0,991. Dengan demikian data pada semua variable dinyatakan terdistribusi normal, dikarenakan nilai signifikan lebih besar dari 0,05.



## 2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Pengujian linieritas dalam penelitian ini menggunakan metode *Analyze compare mean* dengan taraf signifikan 0,05. Dua variabel dinyatakan mempunyai hubungan linier jika signifikansi pada *deviation for linierity* lebih dari 0,05 ( $> 0,05$ ). Jika signifikansi pada *deviation for linierity* kurang dari 0,05 ( $< 0,05$ ) maka hubungan antara kedua variable tidak linier. *Output* uji linieritas dengan metode *Analyze compare mean* dapat dilihat pada Tabel 4.6 di bawah ini.

**Tabel 4.8 Output Uji Linieritas Variabel Media Pembelajaran Berbasis Android(X) dengan hasil belajar SKI (Y)**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media Pembelajaran Berbasis Android	Between Groups	(Combined)	238.583	9	26.509	1.606	.201
		Linearity	50.410	1	50.410	3.053	.101
		Deviation from Linearity	188.173	8	23.522	1.425	<b>.264</b>
Within Groups			247.657	15	16.510		
Total			486.240	24			

Berdasarkan table di atas *Output* uji linieritas variabel variable media pembelajaran berbasis android dengan hasil belajar SKI, diketahui nilai signifikansi *deviation for linierity* sebesar 0,264. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan variable media pembelajaran berbasis

android (X) dengan variable hasil belajar (Y) dinyatakan linier, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05 ( $0,264 > 0,05$ ).

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yang digunakan untuk membuktikan apakah ada pengaruh positif yang signifikan antara media pembelajaran berbasis android dengan variable hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan antara media pembelajaran berbasis android dengan variable hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang

$H_a$  : Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara media pembelajaran berbasis android dengan variable hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang

Sebagai patokan untuk mengukur kuat lemahnya pengaruh antara dua variable dapat dilihat melalui table 4.7 sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Kriteria Koefisien<sup>110</sup>**

Rentang Nilai	Tingkat Validitas
0,800 – 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

<sup>110</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*,.....hlm. 48

Adapun hasil *Output* Uji hipotesis dengan analisis regresi linier sederhana dapat dilihat pada table 4.8 berikut:

**Tabel 4.10 Output Uji Hipotesis dengan Teknik Analisis Regresi Linier Sederhana**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	2.,212	7.478		3.505	.001
	Media Pembelajaran Berbasis Android	1.411	.171	.791	8.269	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan table di atas, diketahui bahwa tingkat pengaruh antara variable media pembelajaran berbasis android dengan variable hasil belajar didapat koefisien sebesar 0,791, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh kuat karena berada pada rentang 0,600 – 0,799, Signifikansi didapat 0,00, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variable media pembelajaran berbasis android dengan variable hasil belajar. Hal ini dikarenakan nilai  $0,000 < 0,05$ .

### C. Analisis dan Hasil Uji T-Test

Uji ini dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (paired). Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda (hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android) kemudian perlakuan dua (hasil belajar setelah penggunaan media

pembelajaran berbasis android) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### Uji Formalitas pre-post rest

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas

1. Jika nilai sig.>0,05 maka data terdistribusi normal
2. Jika sig.<0,05 maka data tidak berdistribusi normal

**Tabel 4.11 Normalitas Pre Test dan Post Test kelas eksperimen**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	.126	25	.200*	.970	25	.642
Post_Test	.088	25	.200*	.980	25	.878

Berdasarkan output di atas diperoleh nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 0,20/0,64 sedangkan nilai signifikansi Post-test sebesar 0,20/0,87. Karena nilai signifikansi pre-test dan Post-test > (lebih besar) dari 0,5, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### Uji Paired sample T-test

Paired sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua kelompok yang berpasangan atau berhubungan. Uji ini merupakan bagian dari statistik parametrik, sebagaimana aturan dalam statistik parametrik data yang akan diuji paired t-test tersebut harus normal, maka perlu adanya uji normalitas terlebih dahulu sebelum melakukan uji paired t-test, adapun uji normalitas telah di uji pada tahap sebelumnya.

**Tabel 4.12 Paired Samples Statistics kelas eksperimen**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Test	<b>69.60</b>	25	11.173	2.235
	Post_Test	<b>83.52</b>	25	4.501	.900

Interpretasi paired samples statistis pada tabel di atas menunjukkan ringkasan statistik dari kedua sampel atau data pre-test dan post-test, untuk nilai pre-tes diperoleh rata-rata sebesar 69,60. Sedangkan untuk nilai Post-tes diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,52. Jumlah siswa sebanyak 25 siswa, nilai rata-rata pada Post-test lebih tinggi dari pada pre-tes.

**Tabel 4.14 Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre_Test - Post_Test	-13.920	10.843	2.169	-18.396	-9.444	-6.419	24	<b>.000</b>

Pada tabel paired samples Test adalah output terpenting, karena pada bagian ini kita bisa menemukan jawaban atas apa yang menjadi pertanyaan, yaitu mengenai ada dan tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran.

Pada bagian ketiga table hasil uji SPSS, maka dapat dilihat dari distribusi data yang ada pada kolom t. berdasarkan perbandingan t hitung dengan t table:



1. Jika nilai probabilitas atau sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pada pre-tes dan Post-tes, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebaliknya jika nilai probabilitas atau sig (2-tailed)  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-tes dan Post-tes, yang artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan: berdasarkan tabel ketiga diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , karena nilai signifikansi lebih kecil maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Pada bab ini, akan dibahas mengenai penerapan dan pengaruh media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

#### **A. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran SKI Kelas XI MAN 1 Kota Malang**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>111</sup> Yang mana pendapat ini juga dikuatkan oleh Gagne, bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”<sup>112</sup>, dalam penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa penggunaan *M-learning* akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik, dan dapat mendorong motivasi siswa kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Selain itu, dibandingkan pembelajaran konvensional, *m-learning* memungkinkan adanya 16 lebih

---

<sup>111</sup> Yusuf Hadi Miarso, , *Menyemai Benih teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada karya, 2004), hlm. 458

<sup>112</sup> Ali, Mohammad, *E-Learning in the Indonesian Education System*. Asian Pacific Cyber Education Journal. Vol. 1. No 2. 2005, hlm. 15.

banyak kesempatan untuk kolaborasi secara langsung dan berinteraksi secara informal diantara siswa.

Paparan data hasil analisis deskriptif angket pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 31,08, modus sebesar 32 dan median sebesar 31, dengan nilai tertinggi 35 dan nilai terendah 25.

Berdasarkan Table 4.1 hasil angket pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android kelas XI MAN 1 Kota Malang menunjukkan bahwa pada nilai interval 25,00 – 26,66 berjumlah 2 siswa (8%), interval 26,67 – 28,33 berjumlah 1 siswa (4%), interval 28,34 – 30,00 berjumlah 1 siswa (4%), interval 30,01 – 31,76 berjumlah 9 siswa (36%), interval 31,77 – 33,43 berjumlah 8 siswa (32%), interval 33,45 – 35,11 berjumlah 4 siswa (16%).

Frekuensi nilai hasil angket pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android paling banyak terdapat pada interval 30,01 – 31,76 yaitu 9 siswa (36%), sedangkan paling sedikit terdapat pada interval 26,67 – 28,33 dan 28,34 – 30,00 yang masing-masing berjumlah 1 siswa (4%). Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran SKI kelas XI MAN 1 Kota Malang adalah baik dengan presentase sebesar 48%.

## **B. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran SKI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Kota Malang**

Media diyakini sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang merupakan sarana menjembatani penyampaian materi oleh guru kepada siswa akan membantu serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Kemp and Dayton dalam bukunya Cecep Kustandi, bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik maka kualitas pembelajarannya dapat ditingkatkan, begitu juga dengan hasil belajarnya.<sup>113</sup>

Pemanfaatan media berbasis android dapat meningkatkan prestasi peserta didik seperti yang dikatakan oleh Forment & Guerrero, bahwa media berbasis *mobile* bersifat fleksibel, dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan kesiapan dan kemauan peserta didik. Penggunaan atau pembelajaran yang berulang-ulang dengan frekuensi yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.<sup>114</sup> Dengan demikian Penggunaan *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk melatih daya ingat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang digunakan berulang-ulang, secara otomatis materi yang disajikan dapat melekat dalam ingatan peserta didik.

---

<sup>113</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*,...hlm. 24

<sup>114</sup> Isma Ramadhani Lubis. Jaslin Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA" *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1 (Oktober, 2015)

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi aktif dan pengalaman belajar. Peran pendidik sangat signifikan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di kelas XI MIPA 3 MAN 1 Kota Malang membutuhkan keuletan, kesabaran dan perencanaan yang matang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI MIPA 3 MAN 1 Kota Malang, khususnya pada saat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mengetahui faktor pendukung baik yang berasal dari dalam atau luar individu. Tugas guru SKI di kelas ialah mengkondisikan suasana belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran SKI adalah dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga tahapan: diantaranya ialah *pre-test*, proses dan *post-test*.

*Pre-test* merupakan langkah pertama yang dilakukan peneliti, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android, yakni hanya dengan metode ceramah saja. Adapun hasil dari *pre-test* ini bisa dikatakan masih tergolong rendah (kurang memuaskan), serta masih banyak siswa yang merasakan kesulitan menjawab soal-soal yang sederhana. Setelah itu



diadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android, dimana guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan *handphone* masing-masing siswa yang telah diberikan aplikasinya menggunakan *share-it* sebelum pembelajaran dimulai. Slide-slide yang menunjukkan teks berwarna-warni diiringi music pembuka serta icon gambar-gambar yang menarik sehingga dapat membuat siswa bersemangat untuk menjawabnya.

### **1. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran SKI Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Adapun paparan data hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang yang diambil dari rata-rata nilai ulangan harian 3 serta nilai post-test menunjukkan rata-rata (mean) sebesar 83,52, modus sebesar 81 dan median sebesar 83 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 72.

Berdasarkan Table 4.3 hasil belajar mata pelajaran SKI kelas XI MAN 1 Kota Malang menunjukkan bahwa pada nilai interval 72,00 – 75,50 berjumlah 1 siswa (4%), interval 75,51 – 79,01 berjumlah 4 siswa (16%), interval 79,02 – 82,85 berjumlah 5 siswa (20%), interval 82,86 – 86,03 berjumlah 8 siswa (32%), interval 86,04 – 89,54 berjumlah 5 siswa (20%), interval 89,55 – 93,05 berjumlah 2 siswa (8%). Frekuensi nilai hasil belajar siswa paling banyak terdapat pada interval 89,55 – 93,05 yaitu 8 siswa (32%), sedangkan nilai yang paling sedikit terdapat pada interval 72,00 – 75,50 yang berjumlah 1 siswa (4%). Berdasarkan

distribusi frekuensi tersebut maka dapat disimpulkan sebagian besar hasil belajar siswa kelas XI MIPA3 pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Malang termasuk sedang dengan presentase 52%.

Selanjutnya, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan uji-t yakni mencari pengaruh antara variable media pembelajaran berbasis android dengan variable hasil belajar. Berdasarkan table 4.10, diketahui bahwa tingkat pengaruh antara media pembelajaran berbasis android dengan hasil belajar didapat koefisien sebesar 0,791, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh kuat karena berada pada rentang 0,600 – 0,799, Signifikansi didapat 0,00, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variable media pembelajaran berbasis android dengan variable hasil belajar. Hal ini dikarenakan nilai  $0,000 < 0,05$ .

Disamping untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis android, peneliti menggunakan kelas control sebagai perbandingan hasil belajar dengan kelas eksperimen. Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android, rata nilai pada ujian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebesar 71,04, sedangkan hasil belajar kelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android dinyatakan bahwa rata-rata siswa pada test meningkat menjadi 83,52.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta hasil belajar kelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android. Adapun pengaruh tersebut bersifat positif artinya semakin memanfaatkan media pembelajaran berbasis android maka semakin tinggi pula tingkat hasil belajar siswa.

## 2. Analisis Uji Beda T

Adapun paparan data hasil analisis Uji beda-T terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang menunjukkan ringkasan statistik pada Tabel 4.12 Interpretasi paired samples statistis, dari kedua sampel atau data pre-test dan Post-test pada kelas eksperimen, untuk nilai pre-tes diperoleh rata-rata sebesar 69,60. Sedangkan untuk nilai Post-tes diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,52. Jumlah siswa sebanyak 25 siswa, nilai rata-rata pada Post-test lebih tinggi dari pada pre-tes. Dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 13,92 antara penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan tidak menggunakan media media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya berdasarkan Tabel 4.14 diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , karena nilai signifikansi lebih kecil maka

dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis android berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran SKI kelas XI MAN 1 Kota Malang adalah baik dengan presentase sebesar 48%. Artinya, dalam proses pembelajaran SKI siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media berbasis android.
2. Ada pengaruh positif yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran berbasis android mata pelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang. Semakin tinggi pemanfaatan media pembelajaran berbasis android maka diikuti semakin tinggi pula hasil belajar SKI siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien sebesar 0,791 dan nilai signifikansi 0,000.

#### **B. Implikasi Teoritik**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data sebagaimana dalam pembahasan maka dapat dikemukakan implikasi teoritis. *Pertama*, media pembelajaran berbasis android terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Sebagaimana yang telah dikemukakan dalam pembahasan mengenai hipotesis penelitian, membuktikan adanya pengaruh



positif yang signifikan antara media media pembelajaran berbasis android mata pelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN I Kota Malang.

*Kedua*, hasil penelitian sebagaimana yang telah dibahas menunjukkan adanya hubungan antara teori dengan hasil penelitian. Dengan diterimanya hipotesis adanya pengaruh positif yang signifikan antara media media pembelajaran berbasis android mata pelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa menunjukkan adanya pemaknaan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran SKI maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis android.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan dalam penelitian ini, selanjutnya diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi teoritik tentang media pembelajaran berbasis android dan hasil belajar.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan memberikan kontribusi praktis kepada berbagai pihak, diantaranya:
  - a. Bagi peneliti, bermanfaat memperkaya wawasan dalam rangka meningkatkan kualitas sebagai tenaga professional dibidang pendidikan (formal dan non formal)
  - b. Bagi guru, untuk lebih memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran terlebih media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Bagi siswa, diharapkan memperluas wawasan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia.
- d. Bagi instansi pendidikan, untuk lebih memaksimalkan fasilitas pembelajaran yaitu media pembelajaran guna memperlancar proses belajar mengajar.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, untuk menambah pembendaharaan dan memperkaya informasi empiric dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis android yang dapat dipakai sebagai data pembanding atau rujukan dengan mengubah atau menambah variable lain sekaligus menyempurnakan penelitian ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Try Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 1997
- Ali, Mustafa, *Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*, Tesis, Batu: Pascasarjana UIN Malang, 2012
- Amri, Sofani. *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.
- Khoirul Anam, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan*, *Jurnal Pendidikan Islam : Tadarus*, 2015
- Al-mahali, Imam Jalaluddin dan Imam Jalaluddin As-suyuti, *Tafsir al-Jalalain Juz II*, CV. Pustaka As-salam
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, (Cet ke 13), Jakarta: Rhineka Cipta, 2006
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- Arikonto, Suharsimi., Cepi Safruddin, *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press, 2002
- Arwai, Agus. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia" *Jurnal Forum Tarbiyah* Vol. 9
- Christianne Lynnette G. Cabanban, MIT, *Development of Mobile Learning Using Android Platform*, *International Journal of Information Technology & Computer Science (IJITCS)* (ISSN No : 2091-1610 ) Volume 9 : Issue No : 1 : Issue on May / June, 2013, Philippines.
- Darmawan, Deni, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Jakarta: Publisher, 2009

- Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Gava Media, 2014
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 1994
- Djamarah, Syaiful Bahri & Asman Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT.Rhineka Cipta, 2000
- Duwi Priyatno, *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendarasan*, Yogyakarta: Gaya Media, 2010
- Ghony, M. Djunaidi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research 2*, Yogyakarta: Andi Ofset, 1991
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989
- Fitriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Qur’an Hadits Berbasis Mobile Learning Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah 01 Tlogomas”, Tesis, Batu: Pascasarjana UIN Malang, 2017
- Khahar, Aviv Asmara, *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Android pada Materi Bunyi Siswa SMA*, Artikel Universitas Negeri Malang
- Kurniati, Ayu. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris, *Evaluasi pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Persindo, 2010
- Lubis, Isma Ramadhani. Jaslin Ikhsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1, Oktober, 2015
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Miarso, Yusuf Hadi, *Menyemai Benih teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada karya, 2004
- Mohammad, Ali, *E-Learning in the Indonesian Education System*. Asian Pacific Cyber Education Journal. Vol. 1. No 2. 2005
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004



- Murni, Wahid. *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan; Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Skripsi, Thesis dan disertasi), Malang: UM Press, 2008
- Musfiqon, HM. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012
- Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Delia Press, 2004
- Nasution, S. *Metode Research: penelitian ilmiah*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007
- Nata, Abuddin. *Ilmu Pendidikan Islam dengan Pendidikan Multidisipliner*, Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2010
- Niken, Dani Haryono, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan prospektif*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Purwanto, Edy. *Evaluasi Proses dan Hasil dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ombak, 2014
- Putri K, Wulandari Adi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK N 3 Surabaya*, Surabaya: Jurnal IT-Edu, 2016
- Qomariyah, Hidayatul, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang*, Tesis, Batu: Pascasarjana UIN Malang, 2016
- Ramli, M. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-qur'an dan Al-Hadits", *Ittihad Jurnal Kopertais*, Volume 123 No.23, April, 2015
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009
- Rumainur, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu*, Proposal Tesis, Malang: Proposal Tesis, 2015
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Sarrab, Mohamed. Laila Elgamel, & Hamza Aldabbas. 2012. Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel System*, 3(4): 35. Tersedia di <http://www.airccse.org/journal/ijdps/papers/0712ijdps04.pdf>
- Setiawan, Erwin, dkk., "Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android," *Jurnal UIN Bandung*, No. 1, Juni, 2016

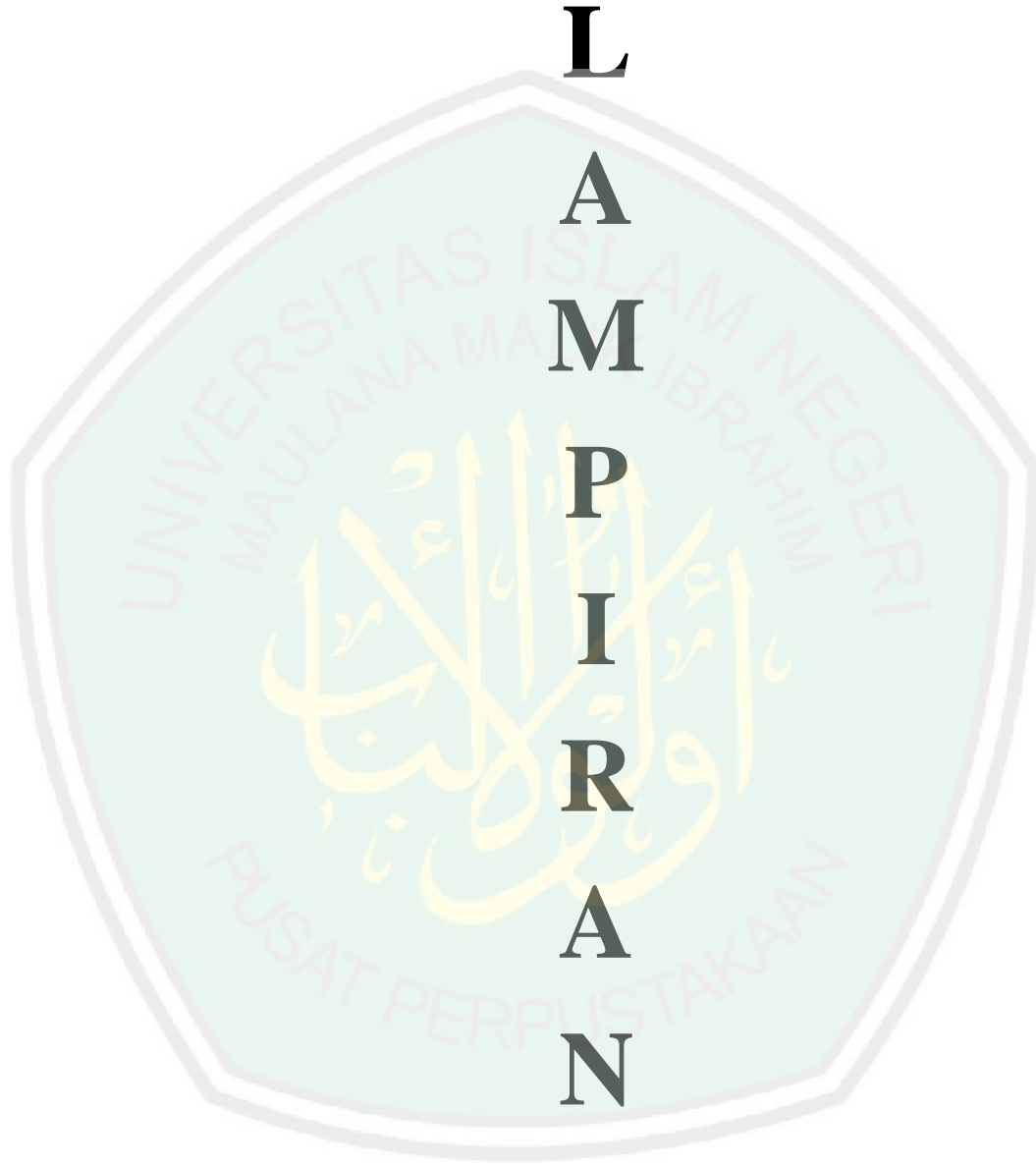


- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Jakarta: Kencana, 2012
- Siberman, Melvin L. *Active Learning 101 Strategies to teach Any Subject*. (Allyn and Bacon, Boston, 1996). Penerjemah, Raisul Muttaqin, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nuansa Cendikia, 2014
- Sibilana, Annas Ribab, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Androis Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*, Pascasarjana UIN Malang: Malang, 2016
- Smaldino, Sharon E. dkk, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar Interpratama Offset, 2012
- Sofi, Euis, *Pembelajaran berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri*, Tanzhim Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Volume 01 2016
- Subramanya. S. Alireza Farahani, *Design of a Smartphone App for Learning Concept in Mathematics and Engineering*, International Journal of Innovation science, Volume:4, Issue:, 2012, San Diego. Tersedia di <http://emeraldinsight.com/action/doSearch?AllField=android+for+education&content=articlesChapters>.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali PutraPers, 2009
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2014
- Suhartaputra, Uhar, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*, Jakarta : Rafika Aditama, 2012
- Sudjana, Nana,. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 200
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* , Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011
- Sukidan dan Munir, *Metodologi Penelitian: Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Pendidikan*, Surabaya: Insan Cendekia, 2005
- Syahbani, Nipsi. "Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" Jurnal at-Ta'lim vol. 4.
- Syalabi, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Pustaka al-Husna Baru, 2003
- Thoha, Chabib. *Metodelogi Pengajaran Agama*, Semarang: Pustaka Pelajar, 1999
- <http://halomalang.com/peta-malang/detail/man-malang-1>
- <http://indark007.wordpress.com/2009/02/19sejarah-kebudayaan-islam>
- <http://manmalang1.sch.id>

<http://rheea-mc-hanna.blogspot.com//2012/01/karakteristik-medribmehaia-slide.html>

[https://www.academia.edu/20305619/4\\_Purwo\\_Riwayadi\\_PEMANFAATAN\\_PERKEMBANGAN\\_TEKNOLOGI\\_INFORMASI\\_DAN\\_KOMUNIKASI?auto=download](https://www.academia.edu/20305619/4_Purwo_Riwayadi_PEMANFAATAN_PERKEMBANGAN_TEKNOLOGI_INFORMASI_DAN_KOMUNIKASI?auto=download), diakses tanggal 20 Juni 2017.





**Hasil Belajar Siswa Kelas eksperimen Sebelum dan Sesudah  
Memanfaatkan Produk**

No	Nama Siswa	Pre test	Post test
1	ALFA LA TANSANGGRAINI	45	83
2	AMILIA QUROTA A	65	87
3	ANDIEN SAHIRA F	90	83
4	ATALA FARAH MAULIDYAH	70	87
5	AULIYA ROHMAH N	65	79
6	CARISSA SYAHFITRI YENFAH	60	86
7	DEWI SRI P. S	80	84
8	DITA AMALIA R	75	90
9	EARLY BRILLIANNA	70	81
10	FAKHRUN N	65	79
11	FRISKA SISIL MAULANI	75	86
12	HANA SILMI AZIZAH	85	82
13	IRNA MULYANI	70	81
14	LAILI NUR HIDAYAH	65	81
15	MELYA PUTRI ANDRARIESTA	70	84
16	NABILA FITRI R	95	87
17	NADILA CHOIRUNNISA I	70	72
18	NILA MIGHFAROH	60	78
19	PUTRI ANGGRAENI	60	81
20	ROCHMATUL IZZA	80	88
21	SHELBI SASANA ARTHA	60	83
22	SYAFIRA A	60	89
23	TARISKA TRISTIAN	55	79
24	VIRLIN NI'MATUL U	75	85
25	YASMIN NADHIVA N	75	93
	<b>Total</b>	<b>1740</b>	<b>2088</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>70</b>	<b>83</b>

**Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah tidak**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post Test</b>
1	ADHA FITRI KHUSNAWATI	75	73
2	ALIKA TATHIA R	70	78
3	ANNISA N.F	55	57
4	ANNISA TRI NURLITA	65	60
5	ATHIYYAH NISCHITA Q	60	67
6	AZA MUTMAINATAM M	65	69
7	CANTHIKA WIDHATA R	80	77
8	CINDY AMALIA FITRI	60	62
9	DWI KHUSFI RAMADHAN	50	63
10	FIRA HAPSARI	65	77
11	FISSILMI KAFAH	50	68
12	GRENADA TRI KARDIANA	75	69
13	HANIN SALSABILA	70	69
14	INDI SHOFI M	70	68
15	JHESIKA PUTRI TIARA	65	79
16	LINA AMALIA	70	77
17	MAGHFIRA AMI AL-CAHYANI	70	83
18	MAYZEDA F. N	70	78
19	MOZA SALSABIL	70	73
20	NAJA SOFYA D	60	68
21	NAURIYATUL BARIYAH	50	67
22	NIKEN DIANI PANGESTIKA A	70	83
23	NUR ANISA D	75	76
24	NUR HIDAYATI	50	74
25	RIZKI AULIA D	50	61
	<b>Total</b>	<b>1610</b>	<b>1776</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>65</b>	<b>71</b>

**Memfaatkan Produk**



## ANGKET PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

### A. Identitas

Nama :

Kelas :

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah angket di bawah ini sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan
2. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia
3. Apabila adik-adik salah dalam mengisi jawaban dari pernyataan, lingkari tanda (√) tersebut kemudian beri tanda (√) yang baru pada jawaban yang sesuai / benar
4. Usahakan semua pernyataan dijawab dan tidak ada nomor yang terlewat

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang
1	Saya mudah memahami materi SKI dengan menggunakan media media pembelajaran berbasis android				
2	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android saya termotivasi untuk mengikuti pelajaran				
3	Saya lebih semangat mengikuti pelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android				
4	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dapat mempersingkat waktu belajar saya				
5	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android materi belajar dapat memenuhi target yang diinginkan				
6	Media pembelajaran berbasis android				

	meningkatkan kemampuan berfikir saya				
7	Media pembelajaran berbasis android menjadikan materi lebih mudah diingat				
8	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android memudahkan saya dalam mempraktekan materi				
9	Media pembelajaran berbasis android membuat saya rajin belajar				

**SELAMAT MENGERJAKAN**

### HASIL ANGKET PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Responden	BUTIR SOAL												JUMLAH	HASIL BELAJAR SISWA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
<b>1</b>	4		3	2	3	2		3	2		3	3	<b>31</b>	83
<b>2</b>	4		4	3	4	4		4	3		3	4	<b>39</b>	87
<b>3</b>	4		3	3	3	4		3	3		3	4	<b>36</b>	83
<b>4</b>	3		4	4	3	3		4	4		4	3	<b>39</b>	87
<b>5</b>	3		3	4	3	3		3	3		3	4	<b>35</b>	79
<b>6</b>	4		4	3	4	4		4	3		3	4	<b>39</b>	86
<b>7</b>	4		3	3	3	4		3	3		3	3	<b>35</b>	84
<b>8</b>	3		4	4	3	3		4	4		4	4	<b>40</b>	90
<b>9</b>	3		3	4	3	3		3	3		3	4	<b>35</b>	81
<b>10</b>	4		3	4	4	4		4	4		4	3	<b>39</b>	79
<b>21</b>	4		4	3	4	4		4	3		3	4	<b>40</b>	86
<b>22</b>	3		3	3	3	4		3	3		4	3	<b>36</b>	82

<b>23</b>	4		4	4	3	3		4	4		3	4	<b>39</b>	81
<b>24</b>	3		3	4	3	3		3	3		3	3	<b>34</b>	81
<b>25</b>	4		3	4	4	4		4	4		4	4	<b>40</b>	84
<b>26</b>	4		4	3	4	4		4	3		3	4	<b>40</b>	87
<b>27</b>	3		3	3	3	3		3	3		4	4	<b>35</b>	72
<b>28</b>	3		2	3	3	3		3	2		3	3	<b>31</b>	78
<b>29</b>	3		3	2	3	3		3	3		3	3	<b>32</b>	81
<b>20</b>	4		3	4	4	4		3	3		3	4	<b>37</b>	88
<b>21</b>	2		2	3	3	2		2	3		2	4	<b>30</b>	83
<b>22</b>	3		3	3	4	3		4	4		3	4	<b>38</b>	89
<b>23</b>	3		4	4	4	3		4	4		3	4	<b>40</b>	79
<b>24</b>	3		4	3	4	3		3	3		4	3	<b>36</b>	85
<b>25</b>	3		2	4	3	3		3	3		3	4	<b>35</b>	93

## UJI INSTRUMEN PENELITIAN

### Uji Validitas Angket Media Pembelajaran Berbasis Android

		Correlations												
		item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	item_6	item_7	item_8	item_9	item_10	item_11	item_12	Jumlah_skor
item_1	Pearson Correlation	1	.446*	.392	-.068	.433*	.667**	.131	.500*	.000	-.209	.083	.088	.474*
	Sig. (2-tailed)		.026	.053	.747	.031	.000	.532	.011	1.000	.317	.694	.674	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_2	Pearson Correlation	.446*	1	.470*	-.108	-.057	.283	-.215	.446*	.099	.031	-.087	.140	.391
	Sig. (2-tailed)	.026		.018	.609	.786	.171	.303	.026	.638	.883	.678	.504	.053
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_3	Pearson Correlation	.392	.470*	1	.083	.452*	.308	.040	.718**	.413*	.118	.308	.149	.748**
	Sig. (2-tailed)	.053	.018		.694	.023	.134	.849	.000	.040	.574	.135	.478	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_4	Pearson Correlation	-.068	-.108	.083	1	.052	.117	-.160	.272	.588**	.066	.230	.299	.459*
	Sig. (2-tailed)	.747	.609	.694		.804	.579	.443	.189	.002	.754	.269	.147	.021
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_5	Pearson Correlation	.433*	-.057	.452*	.052	1	.505*	.152	.577**	.289	.361	.096	.272	.627**
	Sig. (2-tailed)	.031	.786	.023	.804		.010	.469	.003	.162	.076	.649	.188	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_6	Pearson Correlation	.667*	.283	.308	.117	.505*	1	.157	.437*	.161	-.154	.264	.119	.603**
	Sig. (2-tailed)	.000	.171	.134	.579	.010		.453	.029	.442	.464	.202	.570	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25



	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_7	Pearson Correlation	.131	-.215	.040	-.160	.152	.157	1	-.033	-.263	-.424*	.051	.015	.051
	Sig. (2-tailed)	.532	.303	.849	.443	.469	.453		.876	.205	.034	.810	.941	.810
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_8	Pearson Correlation	.500*	.446*	.718**	.272	.577**	.437*	-.033	1	.625**	.313	.359	.236	.888**
	Sig. (2-tailed)	.011	.026	.000	.189	.003	.029	.876		.001	.128	.078	.257	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_9	Pearson Correlation	.000	.099	.413*	.588**	.289	.161	-.263	.625**	1	.417*	.387	.265	.709**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.638	.040	.002	.162	.442	.205	.001		.038	.056	.200	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_10	Pearson Correlation	-.209	.031	.118	.066	.361	-.154	-.424*	.313	.417*	1	-.138	.221	.246
	Sig. (2-tailed)	.317	.883	.574	.754	.076	.464	.034	.128	.038		.510	.288	.237
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_11	Pearson Correlation	.083	-.087	.308	.230	.096	.264	.051	.359	.387	-.138	1	-.299	.416*
	Sig. (2-tailed)	.694	.678	.135	.269	.649	.202	.810	.078	.056	.510		.146	.039
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_12	Pearson Correlation	.088	.140	.149	.299	.272	.119	.015	.236	.265	.221	-.299	1	.406*
	Sig. (2-tailed)	.674	.504	.478	.147	.188	.570	.941	.257	.200	.288	.146		.044
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Jumlah skor	Pearson Correlation	.474*	.391	.748**	.459*	.627**	.603**	.051	.888**	.709**	.246	.416*	.406*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.053	.000	.021	.001	.001	.810	.000	.000	.237	.039	.044	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



### Uji Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran Berbasis Android

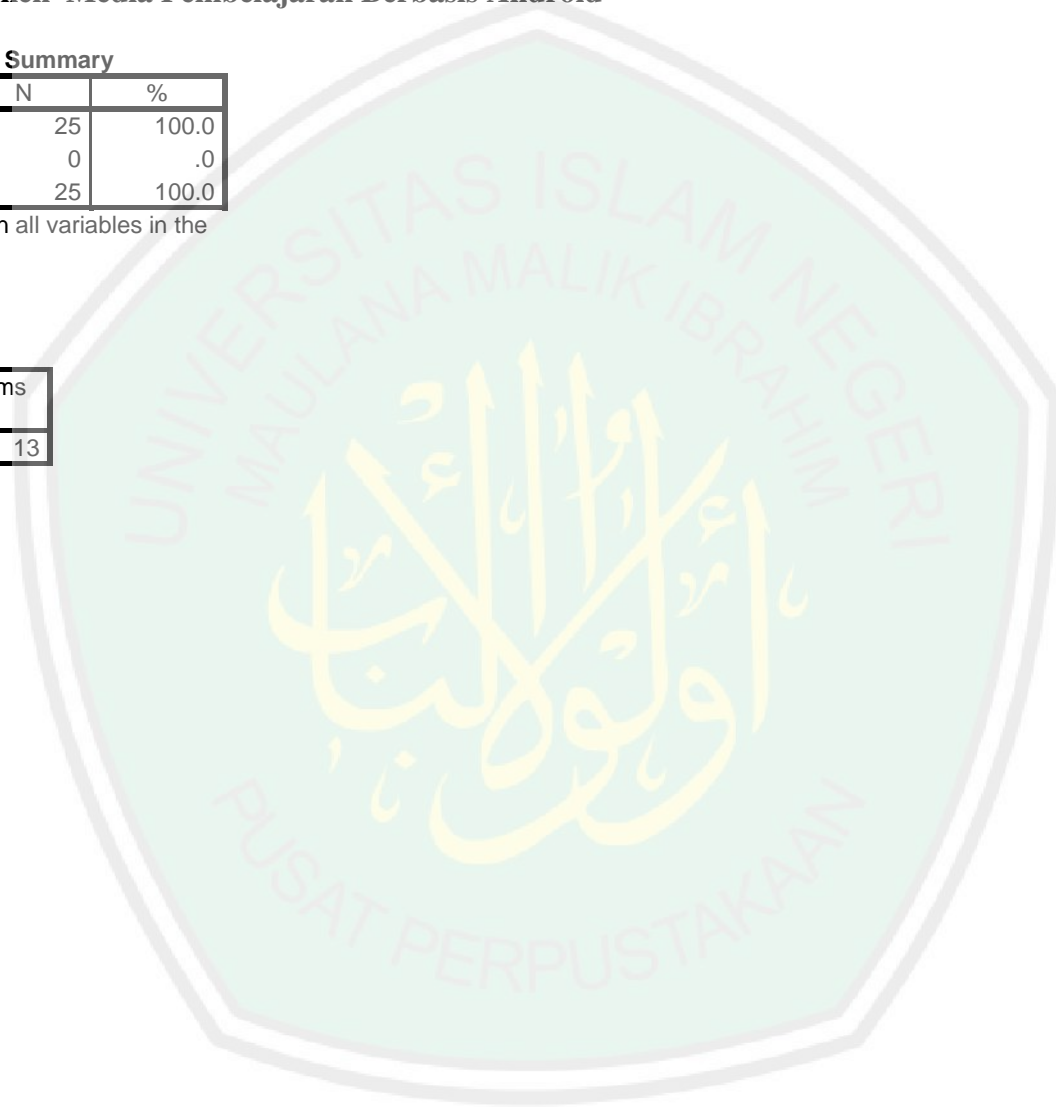
#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	13





**LATIHAN SOAL**  
**SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI SEMESTER GANJIL**  
**TAHUN AJARAN 2017/ 2018**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 1 MALANG**

**Jl. Baiduri Bulan 2 No.40, Tlogomas Kota Malang, Telp. (0341) 551752**

<b>Nama</b>	:	
<b>Kelas</b>	:	
<b>No Absen</b>	:	
<b>Waktu</b>	:	<b>20 Menit</b>



- Kodifikasi hadis terjadi pada masa pemerintahan khalifah Bani Umayyah ke-8, yaitu .....
  - Umar bin Abdul Azis
  - Marwan bin Hakam
  - Abdul Malik bin Marwan
  - Walid bin Abdul Malik
  - Yazid bi Abdul Malik
- Kebijakan khalifah Bani Umayyah ke-8, mengitruksukan kepada gubernur..... agar Segera memerintahkan masyarakat untuk menghimpun dan menyeleksi hadis.
  - Maroko.
  - Mesir
  - Madinah
  - Kufah
  - Syiria
- Kebijakan untuk kodifikasi Hadis yang dilakukan khalifah Umar karena kondisi hadis telah.....
  - Diselewengkan oleh masyarakat
  - Campur aduk dengan ucapan israiliyat
  - Dipakai oleh umat Islam untuk menguatkan kelompoknya
  - Dipakai oleh orang-orang Yahudi untuk menyerang umat Islam
  - Semua jawaban benar
- Ulama hadis yang pertama kali membukukan hadits adalah....
  - Muawiyah bin Abi Sufyan
  - Imam Bukhari
  - Ibnu Mas'ud
  - Imam Zarqutni
  - Ibnu Az-Zuhri
- Secara umum, perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah 1 meliputi 3 bidang, diantaranya ialah...
  - Diniyyah, Tarikh dan Filsafat
  - Diniyyah, Tarikh dan Qiraat
  - Diniyyah, Nahwu dan Sharaf
  - Tarikh, Filsafat dan Qiraat
  - Tarikh, Filsafat dan Nahwu
- Ilmu-ilmu yang di kembangkan oleh Bani Umayyah pada masa awal berdirinya adalah.....
  - Ilmu Laduni
  - Ilmu Nahwu
  - Ilmu Tasawuf
  - Ilmu Akhlak
  - Ilmu Kebudayaan
- Ilmu yang pertama kali dikembangkan oleh Bani Umayyah 1 bahkan dari masa nabi dan khulafaurrasyidin adalah.....
  - Tarekh

- b. Qiraat  
c. Nahwu  
d. Hadis  
e. Tafsir
8. Ilmu qiraat yang berkembang pada saat turunnya wahyu sampai Bani Umayyah I....  
a. Qiraat Bayati  
b. Qiraat Hijaz  
c. Qiraat saba'  
d. Qiraat Rasta  
e. Saba ajmi
9. Menurut beberapa ahli bahasa mengatakan bahwa, bapaknya ilmu nahwu adalah....  
a. Abu Aswad  
b. Abu Aswad ad Dually  
c. Ali bin Abi Thalib  
d. Umar bin khatab  
e. Umar bin Abdul Azis
10. Sahabat nabi yang merupakan ilmuwan pertama kali dalam menyusun ilmu nahwu,, yaitu.....  
a. Umar bin Abdul Azis  
b. Abdullah bin Umar  
c. Abdullah bin Zubair  
d. Abu Aswad ad Dually  
e. Ali bin Abi Thalib
11. Khalifah Umar bin Abdul Aziz dalam kepemimpinannya banyak melakukan perubahan-perubahan positif. Berapa lamakah masa jabatannya berlangsung .....  
a. 98-100 H  
b. 99-101 H  
c. 99-103 H  
d. 100-102 H  
e. 100-103 H
12. Masharif baitul maal, merupakan saluran uang / harta keluar yang digunakan untuk umat ataupun Negara., diantaranya ialah...  
a. Gaji para pegawai, tentara serta biaya usaha negara  
b. Gaji para khalifah  
c. Biaya perlengkapan keseharian masyarakat  
d. Biaya perlengkapan keseharian para khalifah  
e. Hadiah kepada para tawanan perang
13. Kekuasaan kehakiman pada masa Bani Umayyah I dibagi menjadi tiga badan, diantaranya ialah .....  
a. Al-Qadha, Al-Hisbah dan Al-Fathimiah  
b. Al-Qadha, Al-Ijabah, Al-Hisbah  
c. Al-Hisbah dan An-Nadhar fi Madhalim, Al-Fathimiah  
d. An-Nadhar fi Madhalim, Al-Hisbah dan al-Rasail  
e. Al-Qadha, Al-Hisbah dan An-Nadhar fi Madhalim
14. Organisasi keuangan atau ekonomi pada Daulah Umayyah ialah.....  
a. Nidhamul Harbi  
b. Nidhamul Maaly  
c. Nidhamul Idhary  
d. Nidhamul Siashi  
e. Nidhamul Qadhi
15. Dewan sekretariat Negara yang paling penting dan hanya kaum kerabat tertentu yang dapat menduduki jabatan tersebut ialah.....  
a. Katib al-Kharraj  
b. Katib al-Syurthah  
c. Katib Rasail  
d. Katib al-Badawi  
e. Katib al-Qadhi

**\*SELAMAT MENGERJAKAN\***



## Dokumentasi Penelitian



Peneliti memberikan penjelasan pada salah satu kelompok



Pembagian *reward* kepada kelompok yang berprestasi oleh guru mata pelajaran



Pembagian *reward* kepada kelompok yang berprestasi



Peneliti dan guru mata pelajaran