

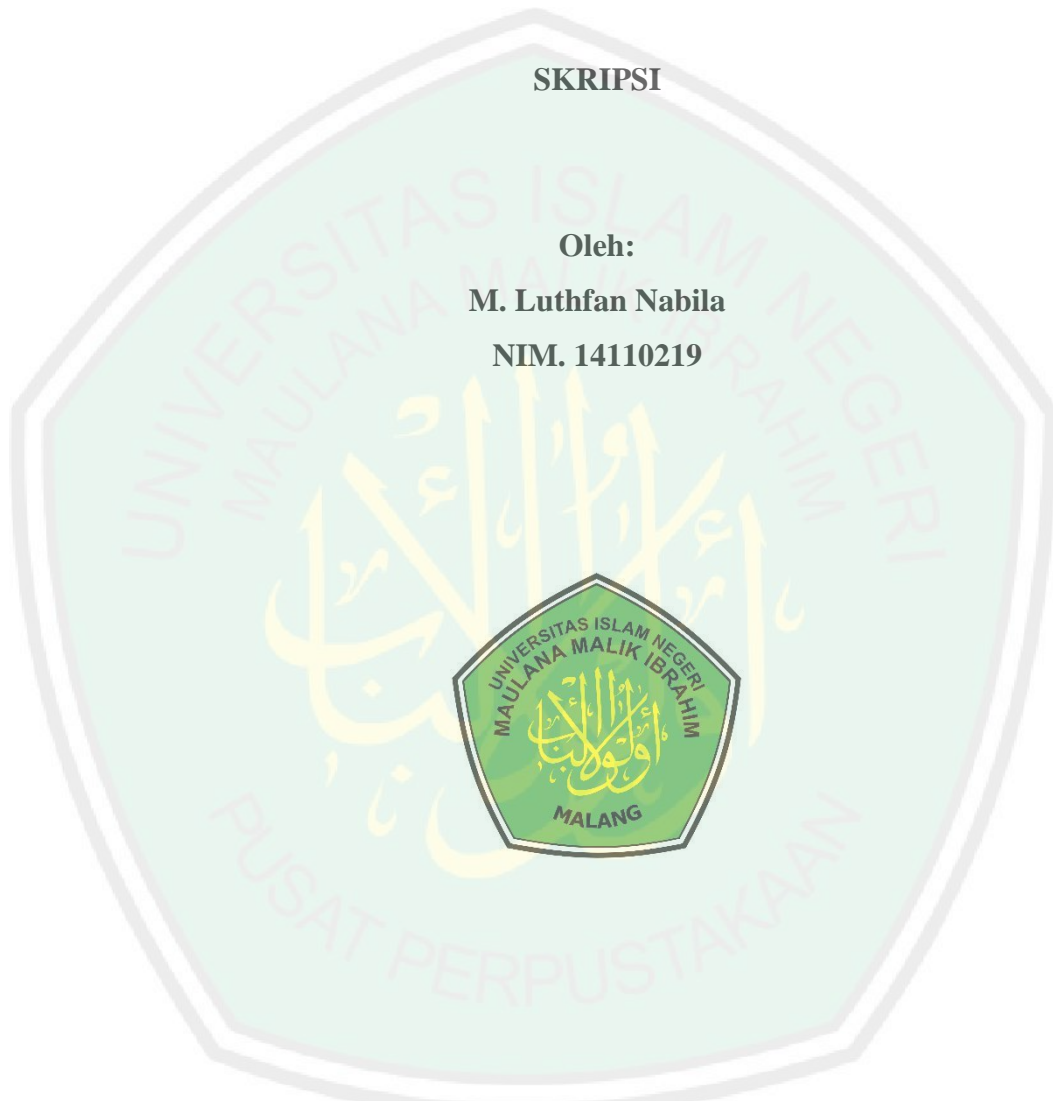
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS  
ANDROID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAGI SISWA  
MTS 01 SINGOSARI KELAS VIII SEMESTER 2**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**M. Luthfan Nabila**

**NIM. 14110219**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
Mei, 2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS  
ANDROID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAGI SISWA  
MTS 01 SINGOSARI KELAS VIII SEMESTER 2**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)*

Oleh:

**M. Luthfan Nabila**

**NIM. 14110219**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
Mei, 2019**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS *ANDROID*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAGI SISWA MTS 01  
SINGOSARI KELAS VIII SEMESTER 2**

**SKRIPSI**

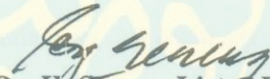
Oleh:

**M. Luthfan Nabila**

**NIM. 14110219**

Telah Disetujui pada Tanggal.....

Dosen Pembimbing

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

  
**Dr. Marno, M.Ag**

**NIP. 19720822 200212 1 001**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS *ANDROID* DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAGI SISWA MTS 01 SINGOSARI KELAS  
VIII SEMESTER 2**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh :  
M. Luthfan Nabila (14110219)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 22 Mei 2019 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)

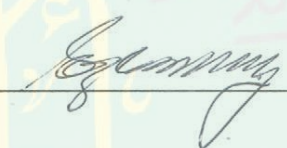
Panitia Ujian

Tanda Tangan

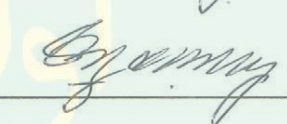
Ketua Sidang  
Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002

: 

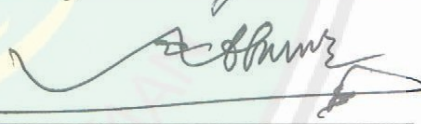
Sekretaris Sidang  
Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd  
NIP. 19690526 200003 1 003

: 

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

: 

Penguji Utama  
Dr.H. Abdul Bashith, M.Si  
NIP. 19761002 200312 1 003

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas berkat dan rohmat Allah yang Maha Kuasa dengan tulus hati skripsi ini  
kupersembahkan kepada orang yang sangat saya ta'dhimi dan sayangi Ayah ibu  
tercinta,

### **Ayah Syaifulloh dan Ibu Sumiyati**

Doa dan kasih sayang yang tak terhingga dari beliaulah sehingga saya merasakan  
kehidupan yang sangat berharga ini.

### **Segenap Saudara dan Keluarga**

yang selalu mensupport dan memberikan nasihat dalam menjalani hidup ini.

### **Dan para Kyai, Ustad maupun Guru**

yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk mengetahui mana yang hak  
dan mana yang bathil.

### **Serta Koncho Kenthel**

yang telah berbagi canda tawa dan kasih sayang khususnya Ainur Rohmah, serta  
teman Seperjuanganku Walid, Simon, Mbah, Wahyu, Muidi, Hoo, Bader &  
Wildan, Hasan dan istrinya, Mona dan Suaminya, Difa, Urva, Afwan, Barok,  
Zakki, Putut, Mampet,

terimakasih keruwetan yang telah kalian berikan dalam hidup yang singkat ini,

kalian **LUAR BIASA**

## MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.



Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

#### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi M. Luthfan Nabila Malang, 8 Mei 2019  
Lamp : 8 (Delapan) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

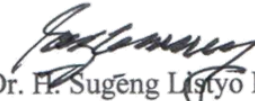
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : M. Luthfan Nabila  
NIM : 14110219  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ski Berbasis *Android* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Siswa MTs 01 Singosari Kelas VIII Semester 2

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,

  
Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd  
NIP. 196905262000031003

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat orang yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 8 Mei 2019

V... membuat pernyataan,



M. Luthfan Nabila  
NIM. 14110219

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis *Android* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Siswa Mts 01 Singosari Kelas VIII Semester 2”** dengan baik. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam rangka menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. yang telah mengantarkan kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni agama Islam, yang kita nantikan syafaatnya kelak di hari kiamat.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam karya ini. Oleh karena itu, dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan yang ada dalam karya ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan. Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang tiada lelah mencurahkan kasih sayangnya, motivasi, serta doa-doanya yang tiada henti-hentinya demi kesuksesan anaknya di dunia dan di akhirat.
2. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Marno M. Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing dengan kesabaran, keikhlasan dan ketelitian.
6. Semua staff dan karyawan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mempermudah peneliti dalam mengurus hal yang terkait dengan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu peneliti, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang membantu penulisan skripsi ini. Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini

masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharap kritik dan saran dari semua pihak yang membaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya. *Amiin ya Rabbal alamin.*

Malang, 8 Mei 2019

Peneliti

M. Luthfan Nabila  
NIM. 14110219



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

أ =	a	ز =	z	ق =	q
ب =	b	س =	s	ك =	k
ت =	t	ش =	sy	ل =	l
ث =	ts	ص =	sh	م =	m
ج =	j	ض =	dl	ن =	n
ح =	<u>h</u>	ط =	th	و =	w
خ =	kh	ظ =	zh	ه =	h
د =	d	ع =	'	ء =	,
ذ =	dz	غ =	gh	ي =	y
ر =	r	ف =	f		

### B. Vokal Diftong

اَؤْ =	aw
اِيَّ =	ay
اُوَّ =	û
اِيَّ =	î

### C. Vokal Panjang

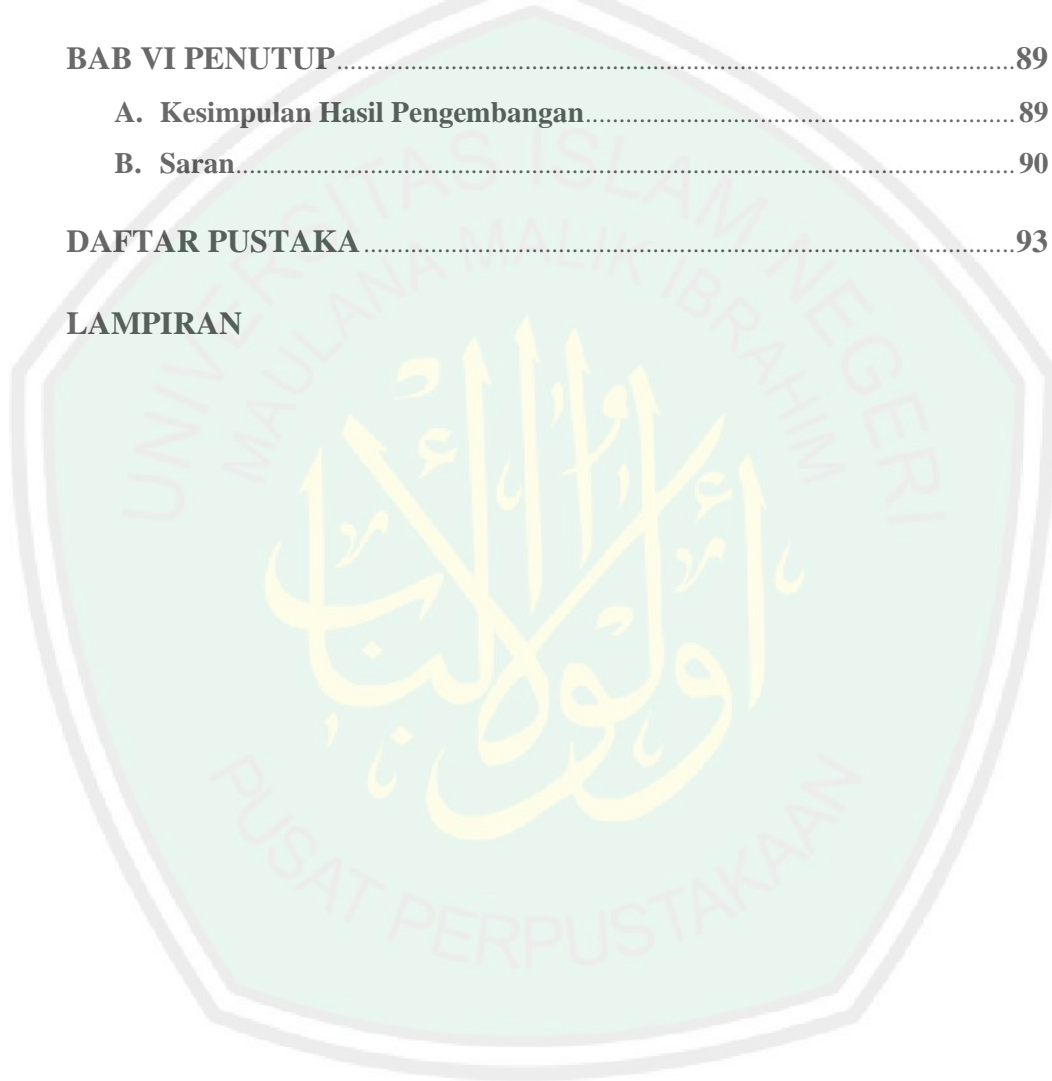
Vokal (a) panjang =	â
Vokal (i) panjang =	î
Vokal (u) panjang =	û

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Sampul</b>	
<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Halaman Persetujuan</b> .....	<b>ii</b>
<b>Halaman Pengesahan</b> .....	<b>iii</b>
<b>Halaman Persembahan</b> .....	<b>iv</b>
<b>Halaman Motto</b> .....	<b>v</b>
<b>Nota Dinas Pembimbing</b> .....	<b>vi</b>
<b>Halaman Pernyataan</b> .....	<b>vii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>x</b>
<b>Pedoman Transliterasi Arab-Latin</b> .....	<b>xi</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>xii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xi</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>xii</b>
<b>Daftar Lampiran</b> .....	<b>xvii</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>C. Tujuan Pengembangan</b> .....	<b>5</b>
<b>D. Manfaat Pengembangan</b> .....	<b>5</b>
<b>E. Asumsi Pengembangan</b> .....	<b>6</b>
<b>F. Ruang Lingkup Pengembangan</b> .....	<b>6</b>

<b>G. Spesifikasi Produk .....</b>	<b>7</b>
<b>H. Originalitas Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>I. Definisi Operaional .....</b>	<b>10</b>
<b>J. Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>12</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
<b>A. Kajian Tentang Media Pembelajaran .....</b>	<b>12</b>
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	13
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	15
4. <i>Operation System Android</i> .....	16
<b>B. Kajian Tentang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) .....</b>	<b>20</b>
1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) .....	20
2. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran SKI .....	22
4. Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) .....	23
<b>C. Kajian Tentang Hasil Belajar .....</b>	<b>27</b>
1. Pengertian Hasil Belajar .....	27
2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
<b>A. Metode Pengembangan .....</b>	<b>31</b>
<b>B. Model Pengembangan .....</b>	<b>32</b>
<b>C. Prosedur Pengembangan .....</b>	<b>34</b>
<b>D. Validasi Produk .....</b>	<b>40</b>
<b>E. Uji Coba Produk .....</b>	<b>40</b>
<b>F. Jenis Data .....</b>	<b>41</b>
<b>G. Instrumen Pengumpulan Data .....</b>	<b>42</b>
<b>H. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>43</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
<b>A. Deskripsi pengembangan Media pembelajaran SKI berbasis</b>	
<i>Android</i> .....	<b>48</b>
<b>B. Penyajian data hasil validasi para ahli .....</b>	<b>61</b>
<b>C. Dampak Pengembangan Media SKI berbasis <i>Android</i> dalam mening-</b>	

katkan hasil belajar siswa .....	72
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
<b>A. Analisis Pengembangan Produk Media SKI Berbasis <i>Android</i>.....</b>	<b>80</b>
<b>B. Analisis Hasil Validasi Ahli.....</b>	<b>82</b>
<b>C. Analisis Pengaruh Pengembangan Produk.....</b>	<b>87</b>
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>89</b>
<b>A. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....</b>	<b>89</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>90</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 3.1 KI/KD MTs Kelas VIII Semester 2.....	36
Tabel 3.2 Kualitas Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentase .....	45
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi SKI.....	64
Tabel 4.3 Revisi Produk .....	64
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain .....	65
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Desain Media.....	67
Tabel 4.6 Revisi Desain Media Pembelajaran .....	68
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	70
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran .....	71
Tabel 4.9 Revisi pembelajaran .....	72
Tabel 4.10 Nilai Siswa Kelas VIII B Sebagai Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4.11 Nilai Siswa Kelas VIII A Sebagai Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4.12 Perhitungan Uji T dari Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan .....	32
Gambar 3.2 Garis Besar Alur Pengembangan Media .....	32
Gambar 3.3 Desain kontrol group.....	46
Gambar 4.1 Tampilan Awal .....	49
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama.....	50
Gambar 4.3 Materi 1, jejak peradaban Dinasty Ayyubiyah.....	51
Gambar 4.4 Materi II, Kegemilangan Dinaty Ayyubiyah .....	52
Gambar 4.5 Ibrah, Kebijakan dan kata mutiara.....	53
Gambar 4.6 Referensi, Sumber data & daftar Pustaka .....	54
Gambar 4.7 Profil .....	55
Gambar 4.8 Panduan.....	56
Gambar 4.9 Halaman menu materi.....	57
Gambar 4.10 KI &KD.....	58
Gambar 4.11 Materi.....	59
Gambar 4.12 Peta Konsep.....	60
Gambar 4.13 Video Pendukung .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen (VIII B)
- Lampiran 2. Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol (VIII A)
- Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran 6. Soal serta Hasil *Post Test* dan *Pre Test* Kelas VIII B dan VIII A
- Lampiran 7. Surat Keterangan Ijin Penelitian Dari Fakultas
- Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah
- Lampiran 9. Surat Keterangan Konsultasi Skripsi Lampiran
- 10. Biodata Penulis

## ABSTRAK

Nabila, M. Luthfan. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ski Berbasis Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Siswa MTs 01 Singosari Kelas VIII Semester 2*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd

---

Kata Kunci : Pengembangan, media, android, SKI

SKI merupakan mata pelajaran penting bagi peserta didik di lembaga pendidikan islam yang memiliki kontribusi membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. sebagai mata pelajaran yang penting, maka proses pembelajaran harus berjalan baik dan menyenangkan seperti pemilihan media pembelajaran yang tepat. Semenjak Penemuan- penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Guru seharusnya bisa memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran.

Tujuan penelitian adalah untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran SKI berbasis *Android*, (2) Mengetahui kevalidan media pembelajaran SKI berbasis *Android*, dan (3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dalam meningkatkan hasil belajar siswa MTs Al-Ma`arif 01 Singosari kelas VIII semester 2

Dalam pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini, peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall, telah ditetapkan 10 langkah penelitian pengembangan, yang telah melalui penyederhanaan dan pembatasan menjadi 4 tahapan yakni: Tahap Pengumpulan Informasi, Tahap Perencanaan, Tahap Pengembangan Produk, Tahap Validasi dan Uji Coba.

Adapun hasil pengembangan media Pembelajaran SKI berbasis *Android* memenuhi kriteria valid dengan presentase hasil uji coba oleh ahli materi 72%, ahli desain 84%, serta ahli pembelajaran 80%. Dan hasil belajar siswa rata-rata dari nilai kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol dengan hasil *pottest* yaitu  $91,53 > 73,84$ . Sedangkan pada uji-t dari Kelas Kontrol dan Eksperimen dengan hasil = 8,8059 sedangkan = 1,685, karena  $>$  maka memperoleh hipotesis ditolak dan diterima. Artinya ada hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android*. Dengan demikian, media Pembelajaran SKI berbasis *Android* layak di gunakan dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

Nabila, M. Luthfan. 2019. Development of Android-Based Ski Learning Media in Improving Learning Outcomes for Students of Singosari MTs 01 Class VIII Semester 2 . Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor, Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd

---

Keywords: Development, media, android, SKI

SKI is one of important subjects for students in Islamic education institutions who have contributed to build the attitudes, character and personality of students. as an important subject, the learning process must be good and enjoyable, such as choosing the appropriate learning media. Since new discoveries in the field of science and technology give a big impact in the field of education. Teachers should be able to utilize technology in making learning media.

The research objectives are to : (1) To produce Android -based SKI learning media , (2) To know the validity of Android -based SKI learning media , and (3) To know the effectiveness of SKI-based learning media Android in improving student learning outcomes of MTs Al-Ma`arif 01 Singosari class VII I semester 2.

In developing of SKI -learning media Android based, the researcher use development model according to Borg & Gall's research and development, has been established 10 steps of development research, which has been through simplification and limitation into 4 stages, namely: Information Collection Phase, Planning Phase, Product Development Stage, Validation and Trial Phase.

The results of the development of Learning media Android based SKI demand valid criteria with the percentage of the results of the trial by material experts 72%, 84% design experts, and 80% learning experts. And the average student learning outcomes of the experimental class value is Higher than the control class with the pottest result of  $91.53 > 73.84$ . Whereas in the t-test from the Control and Experimental Classes with results = 8.8059 whereas = 1,685, because  $>$  then get a hypothesis rejected and be accepted. This means that there are learning outcomes between the experimental classes that used Android -based SKI learning media with a control class that did not use Android -based SKI learning media . Thus, Learning media Android based SKI is proper to use in learning.

### مستخلص البحث

نبيلة ، محمد لوطفان. ٢٠١٩. تطوير تعلم التبرج على أساس أندرويد في تحسين مخرجات التعلم لطلاب سينغوساري مدراسه السنويه ٠١ من الفصل الثامن سمستير ٢. ألبحث الجامي ، قسم التربية الإسلامية ، كلية العلوم التربية والتعليم ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مستشارد. الحج الدكتور. سوغع لستيو فرايوو. الماجستير

الكلمات المفتاحية: التنمية ، الإعلام ، أندرويد ، تاريخ الثقافة الإسلامية  
يعد تاريخ الثقافة الإسلامية موضوعًا هامًا للطلاب في مؤسسات التعليم الإسلامي الذين ساهموا في تشكيل مواقف الطلاب وشخصيتهم وشخصيتهم. كموضوع مهم ، يجب أن تكون عملية التعلم جيدة وممتعة ، مثل اختيار وسائط التعلم المناسبة. منذ الاكتشافات الجديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا لها تأثير كبير في مجال التعليم. يجب أن يكون المعلمون قادرين على استخدام التكنولوجيا في صنع وسائط التعلم.

أهداف البحث هي: (١) إنتاج وسائط تعليمية. تاريخ الثقافة الإسلامية القائمة على نظام أندرويد ، (٢) معرفة صحة وسائط التعلم. تاريخ الثقافة الإسلامية على نظام أندرويد ، (٣) معرفة مدى فعالية وسائط التعلم. تاريخ الثقافة الإسلامية القائم على نظام أندرويد في تحسين نتائج تعلم الطلاب. معاريف ٠١ سينغوساري من الفصل الثامن الفصل الثاني.

في تطوير وسائط التعلم ، تاريخ الثقافة الإسلامية القائمة على نظام أندرويد ، أنشأ الباحثون الذين يستخدمون نموذج تطوير Borg & Gall ، ١٠ خطوات من أبحاث التطوير ، والتي كانت من خلال التبسيط والقيود إلى ٤ مراحل ، وهي: مرحلة جمع المعلومات ، مرحلة التخطيط ، مرحلة تطوير المنتج ، مرحلة التحقق من الصحة والمحاكمة.

تلي نتائج تطوير وسائط التعلم "تاريخ الثقافة الإسلامية القائمة على نظام أندرويد" المعايير الصحيحة مع النسبة المئوية لنتائج التجربة من قبل خبراء المواد ٧٢٪ و ٨٤٪ من خبراء التصميم و ٨٠٪ من خبراء التعلم. وكان متوسط نتائج تعلم الطالب لقيم الفصل التجريبي أكبر من فئة التحكم ، وكانت نتائج الاختبار النهائي ٩١,٥٣ < ٧٣,٨٤. بينما في اختبار t لفئة التحكم والتجارب مع نتائج  $t_{hitung} = 8.805$  بينما  $t_{tabel} = 1.685$  ، لأن  $t_{hitung} > t_{tabel}$  يتم رفض الفرضية  $H_0$  وقبول  $H_1$ .

هذا يعني أن هناك نتائج تعليمية بين الفصول التجريبية باستخدام وسائط التعلم. تاريخ الثقافة

الإسلامية القائمة على نظام انظروئت مع فصل تحكم لا يستخدم وسائط التعلم في تاريخ الثقافة الإسلامية القائمة على نظام انظروئت. وبالتالي ، فإن تعلم الوسائط ، تاريخ الثقافة الإسلامية القائمة على نظام أندرويد ، يمكن استخدامه في التعلم.



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat di pisahkan dari kehidupan. Sifatnya mutlak dalam kehidupan, baik dalam kehidupan seseorang, keluarga, maupun bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya Pendidikan<sup>1</sup>. Pendidikan pada umumnya dan khususnya Pendidikan islam, tujuannya tidaklah sekedar proses alih budaya atau alih ilmu pengetahuan (transfer of knowledge), tetapi juga sekaligus sebagai proses alih nilai ajaran islam (transfer of value). Tujuan Pendidikan islam menjadikan manusia bertaqwa yaitu manusia yang dapat mencapai Al Falaah, kesuksesan hidup abadi di dunia dan akhirat (muflihun).<sup>2</sup>

Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran penting bagi peserta didik di lembaga pendidikan Islam disamping mata pelajaran lain seperti Al-Qur'an Hadits, Akidah-Akhlak, dan Fiqih. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan kisah tentang perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyariah (*beribadah dan bermuamalah*) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah. Aspek Sejarah Kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik,

---

<sup>1</sup> Sudirman N, dkk. *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1988), hlm. 3.

<sup>2</sup> A. Syafii Maarif, dkk, *pendidikan islam di Indonesia* (Yogyakarta: PT Tiara wacana yogya, 1991), hlm. 43.

ekonomi, iptek, dan seni, dan nilai-nilai untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>3</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian dari pendidikan islam yang di ajarkan di sebuah institusi khususnya madrasah, baik itu Madrasah Ibtidiyah, Madrasah Tsanawiyah maupun Madrasah Aliyah. Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul perkembangan, peranan kebudayaan/perdaban islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia.<sup>4</sup> 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.

Penemuan- penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh itu, pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan sehingga mendorong berbagai usaha pembaharuan<sup>5</sup>. Di sekolah-sekolah yang sudah maju telah digunakan berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber pengajaran yang di dalamnya proses belajar mengajar di sampaikan. Ada dua unsur yang terkandung

---

<sup>3</sup> Syamsul Kurniawan, dkk, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Kalimantan Barat: IAIN Pontianak Press, 2017) hlm. 27-28

<sup>4</sup> Standar Kompetensi Lulusan SK-KD SKI MTs /KIs VIII/ Smt 1-2

<sup>5</sup> Oemar Hamalik. *Media Pembelajaran* (bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), hlm. 2

dalam media pembelajaran, yaitu: pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan, dengan istilah lain disebut perangkat lunak (software), dan alat penampil atau perangkat keras (hardware)<sup>6</sup>.

Di lingkungan MTs Al-Ma'arif 01 Singosari memegang erat nilai-nilai Ahlus Sunnah Wal Jama'ah dalam setiap kegiatannya, sekitar 80% siswa dan siswinya merupakan santri dan santriwati di beberapa pondok yang berada di sekitar sekolah, sehingga para siswa dan siswinya memiliki pribadi yang baik seperti yang telah di ajarkan dalam materi Agama islam, dan tidak menutup kemungkinan mata pelajaran SKI turut andil dalam membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa-siswinya.

Dalam proses Pembelajaran, guru mata pelajaran SKI menggunakan berbagai metode pembelajaran, di dalam pelaksanaanya guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan metode *small group discussion* di beberapa pertemuan, yang terkadang dirasa membosankan oleh para siswa.<sup>7</sup> beberapa siswa terkadang di dapati tertidur saat proses pembelajaran SKI, menurut Guru mata pelajaran SKI banyak faktor yang membuat para siswa tertidur saat proses belajar mengajar. Diantaranya adalah status para siswa yang notabennya adalah santri, yang merasa kelelahan karena kegiatan di pondok pesantren yang padat, dan tingkat kefokusannya yang menurun karena kurangnya minat dan ketertarikan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

Penggunaan media dalam pembelajaran dirasa sangat penting dalam proses belajar mengajar, terlebih di dalam mata pelajaran SKI, yang memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenai,

---

<sup>6</sup> Sudirman N, dkk. *Op.cit.*, hlm. 205.

<sup>7</sup> Wawancara dari salah satu siswa di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari.

memahami, menghayati sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Sekolah ini sudah memiliki fasilitas yang lengkap. Diantaranya, ada lab computer, lab IPA, dan proyektor disetiap kelasnya. Namun fasilitas ini belum di gunakan secara maksimal, dan masih banyak guru yang tidak menggunakannya sebagai penunjang proses pembelajaran.

Dari beberapa Observasi di lapangan, ditemukan beberapa hal. Diantaranya kebanyakan para siswa tertarik menggunakan HP *Android*, dan ketika siswa di beri kesempatan untuk memegang HP *Android*, kebanyakan dalam penggunaannya hanyalah sebatas kirim pesan, browsing, dan berswafoto, dan di anggap kurang manfaat dari segi pendidikan. penulis mendapati karakter siswa yang cenderung suka mengoperasikan aplikasi *Android*, yang tidak terlalu berguna, sehingga penulis mempunyai inovasi membuat pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi *Android*, yang diharapkan dapat membantu dan mertarik siswa dan siswi dalam proses pembelajaran khususnya materi SKI.

Maka dari uraian di atas, penulis menganggap perlu adanya “pengembangan Media Pembelajaran SKI berbasis *Android* dalam meningkatkan minat belajar bagi Siswa MTs 01 Singosari kelas VIII Semester 2”.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android*?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran SKI berbasis *Android*?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dalam meningkatkan hasil belajar siswa MTs Al-Ma`arif 01 Singosari kelas VIII semester 2?

## C. Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan media pembelajaran SKI berbasis *Android*.
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran SKI berbasis *Android*.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dalam meningkatkan hasil belajar siswa MTs Al-Ma`arif 01 Singosari kelas VIII semester 2.

## D. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini terdapat beberapa manfaat yakni:

1. Bagi siswa, sebagai bahan pembelajaran yang mendukung siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan motivasi dalam mempelajari dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.
2. Bagi guru, sebagai bahan untuk mempermudah proses transfer ilmu kepada siswa.

3. Bagi peneliti, sabagai proses belajar dalam dunia pendidikan dan pengalaman membuat suatu produk yang bermanfaat dan mengetahui kualitas produk tersebut dan masukan untuk terus mengembangkan produk tersebut.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran SKI berbasis *Android* digunakan sebagai bahan ajar yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar.
2. Media pembelajaran SKI berbasis *Android* memberikan pengalaman belajar siswa yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Media pembelajaran SKI berbasis *Android* dapat meningkatkan hasil belajar yang berdampak kepada proses dan hasil belajar siswa.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Ruang lingkup dalam pengembangan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran SKI kelas VIII semester 2 dengan menggunakan media berbasis *Android* pada siswa MTs Al-Ma`arif 01 Singosari kelas VIII semester 2 tentang pokok bahasan "sejarah peradaban Islam pada masa Ayyubiyah".

## G. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang dapat di gunakan oleh guru berupa media pembelajaran berbasis *Android*. Media pembelajaran yang di hasilkan adalah media yang nantinya dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar guna memudahkan dalam menyampaikan materi dan mudah untuk di pahami oleh siswa. Adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut.

- 1). isi materi yang di gunakan dalam media pembelajaran ini berupa ilmu sejarah kebudayaan islam untuk mts kelas VIII semester 2.
- 2). media pembelajaran ini menggabungkan beberapa media seperti, audio, visualisi, gambar, video, dan konten yang menarik lainnya minat belajar siswa.
- 3). media pembelajaran ini berbentuk aplikasi *Android* yang memudahkan siswa untuk mengaksesnya.

## H. Originalitas Penelitian

Berikut adalah beberapa kajian terdahulu yang menyajikan persamaan dan perbedaan antara kajian yang diteliti saat ini dengan peneliti terdahulu. Hal inibertujuan agar mendapatkan perbedaan dari hasil penelitian yang terdahulu dengan apa yang sedang di teliti saat ini. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu.

1. Al-Amin, Hasby Maulidzana. 2015 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui *Adobe Flash Player* untuk peningkatan hasil belajar padamata pelajaran Fikih kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri

Puncu Kab. Kediri”. Skripsi ini merupakan skripsi salah satu mahasiswa jurusan pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang menunjukkan bahwa skripsi tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran siswanya yang mana berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Dan selama penelitian terbukti dapat menambah dan menarik minat belajar para siswa.

2. Sibilana, Annas Ribab. 2016 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang”. Tesis mahasiswa Progam Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* yang mendapatkan hasil yang bagus dilihat dari ketertarikan siswa dalam belajar dan tidak mudah bosan dalam belajar karena media tersebut berbasis *Android*.
3. Qamariyah, Siti Anniyati. 2017 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas II pada materi Kedudukan dan Peran Keluarga di Madrasah Ibtidiyah Miftahul-Ulum Malang”. Skripsi Mahasiswa Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim ini mengemukakan hasil yang baik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Mulltimedia ini, dan meningkatkan minat belajar siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Untuk mengetahui perbedaan dan persamaan hasil penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.1 penelitian terdahulu**

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1	Al-Amin, Hasby Maulidzana. 2015 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui <i>Adobe Flash Player</i> untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab. Kediri”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama dalam mengembangkan media</li> <li>- Sama dalam tingkatan satuan pendidikan menengah pertama (MTs)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mata pelajaran berbeda</li> <li>- media yang dikembangkan berbeda</li> </ul>	Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis <i>Android</i> untuk siswa Kelas VIII MTs Al-a’arif 01 Singosari semester 2
2	Sibilana, Annas Ribab. 2016 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama dalam mengembangkan media</li> <li>- Media yang dikembangkan sama yakni <i>Android</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Satuan pendidikan berbeda</li> <li>- Mata pelajaran berbeda</li> </ul>	Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis <i>Android</i> untuk siswa Kelas VIII MTs Al-a’arif 01 Singosari semester 2
3	Qamariyah, Siti Anniyati. 2017 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas II pada materi Kedudukan dan Peran Keluarga di Madrasah Ibtidiyah Miftahul-Ulum Malang”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama dalam mengembangkan media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media berbasis multimedia interaktif</li> <li>- Mata pelajaran berbeda</li> <li>- Mata pelajaran berbeda</li> <li>- Satuan pendidikan berbeda (MI)</li> </ul>	Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis <i>Android</i> untuk siswa Kelas VIII MTs Al-a’arif 01 Singosari semester 2

## I. Definisi Operasional

Dalam pelaksanaan pengembangan ada beberapa istilah yang penting guna menghindari kesalahan persepsi seperti paparan berikut ini.

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka mengembangkan bahan ajar sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran.

### 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara/ sarana/ alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).<sup>8</sup>

Yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan seperti buku, modul, video, film, game, dan lain sebagainya.

### 3. *Android*

*Android* adalah sistem operasi berbasis linux yang di rancang untuk perangkat bergerak layar sentuh.<sup>9</sup> seperti yang di kembangkan dalam bentuk smartphone, yang dalam hal ini di gunakan untuk perantara penyampaian materi yang berupa media pembelajaran berupa aplikasi *Android*.

### 4. Mata pelajaran SKI

Mata pelajaran SKI adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang

---

<sup>8</sup> Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 1997), hlm.3

<sup>9</sup> ([https://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))), diakses tgl 15 Mei 2018, jam 22.54)

kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan. Dan cakupan isi media pembelajaran di usahakan tidak keluar dari pembahasan mata pelajaran SKI itu sendiri.

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemamouan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

### J. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari enam bab yang setiap babnya memiliki beberapa sub bab tersendiri.

Pada Bab pertama menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, spesifikasi produk, asumsi produk, definisi istilah, originalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi kajian pustaka yang membahas tentang kajian teori yang terdiri dari media pembelajaran, karakteristik mata pelajaran SKI, *Operation System Android*, dan bahasan tentang hasil belajar siswa.

Bab ketiga, berisi tentang media pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Tentang Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam *Webster Dictionary* (1960), media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan<sup>10</sup>.

*Association for Educational Communication and Technology (AECT, 1977)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Berbeda dengan pendapat Briggs (1977) yang mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan pembelajaran. Termasuk di dalamnya, buku, videotape, slide suara, suara guru, atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Di dalamnya tercakup segala peralatan fisik pada komunikasi seperti, buku, slide, buku ajar, *tape recorder*.

Ada lagi pendapat yang mengatakan bahwa media adalah sesuatu yang terletak di tengah-tengah, jadi suatu perantara menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara

---

<sup>10</sup>Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta:Yuma Pustaka,2010), hlm.4

media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Perbedaannya adalah bahwa yang pertama merupakan sesuatu yang berkemampuan untuk menyajikan keseluruhan informasi dan menggerakkan saling tindak antara pebelajar dengan subjek yang dipelajari, sedangkan yang kedua semata-mata adalah penunjang pada penyajian yang dilakukan oleh guru<sup>11</sup>.

Bertolak dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat untuk membantu dan mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran agar mendapatkan hasil yang optimal, dan dapat menciptakan kondisi yang efisien yang memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan mudah.

## 2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

### a) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut.

- 1) mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

### b) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

---

<sup>11</sup>Ibid, hlm. 4-5

- 1) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, erta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- 3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- 4) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut:

- a) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu:
  - 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
  - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
  - 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
  - 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
  - 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
  - 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
  - 7) Meningkatkan kualitas pengajaran
- b) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu:
  - 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar

- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
- 5) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- 7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran<sup>12</sup>.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a) Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang bertahap
- b) Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya
- c) Membuat konsep abstrak ke konsep konkrit
- d) Memberi kesamaan persepsi
- e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- f) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selain fungsi diatas, Livie dan Lentz (1982) mengemukakan fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi,

---

<sup>12</sup>Hujair AH. Sanaky, *media pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insani Press, 2009), hlm. 4-5

fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk konsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif maksudnya, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambing visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.
- c) Fungsi kognitif bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambing visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.<sup>13</sup>

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar dari media visual memerlukan keterampilan tersendiri, karena dari media visual tersebut tidak dengan sendirinya pembelajar mampu untuk memahaminya dengan mudah dan mampu untuk menangkap apa yang tersaji di dalam media visual tersebut.

#### 4. *Operation System Android*

*Android* (Sistem operasi) adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan

---

<sup>13</sup>Ibid, hlm. 6-7

komputer tablet. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005.

Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel *Android* pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.<sup>14</sup>

*Android* adalah sistem operasi gratis dan bisa di *customize* dengan mengkonfigurasi software dan hardware. *Android* memiliki banyak fitur antara lain:

a) Handset Layout

Platform disesuaikan dengan lebih besar, VGA, grafik 2D perpustakaan, grafis 3D perpustakaan berdasarkan open GL ES 1,0 spesifikasi, dan tata letak smartphone .

b) Stronge (Penyimpanan)

Software database SQLite digunakan untuk tujuan penyimpanan data

c) Connectivity (Konektivitas)

*Android* mendukung teknologi konektivitas termasuk GSM/EDGE, CDMA, EV-DO.

<sup>14</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) di akses 14 September 2018, 15.55

d) Messaging (Pesan)

SMS dan MMS tersedia bentuk threaded pesan termasuk pesan teks.

e) Web browser

Browser web yang tersedia di *Android* di dasarkan pada open source Web Kit kerangka aplikasi.

f) Java support (Dukungan Java)

Perangkat keras yang di tulis di Java dapat di komplikasi akan dieksekusi dalam Dalvik mesin virtual, yang merupakan implementasi VM yang dirancang khusus untuk perangkat mobile digunakan, meskipun tidak secara teknis standar Java Virtual Machine.

g) Media support (Dukungan Media)

*Android* berikut mendukung audio /video/masih format media: H.263, H.264 (Dalam 3GP atau MP4 wadah), MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB (dalam kontainer 3GP), AAC, HE-AAC (dalam MP4 atau kontainer 3GP), MP3, MIDI, OGG Vorbis, JPEG, WAV, PNG, GIF, BMP.

h) Additional hardware support (Dukungan hardware tambahan)

*Android* dapat menggunakan video /still camera, touchscreens, GPS, pengukur kecepatan, maagnetmeter, akselerasi 2D bitblits (dengan hardware orientasi, scaling, konversi format piksel) dan mempercepat grafis 3D.

i) Development enviroment (Lingkungan pengembangan)

Termasuk perangkat emulator, tools untuk debugging, memori dan inerja profil, sebuah plugin untuk Eclipse IDE.

j) Market (Play store)

Mirip dengan App Store pada iPhone OS, Play Store adalah sebuah aplikasi yang dapat di download dan di instal untuk menargetkan hardware over-the-air, tanpa menggunakan PC. Awalnya hanya freeware aplikasi yang didukung. Paid untuk aplikasi telah tersedia di pasar *Android* Amerika Serikat sejak 19 Februari 2009.

k) Multi-touch

*Android* memiliki dukungan asli multi-touch tapi fitur dinonaktifkan pada level kernel (mungkin untuk menghindari Apple melanggar paten pada teknologi layar sentuh). Model tidak resmi telah dikembangkan yang memungkinkan multi-touch, tetapi membutuhkan superuser akses ke perangkat berkedip kernel yang unsigned.

l) Speak Your Words

Untuk menghemat waktu, kita hanya perlu melakukan dengan perintah suara saja maka teks akan langsung muncul saat masih berbicara. Untuk melakukannya hanya dengan membuka aplikasi bawaan "Word to Go" lalu mulailah bicara, tapi harus dalam bahasa Inggris.

m) Advanced Call Options

Kita bisa menolak atau mengakhiri panggilan hanya dengan menggunakan tombol power saja, jadi tidak perlu lagi mencari tombol merah "End Call". Kita juga bisa menolak panggilan atau menolak

dengan SMS. Untuk melakukan hal ini cukup pilih pengaturan pada "Call".

n) Keyboard Layouts Dalam Berbagai Bahasa

Jika kita ingin mengetik menggunakan lebih dari satu bahasa mungkin *Android* bisa membantu. Hanya dengan melakukan swipe saja kita bisa mengganti bahasa pada keyboard dengan cara yang mudah dan cepat.

o) Lockscreen dengan Face Detection

Untuk membuka layar (lockscreen) tersedia pilihan selain menggeser (slide), PIN & Password. Sekarang tersedia pendeteksi wajah yang cukup keren dan canggih. Hanya dengan mendekatkan wajah ke gadget, maka *Android* akan mengenalinya lalu membuka layar untuk pengguna.

## B. Kajian Tentang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

### 1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pemahaman sejarah kebudayaan islam (SKI) diawali dengan memahami sisi etimologi dan terminologinya untuk memperoleh kata kunci yang bisa dijadikan landasan dalam mengembangkan pemahaman yang ada. SKI terdiri dari tiga kata yang sangat sarat makna yaitu sejarah, kebudayaan dan islam.<sup>15</sup> Ketiga kata ini masih dipetakan lagi menjadi beberapa aspek

---

<sup>15</sup>Isti' anah Abubakar, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan

seperti sejarah kebudayaan, sejarah Islam, kebudayaan Islam, sejarah kebudayaan Islam.

Pengertian yang lebih komprehensif tentang sejarah adalah "kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia". Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita merupakan sejarah dalam pengertiannya secara subyektif, karena peristiwa masa lalu itu menjadi pengetahuan manusia, sedangkan sejarah peristiwa merupakan sejarah obyektif, sebab peristiwa masa lampau itu sebagai kenyataan yang masih di luar pengetahuan manusia. Lapangan sejarah meliputi segala pengalaman manusia dan lukisan sejarah merupakan pengungkapan fakta mengenai apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana sesuatu telah terjadi.<sup>16</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.<sup>17</sup>

Dalam surat Yusuf Ayat 111 dijelaskan:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ

يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah

<sup>16</sup>Dudung Abdurrahman, *Metodologi penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011) hlm. 1

<sup>17</sup>Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013, hlm.34

cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.

## 2 Ruang Lingkup dan tujuan Pembelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam di MTS merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani ummayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. 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. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaraw nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

- b) Membangum kesadaran peserta tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>18</sup>

### 3. Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Menurut Suparta dan Herry Noer Aly, metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa, karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, maka metode dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya pengajaran.<sup>19</sup>

Para ahli mendefenisikan metode sebagai berikut:

- a) Hasan langgulung dalam Ramayulis " metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan"

<sup>18</sup>Ibid, hlm. 44

<sup>19</sup>H.M Suparta, dan Herry Noer Aly. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Amisco Jakarta. 2003), hlm. 159

- b) Abd. Al-Rahman Ghunaikah dalam Ramayulis " metode adalah cara-cara yang praktis dalam mencapai tujuan pengajaran.
- c) Ahmad Tafsir " metode mengajar adalah cara yang paling tepat dan tepat dalam mengajarkan mata pelajaran.<sup>20</sup>
- d) Abudin Nata "metode dapat berarti cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan.<sup>21</sup>

Dengan demikian dapat penulis disimpulkan bahwa metode jika dikaitkan dengan pembelajaran, mengandung makna interaksi yang sistematis dan terstruktur antara guru dengan siswa. atau dengan kata lain metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara menyampaikan materi pelajaran agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Ada banyak metode yang biasa digunakan dalam pendidikan Agama Islam. Menurut Ahmad Tafsir metode pembelajaran agama Islam secara umum antara lain metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan dan resitasi. Sedangkan menurut Ramayulis beliau menawarkan beberapa metode yang dapat digunakan untuk pengajaran bidang studi Agama yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode kerja kelompok, metode kisah, metode amsal dan metode tarhib dan tarhib.

Dari keterangan diatas dapatlah penulis simpulkan bahwa metode pendidikan Agama Islam itu sangat luas dan sudah mencakup segala hal,

---

<sup>20</sup> Ahmad Tafsir. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 1999), hlm. 9

<sup>21</sup> Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2005), hlm.

namun jika ingin dipilih-pilih terhadap metode yang lebih tepat untuk dipakai dalam pembelajaran SKI, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran SKI dapat dilakukan dengan:

a) Ceramah

Yaitu penyampaian informasi melalui penuturan secara lisan oleh pendidik kepada peserta didik. penulis sendiri berpendapat bahwa metode ceramah ini dapat dipakai dalam segala jenis pembelajaran dan dalam bidang studi apapun. melalui metode ceramah ini guru menceritakan/menyampaikan kejadian-kejadian masa lampau dan menjelaskan hikmah apa yang bisa diambil dari sejarah tersebut.

b) Tanya jawab

Metode ini juga dapat dilakukan oleh guru dalam kelas, dengan memulai pertanyaan yang menantang terhadap minat peserta didik. Seperti dengan memulai pertanyaan siapakah tokoh yang termasuk dalam pembaharuan peradaban dalam islam yang terus menjadi panutan??"

c) Kerja Kelompok.

Metode yang satu ini pun bisa dilakukan untuk pembelajaran SKI, sebab dengan pemberian tugas kepada peserta didik yang diselesaikan melalui kerja kelompok dapat mengaktifkan siswa secara otomatis untuk mencari pengetahuannya sendiri bersama sama dengan orang-orang sekelompoknya.

d) Timeline (Garis Waktu)

Metode ini tergolong tepat untuk pembelajaran sejarah karena dalamnya termuat kronologi terjadinya peristiwa. Dengan metode ini,

peserta didik bisa melihat urutan kejadian dan akhirnya juga bisa menyimpulkan hukum-hukum seperti sebab akibat dan bahkan bisa meramalkan apa yang akan terjadi dengan bantuan penggunaan Timeline beserta rentetan peristiwanya.

e) Metode Concept Map (Peta Konsep)

Peta konsep adalah cara yang praktis untuk mendeskripsikan gagasan yang ada dalam benak. Nilai praktisnya terletak pada kelenturan dan kemudahan pembuatannya. Guru bisa memanfaatkan peta konsep untuk dijadikan sebagai metode penyampaian materi sejarah. Penyampaian materi dengan peta konsep akan memudahkan siswa untuk mengikuti dan memahami alur sejarah dan memahami secara menyeluruh. Peserta didik sendiri nantinya yang akan membuat kaitan antara satu konsep dengan lainnya.

Peta konsep sangat tepat dipakai untuk pembelajaran sejarah karena banyak konsep yang harus dikuasai oleh siswa untuk mengembangkan proses berpikir. Dengan peta konsep, peserta didik tidak akan mengingat dan menghafal materi sejarah secara verbatim, kata per-kata. Mereka punya kesempatan untuk membangun kata-kata mereka sendiri untuk menjelaskan hubungan satu konsep dengan lainnya. Di samping itu, Peta konsep bisa mengatasi hambatan verbal atau bahasa untuk menyampaikan gagasannya dan dalam saat yang sama bias mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, yang pada akhirnya akan mendorong kemampuan verbalnya, penggunaan kata-kata untuk menyampaikan gagasannya.

## C. Kajian Tentang Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>22</sup> Hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek, kognitif, afektif, dan psikomotorik)<sup>23</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.<sup>24</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut penjelasan mengenai ketiga aspek tersebut.

#### a) Aspek Kognitif

Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Mencakup enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan. Analisis, sintesis, dan evaluasi.

<sup>22</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 44

<sup>23</sup>Wingkel, W.S, *Psikologi pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), hlm. 53

<sup>24</sup>Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012),

b) Aspek Afektif

Aspek afektif berkenaan dengan sikap, mencakup lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, pembentukan pola hidup.

c) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada tujuh aspek yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan, kreativitas.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.<sup>25</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi meliputi:<sup>26</sup>

a) Faktor Internal

- 1) Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capel, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

---

<sup>25</sup> Rusman, *ibid*, hlm. 23

<sup>26</sup> *Ibid*, hlm.124

- 2) Faktor psikologis, yang dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondii psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologi meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, kognitif, dan daya nalar siswa.

b) Faktor Eksternal

- 1) Faktor Lingkungan,

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akah berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

- 2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan faktor-faktor ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor intrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Dalam penelitian ini, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Yaitu faktor instrumental. Faktor instrimental dalam hal ini

berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan siswa selama proses pembelajaran. Bahan ajar diharapkan sebisa mungkin mampu mendukung proses pencapaian tujuan belajar dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga akan membangkitkan motivasi dan siswa untuk belajar.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Reserch and Development* yaitu, sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam memperbaiki praktik di lapangan.<sup>27</sup> penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.<sup>28</sup> Pengembangan yang di maksud oleh peneliti adalah pengembangan dalam ranah pendidikan.

Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu, penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*.

Produk ini di harapkan menjadi sebuah jembatan yang dapat mengatasi kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi bahkan sumber pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Oleh karena itu, salah satu cara yang mudah di tempuh oleh peneliti adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada produk” berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*.

Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya dengan mengacu pada produk yng telah di kembangkan

---

<sup>27</sup>Nana syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.164

<sup>28</sup>Punaji Setyosari, *metode penelitia dan pengembangan pendidikan* (Jakarta: prenada Media, 2010), Hlm. 276

sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini dengan penelitian yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Android*, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan dalam pembelajaran.

## B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini akan digunakan model penelitian dan pengembangan suatu produk yang bentuk fisiknya berupa media pembelajaran dengan menggunakan prosedur sesuai dengan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, yang meliputi 10 tahapan dalam pelaksanaannya. Peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall dikarenakan mudah dalam pelaksanaannya ketika berada di lapangan. selain itu, model pengembangan ini sudah sangatlah populer digunakan dalam dunia pengembangan media serta memuat sistematika langkah-langkah yang dapat dilakukan peneliti sehingga mampu memiliki standar kelayakan. Selain itu langkah-langkah pengembangan Borg & Gall bukan hal yang baku sehingga peneliti dapat menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan yang ada. Dalam model pengembangan Borg & Gall, telah ditetapkan 10 langkah penelitian pengembangan,<sup>29</sup> namun berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi 4 tahapan yakni,

---

<sup>29</sup>Tim Puslitjaknov, *metode penelitian pengembangan* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Hlm. 169

1. Tahap Pengumpulan Informasi;
2. Tahap Perencanaan;
3. Tahap Pengembangan Produk;
4. Tahap Validasi dan Uji Coba.

**Gambar 3.1 Model Pengembangan**



**Gambar 3.2 Garis Besar Alur Pengembangan Media**



### C. Prosedur Pengembangan

Dalam prosedur pengembangan ini akan dijelaskan beberapa prosedur penelitian dan pengembangan yang harus di lalui oleh peneliti, sehingga nantinya akan sampai pada produk yang akan di gunakan dalam penelitian, maka prosedur yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### 1. penelitian dan pengumpulan data

pada tahap ini pengumpulan data berupa text dan angka yang didapat dengan melakukan observasi langsung ke lapangan maupun study pustaka yang berhubungan dengan penelitian dan pengembangan ini. Disebabkan sampel yang di ambil oleh peneliti adalah kelas VIII Mts maka peneliti mengambil data dari wawancara guru mata pelajaran, dan juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas VIII. Selain melakukan observasi lapangan, peneliti juga mengkaji beberapa kajian pustaka yang dirasa akan sangat membantu dalam penelitian dan pengembangan ini.

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi tujuan, ruang lingkup dan KI & KD mata pelajaran SKI dalam keputusan menteri agama republik indonesia nomor : 165 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 mata pelajaran pendidikan agama islam dan bahasa arab pada Madrasah Tsnawiyah kelas VIII semester Ganjil,

##### a) Tujuan

Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat

Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani ummayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. 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.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh

berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>30</sup>

b) Ruang lingkup

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah

Tsanawiyah meliputi:

- 1) Pengertian dan tujuan mempelajari sejarah kebudayaan Islam
- 2) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah
- 3) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah
- 4) Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin
- 5) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah
- 6) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah
- 7) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah
- 8) Memahami perkembangan Islam di Indonesia.<sup>31</sup>

Dalam penelitian ini, penulis mempersempit ruang lingkungnya kepada Materi Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah yang dijadikan data awal pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* yang mana menggunakan kurikulum K13, dan dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut.

<sup>30</sup>Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 165 Tahun 2014

<sup>31</sup>Ibid...

- c) Kompetensi inti dan kompetensi dasar MTs kelas VIII semester 2,<sup>32</sup>

**Tabel 3.1**

**KI/KD MTs kelas VIII Semester 2.**

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghargai perjuangan Shalahuddin Al-Ayyubi untuk menegakkan agama Allah SWT. 1.2 Menghargai perjuangan dalam mensyiarkan kebenaran sesuai kondisi sekarang yang lebih menitikberatkan aspek humanis (kemanusiaan).
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1 Merespon perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti al-Ayyubiyah untuk masa kini dan yang akan datang. 2.2 Menghargai semangat para pendiri dinasti Al Ayyubiyah. 2.3 Menghargai keteladanan sikap keperwiraan, zuhud, dan kedermawanan Shalahuddin al-Ayyubi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1 Memahami sejarah berdirinya Dinasti Al Ayyubiyah. 3.2 Memahami para pendiri dinasti Al Ayyubiyah. 3.3 Memahami perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa penguasa Ayyubiyah. 3.4 Memahami penguasa Dinasti Al Ayyubiyah yang terkenal. 3.5 Memahami ilmuwan muslim Dinasti Al Ayyubiyah dan perannya dalam kemajuan kebudayaan/peradaban Islam.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret	4.1 Menceritakan terjadinya peristiwa perang Salib.

<sup>32</sup>Ibid...

(menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	<p>4.2 Menceritakan kegigihan Salahuddin Yusuf al-Ayyubi dalam merebut kembali masjidil Aqsha.</p> <p>4.3 Menceritakan biografi tokoh yang terkenal pada masa Dinasti Al Ayyubiyah.</p> <p>4.4 Menunjukkan contoh peran para ilmuwan muslim Dinasti Al Ayyubiyah.</p>
---	---

## 2. Perencanaan

dengan observasi dan studi pustaka yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti bermaksud mengembangkan media interaktif berbasis *Android* dengan tujuan agar guru dalam proses belajar mengajar dapat menjelaskan materi-materi SKI yang akan di ajarkan kepada siswa dengan lebih mudah dan dapat di pahami oleh para siswa, dan memberikan nuansa belajar mengajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan. Selain itu media juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupun tanpa dengan bimbingan guru mata pelajaran. Sebab media ini akan di desain dengan menarik, simple, dan mudah di operasikan.

## 3. Pengembangan Produk

pada tahap ini, peneliti akan menyiapkan beberapa bahan yang akan di olah di sajikan dalam medianya. Di antaranya adalah buku pegangan siswa dari Kemendiknas dan alat evaluasi yang tercantum di dalamnya. Format bentuk fisik media dapat berupa media cetak ataupun dalam bentuk *compact disk*. Pada tahap awal media masih berupa gambaran-gambaran kecil media

pembelajaran.namun media sudah dilengkapi dengan komponen-komponen pembelajaran yang nantinya akan ditambahi ataupun dikurangi sesuai dengan hasil uji lapangan yang akan dilakukan oleh peneliti.serta menyesuaikan dengan hasil validator oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian, peneliti akan memperbaiki media pembelajarannya sesuai dengan beberapa pendapat atau masukan dari beberapa ahli yang telah dimintai pendapat oleh peneliti. Kemudian dilakukan tahap penyempurnaan. Pada tahap ini peneliti lebih teliti lagi dalam mengolah produknya agar menjadi produk yang lebih sempurna dari sebelumnya. Dengan pemilihan item-item yang sesuai dengan media dan materi serta membuang yang tidak diperlukan dalam medianya. Tidak lupa selalu meminta para ahli untuk memberi masukan atau memvalidasi hasil produknya agar meminimalisir kekurangan yang ada dalam media ini.

#### 4. Uji Coba Lapangan

pada tahapan ini, peneliti mengujikan produknya di lapangan langsung yakni di Mts Al- Ma'arif Singosari yang kemudia peneliti juga meminta para ahlu untuk menilai produk yang telah dibuat oleh peneliti, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas VIII Mts selaku objek dalam penelitian pengembangan media ini serta meminta kepada guru mata pelajaran SKI agar memberikan masukan atau saran terhadap media pemebelajaran. Setelah melakukan perbaikan terhadap pda produk maka peneliti akan menguji kembali produknya, apakah masih sama hasilnya dari sebelumnya. Uji coba yang pertama difokuskan pada pengembangan dan penyempurnaan materi produk, sehingga masih belum difokuskan pada konsumsi publik. Prosedur

uji coba ini, sama dengan uji coba yang pertama. Hasil uji coba akan dijadikan sebagai bahan penyempurnaan produk atau media. Kemudian peneliti akan mengujikan media secara langsung di kelas, agar peneliti mampu mengetahui secara langsung kelayakan produk ini. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui keefektifan media saat digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba ini sekaligus sebagai penentu keberhasilan produk ini.

#### **D. Validasi Produk**

Setelah pengembangan media maka diadakan uji validitas ahli. Validasi bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang akan digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran melalui beberapa revisi.

Kelayakan sebuah produk multimedia perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dengan divalidasi oleh beberapa ahli diharapkan produk media itu memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran. Uji validitas ini tidak hanya sekali namun beberapa kali sampai validator menyatakan layak digunakan tanpa revisi.

#### **E. Uji Coba Produk**

##### **1. Desain Uji Coba**

Uji tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran SKI

berbasis *Android* tersebut lebih efektif dan menarik dibandingkan media pembelajaran yang sebelumnya.

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan kelas dengan menggunakan media pengembangan dan kelas yang tanpa menggunakan media produk hasil dari pengembangan.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa/I kelas VIII Mts Al-Ma'arif 01 Singosari secara keseluruhan. Hal yang diteliti yaitu membandingkan efektivitas suatu pembelajaran antara kelas sebelum menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dan kelas yang sudah menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android*.

## F. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Pada kebutuhan penelitian pengembangan ini, laporan kuantitatif dapat digabung dengan kualitatif.<sup>33</sup>

Data kuantitatif diambil dari penyebaran angket dan hasil dari pencapaian belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan produk media pembelajaran. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes berikut penjelasannya:

1. Penilaian penelitian oleh ahli isi/materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.
2. Penilaian siswa terkait dengan kemenarikan media pembelajaran.

---

<sup>33</sup>Septiawan Santana, *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2007), hlm. 86

3. Hasil tes pemahaman konsep siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (pre test dan post test).

Data kualitatif dikumpulkan melalui:

1. Wawancara dengan guru SKI terkait dengan informasi pembelajaran VIII MTs Al-Ma'arif 01 Singosari.
2. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan penilaian ahli yang diperoleh melalui hasil wawancara dari ahli materi/isi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa kelas VIII Mts Al-Ma'arif 01 Singosari.

#### **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data akan digunakan sebagai teknik pengumpulan data yakni berupa:

##### **1. Angket**

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup untuk memperoleh data kuantitatif. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut;

- a) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran interaktif berbasis *Android*.

- b) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran interaktif berbasis *Android*.
- c) Angket penilaian dan tanggapan guru pembelajaran tematik kelas VIII Mts Al-Ma'arif 01 Singosari.

## 2. Tes Pemahaman Konsep

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil post-test yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu SKI.<sup>34</sup>

## H. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis hasil tes.

### 1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi inti untuk menyampaikan susunan materi yang akan dijadikan media pembelajaran berupa produk yang sudah dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android*.

### 2. Analisis Deskriptif

---

<sup>34</sup> Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 268

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk siswa MTs kelas VIII. Sebagaimana data yang dipaparkan diatas, data-data terkumpul menjadi dua, yaitu; data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau symbol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis, teknik analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan penilaian, kritik dan saran dari validator. Data angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala Likert yang berkriteria empat tingkat, kemudian dianalisis melalui perhitungan prosentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator tersebut menggunakan rumus sebagai berikut;<sup>35</sup>

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x_i$  = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum x$  = Jumlah skor ideal

<sup>35</sup>Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Kualitas Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentase**

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak perlu Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Valid	Revisi Kecil
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Valid	Revisi

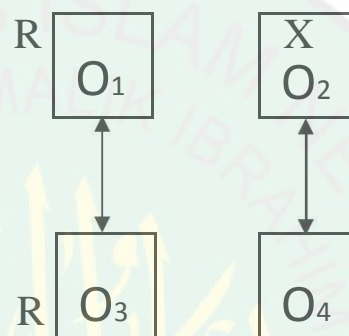
Bedasarkan kriteria diatas, media ajar dinyatakan valid jika memenuhi skor 60 - 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli isi, ahli desain media, ahli materi guru bidang studi pembelajaran tematik MTs kelas VIII. Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila media pembelajaran adobe flash ini masih belum memenuhi kriteria valid.

### 3. Analisis Hasil Tes

Analisis hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil efektifitas belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dengan setelah menggunakan hasil produk

pengembangan, yaitu membandingkan antara kelas control dan kelas eksperimen. Penggunaan desain perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen ini dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai perbandingan dalam mencari hasil pencapaian efektifitas pembelajaran. Berikut penjelasan terkait dengan model eksperimen Pre test dan Post test control group desain:<sup>36</sup>

**Gambar 3.3 Desain kontrol group.**



Keterangan:

O1 : Nilai awal kelompok eksperimen

O2 : Nilai setelah perlakuan kelompok eksperimen

O3 : Nilai awal kelompok control

O4 : Nilai setelah perlakuan kelompok control

X : Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes atau achievement test guna melihat pencapaian tingkat efektivitas belajar. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan test akhir (post-test) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan efektif belajar siswa antara kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas

VIII sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran yang berupa produk pengembangan interaktif berbasis *Android*, Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah;<sup>37</sup>

### Mean (rata-rata)

Adapun tehnik analisis yang digunakan untuk mengetahui mean *Pre test* dan *Post test* dengan rumus sebagai berikut;<sup>38</sup>

Mean  $\bar{X}$

Keterangan :

Mean : Rata-rata

$\sum X$  : Jumlah nilai *Pre test* atau *Post test*

N : Jumlah Sampel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan mean (rata-rata) *pre test* dan *post test* dan untuk memperkuat data digunakan analisis t tes. Teknik analisis datanya menggunakan *dependent sample test*, berikut rumus yang digunakan dengan menggunakan tingkat kemaknaan 0,05.

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\sqrt{\frac{s^2}{N}}}$$

Keterangan  $t =$  uji t

$D =$  Different ( $X_2 - X_1$ )

$s^2 =$  Variasi

$N =$  Jumlah Sampel

<sup>37</sup> Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung; Pustaka Setia, 2005), hlm.131-132.

<sup>38</sup> Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2010), hlm.73

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan di jelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Beberapa hal tersebut antara lain: a) Deskripsi pengembangan Media pembelajaran SKI berbasis *Android*, (b) Penyajian data hasil validasi para ahli, (c) hasil uji coba Media pembelajaran SKI berbasis *Android*, Berikut adalah paparan selengkapnya:

#### A. Deskripsi pengembangan Media pembelajaran SKI berbasis *Android*

Media pembelajaran SKI ini di buat dalam bentuk *Android* yang berisi materi pokok bahasan “Sejarah Peradaban Islam pada masa Ayyubiyah” untuk kelas VIII semester genap. Maksud dan tujuan pengembangan media ini tidak lain adalah untuk dijadikan penunjang keberhasilan pembelajaran. Serta dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi SKI karena dapat di akses dengan mudah dalam bentuk aplikasi *Android*.

Media pembelajaran SKI ini berisi halaman pembuka, halaman menu utama, halaman menu materi. Berikut adalah paparannya:

## 1. Tampilan Awal

Gambar 4.1 Tampilan Awal



Tampilan Awal ini merupakan halaman awal ketika aplikasi media pembelajaran *Android* ini mulai di jalankan, maka peneliti mendesain semenarik mungkin agar nantinya siswa tertarik ketika menggunakannya. Pada halaman pembuka ini peneliti memberikan animasi bergerak agar memberikan kesan menarik kepada siswa ketika menjalankannya, dan beberapa gambar yang bervariasi dengan nuansa yang kental agama Islam, dan terdapat logo instansi serta nama peneliti yang merupakan pengembang media tersebut, dan tak lupa

tombol untuk masuk ke menu selanjutnya agar tidak membingungkan siswa. Pada halaman pembuka ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran media pembelajaran yang menarik untuk di pelajari.

## 2. Halaman menu utama

Gambar 4.2 Halaman Menu Utama



Pada halaman menu utama ini berisi tentang materi SKI kelas VIII semester genap, ibrah dan referensi, serta ada tombol profil dan panduan yang

berada di bagian bawah, berikut paparan bagian-bagian dari halaman menu utama ini ketika di akses:

a). Materi 1, jejak peradaban Dinasty Ayyubiyah

**Gambar 4.3 Materi 1, jejak peradaban Dinasty Ayyubiyah**



Halaman ini termasuk halaman menu materi yang di klasifikasikan lagi menjadi beberapa menu yakni menu KI & KD, MATERI, dan PETA KONSEP, serta tombol video yang berisi tentang video yang mendukung.

b). Materi II, Kegemilangan Dinasty Ayyubiyah

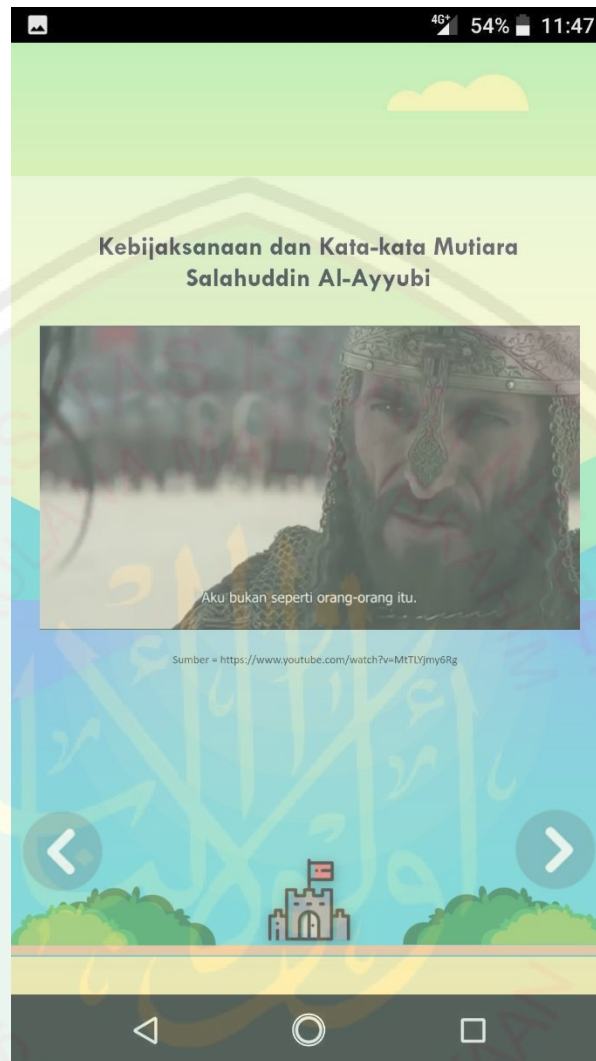
**Gambar 4.4 Materi II, Kegemilangan Dinasty Ayyubiyah**



Halaman ini sama halnya dengan halaman menu materi I, berisi beberapa menu yakni menu KI & KD, MATERI, dan PETA KONSEP, serta tombol video yang berisi tentang video yang mendukung, untuk tampilan detailnya akan di paparkan di bawah.

c). Ibrah, Kebijakan dan kata mutiara

**Gambar 4.5 Ibrah, Kebijakan dan kata mutiara**



Pada halaman ini berisi tentang video pendukung tentang kebijakan dan kata-kata mutiara Salahuddin Al-Ayyubi. Tujuan dari adanya video ini adalah untuk memberikan semangat siswa dari apa yang pernah di katakan oleh Salahuddin Al-Ayyubi semasa hidupnya.

d). Referensi, Sumber data & daftar Pustaka

**Gambar 4.6 Referensi, Sumber data & daftar Pustaka**



Referensi pada media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini merupakan sumber acuan atau buku-buku penunjang pembelajaran yang di gunakan oleh guru dan siswa MTs untuk dijadikan sebagai bahan pembuatan media. Tujuan dari adanya referensi ini adalah untuk membuktikan bahwa sumber data yang di ambil untuk pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini benar-benar valid.

## e). Profil

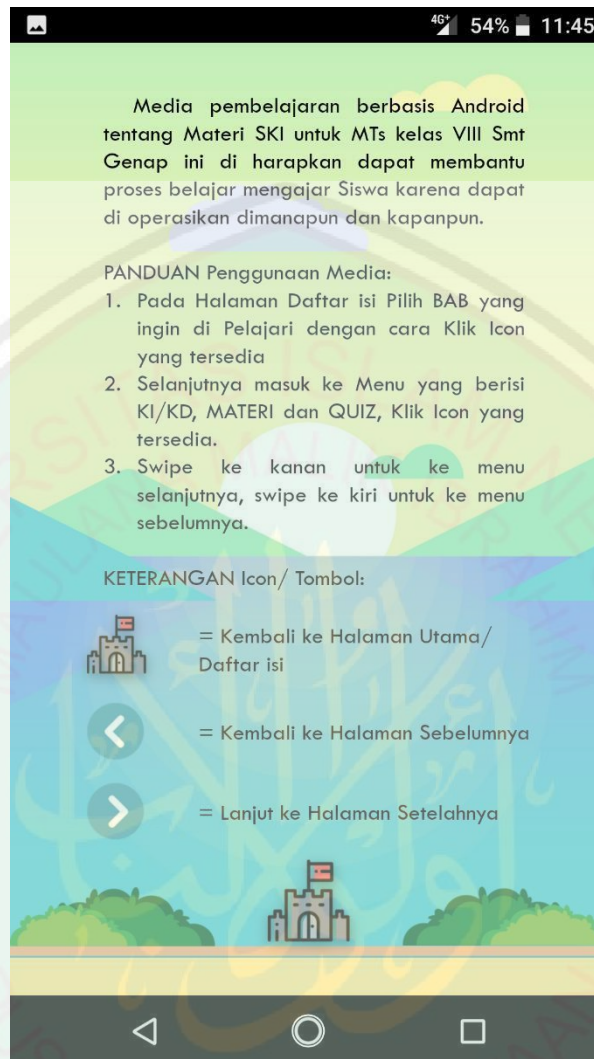
Gambar 4.7 Profil



Berisi tentang biodata dan data pribadi pengembang media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini. Tujuannya agar pemakai aplikasi ini lebih sedikit kenal dengan pengembang dan bisa menghubunginya apabila ada hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini.

f). Panduan

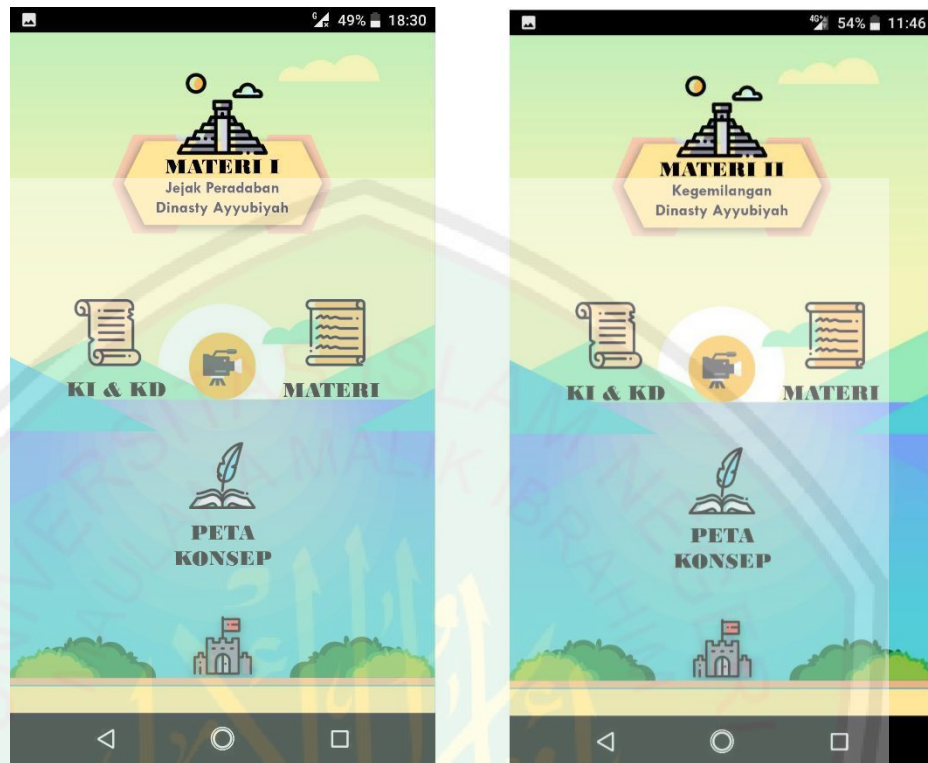
**Gambar 4.8 Panduan**



panduan yang tersedia berisi tentang sedikit tujuan dari adanya pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dan cara penggunaan media secara lengkap, serta pengenalan tombol-tombol yang berfungsi untuk mengaplikasikannya, tujuannya mengurangi kebingungan siswa dalam mengoperasikan media tersebut agar dalam proses pembelajarannya tidak terganggu dan kebingungan.

### 3. Halaman menu materi

Gambar 4.9 Halaman menu materi



Halaman menu materi ini ada dua yang terdiri materi I dan materi II, pada halaman menu materi ini seperti halnya yang sudah di jelaskan tadi bahwa pada halaman ini di klasifikasikan lagi menjadi beberapa menu yakni menu KI & KD, MATERI, dan PETA KONSEP, serta tombol video yang berisi tentang video yang mendukung. Berikut paparannya:

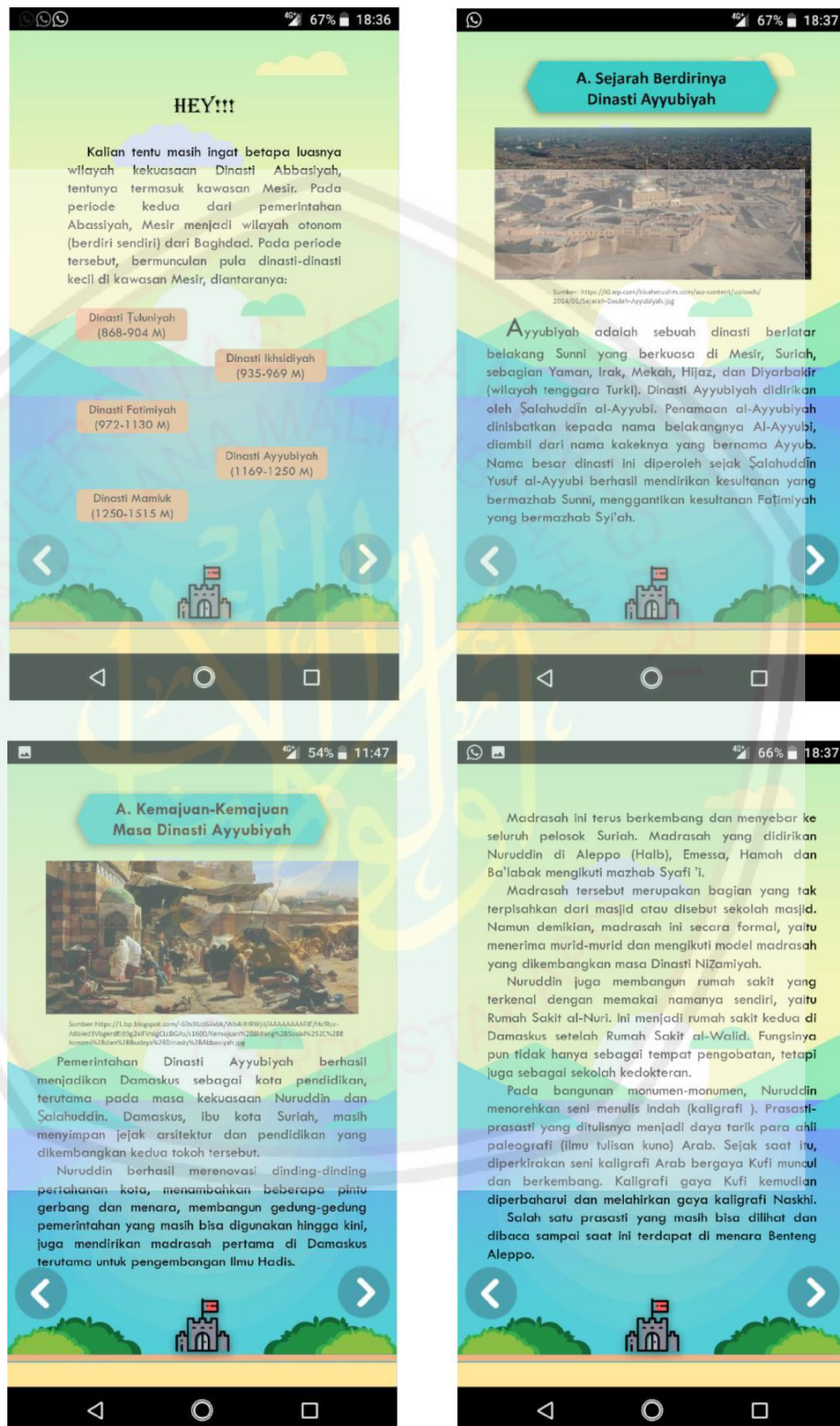
## a. KI &amp; KD

Gambar 4.10 KI &amp; KD



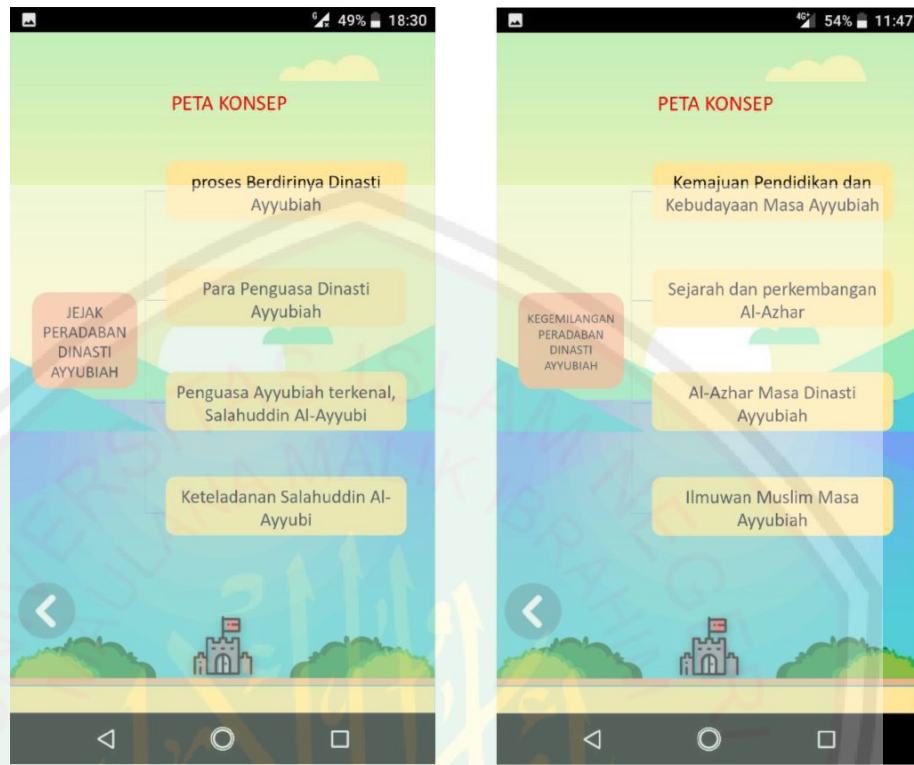
## b. Materi

Gambar 4.11 Materi



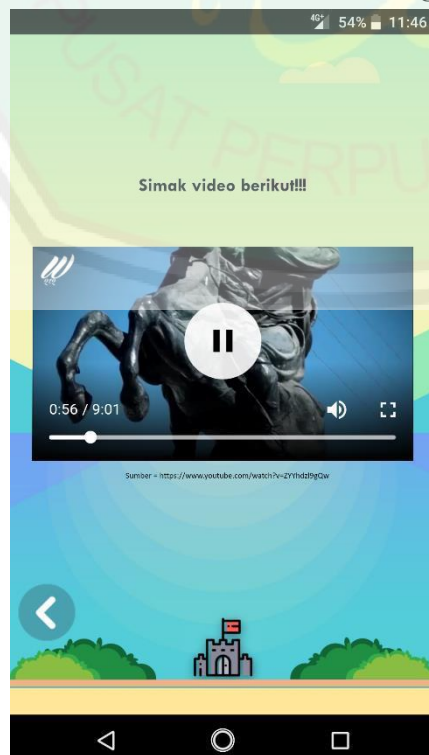
## c. Peta konsep

Gambar 4.12 Peta Konsep



## d. Video

Gambar 4.13 Video Pendukung



## B. Penyajian data hasil validasi para ahli

Validasi terhadap media pembelajaran SKI berbasis *Android* yang dilakukan oleh para validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2019 sampai tanggal 16 Maret 2019. Data penilaian terhadap produk perkembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama di peroleh dari hasil penilaian terhadap segi desain yang dilakukan oleh dosen ahli media UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tahap kedua di peroleh dari hasil penilaian terhadap segi materi/isi media yang dilakukan oleh dosen Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tahap yang terakhir di peroleh dari hasil penilaian terhadap segi pembelajaran yang dilakukan oleh salah satu guru SKI MTs Al-Ma'arif 01 Singosari.

### 1. Hasil validasi Ahli Materi/Isi

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli materi SKI adalah berupa isi materi media pembelajaran berbasis *Android*. Validasi pada ahli materi ini dilakukan pada tanggal 02 Maret 2019 oleh ibu Anis Fitriana M.Pd selaku Guru PAI yang mengajar mata pelajaran SKI MTs Al-Ma'arif 01 Singosari. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi SKI terhadap produk pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* di tunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2

## a). Data Kuantitatif

berdasarkan hasil validasi uji ahli materi SKI, data kuantitatif hasil validasi ahli Materi SKI selengkapnya dapat di lihat pada tabel 4.1

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media**

**Pembelajaran SKI Berbasis *Android***

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Pemilihan kosa kata sesuai dengan materi.	4	5	80	<b>Valid</b>
2	Pemilihan kosa kata memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat.	4	5	80	<b>Valid</b>
3	Ketepatan teks dengan materi.	4	5	80	<b>Valid</b>
4	Kebenaran teks dengan materi.	4	5	80	<b>Valid</b>
5	Kejelasan teks dalam media pembelajaran SKI berbasis <i>Android</i> .	3	5	60	<b>Cukup Valid</b>
6	Kebenaran penyajian materi dalam media pembelajaran SKI berbasis <i>Android</i> .	4	5	80	<b>Valid</b>
7	Penyajian materi media pembelajaran SKI berbasis <i>Android</i> mudah dipahami oleh siswa.	3	5	60	<b>Cukup Valid</b>
8	Penyajian materi dalam media pembelajaran SKI berbasis <i>Android</i> sesuai dengan siswa kelas VIII MTs.	4	5	80	<b>Valid</b>
9	Ketepatan bahasa yang digunakan.	3	5	60	<b>Cukup Valid</b>
10	Kosistensi dan sistematika penyajian.	3	5	60	<b>Cukup Valid</b>
<b>Jumlah</b>		36	50	72	<b>Valid</b>

**Keterangan:**

$$P = \frac{\sum}{100\%}$$

$P$  = presentase tingkat kevalidan

$\sum x$  = jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum}{100\%}$$

$$P = \frac{36}{50} \quad 100\%$$

$$P = 72$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli Materi SKI keseluruhan mencapai 72%. Yang artinya jika di cocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

b). Data Kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli materi SKI, adapun data yang di himpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi SKI dalam pernyataan terbuka maupun tertulis yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi SKI

Nama Subjek Ahli Desain	Kritik dan Saran
Anis Fitriana M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat ditambahkan peta konsep disetiap sub bahasan</li> <li>2. Diberikan gambar yang lebih bervariasi disetiap pembahasan</li> <li>3. Media bisa tetap sama bentuknya, hanya per pertemuan disajikan dengan 1 media untuk satu pertemuan yang berisi permateri.</li> </ol>

## c). Revisi Produk

Tabel 4.3 Revisi Produk

No	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	ditambahkan peta konsep disetiap sub bahasan	Belum ada	

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbasis *Android*. Validasi pada ahli desain ini dilakukan pada tanggal 27 Februari 2019 oleh bapak Makki Hasan selaku redaksi di UIN maliki press universitas negeri maulana malik ibrahim Malang. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media terhadap produk pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* di tunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5

### a). Data Kuantitatif

berdasarkan hasil validasi uji ahli desain media, data kuantitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis *Android***

No.	Pernyataan	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Kemenarikan pengemasan desain cover dalam media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	5	5	100	<b>Sangat Valid</b>
2	Gambar yang ada dalam media pembelajaran berbasis <i>Android</i> yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat MTs/SMP	4	5	80	<b>Valid</b>
3	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dalam media pembelajaran <i>Android</i>	4	5	80	<b>Valid</b>
4	kemenarikan efek dalam media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	4	5	80	<b>Valid</b>

5	kemenarikan design screen dengan materi pelajaran	4	5	80	<b>Valid</b>
6	ketetapan tata letak tombol dalam media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	4	5	80	<b>Valid</b>
7	kemudahan sistem pengoprasian media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	5	5	100	<b>Sangat Valid</b>
8	layout pengetikan sudah sesuai dengan kriteria pengembangan media	4	5	80	<b>Valid</b>
9	kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	4	5	80	<b>Valid</b>
10	kesesuaian media pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan karakteristik siswa kelas VIII MTs	4	5	80	<b>Valid</b>
<b>Jumlah</b>		42	50	84	<b>Valid</b>

**Keterangan:**

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100 \%$$

P = presentase tingkat kevalidan

$\sum x$  = jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100 \%$$

$$P = \frac{42}{50} 100 \%$$

$$P = 84$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 84%. Yang artinya jika di

cocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

b). Data Kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli desain media, adapun data yang di himpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan terbuka maupun tertulis yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

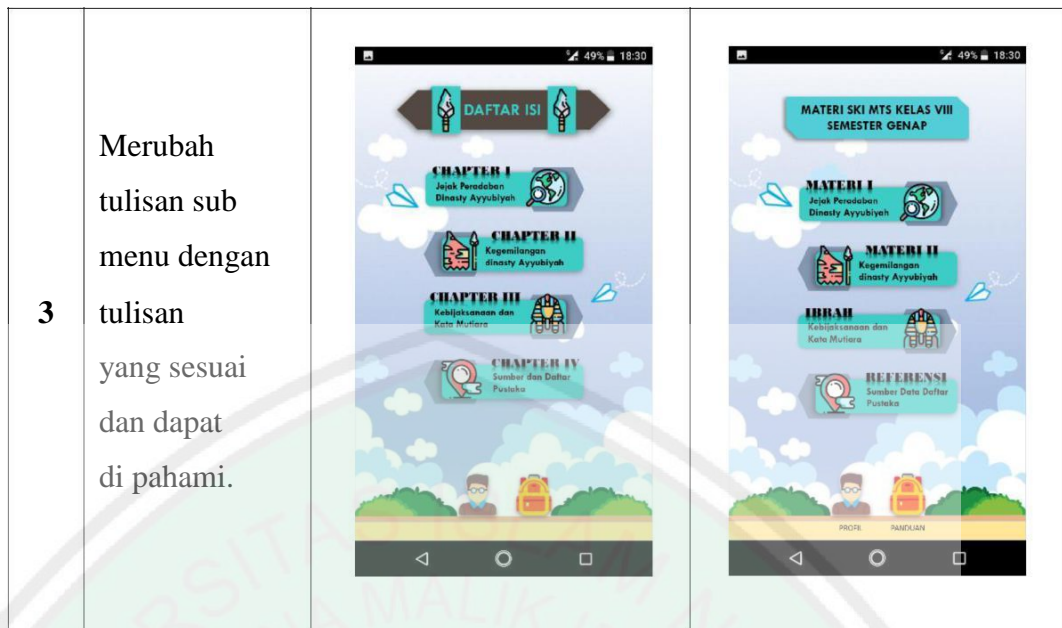
**Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Desain Media**

Nama Subjek Ahli Desain	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan awal di beri tombol Masuk.</li> <li>2. Halaman menu utama tidak usah di beri tulisan daftar isi.</li> <li>3. Merubah tulisan sub menu dengan tulisan yang sesuai dan dapat di pahami.</li> </ol>

## c). Revisi Produk

Tabel 4.6 Revisi Desain Media Pembelajaran

No	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Tampilan awal diberi tombol masuk		
2	halaman menu utama tidak usah di beri tulisan daftar isi. Tapi di ganti dengan judul materinya dan objeknya.		



### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli pembelajaran adalah berupa proses pembelajaran. Validasi pada ahli pembelajaran ini di lakukan pada tanggal 16 Maret 2019 oleh ibu Anis fitriana M.Pd selaku Guru PAI yang mengajar mata pelajaran SKI MTs Al-Ma'arif 01 Singosari. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran media terhadap produk pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* di tunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat di lihat pada tabel 4.7 dan 4.8

#### a). Data Kuantitatif

berdasarkan hasil validasi uji ahli pembelajaran, data kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran selengkapnya dapat di lihat pada tabel 4.7

#### 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pengembangan Media

##### Pembelajaran SKI Berbasis *Android*

No.	Pernyataan	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	5	80	Valid
2	Kesesuaian materi dengan indicator	3	5	60	Cukup Valid
3	Sistematika penyajian materi	4	5	80	Valid
4	Kebenaran dan kejelasan uraian materi	5	5	100	Sangat Valid
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa	4	5	80	Valid
6	Kesesuaian gambar atau bagan untuk memperjelas materi	4	5	80	Valid
7	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi	4	5	80	Valid
8	Variasi bentuk media memudahkan siswa dalam memahami materi	5	5	100	Sangat Valid
9	Kesesuaian bahasa untuk memeperjelas materi	4	5	80	Valid
10	Keseuaian variasi penulisan memudahkan pemahaman materi	3	5	60	Cukup Valid
<b>Jumlah</b>		40	50	80	<b>Valid</b>

**Keterangan:**

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

P = presentase tingkat kevalidan

$\Sigma x$  = jumlah jawaban penilaian

$\Sigma xi$  = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum}{50} \quad 100 \%$$

$$P = \frac{40}{50} \quad 100 \%$$

$$P = 80$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 80%. Yang artinya jika di cocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

b). Data Kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli pembelajaran, adapun data yang di himpun dari masukan, saran dan komentar ahli pembelajaran dalam pernyataan terbuka maupun tertulis yang berkenaan dengan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dipaparkan dalam tabel 4.8 sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran**

Nama Subjek Ahli Pembelajaran	Kritik dan Saran
Anis Fitriana M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. dapat ditambahkan peta konsep dalam materi.</li> <li>2. Lebih banyak lagi gambar-gambar yang dapat menunjang materi.</li> <li>3. Apabila media dijelaskan oleh guru saja tanpa bisa di copy oleh murid, maka materi</li> </ol>

	<p>yang ditampilkan jangan terlalu banyak, lebih kepada poin-poin penting, kemudian di jelaskan secara verbal oleh guru.</p> <p>4. Jika dapat di copy maka materi diperbanyak.</p>
--	--

## c). Revisi Produk

Tabel 4.9 Revisi pembelajaran

No	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	ditambahkan peta konsep dalam materi.	Belum ada	

### C. Dampak pengembangan media SKI berbasis *Android* dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Penyajian data pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang didapat dari hasil uji coba lapangan yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan sedangkan kelas VIII A sebagai kelas kontrol di MTs Al-ma'arif 01 Singosari. Adapun data *pre test* dan *post test* pada tabel 4.10 dan 4.11 sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Nilai Siswa Kelas VIII B Sebagai Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	Satria Akbar H	60	90
2	Fitritur R	60	80
3	Najma Fahira	50	80
4	Lintang Ulul Azmi	60	90
5	Nabila Nur Aulia A	60	90
6	Nisa'ul Fitrotul Fitri	70	90
7	M. Kaisar Akbar S	60	100
8	Ahmad Nafar Sani S	70	100
9	Rendra Maulana A	50	90
10	M. Yaqi Aulan N	50	90
11	M. Salman Sahidan	60	100
12	Bayu Pratama Mulya	50	100
13	Febian Dafi A	50	100
14	Dicky Zanuar M	40	80
15	Muhammad Hisyam A	60	80
16	A. Nur Maulana	50	100
17	M. Agam F	60	80
18	Maulid Khotibul Umam	70	80
19	Lailin Nadifah	50	90
20	Nuzula Aulia	60	90
21	Salwa Zakia	70	90
22	Kurrotul Aini	70	90
23	Annisa Tri Wulandari	50	100
24	Salsa Nabila F	60	100
25	Zahrotul Mufidah	70	100
26	Putri Nurul Aini	60	100
27	Nando Odiq N	50	80
28	Miqdad A Z	60	80
29	M Zainul Muslimin	50	80
30	Ach. Muzammi Fahmi	40	90
31	Naili Rahma	60	100
32	Halisa Nayda Saylina	70	100
33	Aulia Intan Nabila	70	90
34	Bunga Najwa	50	80
35	Aunul Gharib	60	90
36	A. Naydan Kamil	60	100
37	Naylah Mufidah	60	100
38	Adhim Ubaidillah A	70	100

39	Nazila Rokhmatina	70	100
Jumlah		2290	3670
Rata-Rata		58,71	91,53

**Tabel 4.11 Nilai Siswa Kelas VIII A Sebagai Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	M. Habibur Rochman	50	60
2	M. Zaidan Wafa	60	80
3	Arofatus Sukma W	60	60
4	Niswaturrofi'ah	70	90
5	A. Abdillah	50	60
6	Mariyatul Qibiyah	40	60
7	Ummul Khoirunnisa'	40	50
8	Anugrah Restu	50	70
9	Ummul Hamidah	50	60
10	Abida Rahmania Azizah	70	70
11	Anique Naura Adhani	60	80
12	Faizur Rosyid Azhari	60	90
13	M. Anbiya Mahardika	50	60
14	Achmad Zahid Abdillah	50	60
15	Nachla Nayyatul Fiqriyah	50	70
16	M Nabil Musthofa	70	100
17	Nida'ul Ula Alayya	70	70
18	Alfi Zumrotun N	50	70
19	Nanda Zakia Arifin	50	60
20	M. Dafa Rizqi	80	80
21	Aisyah Rahmania	50	70
22	Yurin Syafa M	40	70
23	Mu'izzatul	80	100
24	Alfi Syahriyah	70	100
25	Nur Lailil Faridah	70	100
26	Nadziatur Rohmah	60	80
27	Humaima F	40	70
28	Imroatun Soliha	50	80
29	Riska Alda N	50	70
30	Nahdhiyah Tazkiyatul W	50	60
31	Nailiyatus Zulfa	70	80
32	Fachrun Nisa Najwa F	70	70
33	Najwa Chilyatil Aulia	40	60

34	Annisa Wardatul J	50	80
35	A. Reza Dimas M	60	80
36	M. Umar Zaidan	60	80
37	M Al-Mu'tashin Billah	50	80
38	Nasywa Maulidiyah	70	70
39	Insi Illiyin	60	80
Jumlah		2220	2880
Rata-Rata		56,92	73,84

Berdasarkan data pada tabel 4.10 dan 4.11 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yakni kelas VIII B hasil rata-rata nilai *pre test* adalah 58,71, dan rata-rata nilai *post test* adalah 91,53. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yakni kelas VIII A hasil nilai rata-rata *pre test* adalah 56,92, dan nilai rata-rata *post test* adalah 73,84.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari nilai *post test* kelas eksperimen yakni kelas VIII B lebih bagus dari nilai *post test* kelas Kontrol yakni kelas VIII A. Karena nilai *post test* menunjukkan hasil akhir dari keduanya. Adapun selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 17.69%. jadi dari tabel di atas sudah jelas perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran SKI berbasis *Android* yang mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun peneliti juga ingin mengetahui perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan yaitu melalui uji-t. Berikut adalah langkah dalam melakukan uji-t:

### **Langkah uji t**

**Langkah 1:** Membuat H1 dan Ho dalam bentuk kalimat

H1: terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android*.

Ho: tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android*.

Langkah 2: mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus

$$= \frac{\sum (D^2)}{n} \text{ dan } db = N - 1 = 39 - 1 = 38$$

**Langkah 3: Menentukan Kriteria**

Ho diterima apabila

$$t_{hitung} < t_{tabel}$$

Ho ditolak apabila

$$t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

**Langkah 4: Perhitungan**

**Tabel 4.12 Perhitungan Uji T dari Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Kasus	X1	X2	D = (X2-X1)	D <sup>2</sup>
1	60	90	30	900
2	80	80	0	0
3	60	80	20	400
4	90	90	0	0
5	60	90	30	900
6	60	90	30	900
7	50	100	50	2500
8	70	100	30	900
9	60	90	30	900
10	70	90	20	400
11	80	100	20	400
12	90	100	10	100
13	60	100	40	1600
14	60	80	20	400
15	70	80	10	100

16	100	100	0	0
17	70	80	10	100
18	70	80	10	100
19	60	90	30	900
20	80	90	10	100
21	70	90	20	400
22	70	90	20	400
23	100	100	0	0
24	100	100	0	0
25	100	100	0	0
26	80	100	20	400
27	70	80	10	100
28	80	80	0	0
29	70	80	10	100
30	60	90	30	900
31	80	100	20	400
32	70	100	30	900
33	60	90	30	900
34	80	80	0	0
35	80	90	10	100
36	80	100	20	400
37	80	100	20	400
38	70	100	30	900
39	80	100	20	400
Total	2880	3570	690	18300
Rata-rata			17,7	

$$\begin{aligned}
 s^2 &= \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{n} \\
 &= \frac{18300 - (690)^2}{39} \\
 &= \frac{18300 - 476100}{39} \\
 &= \frac{-457800}{39} \\
 &= -11738,46
 \end{aligned}$$



hasil nilai rata-rata kelas kontrol diketahui  $X = 73,84$ . Maka menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih bagus dari kelas kontrol dengan adanya perbandingan 17.69%.. hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran SKI berbasis *Android* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa.



## BAB V

### PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang kajian pengembangan, paparan maupun kajian produk dari pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* yang di bagi menjadi 3 pokok bahasan meliputi: 1) Analisis pengembangan produk; 2) Analisis hasil Validasi ahli; dan 3) Analisis Perngaruh Pengembangan Produk.

#### A. Analisis Pengembangan Produk Media SKI Berbasis *Android*.

Media pembelajaran adalah suatu dari sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi semangat belajar dalam proes pembelajaran.<sup>39</sup> Proses pembelajaran akan sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran SKI didasarkan pada kondisi bahwa belum tersedianya media pembelajaran SKI pata mata pelajaran SKI khususnya pada materi Sejarah Perkembangan Dinasty Ayyubiyah di MTs semester genap. Dengan adanya topik yang jelas maka media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan yang di tetapkan dalam tujuan pembelajaran. Pada media pembelajaran SKI berbasis *Android* siswa dapat mempelajari materi yang ada dilengkapi dengan video, gambar dan interface yang menarik dan mendukung guna memperoleh hasil yang baik dalam menguasai materi tersebut.

---

<sup>39</sup>Hajar AH. Sanaky, *media pembelajaran*, (Yogyakarta; Safira Insan Press. 2009), hlm.3

Pengembangan media pembelajaran SKI ini penyajian pembelajarannya di sajikan secara menarik dan inovatif. Pada produk yang di buat oleh peneliti dapat di gunakan secara individu dan mandiri, karena menggunakan navigasi yang mudah dan terstruktur dalam bentuk aplikasi *Android*, yang dapat di kirim dengan mudah di setiap device *Android* para siswa. Dan juga media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas bila mana siswa/ pengguna bingung/ kurang paham dalam penggunaannya.

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah di pahami.<sup>40</sup> Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang salah satunya adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak telalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)<sup>41</sup>, sehingga lebih menarik minat belajar siwa dan mengarahkan siswa untuk lebih berkonsentrasi dalm pembelajaran. Media juga dapat menjadi penunjang siwa dalam mengingat sebuah materi yang telah di pelajarinya.

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran SKI ini menunjukkan hasil yang baik, yang mana telah melalui tahap uji validasi oleh beberapa tenaga ahli untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak. Adapun hasil validasi isi mata pelajaran SKI 0% yang artinya sudah termasuk layak dan tidak revisi, hasil validasi ahli desain 84% yang

---

<sup>40</sup>Usman, M. Basyiruddin Asnawir, *media pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 21

<sup>41</sup>Arief. Sadiman, *media pembelajaran dan proses belajar mengajar, pengertian pengembangan dan pemanfaatanya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002) hlm.16

artinya sudah termasuk layak dan tidak revisi, serta hasil validasi pembelajaran 80% yang artinya sudah termasuk layak dan tidak revisi juga. Dengan demikian media pembelajaran SKI yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para ahli berusaha diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Dalam realitasnya media pembelajaran SKI memiliki kelebihan dan kekurangan yang masih perlu di perbaiki. Adapaun kelebihan adalah:

1. Media pembelajaran SKI ini di desain dengan menarik dengan kombinasi tombol dan background yang bernuansa islami dan sejarah.
2. Materi yang struktur disertai KI & KD, peta konsep materi dan media-media pendukung berupa video dan gambar ilustrasi.
3. Dapat di operasikan dimana saja dan kapan saja menggunakan Device *Android* tanpa menggunakan internet.

Beberapa kekurangan tidak lepas dari media pembelajaran SKI ini yakni tidak adanya evaluasi atau quiz didalamnya, dan ukuran media yang cenderung besar dari rata-rata aplikasi *Android*.

#### **B. Analisis Hasil Validasi Ahli**

Validasi dari para ahli telah di konversikan dalam nilai yang berdasarkan pada ketentuan tingkat validitas serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran SKI menggunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:

## 1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli pembelajaran adalah berupa proses pembelajaran. Validasi pada ahli pembelajaran ini di lakukan pada tanggal 01 Maret 2019 oleh ibu Anis Fitriana M.Pd selaku Guru PAI yang mengajar mata pelajaran SKI MTs Al-Ma'arif 01 Singosari.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran SKI tabel 4.1 sebagai berikut:

- a) Pemilihan kosa kata sesuai dengan materi.
- b) Pemilihan kosa kata memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat.
- c) Ketepatan teks dengan materi.
- d) Kebenaran teks dengan materi.
- e) Kejelasan teks dalam media pembelajaran SKI berbasis *Android*.
- f) Kebenaran penyajian materi dalam media pembelajaran SKI berbasis *Android*.
- g) Penyajian materi media pembelajaran SKI berbasis *Android* mudah dipahami oleh siswa.
- h) Penyajian materi dalam media pembelajaran SKI berbasis *Android* sesuai dengan siswa kelas VIII MTs.
- i) Ketepatan bahasa yang digunakan.
- j) Konsistensi dan sistematika penyajian.

Dari tanggapan yang di isi oleh ahli materi, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum}{P} \frac{100\%}{50} = 72\%$$

$$P = 72\%$$

Hasil data validasi materi pengembangan media SKI berbasis *Android* ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dengan jumlah presentase yang baik yakni 72%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk diuji cobakan.

## 2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbasis *Android*. Validasi pada ahli desain ini di lakukan pada tanggal 27 Februari 2019 oleh bapak Makki Hasan selaku redaksi di UIN maliki press universitas negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Berikut paparan dan hasil validasi ahli desain terhadap media pembelajaran SKI tabel 4.4 adalah sebagai berikut:

- a) Kemenarikan pengemasan desain cover dalam media pembelajaran berbasis *Android*

- b) Gambar yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Android* yang di kembangkan sudah sesuai dengan tingkat MTs/SMP
- c) Kesesuaian pemakaian jenis huruf dalam media pembelajaran *Android*
- d) kemenarikan efek dalam media pembelajaran berbasis *Android*
- e) kemenarikan design screen dengan materi pelajaran
- f) ketetapan tata letak tombol dalam media pembelajaran berbasis *Android*
- g) kemudahan sistem pengoprasian media pembelajaran berbasis *Android*
- h) layout pengetikan sudah sesuai dengan kriteria pengembangan media
- i) kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran berbasis *Android*
- j) kesesuaian media pembelajaran berbasis *Android* dengan karakteristik siswa kelas VIII MTs

Dari tanggapan yang di isi oleh ahli desain, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{---}}{42_{50}} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Hasil data validasi desain pengembangan media SKI berbasis *Android* ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran

dengan jumlah presentase yang baik yakni 84%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk diuji cobakan.

### 3. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli pembelajaran adalah berupa proses pembelajaran. Validasi pada ahli pembelajaran ini di lakukan pada tanggal 16 Maret 2019 oleh ibu Anis fitriana M.Pd selaku Guru PAI yang mengajar mata pelajaran SKI MTs Al-Ma'arif 01 Singosari.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran SKI tabel 4.6 sebagai berikut:

- a) Kesesuaian materi dengan KI dan KD
- b) Kesesuaian materi dengan Indikator
- c) Sistematika penyajian materi
- d) Kebenaran dan kejelasan uraian materi
- e) Materi dapat memudahkan pemahaman siswa
- f) Kesesuaian gambar atau bagan untuk memperjelas materi
- g) Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi
- h) Variasi bentuk media memudahkan siswa dalam memahami materi
- i) Kesesuaian bahasa untuk memperjelas materi
- j) Ketentuan variasi penulisan memudahkan pemahaman materi

Dari tanggapan yang diisi oleh ahli pembelajaran, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \Sigma}{P = 40_{50}} 100\%$$

$$P = 80\%$$

Hasil data validasi pembelajaran terhadap pengembangan media SKI berbasis *Android* ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dengan jumlah presentase yang baik yakni 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk diuji cobakan.

### C. Analisis Pengaruh Pengembangan Produk.

Dalam pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini, ada beberapa tujuan yang akan di peroleh. Salah satunya untuk meningkatkan hasil belajar Siswa khususnya dalam mata pelajaran SKI materi “sejarah peradaban dynasty Ayyubiyah”, hasil dari proses pembelajaran akan mempunyai perbedaan ketika menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan, karena, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang di pelajari.<sup>42</sup>

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* guna mengetahui peningkatan hasil belajar yang di capai siswa dalam 3 kali pertemuan yang dilakukan.

---

<sup>42</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 24

Selain itu, media pembelajaran SKI berbasis *Android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al-Ma'arif 01 Singosari. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata (*mean*) kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol pada hasil pottest yaitu  $91,53 > 73,84$ . Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SKI berbasis *Android* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengolahan data pada tabel 4.12 yakni Perhitungan Uji T dari Kelas Kontrol dan Eksperimen diperoleh  $t_{hitung} = 8,8059$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,685$ . Adapun hasil hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,

sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada pengaruh peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yakni kelas VIII B yang menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dengan kelas kontrol yakni VIII A yang tidak menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android*.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Pada bab ini akan membahas beberapa hal meliputi, a) Kesimpulan hasil pengembangan, b) Saran, berikut paparan selengkapnya:

#### **A. Kesimpulan Hasil Pengembangan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs AL-Ma'arif Singosari semester 2, yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini ditempuh melalui beberapa tahap yang menggunakan model pengembangan Borg & Gall, telah ditetapkan 10 langkah penelitian pengembangan, yang telah melalui penyederhanaan dan pembatasan menjadi 4 tahapan yakni: Tahap Pengumpulan Informasi, Tahap Perencanaan, Tahap Pengembangan Produk, Tahap Validasi dan Uji Coba.
2. Pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap menggunakan tingkat kevalidan yang dilakukan oleh ahli. yang mana tingkat kevalidan yang diperoleh dari ahli materi dengan presentase 72%, dan ahli desain dengan presentase 84%, serta memperoleh penilaian dari ahli pembelajaran dengan presentase 80%. Artinya dari tingkat validasi yang diperoleh media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al-Ma'arif Singosari. dilihat dari hasil pemahaman siswa rata-rata (*mean*) hasil *pre-test* dan *posttest* yang sudah dilakukan oleh peneliti, dengan hasil kelas eksperimen yakni kelas VIII B lebih besar dari kelas kontrol yakni kelas VIII A yaitu  $91,53 > 73,84$ , dan diperkuat dengan hasil uji T dari Kelas Kontrol dan Eksperimen dengan hasil  $t_{hitung} = 8,8059$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,685$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka memperoleh hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada hasil belajar antara kelas eksperimen yakni kelas VIII B yang menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dengan kelas kontrol yakni VIII A yang tidak menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android*. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar Siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif Singosari.

#### B. Saran

Produk pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran SKI kelas VIII MTs maupun SMP khususnya materi sejarah berdirinya dynasty Ayyubiyah. Adapun saran-saran yang disampaikan dikelompokkan menjadi 2 yaitu; a) saran pemanfaatan, dan b) saran pengembangan produk lebih lanjut.

## 1. Saran Pemanfaatan

Dari hasil uji coba produk media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini, maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media tersebut pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a) Dalam proses pembelajaran, seorang guru diharapkan mampu menerapkan metode belajar dengan menggunakan media khususnya media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini, agar dalam proses pembelajaran siswa tertarik dan lebih memberikan nuansa yang menyenangkan, serta memanfaatkan LCD proyektor yang ada, di lain sisi juga memudahkan pengoperasian media tersebut, karena beberapa sekolah mempunyai peraturan bahwa siswa tidak diperkenankan membawa HP *Android* dilingkungan sekolah.
- b) Adanya support dari lembaga pendidikan dalam merealisasikan pembelajaran menggunakan media tersebut, karena dari hasil penelitian dan pengembangan medi pembelajaran berbasis *Android* ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Siswa.

## 2. Saran pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Produk pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi dan inovasi-inovasi yang lain yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang ada, agar dapat memotivasi siswa untuk selalu belajar dimana saja dan kapan saja, terlebih banyak dari siswa sudah memiliki HP *Android*.

- b) Media pembelajaran SKI berbasis *Android* ini dapat menjadi rujukan pengembang yang akan datang dalam pembuatan media pembelajaran lain sesuai dengan kebutuhan siswa pada saat itu, dengan artian tidak hanya mata pelajaran SKI saja, tetapi bisa dikembangkan untuk mata pelajaran yang lain disertai penunjang dari sumber-sumber yang relevan yang bisa mendukung kebutuhan mata pelajaran tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Sudirman N, dkk. *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1988),
- Syafii Maarif, dkk, *pendidikan islam di Indonesia* (Yogyakarta: PT Tiara wacana yogya, 1991),
- Standar Kompetensi Lulusan SK-KD SKI MTs /Kls VIII/ Smt 1-2.
- Hamalik, Oemar. *Media Pembelajaran* (bandung: Citra Aditya Bakti, 1989),
- Rohani, Ahmad. *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 1997),
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))
- Abubakar, Isti'anah, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan
- Abdurrahman, Dudung, *Metodologi penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011)
- Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013.
- H.M Suparta, dan Herry Noer Aly. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Amissoo Jakarta. 2003)
- Tafsir, Ahmad. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 1999),
- Nata, Abudin, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2005),
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003),
- Anitah, Sri. *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010),
- Hujair AH. Sanaky, *media pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insani Press, 2009),
- Thoah, Chabib dkk. *Metodelogi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999),

- Daradjat, Zakiah, dkk. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995),
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Balai Pustaka, 1987),
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2007),
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008)
- W.S Wingkel, *Psikologi pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2004),
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012),
- Setyosari, Punaji. *metode penelitia dan pengembangan pendidikan* (Jakarta: prenada Media, 2010).
- Tim Puslitjaknov, *metode penelitian pengembangan* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008),
- Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 165 Tahun 2014
- Santana, Septiawan, *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2007),
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007),
- Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003),
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011).
- Amiruddin, Zen, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2010),
- Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung; Pustaka Setia, 2005),
- Usman, M. Basyiruddin Asnawir. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002),

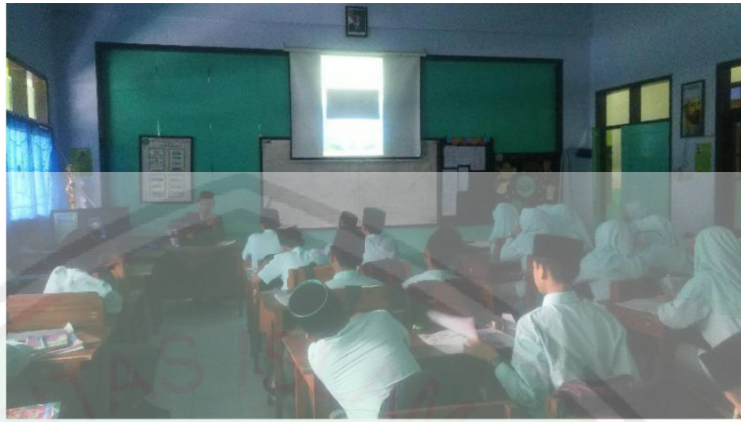
Arief, Sadiman. *media pembelajaran dan proses belajar mengajar, pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002),

Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002)



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen (VIII B)



Lampiran 2. Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol (VIII A)



### Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi

**FORMAT PENILAIAN ISI MATERI**

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Media Pembelajaran : Sejarah Perkembangan Dinasty Ayyubiyah  
Penyusun : Moh Luthfan Nabilah

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Sejarah Perkembangan dynasty Ayyubiyah muatan Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Ma'rif 01 Singosari kelas VIII semester genap berbasis Android, penulis bermaksud untuk meminta validasi untuk media pembelajaran berbasis Android sebagai media dalam pembelajaran SKI. Untuk itu dimohon kepada bapak/ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sebagai media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : ANIS FITRIANA  
Instansi : MTs ALMAARIF 01 SINGOSARI  
Pendidikan : S2 PENDIDIKAN ISLAM.  
Alamat : Jl. TUMAPUL BARAT 1/4.  
SES - MALANG

### B. Petunjuk Penggunaan

1. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom skor.

Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

2. Keterangan makna pada skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak setuju.
2	jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, dan tidak setuju.
3	jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup setuju.
4	jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah jelas, dan sudah setuju.
5	jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat setuju.

### C. Kriteria Angket

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Pemilihan kosa kata sesuai dengan materi.				✓	
2	Pemilihan kosa kata memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat.				✓	
3	Ketepatan teks dengan materi.				✓	

4	Kebenaran teks dengan materi.				✓	
5	Kejelasan teks dalam media pembelajaran SKI berbasis Android			✓		
6	Kebenaran penyajian materi dalam media pembelajaran SKI berbasis Android				✓	
7	Penyajian materi media pembelajaran SKI berbasis Android mudah dipahami oleh siswa.			✓		
8	Penyajian materi dalam media pembelajaran SKI berbasis Android sesuai dengan siswa kelas VIII MTs.				✓	
9	Ketepatan bahasa yang digunakan.			✓		
10	Kosistensi dan sistematika penyajian.			✓		
JUMLAH						

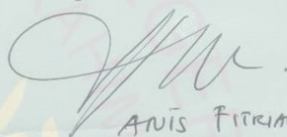
Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini:

- Dapat digunakan tanpa refisi
- Dapat digunakan dengan refisi kecil
- Dapat digunakan dengan refisi besar
- Belum dapat digunakan

**D. Saran Perbaikan**

1. Dapat ditambahkan Peta konsep disetiap sub bahasan.
2. Diberikan gambar yang telah berwarna di setiap pembahasan
3. Media bisa tetap sama, bentuknya, hanya perpertemuan disapkan dengan 1 media untuk satu pertemuan yang berisi permatu

Malang,



ANIS FITRIANA

NIP.

#### Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi

**FORMAT PENILAIAN DESAIN MEDIA**

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Media Pembelajaran : Sejarah Perkembangan Dinasty Ayyubiyah  
Pengembang : Moh Luthfan Nabilah

**A. Pengantar**  
Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Sejarah Perkembangan dynasty Ayyubiyah muatan Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Ma'rif 01 Singosari kelas VIII semester genap berbasis multimedia interaktif, penulis bermaksud meminta validasi untuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran. Untuk itu dimohon kepada bapak/ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sebagai media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Dr. Ahmad Makki Hasan, m.pd  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan : S3  
Alamat : Singosari, kab. Malang

### B. Petunjuk Penggunaan

1. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom skor.

Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

2. Keterangan makna pada skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak setuju.
2	jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, dan tidak setuju.
3	jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup setuju.
4	jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah jelas, dan sudah setuju.
5	jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat setuju.

### C. Kriteria Angket

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Kemerenarikan pengemasan desain cover dalam media pembelajaran berbasis Android					✓
2	Gambar yang ada dalam media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat MTs/SMP				✓	

3	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dalam media pembelajaran berbasis Android				✓	
4	Kemenarikan efek dalam media pembelajaran berbasis Android				✓	
5	Kemenarikan design screen dengan materi pelajaran				✓	
6	Ketepatan tata letak tombol dalam media pembelajaran berbasis Android.				✓	
7	Kemudahan sistem pengoprasian media pembelajaran berbasis Android					✓
8	Layout pengetikan sudah sesuai dengan kriteria pengembangan Android.				✓	
9	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran berbasis Android.				✓	
10	Kesesuaian media pembelajaran berbasis Android dengan karakteristik siswa kelas VIII MTs				✓	
JUMLAH						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar

Belum dapat digunakan

**D. Saran Perbaikan**

1. Tampilan awal di beri tombol masuk
2. Halaman menu utama tidak usah di beri kursan daftar isi
3. Merubah kursan sub-menu dengan kursan yang sesuai dan dapat di pahami

Malang,



NIP. -



## Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

**FORMAT PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN**

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Media Pembelajaran : Sejarah Perkembangan dynasty Ayyubiyah  
Penyusun : Moh Luthfan Nabilah

**A. Pengantar**  
Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Sejarah Perkembangan dynasty Ayyubiyah Muatan Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari kelas VII semester genap berbasis multimedia interaktif, penulis bermaksud untuk meminta validasi untuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media adalah pembelajaran. Untuk itu dimohon kepada bapak/ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sebagai media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : ANIS FITRIANA  
Instansi : MTS. ALMAARIF 01 SINGOSARI  
Pendidikan : S2 PENDIDIKAN ISLAM  
Alamat : JL. TUMAPEL BARAT 1/4 JUMBOATI  
MALANG

### B. Petunjuk Penggunaan

1. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom skor. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
2. Keterangan makna pada skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak setuju.
2	jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, dan tidak setuju.
3	jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup setuju.
4	jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah jelas, dan sudah setuju.
5	jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat setuju.

### C. Kriteria Angket

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator			✓		
3	Sistematika penyajian materi				✓	
4	Kebenaran dan kejelasan uraian materi					
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa			✓	✓	
6	Kesesuaian gambar atau bagan untuk memperjelas materi				✓	
7	Penggunaan bahasa yang tepat dalam				✓	

	menjelaskan materi					
8	Variasi bentuk media memudahkan siswa dalam memahami materi					✓
9	Kesesuaian bahasa untuk memperjelas materi				✓	
10	Kesesuaian variasi penulisan memudahkan pemahaman materi			✓		
	JUMLAH					

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

**D. Saran Perbaikan**

- \* Dapat Ditambahkan peta konsep dalam materi
- \* Lebih banyak lagi gambar - gambar yang dapat menunjang materi
- \* ~~Atau~~ Apabila <sup>media</sup> dijelaskan oleh guru saya tanpa <sup>hasil</sup> dicopy oleh murid, maka materi yang ditampilkan jangan terlalu banyak. lebih kepada poin-poin penting yang dijelaskan secara verbal oleh guru. ~~Atau~~
- \* jika dapat dicopy maka materi diperbanyak.

Malang,



Anis Fitriana

NIP.

Lampiran 6. Soal serta hasil *Post Test* dan *Pre Test* Kelas VIII B dan VIII A

NAMA :

KELAS :

1. Pendiri dynasty Ayyubiyah adalah Salahuddin Al-Ayyubi berasal dari bangsa?

- a. Quraisy                      b. Badui                      c. Kurdi                      d. Mamluk

2. Dynasty Ayyubiyah berkuasa sekitar 75 tahun, berapakah jumlah khalifah yang pernah memimpin?

- a. 11                      b. 9                      c. 10                      d. 8

3. Sebutkan khalifah dynasty Ayyubiyah yang menonjol dan mempunyai prestasi ketika masa kepemimpinannya!

- a. Malik al-mansur Nasiruddin    b. Malik al-kamil Muhammad    c. Malik Al-aziz Imaduddin    d. Malik As-sholeh Najmudin

4. Malik al-Adil Saifuddin menjadi khalifah ke 4 di dynasty Ayyubiyah, berikut adalah prestasinya, kecuali!

- a. Menjadi tentara militer    b. Menjadi gubernur syria    c. Melakukan Ekspansi militer ke mesir    d. Menguasai mesir

5. Malik al-Adil merupakan putra dari saudara muda Salahuddin Al ayyubi yang bernama?

- a. Muazzam Turansyah                      b. Kholid Utsmani  
c. Najmuddin Ayyub                      d. Abbas al imam

6. Malik al-Kamil Merupakan putra dari?

- a. Al-Adil                      b. Al-Aziz                      c. Al-Mansur                      d. As-Sholeh

7. Al-Kamil memimpin pertahanan menghadapi pasukan salib yang mengepung kota?

- a. Mesir                      b. Dimyat                      c. Syria                      d. Damaskus

8. berikut peristiwa penting pada masa Al-kamil, kecuali!

- a. Kota dimyat jatuh ke tangan kristen    b. Membangun lagi tembok yerusalem  
c. Menjadi sultan Dinasty Ayyubiyah    d. Menjadikan orang kristen teman


9. Al-Kamil menyepakati Gencatan senjata dengan federick II selama?

- a. 5 tahun                      b. 10 tahun                      c. 15 tahun                      d. 20 tahun

10. Al-Kamil meninggal dunia pada tahun?

- a. 1238 M                      b. 1234 M                      c. 1321 M                      d. 1432 M

Lampiran 8. Surat Keterangan Ijin Penelitian Dari Fakultas

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang  
http://ftk.uin-malang.ac.id, email: ftk@uin-malang.ac.id

---

Nomor: 52 (Un.03.1/TL.00.1/01/2019) 04 Januari 2019  
Sifat: Penting  
Lampiran: -  
Hal: Izin Penelitian

Kepada:  
Yth. Kepala MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**


Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	M Luthfan Nabiah
NIM	14110210
Jurusan	Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	Gen II - 2018/2019
Judul Skripsi	Pengembangan Media SKI Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Semester 2 MTs 01 Al-Ma'arif Singosari
Lama Penelitian	Januari 2019 sampai dengan Maret 2019 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

  
Agus Maimun, M.Pd  
19650817 198803 1 003

Tembusan

Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah

**YAYASAN PENDIDIKAN ALMAARIF SINGOSARI**  
SK Kemerkumham No. AHU-0003189.AH.01.04 Tahun 2015 – Jo Akta Notaris E. H. Widjaja, SH. No. 77 Tahun 1978  
**MADRASAH TSANAWIYAH ALMAARIF 01**  
TERAKREDITASI “ A “  
Jl. Masjid No. 33 Telp. ( 0341 ) 458355 Singosari Malang

NSM : 121235070115  
NPSN : 20581318

Web : [www.mtsalmaarif01-sqs.com](http://www.mtsalmaarif01-sqs.com)  
Email : [informasi@mtsalmaarif01-sqs.com](mailto:informasi@mtsalmaarif01-sqs.com)

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 413 / YPA / MTs.E.7 / IV / 2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01 Singosari Malang.  
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa tersebut di bawah ini :

Nama : MOH. LUTHFAN NABILAH  
NIM : 14110219  
Program Studi / Jurusan : PAI/FITK

Telah melaksanakan penelitian mulai tanggal 23 Maret s/d 13 April 2019, sebagai salah satu persyaratan untuk penyusunan skripsi yang berjudul :

“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAGI SISWA MTs. ALMAARIF 01 SINGOSARI KELAS VIII SEMESTER 2 ”.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Singosari, 16 April 2019  
Kepala Madrasah,  
  
H. Basuki, S.Pd.I.



Lampiran 11. Biodata Penulis

**BIODATA MAHASISWA**



Nama : M. Luthfan Nabila  
Nim : 14110219  
Fakultas/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama  
Islam  
Tempat, Tanggal, Lahir : Brebes, 04 Juni, 1997  
Tahun Masuk : 2014  
Alamat Rumah : Rowotengah, Sumberbaru, Jember  
No HP : 085859895440  
Email : Luthpunk@gmail.com

Malang, 8 Mei 2019

Mahasiswa

M. Luthfan Nabila