

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK  
MENGUNAKAN APLIKASI ANDROID PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
DI MI SUNAN GIRI KOTA MALANG**

SKRIPSI



Oleh :

Tri Virama Dhani

NIM.18140006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
April, 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK  
MENGUNAKAN APLIKASI ANDROID PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
DI MI SUNAN GIRI KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang Untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**Oleh :**

Tri Virama Dhani

NIM.18140006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
April, 2022**

## HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK MENGGUNAKAN  
APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KEBUDAYAAN ISLAM DI MI SUNAN GIRI KOTA MALANG

### SKRIPSI

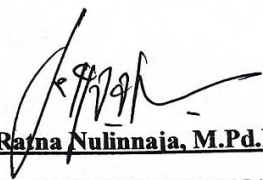
Oleh :

Tri Virama Dhani

NIM. 18140006

Telah disetujui :

Dosen Pembimbing



Rafna Nulinnaja, M.Pd.I

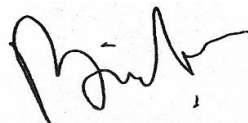
NIP. 19891210201802012133

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

## HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK MENGGUNAKAN  
APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KEBUDAYAAN ISLAM DI MI SUNAN GIRI KOTA MALANG

### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh ; .

Tri Virama Dhani (18140006)

Telah dipertahankan di depan penguji pada 20 Mei 2022 dan dinyatakan

### LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

#### Panitia Sidang

##### Ketua Sidang,

Dr. Abd. Gafur, M.Ag

NIP. 197304152005011004

##### Sekretaris Sidang,

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 19891210201802012133

##### Pembimbing,

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 19891210201802012133

##### Penguji Utama,

H. Ahmad Abthoki, M.Pd

NIP. 197610032003121004

#### Tanda Tangan

:   
\_\_\_\_\_

:   
\_\_\_\_\_

:   
\_\_\_\_\_

:   
\_\_\_\_\_

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



M. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403199803100

Malang, 23 April 2022

**PEMBIMBING**

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Tri Virama Dhani

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

**Nama** : Tri Virama Dhani

**NIM** : 18140006

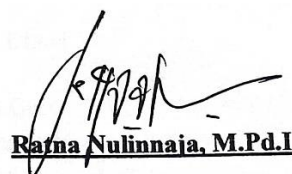
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang

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

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb**

Pembimbing,



**Ratna Nulinnaja, M.Pd.I**

NIP. 19891210201802012133

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tri Virama Dhani  
NIM : 18140006  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan  
Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam  
Di MI Sunan Giri Kota Malang.

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada perguruan tinggi dan di dalamnya tidak terdapat pendapat yang pernah di tulis ataupun disebutkan kecuali secara tertulis yang dijadikan sebagai acuan dalam naskah ini yang termasuk dari daftar rujukan.

Malang, 23 April 2021

Yang menyatakan pernyataan,



Tri Virama Dhani  
NIM. 18140006

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas izin, rahmat, karunia, serta hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Sunan Giri Kota Malang ” dengan sangat baik. Skripsi ini disusun oleh peneliti melalui beberapa proses mulai dari pengumpulan data hingga pengembangan media pembelajaran, sampai dengan analisis data yang diperoleh mulai dari bulan November tahun 2021 hingga April tahun 2022.

Tugas Skripsi ini peneliti ajukan sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Strata Satu (S1) Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sangat disadari bahwa skripsi yang disusun oleh peneliti terdapat kekurangan dan belum sempurna, maka dari itu peneliti menerima semua kritikan dan saran dari pembaca guna sebagai perbaikan penulisan karya ilmiah yang diperuntukkan untuk peneliti selanjutnya. Harapan peneliti terhadap semua saran dan masukan bisa menambah wawasan serta kemampuan kita terhadap penulisan karya ilmiah.

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu dengan adanya kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk belajar serta memberikan kelancaran dalam proses penelitian pengembangan media pembelajaran.
2. Rasulullah SWT yang telah menjadi panutan dan mengajarkan kepada peneliti untuk terus memperbaiki diri dan menjadi seseorang yang pantang menyerah dalam menjalankan sesuatu.
3. Bapak Prof. Dr. H. M Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Ibu Ratna Nulinnaja, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih karena selalu membimbing serta membantu dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd, selaku Dosen Wali. Terima kasih karena selalu membimbing dan mengarahkan untuk konsultasi akademik di Kampus.
8. Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd, selaku validator ahli materi pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikam penilaian, kritik, dan saran terhadap materi yang akan disajikan dalam produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini.
9. Bapak Dr. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku validator ahli desain media pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikam penilaian, kritik, dan saran terhadap desain produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini.
10. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
11. Bapak Muhammad Taufiq selaku Kepala Sekolah dan segenap Pendidik di MI Sunan Giri Kota Malang yang telah memberikan pengalaman dan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah.
12. Siswa-siswi kelas V MI Sunan Giri Kota Malang yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar

13. Ayah Henderman, Ibu Suprapti, Dank Lingga, Kak Ivan, Mas Dika, Kak Shelvin, Gafa, Zio, dan Kaysyiba selaku keluarga tercinta dan tersayang yang selalu memberikan Doa, support dan semangat baik dari segi material dan spiritual.
14. Ela Eka Putri, Giri Widhiatmoko, Andreas Anung Ardi.S, Hanif Kusuma Abadi, selaku teman baik saya yang selalu mensupport saya.
15. Teman-teman seperjuangan dalam menyusun skripsi, Alfina Rosyada, Nanda Apriliana, Hany Hafiana, Retno Anjarsari, Dewi Anita, dan Moh.Alfan Nugroho, yang menjadi sahabat selama menjalani perkuliahan .
16. Sahabat-sahabat tercinta saya selama masa sekolah Ririn, Dhita, Vini, Fany, Arini, Nia, Karina, Eristya, Elin, Dwi Rara, Nafa, Yowinta yang telah memberi dukungan.
17. Seluruh Mahasiswa PGMI A Angkatan 2018 yang bertahan, saling memberikan dukungan dan selalu bersama untuk berjuang menuntut ilmu dan seluruh mahasiswa PGMI Angkatan 2018 di UIN Malang.
18. Semua pihak yang telah berkontribusi dan membantu peneliti dalam menyusun skripsi baik dari segi moral, spiritual, dan material yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
19. Diri sendiri yang selalu berusaha untuk melawan rasa malas, tidak mudah menyerah, menghargai proses, dan selalu percaya atas kemampuan diri sendiri.

Akhir kata peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi inovasi dalam dunia Pendidikan.

Malang, 24 April 2022  
Peneliti,



**Tri Virama Dhani**

NIM. 18140006

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya dengan baik, karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya cintai dan sayangi.

Terutama kepada orang tua, kakak-kakak, dan ponakan-ponakan, serta keluarga besar saya yang selalu memberikan saya kasih sayang, dukungan, dan Doa yang tidak pernah putus. Bentuk kerja kerasnya dalam mendidik, membesarkan, dan selalu mendukung saya .

Kepada Bapak dan Ibu Guru serta Dosen yang telah memberi saya ilmu kepada saya, semoga ilmu yang diberikan berkah dan dapat bermanfaat bagi kehidupan saya di dunia maupun di akhirat. Teman-teman seperjuangan di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu bersama-sama selama 4 Tahun di bangku perkuliahan.

Dan tak lupa pula untuk seluruh sahabat dan teman terbaik saya untuk semua doa dan dukungannya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya. Serta semua pihak yang telah berkontribusi dan membantu saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dalam halaman ini.

## **MOTTO**

Percayalah pada proses, percayalah pada diri sendiri, jangan pernah meragukan kemampuan diri sendiri, berikan yang terbaik dan ingat

“ You are worth it and deserve to be happy “.

- Tri Virama Dhani -

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	x
MOTTO.....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
نبذة مختصرة .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan.....	5
C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	5
D. Asumsi Penelitian.....	6
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	7
F. Pembatasan Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Media Pembelajaran.....	11
B. Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran .....	20
C. Media Menggunakan Aplikasi Android .....	22
D. Sejarah Kebudayaan Islam di MI.....	23
BAB III METODE PENELITIAN .....	27
A. Jenis Penelitian Dan Model Pengembangan .....	27
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan .....	29
C. Uji Coba Produk.....	32
D. Jenis Data.....	35
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	35
F. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	43
A. Hasil Produk Pengembangan .....	43
B. Hasil data pengembangan.....	58
C. Hasil data uji coba .....	79
BAB V PEMBAHASAN .....	103
A. Kajian Produk Yang dikembangkan.....	103
B. Kesimpulan .....	119
C. Saran Pemanfaatan .....	120
DAFTAR PUSTAKA.....	122

## DAFTAR TABEL

3.1. Tabel Kriteria Skala Likert.....	40
4.1. Tabel Kompetensi Inti.....	62
4.2. Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator.....	62
4.3. Tabel Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	81
4.4. Tabel Hasil Revisi Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	83
4.5. Tabel Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	86
4.6. Tabel Hasil Revisi Validasi Ahli Desain Media.....	88
4.7. Tabel Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	90
4.8. Tabel Hasil Pre-Test Dan Post-Test Siswa Kelas V .....	99
4.9. Tabel Hasil Analisis Paired Samples T-Test.....	101
5.1. Tabel Spesifikasi Produk Media E-Book Menggunakan Aplikasi Android	105

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Halaman Masuk .....	45
Gambar 4.2. Halaman Depan .....	45
Gambar 4.3. Petunjuk Penggunaan.....	46
Gambar 4.4. Halaman Utama .....	46
Gambar 4.5. Kata Pengantar .....	47
Gambar 4.6. Kompetensi Dasar .....	48
Gambar 4.7. Kompetensi Inti .....	49
Gambar 4.8. Kompetensi Inti .....	49
Gambar 4.9. Indikator .....	50
Gambar 4.10. Indikator .....	50
Gambar 4.11. Materi Kisah Teladan Abu Bakar .....	51
Gambar 4.12. Materi Kisah Teladan Abu Bakar .....	52
Gambar 4.13. Materi Kisah Teladan Abu Bakar .....	52
Gambar 4.14. Materi Masa Khalifah Abu Bakar .....	53
Gambar 4.15. Materi Masa Khalifah Abu Bakar .....	53
Gambar 4.16. Materi Masa Khalifah Abu Bakar .....	54
Gambar 4.17. Materi Masa Kejayaan .....	54
Gambar 4.18. Materi Sifat Teladan .....	55
Gambar 4.19. Tampilan Awal Quiz.....	56
Gambar 4.20. Identitas Siswa.....	56
Gambar 4.21. Soal-Soal Evaluasi.....	57
Gambar 4.22. Profil Penyusun .....	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran 3 Surat Izin Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4 Surat Izin Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran
- Lampiran 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Instrumen Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran
- Lampiran 7 Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran 8 Desain Media Pembelajaran
- Lampiran 9 Daftar Nama Siswa
- Lampiran 10 Sampel Soal Pre Test Siswa
- Lampiran 11 Sampel Soal Post Test Siswa
- Lampiran 12 Instrumen Kuesioner Siswa Sebelum Pengimplementasian Media
- Lampiran 13 Instrumen Kuesioner Siswa Setelah Pengimplementasian Media
- Lampiran 14 Catatan Lapangan
- Lampiran 15 Dokumentasi

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada 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:

### Huruf

ا	=	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	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

### A. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (b) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### B. Vokal Diphthong

أو = Aw

أَي = Ay

أُو = Ū

إِي = Î

## ABSTRAK

Dhani, Tri Virama. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Pesatnya perkembangan teknologi dan menuntut dunia pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan teknologi agar dapat menjamin mutu pendidikan yang berkualitas. Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kurang tertarik mengenai materi sejarah, dikarenakan siswa gampang merasa bosan. Maka dari itu dibutuhkan kreatifitas guru untuk menggunakan media pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan teknologi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). dengan model penelelitian *Borg and Gall*. Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas V di MI Sunan Giri Kota Malang, sedangkan mata pelajaran yang digunakan pada media pembelajaran ialah Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq. Teknik dan instrumen pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes, Adapun Teknik analisis data yang pertama melalui analisis deskriptif data kualitatif dan kuantitatif, serta analisis data yang kedua menggunakan analisis Uji-T.

Hasil dari penelitian ini ialah berdasarkan hasil analisis respon media pembelajaran dapat membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan terdapat perubahan yang signifikan hasil nilai yang diperoleh siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran, maka dari itu media pembelajaran e-book Menggunakan aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MI Sunan Giri Kota Malang.

Kata Kunci : Teknologi, Media Pembelajaran, Hasil belajar

## **ABSTRACT**

Dhani, Tri Virama. 2022. Development of Android Application-Based E-Book Learning Media on Islamic Cultural History Subjects at MI Sunan Giri Malang City. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

The rapid development of technology and demands that the world of education must always follow technological developments in order to ensure the quality of quality education. In the subject of Islamic Cultural History, students are less interested in historical material, because students are easily bored. Therefore, it takes the creativity of teachers to use learning media, one of which is by utilizing technology. This research is a research development or Research and Development (R&D). with the research model of Borg and Gall. The subjects in this study were fifth grade students at MI Sunan Giri Malang City, while the subjects used in the learning media were History of Islamic Culture in the story of Abu Bakar Ash-Siddiq. Techniques and instruments of data collection were through observation, interviews, questionnaires, and tests. The first data analysis technique was through descriptive analysis of qualitative and quantitative data, and the second data analysis used T-test analysis.

The results of this study are based on the results of the response analysis of learning media can make students more enthusiastic and motivated in carrying out the teaching and learning process and there is a significant change in the results obtained by students before the implementation of learning media, therefore e-book learning media based on android applications can improve student learning outcomes in class V MI Sunan Giri Malang City.

Keywords: Technology, Learning Media, Learning Outcomes

## نبذة مختصرة

ذكرى المظهر ضاني ، تري فيراما. ٢٠٢٢ تطوير وسائط تعلم الكتب الإلكترونية المستندة إلى تطبيقات حول مواضيع التاريخ الثقافي الإسلامي في المدرسة الابتدائية سونان غيري مالانج. أطروحة، قسم المدرسة الابتدائية لتعليم المعلمين، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الرسالة: راتنا نوليناجا، الماجستير

التطور السريع للتكنولوجيا ويتطلب أن عالم التعليم يجب أن يتبع دائمًا التطورات التكنولوجية من أجل ضمان جودة التعليم الجيد. في موضوع التاريخ الثقافي الإسلامي، يقل اهتمام الطلاب بالمواد التاريخية، لأن الطلاب يشعرون بالملل بسهولة. لذلك، يتطلب الأمر إبداع المعلمين لاستخدام وسائط التعلم، ومن بينها استخدام التكنولوجيا

كانت المواد مع نموذج بحث بورغ و غال . هذا البحث هو تطوير بحث أو بحث وتطوير في هذه الدراسة من طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية سونان غيري مالانج، بينما كانت المواد المستخدمة في وسائل الإعلام التعليمية هي تاريخ الثقافة الإسلامية في قصة أبو بكر الصديق. تم استخدام تقنيات وأدوات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات، حيث كانت الطريقة الأولى لتحليل البيانات من خلال التحليل الوصفي للبيانات النوعية والكمية، والثانية باستخدام تحليل البيانات اختبار

نتائج هذه الدراسة هي أن هناك تغييرًا كبيرًا في النتائج التي حصل عليها الطلاب قبل تطبيق ذكرى وسائط التعلم ، وبالتالي فإن وسائط تعلم الكتاب الإلكتروني القائمة على تطبيقات المظهر يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية سونان غيري مالانج.

الكلمات المفتاحية: التكنولوجيا، وسائل الإعلام التعليمية، نتائج التعلم

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi ini menuntut dunia pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan teknologi agar dapat menjamin mutu pendidikan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan petisi masyarakat. Teknologi pendidikan ialah suatu ilmu dalam sektor pendidikan yang berguna untuk menyediakan semua sarana pembelajaran. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan dengan cara menciptakan, mengembangkan, serta menghasilkan sesuatu dengan menggunakan teknologi yang tepat (Surani, 2019).

Penggunaan teknologi pendidikan ini berperan penting dalam memecahkan masalah-masalah didalam dunia pendidikan, supaya kegiatan pembelajaran bisa terlaksana dengan baik seefektif dan seefisien mungkin. Agar proses kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan Guru dalam memberikan pengetahuan atau informasi kepada peserta didik. Kegunaan dari media inilah yang nantinya akan memudahkan siswa dalam mempelajari atau memahami suatu pembelajaran. Ketika guru menggunakan media pembelajaran, media tersebut dapat memberikan pengalaman pembelajaran

terhadap siswa. sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru itu akan bermakna.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk menghantarkan informasi pengetahuan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, media ini dapat memicu siswa supaya memiliki kemauan dalam melaksanakan kegiatan belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah dalam mentransfer ilmu pengetahuan sehingga membantu pendidik ketika mengimplementasikan proses kegiatan belajar di kelas. Oleh karena itu pendidik harus mempunyai keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran ini nantinya sebagai penunjang siswa dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan, tidak akan membuat peserta didik merasa bosan serta dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran diharuskan dipakai di semua mata pelajaran agar dapat melakukan pembelajaran secara efisien salah satunya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Mata pelajaran SKI harus dikuasai oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah karena sebagai kaum muslim selayaknya memahami sejarah perkembangan islam agar meningkatkan keimanan dan pengetahuan siswa. SKI menjadi mata pelajaran yang harus diperoleh siswa supaya siswa mampu mengetahui peristiwa kebudayaan islam pada masa lampau.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tampak sekali siswa pada masa kini sangat kurang menyukai atau kurang tertarik mengenai materi sejarah, dikarenakan siswa gampang merasa bosan karena materinya berupa cerita sejarah, banyak tahun-tahun yang harus dipahami serta, cerita sejarah yang berperiode sehingga siswa kurang tertarik untuk memahami materi ajar dan tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak tercapai dan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang ditemukanlah sebuah permasalahan bahwa siswa kurang tertarik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dikarenakan Guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan LCD dan laptop saja untuk menonton video pembelajaran di kelas, selain itu guru juga lebih identik menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi (Obsrvs/15/11/2021).

Permasalahan ini sangat layak untuk diteliti karena jika tidak ditemukan solusi dalam persoalan ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Jika nilai yang diperoleh siswa rendah berarti tujuan pembelajaran itu tidak tercapai dan tandanya proses pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. Dari uraian persoalan tersebut saya sebagai peneliti tertarik dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan mengemas materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) semenarik mungkin sesuai dengan perkembangan teknologi zaman sekarang. Solusi

dalam pemecahan masalah ini peneliti berinisiatif dalam mengembangkan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android.

Karena anak zaman sekarang lebih tertarik dalam menggunakan gadget, maka dari itu media pembelajaran e-book ini sangat cocok untuk dikembangkan. Media ini mudah untuk diakses kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Selain itu tampilan yang menarik dapat membuat siswa ada ketertarikan dalam belajar, dan juga media e-book ini nantinya sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar serta memudahkan guru dalam memberikan evaluasi kepada siswa. Media pembelajaran e-book Menggunakan aplikasi android ini merupakan sebuah aplikasi e-book yang dapat diakses melalui android, berisikan materi-materi ajar mengenai Sejarah Kebudayaan Islam yang dirancang dan dikemas dengan tampilan yang menarik, serta didalamnya terdapat evaluasi soal. Berbeda dengan e-book yang biasanya hanya berbentuk PDF yang hanya berisikan materi saja, tidak terdapat quiz serta kurangnya gambar animasi.

Permasalahan ini memang seharusnya seorang guru mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan. Tidak hanya itu pendidik selayaknya dapat menggunakan atau mengembangkan media-media pembelajaran yang bervariasi sebagai alat bantu guru dalam memberikan ilmu pengetahuan terhadap peserta didik supaya dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Hal tersebut dapat menciptakan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Terciptanya media-media yang inovatif akan jauh lebih memudahkan guru, dan mudah

juga untuk diterima oleh masyarakat ataupun peserta didik. Media pembelajaran e-book ini nantinya sangat diharapkan mampu dalam menangani permasalahan-permasalahan yang terjadi dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang.

## **B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Menurut uraian latar belakang persoalan penelitian tersebut, maka tujuan dilakukannya penelitian ialah :

1. Untuk mengetahui tahapan pembuatan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang.

## **C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini dapat menciptakan produk yang nantinya dapat dipergunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Produk ini berbentuk sebuah aplikasi yang

terdapat pada android dan akan bermanfaat bagi siswa ataupun guru dalam mempelajari materi pada mata pelajaran SKI. Berikut ini merupakan spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android :

1. Media pembelajaran e-book berguna untuk media belajar yang digunakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
2. Media pembelajaran e-book Menggunakan aplikasi android produk yang dikembangkan dari program *Ispring Suite 10*.
3. E-book yang dikembangkan didalamnya terdapat teks materi ajar, gambar, serta menu-menu pilihan yang mampu membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi tersebut.
4. Di dalam media pembelajaran terdapat soal soal evaluasi guna mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam.

#### **D. Asumsi Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian pengembangan ini ialah seperti berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android akan dirancang semenarik mungkin dan dikemas sebaik mungkin supaya mempermudah siswa dalam memahami dan terdorong untuk belajar materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
2. Pengembangan media pembelajaran e-book ini dapat memudahkan siswa dalam mencerna materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

karena tidak hanya monoton berisi teks tulisan saja akan tetapi media pembelajaran ini dikemas sedemikian rupa dengan desain yang menarik dan berwarna sehingga peserta didik memiliki ketertarikan dalam mempelajari materi SKI.

3. Media e-book dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun, dan di mana saja melalui sebuah aplikasi yang diunduh di smartphone.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Adapun peranan penting dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini secara teoritis guna meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat, diharapkan pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini dapat dijadikan sebuah media yang sangat efisien jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan secara praktis penelitian dan pengembangan ini mempunyai beberapa peranan penting seperti berikut :

- a. Bagi Instansi Pendidikan

Dapat dijadikan acuan dalam penggunaan media pembelajaran untuk mempelajari mata pelajaran SKI di sekolah, dan mampu dalam memperbaiki kualitas pembelajaran SKI di sekolah tersebut.

b. Bagi Guru

Dilaksanakannya penelitian pengembangan ini peneliti berharap supaya bisa meningkatkan mutu pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, serta mengevaluasi kegiatan belajar mengajar, serta menambah wawasan guru dalam pengaplikasian teknologi.

c. Bagi Siswa

Diharapkan supaya siswa lebih gampang untuk memahami materi ajar sejarah kebudayaan islam, menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar, dan mempermudah siswa dalam mengaplikasikan media dimana saja dan kapan saja menggunakan smarthpone masing-masing, maka dari itu siswa dapat belajar secara mandiri.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh wawasan serta keahlian baru dalam mengembangkan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android yang nantinya akan berguna saat peneliti menjadi seorang guru dan digunakan untuk syarat peneliti mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

## **F. Pembatasan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, peneliti memaparkan batasan-batasan masalah yakni :

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android dilakukan di kelas V MI Sunan Giri Kota Malang.
2. Penelitian diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Kisah Abu Bakar As-Siddiq
3. Penelitian pengembangan media pembelajaran e-book Menggunakan aplikasi android guna memahami seberapa efektifnya penggunaan media pembelajaran e-book Menggunakan aplikasi android di kelas V pada mata pelajaran SKI.

## **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai persoalan yang akan diteliti pada penelitian pengembangan ini, maka peneliti menguraikan definisi operasioanal mengenai penelitian yaitu :

1. Media pembelajaran e-book ialah media yang digunakan dalam penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Media penelitian ini berbentuk visual. Proses pembuatan produk media ini dibuat menggunakan aplikasi bantuan seperti *Microsoft Power Point*, *Ispring Suite 10*, *Canva*, *Website 2 Apk Builder*, dan *HTML 5 Ponit*.

Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android dapat diperoleh dengan cara menginstall di android.

2. Materi yang digunakan dalam mengembangkan media ialah kisah Abu Bakar As-Siddiq untuk Siswa kelas V.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan proses belajar mengajar itu terdapat relevansi antara pendidik dan peserta didik yang saling berinteraksi satu sama lain, Pendidik berperan sebagai fasilitator serta siswa berperan sebagai subjek dalam pembelajaran. Pada Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 44 :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ  
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :

“Keterangan Mukzizat dan kitab, dan kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”

Berdasarkan keterangan dari ayat tersebut dapat kita ketahui bahwa sebagai guru atau pendidik dalam pengimplementasian media pembelajaran, guru harus memahami serta mempertimbangkan tingkatan pola berfikir siswa, jika guru tidak mempertimbangkan itu semua maka tujuan atau keberhasilan dalam pembelajaran kemungkinan besar tidak akan tercapai (Wahidin & Syaeffudin).

Pada kegiatan belajar mengajar siswa mendapatkan pengetahuan mengenai materi pembelajaran. Dalam penyampaian materi ajar atau memberikan informasi mengenai materi ajar guru biasanya membutuhkan sebuah alat yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar. Alat tersebut ialah media pembelajaran.

Bahasa latin dari media ialah medium yang bermakna perantara. Menurut *The Association For Educational Communication and Technology* (AECT), media pembelajaran ialah benda yang bisa dipergunakan sebagai penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar. Biasanya bermakna sebagai alat berbentuk ilustratif atau elektronik yang dipergunakan dalam membentuk kembali informasi dalam bentuk visual ataupun verbal (Purba, 2020).

Media pembelajaran ialah alat atau sesuatu yang dipergunakan untuk memberikan pesan atau pengetahuan melalui beberapa cara. Media pembelajaran ialah alat yang sangat berperan penting bagi guru ataupun siswa dikarenakan dengan digunakannya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyalurkan pengetahuan atau melakukan interaksi pembelajaran dengan siswanya. Media ini nantinya akan mendorong minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran, akan merangsang pola pikir siswa sehingga akan terwujudnya kegiatan proses belajar yang baik (Hamid & dkk, 2020).

Menurut Suryadi, Segala sesuatu yang digunakan untuk kebutuhan kegiatan belajar mengajar bisa dikatakan sebagai media pembelajaran (Suryadi, 2020). Media pembelajaran bisa berbentuk software ataupun hardware yang mempunyai peranan dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran yang dimana pesan yang disalurkan dapat meningkatkan motivasi atau kemauan siswa untuk belajar.

a. Tujuan Media Pembelajaran

Diterapkannya media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran memiliki kegunaan seperti berikut :

1. Untuk memudahkan kegiatan pembelajaran.
2. Untuk menambah keefisienan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Untuk memelihara hubungan antar materi ajar dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
4. Untuk membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar (Suryani & dkk, 2018).

Selain itu media pembelajaran dapat memperkuat daya ingat siswa untuk memahami materi pelajaran dikarenakan media pembelajaran akan membuat siswa fokus dalam memperhatikan pembelajaran, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

## b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai pemicu dalam pembelajaran melalui hal berikut ini :

- 1) Menyediakan bahan atau materi secara nyata.
- 2) Bikin klise bahan atau materi sesuai objek aslinya.
- 3) Membuat rancangan yang umum ke rancangan yang khusus.
- 4) Presepsi harus disetarakan.
- 5) Menangani permasalahan waktu, atau keefisienan penggunaan.
- 6) Menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan asik agar tercapainya tujuan yang diinginkan (Suryadi, 2020).

Media pembelajaran mempunyai fungsi dalam penerapannya yakni :

### 1) Fungsi Komunikasi

Dalam penggunaannya media pembelajaran berguna dalam mempermudah interaksi komunikasi antara yang memberi pesan dan yang menerima pesan misalnya antara guru dan siswa.

### 2) Fungsi Motivasi

Pengimplementasian media pembelajaran terhadap kegiatan pembelajaran agar peserta didik akan terdorong untuk rajin belajar, dan juga media pembelajaran akan mempengaruhi perilaku peserta didik.

### 3) Fungsi Kebermaknaan

Selain berfungsi untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa (kognitif), media pembelajaran juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis suatu hal, dan dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik serta afektif peserta didik.

### 4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran diharapkan untuk terdapat kesamaan dalam pandangan atau persepsi peserta didik mengenai materi atau informasi pengetahuan yang sudah diberikan oleh Guru.

### 5) Fungsi Personal

Agar bisa memfasilitasi setiap peserta didik, maksudnya disini, peserta didik mempunyai karakter yang berbeda-beda setiap individunya pada saat belajar. sehingga dengan adanya media-media pembelajaran diharapkan dapat melayani kebutuhan gaya belajar setiap siswa (Aghni, 2018).

## c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dapat menyelesaikan persoalan anak yang pasif ketika di kelas, berikut ini merupakan kegunaan media pembelajaran menurut sadiman:

- 1) Menimbulkan semangat belajar kepada peserta didik.
- 2) Dapat menciptakan interaksi langsung antara siswa dan kenyataan di sekitar mereka.
- 3) Siswa dapat belajar sendiri mengenai materi ajar sesuai dengan gaya belajar, minat, dan kemampuan yang dimilikinya.

Sedangkan Menurut Rohani, manfaat dari media pembelajaran ialah sebagai berikut :

- 1) Dalam menyampaikan materi ajar semua dapat disamaratakan melalui media pembelajaran. Sehingga meminimalisir kesenjangan penerimaan pengetahuan antar siswa.
- 2) Kegiatan pembelajaran lebih sistematis dan terarah dan menjadi lebih asik dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran ini sangat berguna untuk memicu suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, dan tidak membosankan.
- 3) Kegiatan pembelajaran tidak pasif, siswa-siswa menjadi aktif. Karena terdapat komunikasi antar guru dengan siswa, Jadi pembelajaran tidak monoton.

Jika ditinjau dari beberapa segi kegunaannya, media bermanfaat bagi Guru dan siswa, seperti berikut ini :

- 1.) Manfaat bagi Pendidik :
  - a) Dapat mendorong minat siswa, serta dapat memfokuskan perhatian siswa.
  - b) Sebagai panduan guru dalam mengajar.

- c) Teknik dan media yang digunakan dalam pembelajaran bervariasi supaya siswa tidak bosan.
- d) Mengefisiensi waktu.

2.) Manfaat Bagi Siswa :

- a) Memicu keingintahuan siswa terhadap materi ajar.
- b) Mempermudah siswa dalam mencerna pemahaman materi.
- c) Peserta didik dapat memfokuskan pikirannya.
- d) Dapat menarik perhatian siswa (Suryani & dkk, 2018).

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sebagai pendidik harus menciptakan pengalaman belajar yang baik. Ketika pembelajaran itu bermakna maka siswa akan selalu mengingat selalu apa yang sudah diajarkan oleh gurunya. Maka dari itu sebagai pendidik harus tepat memilih media yang akan digunakan. Banyak sekali variasi media, pada saat melangsungkan kegiatan belajar pendidik tidak harus terpaksa menggunakan buku saja, guru dapat memanfaatkan banyak benda-benda disekitar sebagai penunjang dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa.

Jenis-Jenis Media jika diklasifikasikan sesuai dengan pandangan panca indera yaitu :

1) Media Audio

Pada media ini panca indera pendengaran berfungsi untuk penghubung dalam penyampaian isi dari media yang digunakannya. Pada media ini hanya berisi suara. Contohnya ialah radio, perekam suara, atau piringan.

2) Media Visual

Panca indera yang berfungsi pada media ini ialah panca indera pengelihatan dalam menyampaikan isi yang terdapat di media tersebut. Media ini diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu dua dimensi Contoh seperti media grafis, media yang ditampilkan dalam bentuk garis, titik ataupun angka. dan media visual tiga dimensi ialah media yang bisa disentuh bukan hanya dilihat saja berbeda dengan media visual dimensi, contohnya ialah: peta, globe, patung, maket dan lainnnya.

Adapun kelebihan dari media visual ialah sebagai berikut :

- a. Dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, karena dengan adanya gambar dapat menarik perhatian siswa.
- b. Dapat menambah daya ingat siswa terhadap materi ajar.

- c. Dapat memberi gambaran terhadap siswa untuk mengetahui relevansi antara materi ajar dan dunia nyata

Beberapa kelemahan dari media visual ialah sebagai

berikut :

- a. Siswa yang memiliki pada indera pengelihatan mengalami kesulitan untuk melihat.
- b. Apabila gambar tidak jelas maka siswa akan kesulitan dalam memahami gambar tersebut dengan visual secara nyata.

### 3) Media Audio Visual

Pada media ini ialah menggunakan indera pengelihatan dan pendengaran. Yaitu media dari penggabungan antara media visual dan media audio. Media ini sering kali digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Contoh dari media audio visual ialah seperti, video, film, dan lainnya (Fernando, 2020).

Berikut ini kelebihan dari media audio visual :

- a. Memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pesan berupa visual dan audio.
- b. Siswa mudah memahami materi ajar dikarenakan siswa dapat mendengar dan melihat secara langsung objek materi.
- c. Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berikut ini kekurangan dari media audio visual :

- a. Dalam proses pembuatan media sedikit memakan waktu.

- b. Harus teliti dan terampil dalam mengerjakannya.
- c. Biaya yang diperlukan untuk membuat media sedikit mahal.

## **B. Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran**

### **a. Keterbatasan Media**

Negara Kesatuan Republik Indonesia ialah negara yang sangat luas dan besar, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran di Indonesia belum merata. Guru-guru di Indonesia masih dominan dalam melaksanakan kegiatan dengan metode ceramah atau bercerita, persoalan ini membuat motivasi belajar siswa menurun dikarenakan siswa merasa bosan. Sedangkan media pembelajaran di Indonesia masih monoton dengan penggunaan media cetak yaitu buku belajar yang terdapat di sekolah .

### **b. Peranan Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Sebagai pendidik harus memusatkan perhatian dalam memanfaatkan media pada saat proses pembelajaran. Karena guru merupakan fasilitator dalam pembelajaran sehingga guru penting sekali mempunyai kemampuan memilih serta menentukan media yang digunakan sesuai materi yang akan dipelajari oleh siswa supaya tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran tercapai dengan baik (Tafonao, 2018). Peranan guru menjadi fasilitator menuntut seorang guru harus bisa memfokuskan perhatian siswa salah satunya

dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran

Menurut Edward Lee Thorndike yang merupakan tokoh teori belajar behavioristik ia mengemukakan bahwa proses belajar adalah suatu peristiwa yang terbentuk karena adanya hubungan stimulus dan respon, stimulus ialah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang berguna mengaktifkan organisme untuk beraksi sedangkan respon ialah tingkah laku yang muncul karena adanya perangsang (Shahbana, Kautsar, & dkk, 2020). Dalam mengimplementasikan teori behavioristik ini guru harus mampu dalam memberikan dorongan supaya siswa mempunyai rasa ingin tahu sehingga guru harus memberikan stimulus guna memperoleh respon siswa. karena teori behavioristik ini fokusnya kepada pendidik sehingga pendidik dituntut untuk memiliki kreatifitas dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tidak bosan maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut guru bisa menggunakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa.

Bentuk aktualisasi guru sebagai seorang pendidik ialah salah satunya dengan mengembangkan media yang inovatif. Guru harus bisa memanfaatkan atau menggunakan teknologi untuk urgensi kegiatan belajar, dengan ini pendidik dapat mengupgrade kemampuan yang dimiliki. Pendidik yang mempunyai kemampuan

untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran harus memiliki motivasi untuk menciptakan suatu karya atau produk (Suryani & dkk, 2018). Pengembangan yang dilakukan oleh guru ialah bentuk usaha dalam memberikan solusi permasalahan kekurangan media di beberapa wilayah. Berbagai macam bentuk dan jenis-jenis media yang dapat digunakan, oleh karena itu guru harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakteristik siswa yang diajarnya. Serta pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sarana atau pilihan referensi guru untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran (Suryani & dkk, 2018). Seorang guru dituntut untuk memiliki kreatifitas dan selalu memberikan inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran, dengan mengembangkan media pembelajaran akan membuat sistem pembelajaran lebih efektif.

### **C. Media Menggunakan Aplikasi Android**

Pesatnya perkembangan di bidang teknologi dan informasi, dibutuhkan dalam dunia pendidikan media yang dapat digunakan kapan saja. Jika media pembelajaran yang digunakan itu berupa PC maka akan menyulitkan siswa ataupun guru dalam membawa atau menggunakan media pembelajaran tersebut. Maka dari itu sangat diperlukan media yang simpel, mudah diakses, dan mudah di bawa kemana saja, misalnya

seperti handphone. Dengan inovasi-inovasi yang bagus guru dapat mengembangkan media pembelajaran Menggunakan aplikasi android, mengingat anak zaman sekarang yang cenderung tertarik menggunakan gadget di bandingkan membaca buku.

Berbagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui aplikasi android, selain game edukasi, e-book merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan media pembelajaran. E-book merupakan buku elektronik yang didalamnya mencakup informasi pengetahuan berupa gambar ataupun teks-teks mengenai materi ajar (Hidayat & dkk, 2017). Keistimewaan media pembelajaran e-book ini ialah media yang gampang diakses dimana saja, serta mudah dibawa, bisa diakses melalui handphone, dan juga mengikuti perkembangan teknologi, dan bentuknya menarik.

#### **D. Sejarah Kebudayaan Islam di MI**

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah bukan hanya sekedar menghafal ataupun dipahami akan tetapi sejarah itu harus diterapkan. Sejarah masa lampau itu sangatlah berarti bagi kita semua dikarenakan dengan sejarah tersebut kita semua dapat mengingat ataupun mengenang peristiwa yang sudah terjadi yang dapat dijadikan pelajaran pada masa yang akan mendatang. Pada sejarah kebudayaan islam akan dijelaskan mengenai peristiwa kebudayaan-kebudayaan islam pada masa lampau.

a. Definisi Sejarah Kebudayaan Islam

Bahasa arab dari kata sejarah ialah “Syajarah” yang bermakna pohon. Definisi dari sejarah ialah riwayat masa lampau yang dijadikan sebagai sumber kejadian penting pada masa itu dan akan selalu dikenang. Sejarah itu akan mewujudkan sebuah budaya. Semua sejarah islam bermula dari periode atau zaman kehidupan Rasulullah. Kebudayaan dalam sejarah kebudayaan islam itu berasal dari orang islam, yang artinya islam itu dijadikan sumber dalam nilai kebudayaan tersebut. Sejarah kebudayaan islam dapat dibagi menjadi dua definisi bisa sebagai peristiwa sejarah ataupun ilmu sejarah (Nur & Irzain, 2021).

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- 1) Menyadarkan siswa supaya mengetahui peranan penting dalam mempelajari ajaran islam yang sudah diajarkan oleh Rasulullah SAW.
- 2) Untuk mengetahui sejarah kebudayaan islam pada masa lampau.
- 3) Untuk memberikan apresiasi terhadap perjuangan tokoh-tokoh sejarah kebudayaan islam di masa lampau.
- 4) Dan untuk memberikan pelajaran kepada siswa hal-hal positif yang dapat diambil dari sejarah tersebut. Seperti meneladani tokoh-tokoh pada masa itu.

c. Karakteristik SKI Dalam Dunia Pendidikan

- 1) Terkait peristiwa di masa lalu sehingga SKI ialah pembelajaran mengenai peristiwa-peristiwa mengenai kebudayaan islam yang sudah terjadi di masa lampau.
- 2) Materi yang diajarkan ialah harus bersumber dari sejarah yang sudah terjadi di masa lampau.
- 3) Dalam penyampaian materi ajar harus sesuai urutan kejadian yang sudah terjadi di masa lampau.
- 4) Keterkaitan antara setiap peristiwa yang terjadi (Faiqatuhimmah, 2021).

d. KI dan KD SKI Kelas V

- 1) Kompetensi Inti Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Semester Genap  
  
KI.1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.  
  
KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.  
  
KI.3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan

rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI.4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam, tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi Dasar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Semester

Genap

1.6 Menghargai Kesalehan Abu Bakar As-Siddiq.

2.6 Menjalankan sikap jujur dalam pergaulan di keluarga, sekolah, dan masyarakat.

1.6 Menganalisis kisah teladan Abu Bakar As-Siddiq sebagai sahabat dan Khalifah.

1.7 Mengidentifikasi keteladanan Abu Bakar As-Siddiq sebagai sahabat dan Khalifah (RI, 2019).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan**

Peneliti memilih jenis penelitian yang digunakan ialah *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan ialah Pengembangan dengan menciptakan sebuah produk. Metode penelitian R&D ialah metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk yang berlandaskan dengan metode serta analisis dari persoalan-persoalan yang ada. Penelitian pengembangan ini biasanya berfungsi untuk memvalidasi produk yang dibuat, validasi produk dalam artian mengukur seberapa efektif penggunaan produk yang dihasilkan. Jadi metode penelitian pengembangan ialah metode ilmiah yang digunakan dalam merancang serta menguji validitas produk yang sudah diciptakan (Sugiyono, 2019).

Sedangkan Model Borg dan Gall dijadikan model pengembangan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android. 10 langkah yang digunakan dalam model pengembangan Borg dan Gall adalah sebagai berikut :

(1) Permasalahan, (2) Mengumpulkan Data, (3) Mendesain Produk, (4) Memvalidasi desain produk, (5) Merevisi Desain Produk, (6) Menguji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi Masal (Sugiyono, 2019).

Dari 10 tahapan pengembangan, peneliti memodifikasi model pengembangan Borg dan Gall menjadi 7 Tahapan yaitu :

1. Pengumpulan Data: untuk mendapatkan data-data dalam penelitian peneliti mendatangi lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian
2. Perencanaan: Tahapan ini peneliti menentukan rancangan konsep pengembangan produk, serta materi pelajaran yang akan dijadikan penelitian.
3. Pengembangan Produk : Tahapan ini peneliti mempersiapkan semua yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran mulai dari desain, sumber, bahan ajar, sampai dengan perangkat evaluasi.
4. Uji Coba Produk : Pada tahapan ini peneliti menguji produk guna mengetahui kelemahan ataupun kesalahan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti, sehingga peneliti bisa melakukan revisi pada produk tersebut.
5. Revisi Produk : pada tahapan ini peneliti merevisi kelemahan dari produk pengembangan yang sudah di uji coba. Revisi ini dilakukan guna menjadikan produk lebih berkualitas dan mutu yang bagus.
6. Uji Lapangan : Data yang dikumpulkan dalam penelitian ialah data kuantitatif dan kualitatif. Untuk data kuantitatif data diperoleh berdasarkan hasil pre-test dan post test, sedangkan kalau data kualitatif diperoleh berdasarkan penggunaan produk media yang diterapkan dalam pembelajaran.

7. Revisi : pada tahapan ini merupakan revisi untuk kedua kalinya setelah produk pengembangan sudah di uji .

Model pengembangan Borg and Gall adalah salah satu model yang paling sering dan paling cocok digunakan untuk penelitian pengembangan. Maka dari itu model ini cocok digunakan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Dalam prosedur pengembangan peneliti akan menjelaskan secara sistematis prosedur yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Langkah-langkah dalam prosedur pengembangan ini berlandaskan model pengembangan Borg dan Gall yang sudah di modifikasi oleh peneliti :

### **1. Pengumpulan Data**

Pemerolehan data dalam penelitian didapatkan dengan melakukan observasi lapangan seperti mengamati siswa pada saat pembelajaran dikelas, interview dengan kepala sekolah dan guru yang bersangkutan, serta informasi yang diperoleh dari referensi-referensi yang sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

## 2. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan ini adalah tahapan yang mengkonsep atau merancang suatu produk pengembangan.. Peneliti merancang konsep pengembangan produk sebaik mungkin, sesuai dengan konteks pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai sasaran dalam penelitian.

## 3. Pengembangan Produk

Tahapan ini peneliti membuat produk pengembangan media pembelajaran, Peneliti mempersiapkan semua perangkat yang diperlukan dalam pembuatan produk. Produk yang dibuat dalam penelitian ialah e-book menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran SKI di MI Sunan Giri Kota Malang.

## 4. Uji Coba Produk

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan . dengan adanya evaluasi ini guna menguji seberapa layak penggunaan produk media pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini akan dianalisis oleh peneliti. Uji validasi dalam produk pengembangan ini ialah validasi terhadap desain serta materi pembelajaran.

## 5. Revisi Produk

Dari hasil validasi produk, peneliti menganalisis apa yang menjadi kelemahan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah diketahui kekurangan dari produk pengembangan tersebut, peneliti memperbaiki atau mengevaluasi produk tersebut agar menjadi produk yang mutunya semakin bagus.

## 6. Uji Lapangan

Pada tahapan ini dilakukan dua tahapan uji coba, yaitu uji coba secara mandiri dan juga uji coba di lapangan. Uji coba secara mandiri, peneliti mencoba terlebih dahulu produk yang dikembangkan supaya peneliti tahu bagaimana cara penerapan serta penggunaan media tersebut sebelum uji coba di lapangan. Sedangkan uji coba lapangan, produk pengembangan media pembelajaran diterapkan di kelas V MI Sunan Giri Kota Malang. Untuk mengukur layak tidaknya media yang dikembangkan, bisa melalui *pre-test* atau pun *post-test*, serta angket yang diberikan peneliti kepada subjek penelitian.

## 7. Revisi

Revisi dilakukan apabila masih terdapat kekurangan ketika setelah uji coba di lapangan. Revisi ini dilakukan sebagai evaluasi

peneliti guna menciptakan media pembelajaran yang berkualitas dan layak untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar di kelas.

### **C. Uji Coba Produk**

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

Pada desain uji coba, produk yang dihasilkan itu akan dites apakah produk media pembelajaran tersebut layak atau tidak untuk dipergunakan dalam kegiatan mata pelajaran SKI di MI. Uji coba desain media pembelajaran ini dilakukan dengan tahap-tahap pengujian oleh ahli desain media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, serta ahli pembelajaran yakni wali kelas V MI Sunan Giri Kota Malang.

#### **2. Subyek Uji Coba**

Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan oleh peneliti layak atau tidak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar, dibutuhkan subjek yang akan menguji validitas produk tersebut yakni :

##### **a. Ahli Materi Pembelajaran**

Ahli materi pembelajaran ialah seseorang yang memahami suatu materi pelajaran, pada penelitian pengembangan ini mata pelajaran yang dipilih ialah Sejarah Kebudayaan Islam. Sehingga ahli materi pembelajaran yang

dipilih ialah seseorang yang menguasai ilmu mengenai Sejarah Kebudayaan Islam.

Berikut ini merupakan kategori dalam memilih ahli dibidang materi pembelajaran ialah :

- 1) Seseorang yang memahami atau menguasai materi Sejarah Kebudayaan Islam.
- 2) Seseorang yang memiliki wawasan yang luas dan ahli dibidang Sejarah Kebudayaan Islam.
- 3) Seseorang yang yang menyanggupi untuk menjadi ahli materi dalam proses pembuatan media pembelajaran yang ingin dikembangkan.

Peneliti memilih ahli materi pembelajaran pada penelitian pengembangan ini ialah Bapak Alfian Nur Azizi M.Pd beliau ialah Dosen PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai Dosen mata kuliah Akidah Akhlah, dan menguasai materi mengenai Pendidikan Agama Islam.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran

Dalam mengembangkan media dibutuhkan orang yang berkompeten atau ahli dibidang mendesain media. Ahli tersebut akan menguji atau memvalidasi desain produk yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi tersebut berupa komentar

atau kritik dan saran yang akan dijadikan bahan evaluasi oleh peneliti.

Ahli desain media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian pengembangan ini ialah Bapak Ahmad Makki Hasan M.Pd selaku Dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beliau sangat berkompeten dan menguasai ilmu dibidang desain pembelajaran.

c. Ahli Pembelajaran (Guru Kelas V)

Guru kelas V dijadikan ahli pembelajaran dikarenakan guru kelas yang nantinya akan menilai serta memberikan kritik dan saran terhadap produk media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yang diuji cobakan kepada siswa kelas V. Adapun kategori dalam memilih ahli pembelajaran ini ialah sebagai berikut :

- 1) Seorang guru yang memiliki pengalaman mengajar mengenai pembelajaran tersebut.
- 2) Guru tersebut siap dan ingin dalam memberikan kritikan mengenai media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti.

Seseorang yang dipilih untuk menjadi ahli pembelajaran pada penelitian pengembangan ini ialah guru kelas V mata pelajaran SKI di MI Sunan Giri Kota Malang.

#### **D. Jenis Data**

Data- data yang diperoleh oleh peneliti berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Untuk memperoleh data kualitatif hasilnya diperoleh dari hasil validasi yang sudah di nilai oleh ahli pembelajaran, ahli desain pembelajaran, serta ahli materi pembelajaran, hasil pengamatan di kelas, hasil interview bersama guru kelas dan kepala sekolah, serta hasil dari kuesioner yang diisi oleh siswa kelas V. Sedangkan hasil data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V MI Sunan Giri Kota Malang. Hasil data-data yang diperoleh berdasarkan teknik penelitian tersebut akan diolah dan akan disimpulkan.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Berikut Ini merupakan instrument pengumpulan data yang akan di gunakan peneliti dalam memperoleh data-data penelitian :

##### **a. Kuesioner**

Kuesioner ini ialah jenis pengumpulan data yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan oleh peneliti dan akan dijawab oleh informan berdasarkan permasalahan dalam penelitian. Kuesioner ini nantinya akan diisi oleh subjek uji coba yaitu ahli pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, serta siswa kelas V yang dijadikan subjek dalam penelitian pengembangan.

Untuk kuesioner siswa akan diberikan melalui dua tahapan yaitu sebelum diterapkannya media pembelajaran serta setelah diterapkannya media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android.

b. Pengamatan (Observasi)

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan atau observasi ialah cara yang sangat tepat dikarenakan dengan pengumpulan data dengan pengamatan ini sangat efisien dalam mengurangi pengeluaran biaya, observasi dilakukan hanya dengan mengamati suatu objek dengan menggunakan panca indera. Pengumpulan data melalui observasi bukan hanya mengamati objek saja akan tetapi bisa dengan membandingkan objek satu dengan yang lain (Anggito & Setiawan, 2018).

Pada penelitian pengembangan ini pengamatan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas. Tujuan dilaksanakannya observasi ini dikarenakan peneliti ingin mendapatkan informasi dari manfaat serta hasil penerapan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android kepada siswa yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Kemudian hasil yang diperoleh dari pengamatan tersebut akan diuraikan oleh peneliti dalam hasil dan pembahasan.

c. Wawancara (Interview)

Wawancara ialah suatu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari komunikasi antara beberapa pihak yang dapat dilakukan secara langsung. Wawancara biasanya dengan dilakukannya tanya jawab antara interviewer kepada interview. Dari hasil jawaban tersebut diperoleh data. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara atau interviewer akan dijawab oleh interview yang mempunyai hak kebebasan dalam mengungkapkan informasi yang ia ketahui (Fadhallah, 2020).

Dalam penelitian pengembangan ini pengumpulan data salah satunya dilakukan melalui wawancara, akan tetapi sebelum dilakukannya wawancara peneliti sudah menyiapkan instrumen-instrumen wawancara agar wawancara yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan konteks yang akan diteliti. Konteks wawancara yang dilakukan berdasarkan mata pelajaran sejarah kebudayaan islam serta penerapan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti.

d. Tes

Tes dalam penelitian pengembangan ini berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes ini berguna untuk mengetahui hasil yang diperoleh oleh peserta didik dengan cara mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh peneliti. *Pre-test* akan dilakukan pada saat sebelum menerapkan media

pembelajaran e-book menggunakan kepada siswa, *Pre-test* dilakukan guna mengetahui kemampuan atau seberapa besar penguasaan materi yang dipahami oleh siswa sebelum diberikan media pada penelitian ini

Sedangkan *post-test* akan diberikan pada saat peneliti sudah menerapkan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android para siswa. Diberikannya *post-test* guna mengetahui pemahaman siswa terhadap materi ajar dan apakah terdapat suatu perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran e-book.

#### **f. Teknik Analisis Data**

Peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif serta analisis Uji-T dalam melaksanakan penelitian :

##### **a. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif ialah pendeskripsian data yang sudah diperoleh melalui melalui instrument-instrument pengumpulan data dalam penelitian pengembangan. Dalam analisis data deskriptif terdapat dua macam yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif :

##### **1) Data Kualitatif**

Hasil data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil data yang dinilai oleh validator ahli seperti: ahli pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi pembelajaran.

Selain itu data kualitatif bisa didapatkan melalui hasil observasi peneliti selama berlangsungnya proses pembelajaran, kuesioner yang sudah diisi oleh siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran di kelas V MI Sunan Giri Kota Malang, serta data bisa didapatkan dari hasil wawancara (interview) yang dilakukan kepada Guru kelas V serta Kepala Sekolah MI Sunan Giri Kota Malang. Data-data tersebut di olah oleh peneliti menjadi sebuah rangkaian deskriptif yang nantinya akan ditarik kesimpulan dalam penelitian oleh peneliti.

## 2) Data Kuantitatif

Untuk memperoleh data kuantitatif peneliti menggunakan skala pengukuran yaitu Skala Likert, Skala likert ini ialah salah satu cara dalam mengukur perilaku individu melalui beberapa pertanyaan-pertanyaan dengan merespon pilihan jawaban seperti sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik.

Dengan menggunakan Skala Likert ini terdapat beberapa tingkatan, yang setiap tingkatannya terdapat nilai di setiap jawabanya. Jawaban tersebut akan dianalisis dengan presentasi yang diperoleh dari data yang diolah menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan Simbol :

P = Presentase nilai kelayakan

$\sum X$  = Jumlah total skor jawaban (Nilai Nyata)

$\sum X_i$  = Jumlah nilai tertinggi (Nilai yang diharapkan)

100% = Presentase bilangan konstan.

Berdasarkan skala pengukuran tersebut dapat diuraikan menggunakan tabel untuk memudahkan peneliti dalam mengambil keputusan dari penelitian yang telah dilakukan (Budiaji, 2013).

**Tabel 3.1 Kriteria Skala Likert**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Keterangan Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
85-100	Sangat Baik	Sangat layak, tidak butuh untuk di revisi
69-84	Baik	Layak, tidak butuh di revisi

53-68	Cukup Baik	Cukup baik, revisi di beberapa bagian
37-52	Kurang Baik	Kurang baik, butuh direvisi
21-36	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layah. Revisi keseluruhan

Berdasarkan dari tabel presentase tersebut maka produk pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila memiliki presentase nilai 69-100 berarti produk pengembangan tidak butuh direvisi, apabila nilai presentase dibawah 69 maka produk pengembangan media pembelajaran harus direvisi kembali agar layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

a. Analisis Uji-t

Pada penelitian pengembangan ini dilakukanlah analisis Uji-T yang didapatkan dari perolehan data *pre-test* dan *post test* siswa kelas V MI Sunan Giri Kota Malang pada mata pelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam. Analisis Uji-T dilakukan dengan *Paired Samples t-test* menggunakan aplikasi SPSS sebagai penunjang dalam menguji sampel. Uji-T yang dilakukan dengan rumus tingkatan 0,05 .

Uji-T ini digunakan supaya peneliti mengetahui apakah terdapat perbedaan antar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran kepada siswa, setelah itu Uji-T akan dibandingkan antara  $t_{table}$  menggunakan tingkatan 0,05 seperti berikut ini :

$H_0$  = tidak terdapat perbedaan (0,05 atau 5%) antara sebelum dan sesudah diterapkannya pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android.

$H_1$  = terdapat perbedaan (0,05 atau 5%) antara sebelum dan sesudah diterapkannya pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Produk Pengembangan**

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ialah media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android yang diterapkan di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq. Adapun deskripsi dari produk yang dikembangkan oleh peneliti ialah sebagai berikut :

##### **1. Identitas Produk**

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ialah :

- a. Nama Media : Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- b. Bentuk Media : Buku elektronik Menggunakan aplikasi android
- c. Subjek Penelitian : Siswa kelas V MI Sunan Giri Kota Malang
- d. Materi Pelajaran : Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- e. Nama Pembuat : Tri Virama Dhani

## 2. Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini ialah media pembelajaran e-book Menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media pembelajaran yang dikembangkan berwujud visual yang dikemas dalam bentuk buku elektronik atau bisa kita kenal dengan e-book. E-book ini nantiya berbentuk aplikasi yang dapat digunakan melalui android.

Pembuatan desain template materi pembelajaran pada media e-book ini menggunakan aplikasi editor Canva pro, kemudian template desain tersebut di *convert* menggunakan program *Ispring Suite 10* menggunakan *HTML 5 Point* setelah itu menggunakan program *Website 2 APK Builder*, yang nantinya media e-book ini dapat di gunakan melalui aplikasi android. Di dalam media e-book ini terdapat soal-soal evaluasi mengenai materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq.

E-book menggunakan aplikasi android ini tidak memiliki ukuran yang tidak terlalu besar hanya berukuran *17 megabyte* sehingga tidak akan membuat memori penyimpanan internal penuh. Pada media ini terdapat halaman masuk, lalu terdapat pula halaman depan (*Cover*) pada media ini berisikan nama mata pelajaran, jenis media pembelajaran, judul materi pelajaran, tingkatan kelas, dan nama penyusun e-book. Pada halaman depan juga terdapat tombol *next* untuk masuk ke halaman selanjutnya. Setelah halaman depan terdapat halaman petunjuk penggunaan yang berisikan

mengenai cara penggunaan media pembelajaran e-book tersebut dan juga didalamnya terdapat tombol *back* dan *next* untuk menuju ke halaman utama.

Setelah itu terdapat halaman utama yang berisikan beberapa komponen isi didalam media yang sudah dibentuk menjadi beberapa folder diantaranya yaitu kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi, quiz, dan profil penyusun dan terdapat pula tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya atau bisa juga ke halaman utama.



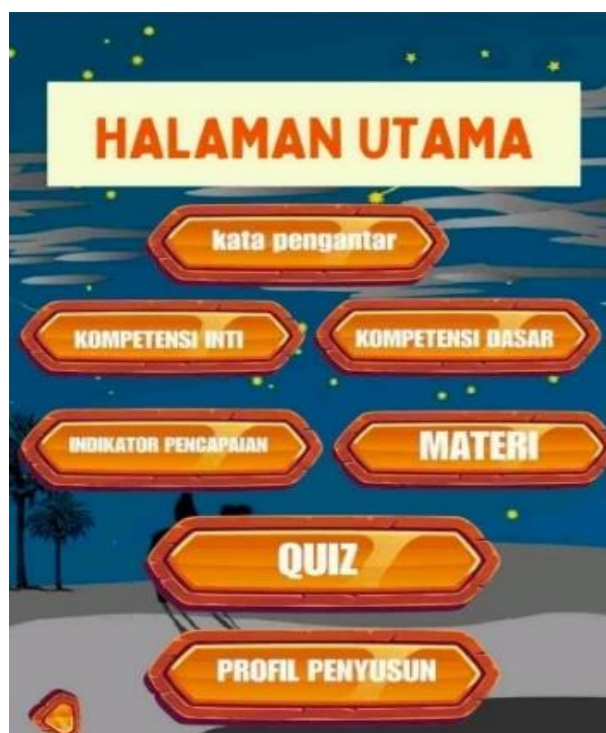
**Gambar 4.1** Halaman Masuk



**Gambar 4.2** Halaman Depan



Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan



Gambar 4.4 Halaman Utama

Selanjutnya pada halaman utama terdapat kata pengantar yang di dalamnya berisi ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Rasulullah SAW. Serta berisikan ungkapan terima kasih terhadap semua pihak yang sudah berkontribusi dalam membimbing, membantu dan mendukung saya dalam proses pembuatan media e-book menggunakan aplikasi android yang peneliti kembangkan. Terdapat pula Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran SKI dalam materi kisah teladan abu bakar Ash-Shiddiq. Kompetensi Dasar (KD) pada materi ini terdapat KD 1.6 , KD 2.6, KD 3.6, Kd 4.6. dan di setiap slide terdapat tombol *home* yang akan kembali ke halaman utama.



Gambar 4.5 Kata Pengantar



**Gambar 4.6** Kompetensi Dasar

Selain itu didalam halaman utama terdapat komponen utama yang dapat diakses seperti kompetensi inti (KI) yang terdapat pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terbagi menjadi dua slide.



Gambar 4.7 Kompetensi Inti

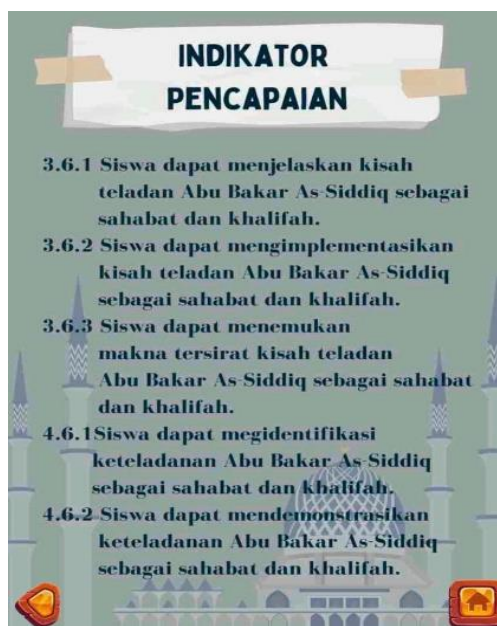


Gambar 4.8 Kompetensi Inti

Komponen di halaman berikutnya ialah indikator pencapaian, indikator ini dijadikan guru dalam patokan mengajar, indikator tentunya pada pembelajaran SKI pada kelas V merupakan sesuatu yang akan dicapai siswa dalam pembelajaran.



**Gambar 4.9** Indikator



**Gambar 4.10** Indikator

Setelah indikator pencapaian terdapat halaman yang berisikan materi-materi pelajaran pada media tersebut, materi yang dipilih ialah kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq, masa khalifah Abu Bakar ash-Shiddiq, prestasi yang dicapai pada masa kejayaan Abu Bakar ash-shiddiq, kemudian dipaparkan juga materi terkait sifat-sifat teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq. Dan disetiap halaman materi tersebut terdapat fitur tombol *next*, *back*, dan *home*.



**Gambar 4.11** Materi KisahTeladan Abu Bakar Ash-Shiddiq



Gambar 4.12 Materi Kisah Teladan Abu Bakar



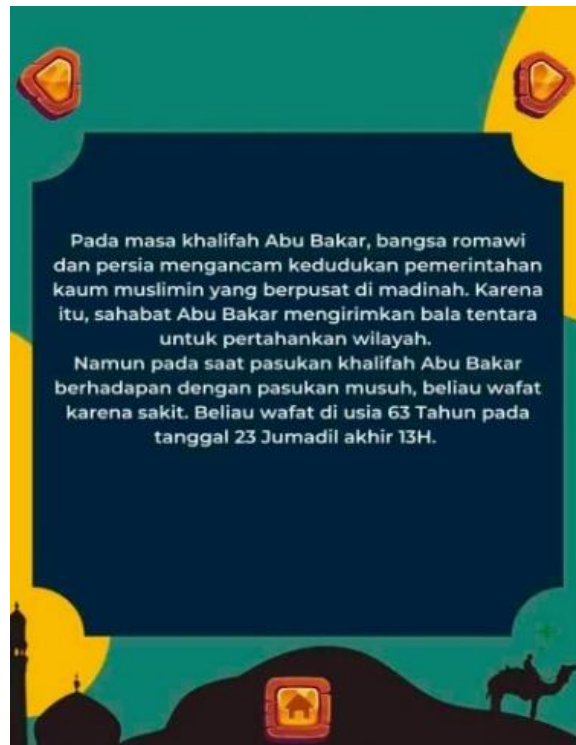
Gambar 4.13 Materi Kisah Teladan Abu-Bakar



Gambar 4.14 Materi Masa Khalifah Abu Bakar



Gambar 4.15 Materi Masa Khalifah Abu Bakar



Gambar 4.16 Materi Masa Khalifah Abu Bakar



Gambar 4.17 Materi Masa Kejayaan



**Gambar 4.18** Materi Sifat Teladan

Berikutnya di dalam media pembelajaran e-book ini terdapat komponen *quiz* yang didalamnya yang berisikan soal-soal evaluasi tentang materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq. Pada awal halaman *quiz* terdapat tampilan awal berupa slide untuk masuk mengerjakan *quiz*, lalu setelah itu siswa diminta untuk mengisi identitas siswa seperti nama dan nomor absen, kemudian siswa dapat mengerjakan soal-soal evaluasi tersebut. Dalam pengerjaan soal siswa harus memilih jawaban sesuai kemampuan kemudian pada aplikasi akan muncul pernyataan, apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar akan muncul pernyataan *correct*, dan jika salah akan muncul pernyataan *incorrect*. *Quiz* di dalam media pembelajaran terdiri dari 20 butir soal *HOTS* yang berisi materi mengenai kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq.



**Gambar 4.19** Tampilan Awal Quiz

E-Book Abu Bakar Ash-Shidiq  

---

Created with iSpring Suite  
evaluation version  
Learn more

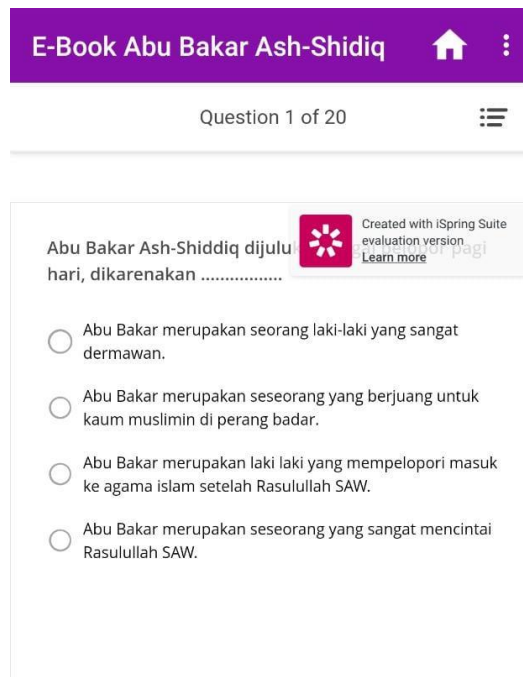
Isilah data berikut ini !

Nama\*

No Absen\*

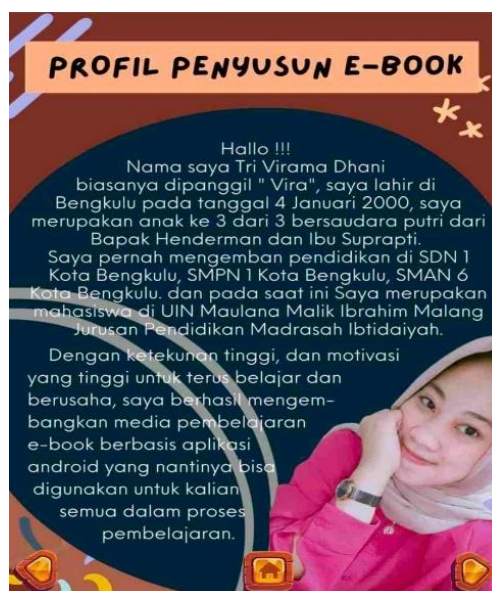
 

**Gambar 4.20** Identitas Siswa



**Gambar 4.21** Soal-soal evaluasi

Selanjutnya di bagian akhir halaman terdapat profil penyusun media yang berisikan nama, kelahiran, latar belakang pendidikan, serta harapan penyusun dalam mengembangkan media e-book menggunakan aplikasi android ini.



**Gambar 4.22** Profil penyusun

## **B. Hasil Data Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran e-book ini diterapkan dan dilaksanakan oleh peneliti di MI Sunan Giri Kota Malang pada siswa kelas V semester genap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa visual berbentuk buku elektronik yang dapat diakses oleh peserta didik melalui aplikasi android. Media pembelajaran e-book ini nantinya dapat digunakan oleh peserta didik di mana saja dan kapan saja, dapat pula digunakan ataupun diterapkan pada saat proses pembelajaran secara tatap muka (luring) ataupun secara jarak jauh (daring).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ialah *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan yang digunakan ialah model Borg and Gall. Adapun deskripsi penjelasan mengenai prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall :

### **1. Pengumpulan Data**

Pada prosedur atau langkah yang pertama dalam penelitian ini ialah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi-informasi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan melalui beberapa kegiatan sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan studi literatur dapat diperoleh dengan cara mempelajari, memahami, serta mencari materi yang sesuai dan relevan dengan konteks materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Selain itu studi literatur dalam penelitian ini dapat diperoleh melalui penelitian-penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilakukan sesuai dengan produk pengembangan.

b. Observasi

Pengamatan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dilakukan di instansi pendidikan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas, Adapun observasi yang dilakukan oleh peneliti ialah sebagai berikut :

1) Identitas Sekolah

- a) Nama Sekolah : MI Sunan Giri Kota Malang
- b) Alamat Sekolah : Jl. Tlogo Sari No.641 A, Merjosari,  
Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang,  
Jawa Timur.
- c) Email : @madrasah-ibtidaiyah-sunan-giri
- d) Akreditasi Sekolah : A

## 2) Visi dan Misi Sekolah

### a) Visi Sekolah

Visi sekolah MI Sunan Giri Kota Malang ialah “  
Membangun anak didik yang berilmu, beriman, bertaqwa, dan  
berakhlak mulia”.

### b) Misi Sekolah

Misi sekolah MI Sunan Giri Kota Malang ialah sebagai  
berikut :

- 1) Mengembangkan lingkungan sekolah yang asri, sehat, dan  
menyenangkan .
- 2) Mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif,  
menyenangkan, dan inovatif (PAKEM).
- 3) Menciptakan dan melaksanakan manajemen yang  
transparan, toleransi, akuntabel, dan responsible.

## 3) Profil Kepala Sekolah MI Sunan Giri Kota Malang

Nama : Muhammad Taufiq

Instansi : MI Sunan Giri Kota Malang

Pendidikan : S1

Alamat : Jl. Bandulan Gang II No. 964 Kota Malang

4) Profil Wali Kelas V MI Sunan Giri Kota Malang

Nama : Assofiatin Hidayati

Instansi : MI Sunan Giri Kota Malang

Pendidikan : S1 Bahasa Arab

Alamat : Jl. Tlogo Indah 10A RT4 RW 1 Tlogo Mas

5) Profil Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Nama : Dra. Hj. Ike Hizanatul Hikmah

Instansi : MI Sunan Giri Kota Malang

Pendidikan : Sarjana Pendidikan Matematika

Alamat : Jl. Margo Basuki 43A Mulyo Agung- Dau Malang

6) Kompetensi Inti

**Tabel 4.1 Kompetensi Inti**

<b>Kompetensi Inti</b>	
<b>KI.1</b>	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
<b>KI.2</b>	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
<b>KI.3</b>	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
<b>KI.4</b>	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

7) Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq

**Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian</b>	
1.6 Menghargai kesalehan Abu Bakar As-Shiddiq	1.6.1	Siswa mengimani kesalehan Abu Bakar Ash-Shiddiq
	1.6.2	Siswa meyakini kesalehan Abu Bakar Ash-Shiddiq
2.6 Menjalankan sikap jujur dalam pergaulan di keluarga, sekolah, dan masyarakat	2.6.1	Siswa dapat memprakarsai sikap jujur dalam meneladani ksalehan Abu Bakar Ash-shiddiq
	2.6.2	Siswa dapat mengaktualisasikan sikap jujur dalam meneladani kesalehan Abu bakar Ash-Shiddiq sebagai sahabat dan khalifah.

3.6 Menganalisis kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai sahabat dan khalifah	3.6.1	Siswa dapat menjelaskan kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai sahabat dan khalifah.
	3.6.2	Siswa dapat mngimplementasikan kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai sahabat dan khalifah.
	3.6.3	Siswa dapat menemukan makna tersirat kisah teladan Abu Bakar Ash- Shiddiq sebagai sahabat dan khalifah
4.6 Mengidentifikasi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai sahabat dan khalifah	4.6.1	Siswa dapat mengidentifikasi keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai sahabat dan khalifah.
	4.6.2	Siswa dapat mendemonstrasikan keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai sahabat dan khalifah.

## 8) Materi

Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran e-book ini berlandaskan KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, serta sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah dipaparkan peneliti pada halaman sebelumnya. Alasan peneliti memilih mata pelajaran SKI ini dikarenakan siswa kurang tertarik dalam mempelajari mata pelajaran tersebut, materi berupa cerita sejarah, tahun-tahun yang harus dipahami, materi sejarah yang berperiode sehingga mata pelajaran tersebut membosankan, dan serta kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata

pelajaran SKI, sehingga peneliti memilih mata pelajaran tersebut dalam pengembangan media e-book menggunakan aplikasi android. Materi SKI yang dikembangkan yaitu kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq.

#### 9) Observasi Guru

Observasi pada guru ini dilakukan peneliti pada saat guru mengajar dikelas, sebelum diterapkannya media e-book menggunakan aplikasi android ini peneliti mengamati bahwa guru pada saat pembelajaran di kelas masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan berakibat siswa jadi kurang fokus dan kurang memahami materi pelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu kesulitan atau hambatan yang dialami oleh guru.

Dalam penyampaian materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam guru masih memfokuskan menggunakan metode ceramah dan gerakan literasi saja hanya bercerita kepada siswa serta mengerjakan tugas-tugas latihan yang ada dibuku. Hal ini mempengaruhi kurangnya pemahaman siswa, sehingga siswa jadi lebih mudah lupa atas apa yang sudah dijelaskan oleh guru pada saat pembelajaran di kelas. Untuk secara keseluruhan kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran sudah sangat baik, hanya saja kekurangannya pada penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi saja.

## 10) Observasi Siswa

Pada proses pengamatan yang dilakukan kepada siswa peneliti menemukan beberapa hal yaitu yang pertama ialah kesiapan siswa pada saat pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam akan dimulai, tampak sekali masih terdapat beberapa siswa yang kurang siap dalam melaksanakan pembelajaran. Kesiapan siswa ini sangat mempengaruhi berhasilnya pelaksanaan proses pembelajaran bahkan kesiapan siswa ini juga bisa mempengaruhi dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Observasi pada siswa dilakukan oleh peneliti di MI Sunan Giri Kota Malang pada kelas V. di kelas V terdapat 34 siswa. Pada penelitian ini peneliti melaksanakan dua pertemuan di kelas V. Pada pertemuan pertama peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas bersama guru dan juga peneliti memberikan angket (Kuesioner) sebelum pengimplementasian media pembelajaran lalu setelah itu peneliti memberikan soal *pre-test* kepada siswa.

Soal *pre-test* yang diberikan oleh peneliti lalu dikerjakan oleh siswa, soal *pre-test* yang diberikan oleh siswa mengenai materi kisah teladan abu bakar ash-shiddiq yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Soal *pre-test* ini dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran kisah teladan abu bakar ash-shiddiq sebelum diterapkannya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Soal *pre-test* yang dikerjakan oleh siswa menunjukkan bahwa beberapa dari siswa masih ada yang belum memahami materi kisah teladan abu bakar ash-shiddiq hal tersebut dibuktikan dari hasil *pre-test* siswa yang nilainya masih rendah dibawah KKM.

Pada pertemuan kedua peneliti melaksanakan penelitian dengan pengimplementasian media pembelajaran, pengerjaan *post-test* berupa *quiz* yang terdapat di dalam media pembelajaran, lalu juga siswa diminta untuk mengisi angket sesudah pengimplementasian media e-book Menggunakan aplikasi android. Pada pertemuan kedua ini hal yang dapat dilihat oleh peneliti ialah siswa sudah sangat siap pada kegiatan pembelajaran dibandingkan pertemuan sebelumnya, siswa sudah siap dan sudah dapat menguasai materi pembelajaran maka dari itu siswa terlihat lebih antusias selain itu siswa juga bersemangat karena mereka akan melaksanakan pembelajaran melalui handphone.

Pada pengimplementasian media e-book siswa menggunakan aplikasi e-book dengan mereview materi, membaca ulang serta memahami isi materi pembelajaran mengenai kisah teladan Abu Bakar Ash-shiddiq hingga ke sifat-sifat teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu siswa mengerjakan *post-test* didalamnya. *Post-test* ini berguna untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil *post test* yang dikerjakan siswa tampaknya siswa sudah sangat cukup dalam menguasai materi

pembelajaran dapat dilihat dari nilai *post test* siswa yang mengalami peningkatan daripada saat dilaksanakannya *pre-test*.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa lebih bersemangat untuk belajar. Melalui Media tersebut peneliti sajikan rangkuman sifat-sifat teladan yang dapat dijadikan panutan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih mudah memahami dan aplikasi e-book menggunakan aplikasi android ini memiliki ukuran yang tidak besar sehingga tidak menjadi permasalahan bagi siswa untuk menginstal aplikasi tersebut, serta penggunaan aplikasi e-book ini tidak memerlukan kuota ataupun paket data sehingga lebih memudahkan siswa dalam mengakses media tersebut.

### c. Wawancara

Wawancara ialah suatu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari komunikasi antara beberapa pihak yang dapat dilakukan secara langsung (Fadhallah, 2020). Wawancara yang dipilih oleh peneliti dalam mengumpulkan data berjenis wawancara semi berstruktur. Pewawancara dilakukan secara bebas sehingga peneliti mendapatkan data yang sangat bermakna dan dapat mengulik informasi lebih dalam. Sebelum dilaksanakannya kegiatan wawancara ini peneliti sudah membuat dan menyiapkan sebuah instrument wawancara yang digunakan sebagai

patokan atau pedoman wawancara berupa dialog rekonstruksi atau dialog wawancara, supaya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan lebih terarah.

Pengumpulan data melalui wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi melalui lisan supaya data yang diperoleh lebih bermakna dan luas. Informasi yang dikulik peneliti dalam pelaksanaan wawancara ini ialah mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang dan juga bagaimana mengenai penerapan media e-book menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran SKI di MI Sunan Giri Kota Malang. Pengumpulan data melalui wawancara ini peneliti mencari sumber informasi melalui Kepala Sekolah serta Guru kelas V Mata pelajaran SKI di MI Sunan Giri Kota Malang.

#### 1) Wawancara Kepala Sekolah

Pada saat pelaksanaan wawancara peneliti dengan Kepala Sekolah yaitu Bapak Muhammad Taufiq pada hari Sabtu 16 April 2022 pada pukul 11 sampai dengan selesai dapat diperoleh informasi bahwa untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI sunan Giri Kota Malang diajarkan pada kelas 3, 4, 5, dan 6. Untuk kelas V berjumlah 34 siswa,. Dan untuk pembelajaran SKI diajarkan oleh guru dibidang Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepala sekolah didapatkan informasi bahwa sistem pelaksanaan pembelajaran pada saat sebelum

pandemi, pandemi, hingga masa endemi sekarang ini sangat berbeda.

Banyak faktor yang melatarbelakanginya. Sebelum pandemi normalitasnya alokasi waktunya per jamnya 35 menit, kemudian kurikulum sesuai dengan yang dikeluarkan pemerintah KEMENAG KMA Nomor 183 Tahun 2019, kemudian pembelajarannya tatap muka. Tetapi ketika daring itu kan pembelajaran dilakukan 80% secara online, tetapi pada masa endemi ini pembelajaran sudah diberlakukan secara tatap muka kembali. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut kesulitan yang dialami siswa relatif apalagi semenjak masa pandemi siswa sedikit kesulitan dalam memahami materi karena dilakukan pembelajaran secara online dikarenakan guru dalam menyampaikan materi itu terbatas. Selain itu kesulitan yang dialami guru itu relatif tergantung pribadi guru karena dalam pembelajaran terdapat Kompetensi Dasar (KD) yang dikurangin dan tidak semua Kompetensi Dasar (KD) dapat diajarkan sehingga guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran kembali.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih sekali-kali dalam menggunakan media pembelajaran, sekolah hanya menyediakan proyektor atau layar LCD tetapi untuk media pembelajaran yang lain masih belum digunakan. Selama ini di MI

Sunan Giri Kota Malang masih belum ada menerapkan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android, dan menurut kepala sekolah penggunaan media pembelajaran e-book ini sangat efisien sekali digunakan karena sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Jadi berdasarkan wawancara bersama Kepala Sekolah MI Sunan Giri Kota Malang didapatkan kesimpulan bahwa untuk kesulitan yang dialami guru ataupun siswa tidak terlalu besar akan tetapi hanya dalam penggunaan media pembelajaran yang masih minim, karena hanya menggunakan media pembelajaran seperti proyektor atau layar LCD saja, dan belum pernah menggunakan media yang menggunakan aplikasi android.

## 2) Wawancara Guru Kelas

Pelaksanaan wawancara juga dilakukan bersama Ibu Dra. Hj. Ike Hizanatul Hikmah selaku guru mata pelajaran SKI di kelas V MI Sunan Giri Kota Malang. Wawancara dengan beliau dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 16 April 2022 pada pukul 07.30 sampai dengan selesai. Beliau mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 4, 5 dan 6, dikelas V MI Sunan Giri kota malang terdapat 34 siswa dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut beliau mengungkapkan bahwa untuk sistem pembelajaran di sekolah tersebut selama pandemi dilakukan secara daring melalui *google*

*meet* dan juga guru memberikan tugas kepada siswa melalui aplikasi *google classroom* dan tugas tersebut di upload melalui *google classroom*, dan sistem pelaksanaan pembelajaran pada saat ini juga sudah dilakukan pertemuan tatap muka. Pada setiap proses pembelajaran dikelas guru mengajar harus sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ada mulai dari pembukaan sampai dengan penutup sehingga di bagian akhir pembelajaran guru selalu memberikan evaluasi kepada siswa berupa tugas berupa *quiz* memberikan soal secara langsung ataupun tugas literasi kepada siswa. Misalnya seperti siswa memberi info dari apa yang di baca dan untuk pengumpulan tugas yang diberikan guru memberikan batas waktu sampai jam mata pelajaran habis jika waktu tidak cukup tugas tersebut dijadikan Pekerjaan Rumah (PR), waktu pembelajaran SKI sebenarnya sebanyak 2 jam pelajaran akan tetapi selama pandemi dan bulan Ramadhan waktu pelaksanaan pembelajaran dikurangi dari yang 1 JPnya 30 menit menjadi 25 menit.

Dalam pelaksanaan pembelajaran beliau juga mengalami kesulitan atau hambatan seperti penggunaan media pembelajaran, di sekolah guru hanya menggunakan LCD saja dan penggunaannya pun kurang maksimal karena terdapat hambatan. Dari hambatan tersebut hal yang dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan metode ceramah dan dibantu

dengan literasi atau membaca supaya lebih konsentrasi dalam belajar. Selain itu guru juga melakukan diskusi kelompok lalu menampilkan hasil diskusi didepan kelas.

Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda ada beberapa anak yang sedikit susah dalam memahami materi pelajaran hal yang dilakukan guru ialah guru biasanya melakukan *ice breaking* guna membangun konsentrasi siswa misalnya dengan mengikuti apa yang guru katakan. Supaya siswa mencapai tujuan pembelajaran dan nilai siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal yaitu 70.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar. Media yang digunakan berupa video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, akan tetapi pada saat penggunaan media guru mengalami hambatan dalam penggunaan layar proyektor atau LCD kurang maksimal selain itu kesulitan yang guru alami ialah pada saat pembuatan media pembelajaran itu sangat menyita waktu sehingga guru merasa tidak efisien. Dan guru mengungkapkan bahwa pada pembelajaran materi kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq masih belum pernah menggunakan media dikarenakan terkendala oleh waktu yang terlalu singkat .

Peneliti menanyakan tanggapan guru apabila dalam proses pembelajaran diterapkan media e-book menggunakan aplikasi

android, menurut beliau media tersebut sangat dibutuhkan karena guru sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran lainnya yang lebih bagus untuk meningkatkan kemampuan siswa, dalam penggunaannya pun sangat efisien dikarenakan media tidak membutuhkan kuota ataupun wifi karena biasanya kendala yang dialami siswa ialah keterbatasan paket data, akan tetapi ungkapan dari guru bahwa semua siswa tidak mempunyai handphone atau smartphone, biasanya siswa menggunakan smartphone orang tuanya.

## 2. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan peneliti melakukan pembuatan media dengan merangkai produk yang akan peneliti kembangkan. Tahapan ini dilakukan supaya peneliti mengetahui seberapa menariknya media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta peneliti dapat mengetahui seberapa menariknya media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap materi kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq. Penelitian ini ditujukan pada siswa kelas V MI Sunan Giri Kota Malang.

Dalam tahapan perencanaan ini peneliti mempersiapkan beberapa perangkat yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran e-book

menggunakan aplikasi android seperti *Canva, Microsoft power point, Ispring Suite 10, HTML 5 Point, dan website 2 APK Builder.*

### 3. Pengembangan Produk

Pada tahapan pengembangan produk peneliti mulai membuat media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android sesuai dengan rancangan yang sudah di konsep peneliti pada tahapan perencanaan sebelumnya, Adapun beberapa detail konsep dari media pembelajaran yang dirancang peneliti sebagai berikut :

#### a. Pemilihan Huruf

Penentuan penggunaan huruf (Font) dalam media pembelajaran e-book harus disesuaikan dengan karakter siswa, Adapun jenis font yang digunakan ialah sebagai berikut :

- 1) Bobby Jones : pada judul di halaman utama, judul Bab, serta judul KI, KD, dan Indikator pencapaian.
- 2) Bodoni FLF : pada deskripsi KI,KD, serta indikator pencapaian.
- 3) Childos Arabic : pada judul setiap bab materi pembelajaran.
- 4) Montserrat Classic : pada isi materi pokok pembelajaran.

#### b. Menentukan Layout dan Latar Belakang Media

Desain layout dan latar belakang (*Background*) media pembelajaran e-book disesuaikan berdasarkan karkateristik peserta didik kelas V.

- 1) Layout media pembelajaran e-book di atur tidak berdempetan dengan garis di tepi template.

- 2) Desain latar belakang (Background) di semua halaman media disesuaikan dengan mata pembelajaran SKI yang berkaitan dengan islami.
- 3) Ruang kosong disetiap halaman di isi dengan gambar-gambar pendukung yang sesuai dengan materi pembelajaran, seperti gurun pasir, unta, pohon palm, dan kerajaan.
- 4) Di semua halaman peneliti meletakkan tombol yang digunakan untuk pengguna media dapat menuju kehalaman selanjutnya.

#### b. Pemilihan Media

Dalam media pembelajaran e-book peneliti menentukan warna-warna di setiap desain, pemilihan warna nya ialah warna biru dongker (Navy), Abu-abu, oren, biru muda, kuning, dan cokelat muda. Pemilihan warna terang guna menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi tersebut.

#### d. Menentukan Materi, soal *pre-test* dan *post test*

Dalam pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini materi yang dipilih oleh peneliti ialah “Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq” dan untuk soal *pre-test* dan *post test* di buat dan disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian sejarah kebudayaan islam yang berkaitan dengan kurikulum. Soal-soal evaluasi berkaitan mengenai kisah teladan Abu

Bakar Ash-Shiddiq yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik.

#### 4. Uji Coba Produk

Pada tahapan uji coba produk pertama ini peneliti melakukan uji coba validasi yang diuji oleh validasi ahli desain media pembelajaran, ahli validasi materi pembelajaran dan validasi ahli pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti menyiapkan angket validasi yang akan diberikan oleh ketiga ahli validasi tersebut. Setelah diberikan angket validasi, ketiga validator akan memberikan kritik, dan saran kepada peneliti mengenai kekurangan dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga dari kekurangan tersebut peneliti akan memperbaiki kembali media pembelajaran tersebut.

Menurut validator kekurangan dari media yang dibuat peneliti ialah terdapat pada perbaikan soal evaluasi *pre-test* dan *post test*, perbaikan Kompetensi Dasar (KD), perbaikan materi pembelajaran dan pembuatan folder di dalam media pembelajaran.

#### 5. Revisi Produk

Pada tahapan ini dilakukanlah revisi produk tahap pertama, revisi ini dilakukan berdasarkan kekurangan serta saran yang diberikan oleh validator, revisi produk pada tahap ini memiliki tujuan untuk memperbaiki kekurangan produk serta membuat produk media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti menjadi lebih baik, berkualitas, serta layak untuk digunakan. Adapun revisi yang

dilakukan berdasarkan saran dan kritik dari validator ialah mengenai Kompetensi Dasar (KD), perbaikan materi prestasi Abu Bakar Ash-Shiddiq, penambahan fitur tombol di setiap slide, menambahkan petunjuk penggunaan, serta pembuatan beberapa folder untuk komponen-komponen di dalam media pembelajaran.

## 6. Uji Lapangan

Pada tahapan uji lapangan dilakukan dua uji coba, yaitu :

### a. Uji Coba Mandiri

Setelah peneliti melakukan revisi pada tahap pertama peneliti melakukan percobaan pada media pembelajaran secara mandiri atau menguji sendiri media yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini dilakukan guna mengetahui media yang dibuat dapat digunakan atau tidak oleh siswa pada saat uji coba di lapangan. Hasil uji coba mandiri yang dilakukan oleh peneliti ialah terjadi kegagalan pada saat *published* media di *ispring suite* dan pada saat *generate* aplikasi di *Website 2 APK Builder* sehingga aplikasi tidak bisa di instal di android dan *quiz* di dalamnya tidak bisa dikerjakan. Dari kekurangan tersebut peneliti melakukan pemograman ulang.

### b. Uji Lapangan

Setelah peneliti melakukan uji coba secara mandiri, selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan. Pada tahapan uji lapangan peneliti

melakukan penelitian di MI Sunan Giri Kota Malang pada siswa kelas V. Pada pertemuan pertama yang dilakukan pada uji lapangan ini ialah peneliti memberikan angket sebelum penerapan media dan melakukan *pre-test* kepada siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android. *Pre-test* ini dilakukan supaya peneliti tahu kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.

Kemudian pada Pertemuan kedua yang dilakukan peneliti ialah siswa mengimplementasikan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android serta mengisi soal evaluasi *post-test* yang terdapat pada media pembelajaran dan juga di akhirnya nanti siswa mengisi angket setelah penerapan media pembelajaran yang diberikan oleh peneliti.

## 7. Revisi Terakhir

Pada tahapan revisi terakhir ini dilakukan apabila dari penerapan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki kembali oleh peneliti. Hal ini bertujuan supaya peneliti mengetahui apakah produk pengembangan media yang dibuat itu layak atau tidak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Media yang digunakan sudah layak akan tetapi terdapat kekurangan yaitu terdapat iklan di pojok kanan atas sehingga terdapat beberapa tulisan yang tidak terbaca hal itu dikarenakan program yang digunakan masih prabayar.

### C. Hasil Data Uji Coba

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti sudah mengumpulkan dan memperoleh data-data . Data yang diperoleh peneliti dikembangkan dan disajikan oleh peneliti dalam bentuk pemaparan data kualitatif dan kuantitatif seperti dibawah ini :

#### 1. Data Hasil Validasi

Data-data validasi yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil validasi dari para ahli yaitu ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli pembelajaran. Dibawah ini merupakan hasil pemaparan dari validator media pembelajaran :

##### a. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

###### 1) Profil Ahli Materi Pembelajaran

Nama : Alfian Nur Azizi, M.Pd.

NIP : 199204122019031009

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S2-PGMI

Alamat : Perumahan Mutiara Ageng Residence C-5, Wagir,  
Kab.Malang.

## 2) Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

### a.) Hasil Data Kualitatif

Pada saat validasi materi pembelajaran terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu peneliti memperbaiki penulisan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat di dalam media pembelajaran, karena peneliti kurang teliti. Kompetensi Dasar harus dirubah dari KD 1.6 dan KD 1.7 menjadi KD 3.6 dan KD 3.7. Selain itu validator meminta untuk perbaikan pada materi pembelajaran mengenai prestasi pada masa kejayaan Abu Bakar Ash- Shiddiq, pada awalnya peneliti menjelaskan bahwa salah satu prestasi yang dicapai pada masa itu ialah membukukkan Al-Qur'an, validator meluruskan bahwa pada saat itu yang benar ialah masi proses perencanaan pelaksanaan untuk membukukkan Al-Qur'an. Lalu validator menyampaikan opini ntuk soal-soal evaluasi yang dibuat oleh peneliti sudah sangat baik terdapat soal tipe *Higher Order Thinking* (HOTS).

Berikutnya hasil validasi yang diberikan validator kepada peneliti mengenai media pembelajaran ialah materi yang terdapat didalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian, selain itu gambar animasi yang disajikan di tampilan *slide* sudah sesuai dengan

materi pembelajaran. Selain itu materi yang disajikan sudah sesuai karakteristik siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga peneliti menyajikan materi sudah secara sistematis dan terdapat pembahasan disetiap materi, berdasarkan hasil validasi materi yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena materi yang disajikan sudah dikemas sebaik mungkin oleh peneliti.

Materi yang dikemas akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Validator ahli materi juga berpendapat bahwa media e-book menggunakan aplikasi android pada materi Abu Bakar Ash-Shiddiq merupakan salah satu inovasi terhadap media pembelajaran. Dengan adanya media ini dapat meningkatkan penguasaan materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq.

b.) Hasil Data Kuantitatif

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran**

<b>No.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor</b>
1.	Kecocokan materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku.	4
2.	Kecocokan antara materi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian.	4
3.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran.	3

4.	Kesesuaian antara materi yang disajikan dengan karakteristik dan kehidupan sehari-hari siswa.	4
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut.	5
6.	Terdapat pembahasan pada setiap materi yang disajikan dalam media.	5
7.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa.	4
8.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	4
9.	Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ialah inovasi terhadap media pembelajaran materi Abu Bakar Ash-Shiddiq pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	5
10.	Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android mampu meningkatkan penguasaan materi kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V.	4
<b>Jumlah Skor</b>		42
<b>Total</b>		50

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini menggunakan skala pengukuran skala likert :

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

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

$$= 84\%$$

Berdasarkan hasil validasi diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang diperoleh dari ahli materi pembelajaran media pembelajaran e-book ialah sebesar 42, apabila dipresentasikan maka diperoleh hasil nilai sebesar 84%. Berdasarkan hasil skala likert maka produk yang dibuat oleh peneliti mendapatkan skala pengukuran “Baik”, yang kriterianya layak, dan tidak butuh direvisi.

### 3) Revisi hasil validasi materi pembelajaran

**Tabel 4.4 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi Pembelajaran**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>
Kompetensi Dasar	perbaiki kesalahan penulisan KD. KD 1.6 dan KD 1.7	Menjadi penulisan KD menjadai KD 3.6 dan KD 3.7.

Materi	Memuat bahwa salah satu prestasi yang dicapai pada masa itu ialah membukukan Al-Qur'an,	Memuat bahwa salah satu prestasi yang dicapai pada masa itu ialah masih perencanaan membukukan Al-Qur'an
--------	---	--

b. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

1) Profil Ahli Desain Media Pembelajaran

Nama : Ahmad Makki Hassan M.Pd

NIP : 1998403192019031004

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Alamat : Perum. Griya Nagasai Singosari-Malang

2) Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

a.) Hasil Data Kualitatif

Pada saat validasi desain media pembelajaran terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli desain media pembelajaran yaitu peneliti untuk memberikkan petunjuk penggunaan di dalam media pembelajaran, terdapat cover e-book yang di letakkan di halaman awal, peneliti diminta untuk membuat folder-folder dari komponen media pembelajaran seperti folder Petunjuk, kompetensi dasar, kompetensi inti, *quiz*, dan profil penyusun, menambahkan fitur-fitur tombol disetiap halaman

nantinya,serta untuk membuat profil penyusun di akhir halaman yang berisikan foto penyusun media sampai dengan biografi.

Berikutnya hasil validasi yang diberikan validator kepada peneliti mengenai desain media pembelajaran ialah tata letak komponen di dalam media pembelajaran sudah sangat baik, untuk pemilihan jenis huruf serta ukuran dalam media sudah baik dan sesuai, serta pemilihan background dengan karakteristik siswa sudah sesuai, gambar-gambar ilustrasi yang terdapat di dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran, bentuk ilustrasi dengan materi pembelajaran sudah sesuai, serta desain yang dibuat dalam media pembelajaran tersebut sudah sangat sesuai dengan karakteristik siswa, media pembelajaran yang dibuat peneliti sudah sangat mudah digunakan dan dipahami oleh guru maupun siswa di sekolah, , validator juga menyatakan bahwa media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini merupakan sebuah inovasi media pembelajaran terhadap materi pelajaran kisah abu Bakar Ash-Shiddiq pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b.) Hasil Data Kuantitatif

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media**

<b>No.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor</b>
1.	Kesesuaian tata letak komponen pada media pembelajaran yang dibuat.	4
2.	Kesesuaian dalam memilih ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media.	4
3.	Kesesuaian pemilihan warna desain dengan karakteristik materi pelajaran dan siswa.	4
4.	Kecocokan desain background media dengan karakteristik materi dan siswa.	5
5.	Kesesuaian antara gambar ilustrasi dengan materi pembelajaran.	4
6.	Kesesuaian dalam memilih bentuk ilustrasi dengan materi pembelajaran.	4
7.	Kesesuaian bentuk desain media pembelajaran dengan karakteristik siswa.	5
8.	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru.	5
9.	Tingkatan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran.	4
10.	Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ialah inovasi media pembelajaran pada materi Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>43</b>
<b>Total</b>		<b>50</b>

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini menggunakan skala pengukuran skala likert :

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$
$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$
$$= 86\%$$

Berdasarkan hasil validasi diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran e-book ialah sebesar 43, apabila dipresentasikan maka diperoleh hasil nilai sebesar 86%. Berdasarkan hasil skala likert maka produk yang dibuat oleh peneliti mendapatkan skala pengukuran “Sangat Baik”, yang kriterianya Sangat layak, dan tidak butuh untuk direvisi.

3) Revisi Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran

**Tabel 4.6 Hasil Revisi Validasi Ahli Desain Media**

<b>Sebelum di Revisi</b>	<b>Sesudah di Revisi</b>
Tidak terdapat beberapa komponen seperti petunjuk penggunaan, profil penyusun	Memuat komponen petunjuk penggunaan serta profil penyusun di akhir halaman.
Komponen dalam media terpisah menjadi slide-slide berurutan.	Memuat folder-folder didalam media seperti folder Petunjuk, kompetensi dasar, kompetensi inti, quiz, dan profil penyusun.
Belum terdapat cover e-book di halaman awal media	Memuat cover e-book di halaman awal media pembelajaran
Fitur-fitur tombol di setiap slide belum lengkap	Penambahan fitur-fitur tombol di setiap halaman media pembelajaran e-book.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

1) Profil Ahli Pembelajaran

Nama : Dra. Hj, Ike Hizanatul Hikmah

Instansi : MI Sunan Giri Kota Malang

Pendidikan : Sarjana Pendidikan Matematika

Alamat : Jl. Margo Basuki 43A Mulyo Agung Dau-Malang

## 2) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

### a) Hasil Data Kualitatif

Pada saat validasi ahli pembelajaran saran yang diberikan oleh validator ahli pembelajaran yaitu media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android yang dibuat oleh peneliti sudah sangat bagus dan inovatif alangkah lebih baik lagi jika peneliti melengkapi komponen dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berikutnya hasil validasi yang diberikan validator kepada peneliti mengenai media pembelajaran ialah materi yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sangat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. KD, KI, dan indikator pencapaian sudah sesuai dengan materi yang terdapat di dalam media. Media yang dibuat mudah dipahami oleh guru maupun siswa, materi dan soal yang disajikan didalam media sudah sangat sesuai dengan karakteristik siswa, materi nya sudah disajikan secara runtut dan sistematis, media yang dibuat sangat mudah untuk digunakan, media e-book sangat bisa untuk meningkatkan minat belajar siswa, materi di dalamnya juga mudah untuk dipahami oleh siswa, guru juga berpendapat bahwa media e-book bebrbasis aplikasi android ini juga sudah menjadi inovasi dalam media pembelajaran dan mampu untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi pelajaran.

c) Hasil Data Kuantitatif

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

<b>No.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor</b>
1.	Kecocokan materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku.	5
2.	Kecocokan antara materi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian.	4
3.	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru.	5
4.	Kesesuaian antara materi dan soal yang disajikan dengan karakteristik dan kehidupan sehari-hari siswa.	4
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut.	5
6.	Tingkatan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran.	5
7.	Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa.	5
8.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	5
9.	Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ialah inovasi terhadap media pembelajaran materi Abu Bakar Ash-Shiddiq pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	5
10.	Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android mampu meningkatkan penguasaan materi kisah Abu Bakar Ash-	5

	Shiddiq pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V.	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>48</b>
<b>Total</b>		<b>50</b>

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini menggunakan skala pengukuran skala likert :

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan hasil validasi diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang diperoleh dari ahli pembelajaran e-book ialah sebesar 48, apabila dipresentasikan maka diperoleh hasil nilai sebesar 96%. Berdasarkan hasil skala likert maka produk yang dibuat oleh peneliti mendapatkan skala pengukuran “Sangat Baik”, yang kriterianya Sangat layak, dan tidak butuh untuk direvisi.

## 2. Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android yang dilakukan peneliti subjek penelitiannya

ialah siswa kelas V MI Sunan Giri Kota Malang, siswa di kelas V terdapat 34 siswa. respon siswa terhadap media pembelajaran diperoleh berdasarkan dari angket siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android, pemaparan hasil data yang diperoleh disajikan dalam bentuk hasil data kualitatif berupa deskriptif. Dibawah ini merupakan pemaparan data kualitatif respon siswa terhadap media pembelajaran :

a. Angket Sebelum Pengimplementasian Media E-Book

Pengisian angket siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran dilakukan pada pertemuan pertama sebelum diterapkannya media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari pengisian angket ini ialah :

- 1) Sebagian siswa di kelas V MI Sunan Giri kota Malang berpendapat bahwa mata pelajaran SKI ialah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, mata pelajaran yang sangat membosankan dikarenakan hanya berbentuk cerita saja, membosankan untuk dipelajari, serta terdapat siswa yang kurang menyukai pembelajaran tersebut, akan tetapi sebagian siswa lain juga ada yang berpendapat bahwa pelajaran SKI itu tidak sulit dikarenakan pelajarannya asik, mempelajari tentang agama islam, dan menjadi mata pelajaran yang disukai.
- 2) Siswa juga memiliki pendapat bahwa pada saat pembelajaran di kelas guru menggunakan media pembelajaran terkadang hanya sebatas laptop, layar LCD/ Proyektor untuk menonton video pembelajaran mengenai materi SKI dari youtube. Dan beberapa siswa juga mengungkapkan

bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku pelajaran saja.

- 3) Siswa berpendapat media yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran I di kelas masih kurang bervariasi hanya video pembelajaran saja yang ditampilkan menggunakan layar LCD/ Proyektor.
- 4) Siswa memberikan respon bahwa pada saat pembelajaran dikelas guru hanya menggunakan media hanya buku pelajaran saja, Sebagian juga mengungkapkan media yan digunakan selain buku hanya laptop, LCD, dan video pembelajaran.
- 5) Selain itu siswa juga berpendapat bahwa pada mata pelajaran SKI guru tidak menggunakan media pembelajaran, tetapi terdapat beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa pada saat pelaksanaan media pembelajaran guru pernah menggunakan media pembelajaran seperti menonton video pembelajaran SKI menggunakan laptop dan layer LCD itupun sesekali.
- 6) Pada saat penerapan media tersebut pada saat pembelajaran di kelas siswa sangat senang dan tertarik dalam menggunakan media dikarenakan jika menggunakan media pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan seru, tetapi terdapat satu siswa yang kurang tertarik menggunakan media pembelajaran.
- 7) Siswa berpendapat bahwa jika menggunakan media pembelajaran di kelas itu menjadi lebih bersemangat karena dengan adanya media

pembelajaran itu lebih simple, mudah untuk memahami pembelajaran, tidak membosankan, tidak terlalu banyak menulis, dan pembelajaran sangat seru. Tetapi ada beberapa siswa yang tidak bersemangat jika menggunakan media pembelajaran karena tidak menyukai.

- 8) Jika dilihat dari respon siswa mengenai kesiapan siswa jika menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran SKI siswa sangat bersedia dikarenakan menurut mereka supaya tidak bosan, mungkin pembelajaran bisa lebih menyenangkan, tidak hanya membaca materi saja, bisa memahami materi ajar dengan baik, serta pembelajaran lebih menarik. Tetapi juga terdapat beberapa siswa yang tidak bersedia menggunakan media pembelajaran dikarenakan mereka kurang suka dan hanya suka belajar menggunakan buku paket saja.
- 9) Selain itu siswa juga berpendapat bahwa merasa kesulitan dalam menjawab soal-soal mengenai materi sejarah kebudayaan islam dikarenakan tidak memahami materi, sulit untuk menemukan jawaban, kesulitan ketika ada soal yang menerjemahkan ayat Al-Qur'an, susah untuk menghafal, dan banyak yang harus dipelajari dan dipahami, sedangkan beberapa siswa berpendapat tidak sulit dalam menjawab soal-soal dikarenakan sudah belajar, soalnya gampang, dan sudah dikasih clue untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- 10) Siswa mengungkapkan bahwa pernah mendapatkan hasil atau nilai yang kurang memuaskan dikarenakan kurang memahami materi ajar dan tidak belajar sungguh-sungguh. Dan ada yang mengungkapkan

bahwa ada yang selalu mendapatkan nilai memuaskan dikarenakan sudah belajar dengan sungguh-sungguh.

b. Angket Sesudah Pengimplementasian Media E-Book

Di bawah ini merupakan pemaparan pendapat atau respon siswa dari pengisian angket sesudah penerapan media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android yang dilakukan pada pertemuan kedua. Hasil yang diperoleh dari pengisian angket ini ialah :

- 1) Siswa berpendapat bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran e-book lebih memudahkan siswa dalam memahami materi sejarah kebudayaan islam dikarena dengan adanya media e-book ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, seru dan menyenangkan, lebih paham belajar jika menggunakan media, lebih singkat sehingga pelajaran lebih jelas, tidak susah-susah untuk menulis, dan mudah sekali untuk dipelajari.
- 2) Siswa berpendapat bahwa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut mudah untuk digunakan karena penggunaan medianya hanya menekan tombol saja, dan juga sudah diberitahu untuk cara penggunaannya, tetapi terdapat dua siswa yang mengungkapkan bahwa belum bisa menggunakannya dikarenakan belum mengerti sepenuhnya dalam menggunakan jadi harus dibimbing, dan sulit menggunakannya.
- 3) Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini mudah untuk digunakan dan sangat praktis.

- 4) Berdasarkan respon siswa mengenai bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran siswa berpendapat bahwa bahasa yang digunakan sudah sangat baik, mudah dimengerti, karena bahasa yang digunakan ialah Bahasa Indonesia. Akan tetapi beberapa siswa mengungkapkan masih ada bahasa yang sulit dipahami.
- 5) Siswa berpendapat bahwa materi pembelajaran yang terdapat pada media tersebut mudah dipahami, apalagi berbentuk sebuah cerita, tetapi satu siswa mengungkapkan bahwa materinya sedikit membosankan.
- 6) Selain itu siswa berpendapat mengenai desain media pembelajaran e-book sudah sangat menarik dan bagus karena sangat berwarna dan terdapat gambar-gambar animasi di dalamnya, praktis, dan mudah untuk digunakan, estetik, terdapat *quiz*, serta media berbentuk aplikasi.
- 7) Siswa juga berpendapat bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran e-book sudah sangat jelas dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran karena materinya mudah dipahami,, materinya sangat jelas, karena materinya singkat sudah dikemas atau diringkas, dan terdapat dua siswa yang mengungkapkan bahwa materinya sedikit susah dan ia sulit untuk memahami.
- 8) Siswa berpendapat bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran e-book ini sangat membantu siswa dalam menjawab soal-soal evaluasi.

- 9) Siswa berpendapat bahwa evaluasi soal yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pelajaran, tetapi ada dua siswa yang berpendapat bahwa materi kurang sesuai.
- 10) Siswa berpendapat bahwa untuk bentuk, model, dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran cukup jelas dan mudah dipahami oleh siswa akan tetapi beberapa siswa mengungkapkan bahwa hurufnya masih kecil dan terdapat iklan yang mengganggu dan sedikit mengganggu.
- 11) Siswa mengungkapkan bahwa media e-book yang diterapkan media pembelajaran seperti ini sudah sesuai dengan sistem belajar yang diinginkan oleh siswa karena menggunakan media pembelajaran karena tidak membosankan dan sesuai keinginan siswa belajar menggunakan *handphone/smartphone*.
- 12) Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini memudahkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun karena media tersebut mudah dibawa kemana-mana karena berbentuk aplikasi, penggunaanya hanya menekan tombol-tombol saja, tidak menggunakan *wifi* ataupun kuota paket data, tidak terlalu banyak membaca, dan hanya cukup membawa *handphone* saja.
- 13) Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran e-book ini media pembelajaran e-book ini dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena materinya mudah dipahami, praktis, dan materinya sudah dirangkum.

14) Siswa berpendapat bahwa siswa senang dan tertarik dengan adanya media pembelajaran dikarenakan pembelajaran tidak bosan, mudah digunakan, dan pembelajaran lebih menyenangkan.

15) Dan juga siswa berpendapat bahwa dengan adanya media pembelajaran e-book ini siswa menjadi bersemangat dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran.

### 3. Data Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

Respon guru mengenai media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti dipaparkan berbentuk data kualitatif. Guru mengungkapkan pada saat diterapkannya media pembelajaran di kelas siswa menggunakan media dan mengerjakan *quiz* di media tersebut dengan sangat baik, guru juga berpendapat bahwasannya untuk masalah nilai yang diperoleh siswa entah itu turun ataupun naik terjadi karena faktor anak masih kurang bersungguh-sungguh dalam menggunakan media ataupun mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android menurut ungkapan yang disampaikan guru sudah sangat menarik dan memfokuskan perhatian siswa untuk belajar, dan juga dengan adanya media ini suasana pelaksanaan pembelajaran terlihat sangat menyenangkan.

4. Data Hasil Uji Coba

**Tabel 4.8 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas V**

No. Absen	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1.	Adinda Yosi Naflah Izdihar	45	55
2.	Ahmad Fatur	35	85
3.	Akmal Junaidah Nur Andita	100	80
4.	Alvin Akbar Noviansyah	55	85
5.	Asilah Saida Amani	100	95
6.	Azahra Putri Oktavia	45	75
7.	Carelia Maulidya Febriana	55	70
8.	Damar Wongsi Wijoyo	80	85
9.	Dwi Oktaviatul Jannah	70	90
10.	Fathya Nur Aini	60	90
11.	Haliza Talita Anggraeni	60	85
12.	Hanif Tsaqif Andriansyah	55	95
13.	Hanik Annisa Khoiriya	65	70
14.	Helga Apsari	70	80
15.	Kamilia Izzatu Zahra	60	60
16.	Kenzie Radinka Abiy	45	75
17.	Kholika Ayu Ningsih	50	80
18.	Lakeisha Septianing Ahmad	45	75
19.	Mayla Nur Maisya	65	70
20.	Moh Daffa Shafy Putra	70	85
21.	Muhammad Farras Pratama	55	90
22.	Muhammad Lutfi Faith Rafi	65	75
23.	Muhammad Rizki Stia Pratama	90	90
24.	Nabila Mufidatul Lajja	90	100
25.	Nadia	55	80
26.	Najwa Zhafira Agata Pramana Putri	100	100
27.	Naysilla Novita Nur'ani	70	80
28.	Rio Achmad Julianto	30	50

29.	Rizky Gilang Ramadhan	75	80
30.	Safira Azzalia Efendi	50	95
31.	Shifna Azka Maulidiyah	70	70
32.	Syifaatus Syafa'ah	75	85
33.	Tirta Akram Pranaja	35	30
34.	Zulfian	50	60
<b>Total</b>		2.140	2.670
<b>Rata-Rata (Mean)</b>		62,941	78,529

Pelaksanaan pengerjaan soal *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa pada saat sebelum diterapkannya media e-book menggunakan aplikasi android yang dikembangkan penelitian sedangkan untuk *post-test* dilakukan guna mengetahui kemampuan dan hasil yang didapatkan oleh siswa pada saat sesudah diterapkannya media pembelajaran. Dari data hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh oleh siswa hal yang dilakukan peneliti selanjutnya ialah melakukan analisis uji-t menggunakan *paired samples t-test* dengan bantuan SPSS 25.

**Tabel 4.9 Hasil Analisis Paired Samples T-Test**

Paired Samples Test								
	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Post_Test - Pre_Test	1.50000E1	16.00189	2.74430	9.41668	20.58332	5.466	33	.000

Dapat kita ketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  pada *paired sample t-test* ialah 5,466 dengan probabilitas signifikansi 0,000, sehingga keputusan yang diperoleh ialah :

$H_0$  = tidak terdapat perbedaan (0,05 atau 5%) antara sebelum dan sesudah diterapkannya pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android.

$H_1$  = terdapat perbedaan (0,05 atau 5%) antara sebelum dan sesudah diterapkannya pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android.

Maka :

Terima  $H_0$  jika nilai probabilitas (Sig) > 0,05

Terima  $H_1$  Jika nilai probabilitas (Sig) < 0,05

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai  $t_{hitung}$  ialah 5,466 dengan probabilitas signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka kesimpulannya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dari itu artinya terdapat perubahan yang signifikan hasil nilai yang diperoleh siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran, maka dari itu dapat disimpulkan media pembelajaran yang dibuat peneliti yaitu media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MI Sunan Giri Kota Malang.

Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan e-book menggunakan aplikasi android sangat membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena siswa lebih termotivasi, tertarik, dan bersemangat dalam proses belajar di karenakan media e-book menggunakan aplikasi android ini desainnya menarik, berwarna, terdapat gambar animasi di dalamnya, terdapat *quiz* sehingga dapat menarik dan menstimulus peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Kajian Produk Yang Dikembangkan**

##### 1. Analisis Spesifikasi Media Pembelajaran

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq. Model pengembangan Borg and Gall merupakan model yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian. Model Borg and Gall memiliki sepuluh tahapan dalam pengembangannya akan tetapi peneliti hanya menggunakan tujuh tahapan saja, tujuh tahapan yang dilakukan oleh peneliti ialah pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk, uji lapangan, dan revisi.

Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti berbentuk buku elektronik yang di *convert* menjadi sebuah aplikasi dan bisa diakses melalui android , dan media e-book ini berbentuk media visual, media yang berbentuk visual ini merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan hanya menggunakan indra pelihat saja. Media pembelajaran e-book ini dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan siapapun, selain itu media

pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini dapat di gunakan pada saat proses pembelajaran online ataupun offline.

Adapun detail penjelasan produk media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ialah sebagai berikut :

**Tabel 5.1 Spesifikasi Produk Media E-book Menggunakan Aplikasi Android**

Bentuk Media	Perangkat Lunak (Aplikasi)
Jenis Media	Media Visual
Penyusun	Tri Virama Dhani
Ukuran	A4
Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Materi	Kisah Teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq
Sasaran Media	Siswa Sekolah Dasar Kelas V

## 2. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran

Pada tahapan uji coba produk peneliti melakukan uji validasi ke ahli validasi, berikut ini merupakan penjelasan mengenai analisis hasil validasi produk yang dikembangkan oleh peneliti :

### 1.) Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Dalam proses validasi materi pembelajaran, materi pembelajaran di validasi oleh validator Bapak Alfian Nur Azizi M.Pd, beliau ialah salah satu Dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Sebelum media yang dikembangkan oleh peneliti di uji coba kepada siswa, terdapat beberapa bagian materi yang harus direvisi sebagai berikut :

- a. Pada materi pembelajaran terdapat kompetensi dasar yang harus di perbaiki lagi dikarenakan peneliti kurang

teliti, sehingga titik yang terdapat kompetensi Dasar harus dirubah dari KD 1.6 dan KD 1.7 menjadi KD 3.6 dan KD 3.7.

- b. Perbaikan pada materi pembelajaran mengenai prestasi pada masa kejayaan Abu Bakar Ash- Shiddiq, pada awalnya peneliti menjelaskan bahwa salah satu prestasi yang dicapai pada masa itu ialah membukukan Al-Qur'an, validator meluruskan bahwa pada saat itu yang benar ialah masih proses perencanaan pelaksanaan untuk membukukan Al-Qur'an.
- c. Untuk soal-soal evaluasi yang dibuat oleh peneliti sudah sangat baik terdapat soal tipe *Higher Order Thinking* (HOTS).

Berdasarkan saran dan kritikan yang diberikan oleh validator ahli materi pembelajaran peneliti melakukan perbaikan supaya materi yang akan disajikan di dalam media pembelajaran layak untuk dipelajari, dibawah ini merupakan pokok inti hasil dari validasi ahli materi pembelajaran yaitu :

- a. Kompetensi Dasar yang terdapat di media pembelajaran meliputi empat KD yaitu KD 1.6 , KD 2.6, KD 3.6, dan KD 4.6
- b. Materi yang disajikan dalam e-book ini ialah mengenai kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq, masa khalifah

Abu Bakar Ash-Shiddiq, prestasi pada masa kejayaan khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq, sampai dengan kisah teladan Abu Bakar ash-Shiddiq.

- c. Materi yang terdapat di media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dan juga sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator pencapaian pada materi kisah abu bakar Ash-Shiddiq.
- d. Soal-soal evaluasi yang diberikan kepada siswa seperti soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 20 soal, yang di dalamnya terdiri dari bermacam-macam soal.
- e. Soal *pre-test* dan *post-test* pada media setiap soalnya memiliki nilai 5 poin.
- f. Tampilan pada media pembelajaran sudah sesuai dengan konteks materi pembelajaran .
- g. Tampilan dan materi yang terdapat di media sudah sesuai dengan karakter peserta didik dan sesuai dengan apa yang dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Materi yang terdapat di media sudah tersusun secara sistematis mulai dari kisah teladan, masa khalifah, hingga ke prestasi yang dicapai pada masa kejayaan khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- i. Di dalam media juga terdapat resume sifat-sifat teladan yang dimiliki oleh Abu Bakar Ash-Shiddiq guna

dijadikan panutan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

- j. Materi yang terdapat dalam media e-book mudah dipahami oleh siapapun yang menggunakan media e-book tersebut.
- k. Materi yang dikemas di dalam media e-book memudahkan siswa untuk memahami materi serta dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
- l. Media pembelajaran e-book ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam salah satunya materi Kisah Teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- m. Media pembelajaran e-book ini yang menggunakan aplikasi android dapat dijadikan inovasi terbaru media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan point-point tersebut dapat dianalisis hasil validasi diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang diperoleh dari ahli materi pembelajaran media pembelajaran e-book ialah sebesar 42, apabila dipresentasikan maka diperoleh hasil nilai sebesar 84%. Berdasarkan hasil skala likert maka produk yang

dibuat oleh peneliti mendapatkan skala pengukuran “Baik”, yang kriterianya layak, dan tidak butuh direvisi.

## 2.) Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini divalidasi oleh bapak Ahmad Makki Hassan M.Pd, beliau adalah salah satu Dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Sebelum media yang dikembangkan oleh peneliti di uji coba kepada siswa, terdapat beberapa komponen desain yang harus direvisi, sebagai berikut :

- a. Peneliti harus memberikan petunjuk penggunaan di dalam media tersebut.
- b. Terdapat cover e-book di halaman awal.
- c. Peneliti membuat beberapa folder didalam media seperti folder Petunjuk, kompetensi dasar, kompetensi inti, quiz, dan profil penyusun.
- d. Menambahkan fitur-fitur tombol di dalam media pembelajaran e-book.
- e. Menambahkan profil penyusun di akhir halaman.

Berdasarkan saran dan kritikan yang diberikan oleh validator ahli desain media pembelajaran peneliti melakukan perbaikan supaya desain yang akan ditampilkan di dalam media pembelajaran

layak untuk diamati, dibawah ini merupakan pokok inti hasil dari validasi ahli desain media pembelajaran yaitu :

- a. Memberikan petunjuk penggunaan pada media pembelajaran guna memudahkan pengguna media dalam mengaplikasikan media e-book.
- b. Memberikan *cover* atau halaman sampul di bagian awal media pembelajaran sebelum masuk ke halaman utama.
- c. Pokok-pokok isi atau komponen di dalam media di buat folder-folder terpisah yang dapat dibuka melalui bagian halaman utama.
- d. Mengatur tata letak fitur tombol disetiap halaman guna memudahkan pengguna dalam mengarahkan *slide* sesuai yang diinginkan oleh pengguna media terutama siswa.
- e. Setiap halaman terdapat fitur tombol *back*, *next*, dan *home*.
- f. Fitur tombol *home* digunakan untuk kembali ke halaman utama yang terdapat beberapa komponen yang dapat diakses.
- g. Profil penyusun di halaman akhir dibuat sesuai dengan nama penyusun, tempat kelahiran, serta latar belakang pendidikan, dan juga terdapat foto pribadi penyusun media.

- h. Tata letak komponen di setiap halaman pada media pembelajaran sudah sangat baik.
- i. Untuk penggunaan jenis huruf dan ukuran font pada tulisan sudah tepat, seperti ukuran *font* untuk judul lebih besar dibandingkan dengan bagian isi.
- j. Format desain yang dibuat sudah sangat cocok dengan karakter siswa.
- k. Gambar yang dipilih dalam media sudah sesuai dengan konteks materi pembelajaran.
- l. Penggunaan warna yang cerah sudah cocok dengan karakter siswa.
- m. Media e-book dapat dipahami oleh siswa dengan sangat baik.
- n. Dalam penggunaan medianya siswa tidak mengalami kesulitan, sehingga untuk tingkatan kemudahannya sudah sesuai.
- o. Media e-book merupakan inovasi terbaru sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Berdasarkan hasil validasi diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran e-book ialah sebesar 43, apabila dipresentasikan maka diperoleh hasil nilai sebesar 86%. Berdasarkan hasil skala likert maka produk yang

dibuat oleh peneliti mendapatkan skala pengukuran “Sangat Baik”, yang kriterianya Sangat layak, dan tidak butuh untuk direvisi.

### 3.) Analisis Hasil Validasi Pembelajaran

Validasi pembelajaran pada penelitian pengembangan ini di validasi oleh Ibu Dra. Hj. Ike Hizanatul Hikmah , beliau adalah Guru mata pelajaran SKI di kelas V di MI Sunan Giri Kota Malang. Terdapat saran yang diberikan dari beliau bahwa media e-book menggunakan aplikasi android ini sudah sangat bagus dan Inovatif, akan tetapi lebih bagus lagi jika dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran dapat diketahui bahwa penilaian yang diperoleh dari ahli pembelajaran e-book ialah sebesar 48, apabila dipresentasikan maka diperoleh hasil nilai sebesar 96%. Berdasarkan hasil skala likert maka produk yang dibuat oleh peneliti mendapatkan skala pengukuran “Sangat Baik”, yang kriterianya Sangat layak, dan tidak butuh untuk direvisi.

### 3. Analisis Hasil Pengimplementasian Media Pembelajaran E-Book

#### 1) Respon Siswa

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android peneliti memilih siswa kelas V MI Sunan Giri Kota Malang sebagai subjek penelitian. Dibawah ini

merupakan analisis dari hasil pengimplementasian media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android :

a.) Sebelum Pengimplementasian Media Pembelajaran

- 1) Sebagian besar siswa di kelas V MI Sunan Giri kota Malang berpendapat bahwa mata pelajaran SKI ialah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, mata pelajaran yang sangat membosankan
- 2) Siswa juga memiliki pendapat bahwa pada saat pembelajaran dikelas guru menggunakan media pembelajaran seperti laptop, layar LCD/Proyektor untuk menonton video pembelajaran mengenai materi SKI dari youtube.
- 3) Siswa berpendapat media yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran I di kelas masih kurang bervariasi
- 4) Siswa memberikan respon bahwa pada saat pembelajaran dikelas guru hanya menggunakan media hanya buku pelajaran saja,
- 5) siswa juga berpendapat bahwa pada mata pelajaran SKI guru tidak menggunakan media pembelajaran.
- 6) Pada saat penerapan media tersebut pada saat pembelajaran di kelas siswa sangat senang dan tertarik dalam menggunakan media.
- 7) Siswa berpendapat bahwa jika menggunakan media pembelajaran di kelas itu menjadi lebih bersemangat

- 8) Mengenai kesiapan siswa jika menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran SKI siswa sangat bersedia.
- 9) Selain itu siswa juga berpendapat bahwa merasa kesulitan dalam menjawab soal-soal mengenai materi sejarah kebudayaan islam dikarenakan tidak memahami materi,
- 10) Siswa mengungkapkan bahwa pernah mendapatkan hasil atau nilai yang kurang memuaskan dikarenakan kurang memahami materi ajar

b.) Sesudah Pengimplementasian Media Pembelajaran

- 1) Siswa berpendapat bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran e-book lebih memudahkan siswa dalam memahami materi sejarah kebudayaan islam.
- 2) Siswa berpendapat bahwa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut mudah untuk digunakan karena penggunaan medianya hanya menekan tombol saja, dan juga sudah diberitahu untuk cara penggunaannya.
- 3) Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini mudah untuk digunakan dan sangat praktis.

- 4) Bahasa yang digunakan pada media sudah sangat baik, mudah dimengerti, karena bahasa yang digunakan ialah Bahasa Indonesia.
- 5) Siswa berpendapat bahwa materi pembelajaran yang terdapat pada media tersebut mudah dipahami.
- 6) Selain itu siswa berpendapat mengenai desain media pembelajaran e-book sudah sangat menarik dan bagus.
- 7) Siswa berpendapat bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran e-book sudah sangat jelas dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.
- 8) Siswa berpendapat bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran e-book ini sangat membantu siswa dalam menjawab soal-soal evaluasi.
- 9) Siswa berpendapat bahwa evaluasi soal yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pelajaran
- 10) Siswa berpendapat bahwa untuk bentuk, model, dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran cukup jelas dan mudah dipahami.
- 11) Siswa mengungkapkan bahwa media e-book yang diterapkan media pembelajaran seperti ini sudah sesuai dengan sistem belajar yang diinginkan oleh siswa

- 12) Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini memudahkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.
- 13) Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran e-book ini media pembelajaran e-book ini dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 14) Siswa berpendapat bahwa siswa senang dan tertarik dengan adanya media pembelajaran dikarenakan pembelajaran tidak bosan,
- 15) Dan juga siswa berpendapat bahwa dengan adanya media pembelajaran e-book ini siswa menjadi bersemangat dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa diatas sudah kita ketahui bahwa adanya tujuan dari media pembelajaran ialah diterapkannya media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran memiliki kegunaan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran, untuk menambah keefisienan dalam kegiatan pembelajaran, untuk memelihara hubungan antar materi ajar dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, dan untuk membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar (Suryani & dkk, 2018). Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam melaksanakan proses belajar mengajar, motivasi yang dimiliki siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga

tujuan yang diinginkan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## 2) Respon Guru

- 1) nilai yang diperoleh siswa entah itu turun ataupun naik terjadi karena faktor anak masih kurang bersungguh-sungguh dalam menggunakan media ataupun mengerjakan soal-soal yang diberikan.
- 2) Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android menurut guru sudah sangat menarik dan memfokuskan perhatian siswa untuk belajar,
- 3) Media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

## 4.) Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Media yang dikembangkan peneliti berupa media e-book Menggunakan aplikasi android, media tersebut terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, dibawah ini merupakan analisis mengenai kelebihan dan kekurangan dari media e-book menggunakan aplikasi android :

### 1) Analisis Kelebihan Media Pembelajaran

- a. Media yang dikembangkan peneliti merupakan sebuah inovasi baru media pembelajaran.

- b. Media e-book ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran kisah teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq.
- c. Dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca.
- d. Dapat dijadikan sebuah inovasi terbaru dalam media pembelajaran yang menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman pada masa kini.
- e. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- f. Dapat dijadikan sebagai referensi peneliti lainnya jika ingin melakukan penelitian pengembangan yang berkaitan dengan media pembelajaran.
- g. Dapat dijadikan sebagai arsip yang dapat dipelajari oleh Dosen ataupun Mahasiswa.
- h. Dapat memudahkan siswa ataupun pengguna untuk belajar karena bisa digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja cukup dengan membawa smartphone/handphone android.
- i. Dapat digunakan tanpa harus membutuhkan wifi ataupun kuota paket data.
- j. Tidak membutuhkan kapasitas memori penyimpanan yang besar.
- k. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

- l. Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk orang tua ataupun guru dalam proses belajar anak atau peserta didik.
- m. Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam menguasai pengembangan media pembelajaran.
- n. Dapat dijadikan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan kreativitas guru.
- o. Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android dapat digunakan pada pelaksanaan pembelajaran luring dan daring.

## 2) Analisis Kekurangan Media Pembelajaran

- a. Media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini hanya dapat digunakan di *smartphone* android saja.
- b. Keterbatasan fasilitas mempunyai *smartphone* bagi siswa Sekolah Dasar (SD).
- c. Terdapat iklan program *ispring suite* di setiap halaman desain media pembelajaran.

## **B. Kesimpulan**

Dari hasil pemaparan yang disajikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, hingga analisis media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android. Mata pelajaran yang dipilih ialah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi pelajaran Kisah Teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq . Dalam melakukan penelitian peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang menggunakan 7 tahapan atau langkah dalam pelaksanaan penelitian. Adapun bentuk media yang dikembangkan berupa aplikasi yang berjudul “E-Book Abu Bakar Ash-Shiddiq” yang berukuran A4.
2. Pada saat dilakukan proses validasi media pembelajaran e-book yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan penilaian dengan tingkatan “Baik” dari hasil validasi ahli materi pembelajaran jika dilihat dari persentasenya sebesar 84% yang kriterianya layak dan tidak butuh direvisi., dilihat dari hasil validasi desain media pembelajaran media yang dibuat peneliti mendapatkan tingkatan skala pengukuran “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 86% yang kriterianya sangat layak dan tidak butuh direvisi, sedangkan untuk hasil validasi dari ahli pembelajaran media pembelajaran yang dibuat peneliti tingkatan penilaiannya “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 96% yang kriterianya sangat layak dan tidak butuh direvisi.

Dapat disimpulkan pula bahwa media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dapat meningkatkan kemampuan serta hasil belajar siswa di kelas V MI Sunan Giri Kota Malang terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat berdasarkan hasil Uji-T (*Paired Sample T Test*) yaitu nilai  $t_{hitung}$  ialah 5,466 dengan probabilitas signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka kesimpulannya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dari itu artinya terdapat perubahan yang signifikan hasil nilai yang diperoleh siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dibuat peneliti yaitu media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MI Sunan Giri Kota Malang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Kisah Teladan Abu Bakar Ash-Shiddiq.

### **C. Saran Pemanfaatan**

Setelah dilaksanakannya penelitian pengembangan media pembelajaran e-book menggunakan aplikasi android ini peneliti berharap bahwa penelitian yang dilakukan ini nantinya dapat memberikan sebuah masukan atau kontribusi ataupun manfaat bagi dunia Pendidikan untuk meningkatkan kemajuan atau inovasi terbaru dalam media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Saran yang diberikan oleh peneliti ialah sebagai berikut :

## 1. Saran Bagi Guru

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan dapat memberikan inovasi terbaru bagi guru ataupun pendidik dalam menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran serta media ini diharapkan dapat dipergunakan dengan baik.

## 2. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat dijadikan Patokan atau landasan bagi peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian terutama pada pengembangan media pembelajaran. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini kembali dengan melakukan perbaikan dari kekurangan yang terdapat di media ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XVI. No. 1.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan Vol.2 No.2*.
- Fadhallah, R. A. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Faiqatuhimmah, A. (2021). *Pembelajaran SKI di Madrasah*. Jember: IAIN Jember.
- Fernando, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hamid, M. A., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, A., & dkk. (2017). Pengembangan Buku Elektronik Interaktif Pada Materi Fisika Kuantum Kelas XII SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Izomi Awalia, d. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif dan Inovatif, Vol.10 . No.1*.
- Nur, M., & Irzain, I. (2021). Urgensi Pembelajaran SKI Dalam Pembinaan Karakter Peserta Didik Bersumber Dari Keteladanan Tokoh-Tokoh Islam. *Jurnal Alkhafi Pendidikan Agama Islam Vol.6 No.1*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah Vol.3 No.1*.
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan Vol.4 No.1*.
- Purba, R. A. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

- Radiansah, J. K. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama Vol.14. No.1.*
- Rahmi, M. S., & dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education Vol.3 No.2.*
- RI, K. A. (2019). *Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah No. 183.*
- Shahbana, E. B., Kautsar, F., & dkk. (2020). Implementasi Teori Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan Vol.9 No.1.*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Surani, D. (2019). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Vol.2 No.1.*
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran.* Sukabumi: Jejak.
- Suryani, N., & dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa . *Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol.2 No.2.*
- Wahidin, U., & Syaeffudin, A. (n.d.). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Vol.7 No.1, 52.*

## Lampiran 1

### Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 422/Un.03.1/TL.00.1/03/2022 10 Maret 2022  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala MI Sunan Giri  
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 : Tri Virama Dhani  
NIM : 18140006  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang  
Lama Penelitian : Maret 2022 sampai dengan Mei 2022 (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 terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## Lampiran 2

### Bukti Konsultasi Skripsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana Nomor 59 Telepon (0341) 552398  
Website : [www.fik.uin-malang.ac.id](http://www.fik.uin-malang.ac.id) Faksimile (0341)552398

#### BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Tri Virama Dhani  
NIM : 18140006  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Sunan Giri Kota Malang.  
Dosen Pembimbing : Ratna Nurinnaja, M.Pd  
NIP : 19891210201802012133

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	22 Oktober 2021	Konsultasi mengenai Judul dan Metodologi Penelitian.	
2.	26 Oktober 2021	Persetujuan Judul Penelitian dan Pengarahan Pembuatan Proposal.	
3.	02 November 2021	Revisi Proposal Penelitian.	
4.	11 Januari 2022	Konsultasi konsep Desain Media dan Revisi Hasil Sempro	
5.	02 Februari 2022	Revisi Desain media dan konsul angket Validasi	
6.	24 Februari 2022	Revisi terakhir Media Pemb. untuk diserahkan Ke Validator.	
7.	23 April 2022	Konsultasi Hasil Penelitian dan Konsultasi Bab IV dan V.	
8.	25 April 2022	Konsultasi Hasil revisi Bab Akhir	

### Lampiran 3

### Surat Izin Validasi Ahli Materi



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

Nomor : B.1006 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2022  
Lampiran : -  
Penihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

2 Maret 2022

Kepada Yth.  
Alfan Nur Azizi, M.Pd  
di -

Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Tri Virama Dhani  
NIM : 18140006  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis  
Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Sejarah  
Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang  
Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Wakil Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, M.A.  
197308232000031002

## Lampiran 4

### Surat Izin Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-1007/Un 03/FITK/PP.00.9/03/2022 2 Maret 2022  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.  
Ahmad Makki Hasan, M.Pd  
di -

Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Tri Virama Dhani  
NIM : 18140006  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis  
Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Sejarah  
Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang  
Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002

## Lampiran 5

### Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

**INSTRUMENT VALIDASI AHLI MATERI**  
**MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS APLIKASI ANDROID**  
**PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM DI KELAS V**

Nama : Alfan Nur Asfar, M.Pd .  
NIP : 19920412 201903 1029 .  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang .  
Pendidikan : S2 - PAM .  
Alamat : Perum Mutiara Ageng Residence C-5, Wagir, Kab. Malang .

#### A. Petunjuk Pengisian Instrumen Kuesioner

1. Sebelum mengisi kuesioner di bawah ini, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi pada media pembelajaran E-Book berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V yang merupakan hasil produk yang di buat oleh peneliti.
2. Instrumen kuesioner ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian dari Bapak/Ibu.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian kuesioner.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

#### B. Instrumen Kuesioner Mengenai Materi Pelajaran

No.	Aspek Kriteria Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kecocokan materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku.				✓	
2.	Kecocokan antara materi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian.				✓	

3.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran.			✓		
4.	Kesesuaian antara materi yang disajikan dengan karakteristik dan kehidupan sehari-hari siswa.				✓	
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut.					✓
6.	Terdapat pembahasan pada setiap materi yang disajikan dalam media.					✓
7.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa.				✓	
8.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.				✓	
9.	Media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android ialah inovasi terhadap media pembelajaran materi Abu Bakar Ash-Shiddiq pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.					✓
10.	Media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android mampu meningkatkan penguasaan materi kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V.				✓	

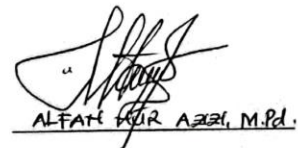
### C. Kritik dan Saran

- Perbaikan nomor KP.
- Perubahan istilah pada materi 'prestasi' Abu Bakar Ash-Shiddiq.

Malang, 25 Februari 2022.

Validator Materi Pembelajaran

Dosen Pembimbing

ALFANI HUR AZZI, M.Pd.

## Lampiran 6

### Instrumen Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK  
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS V**

Nama : Ahmad Makki  
 NIP : 198703192019031004  
 Instansi : UIN Malang  
 Alamat : Sidodarmo - Malang

**A. Petunjuk Pengisian Angket Validasi Desain Media Pembelajaran**

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu sebelum mengisi angket validasi untuk memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah diciptakan oleh peneliti.
2. Bapak/Ibu dipersilahkan untuk memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom-kolom jawaban sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini merupakan skor sesuai kriteria penilaian angket desain media pembelajaran :

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

**B. Pertanyaan Angket Validasi Mengenai Desain Media Pembelajaran**

No.	Aspek Kriteria Penilaian Desain Media Pembelajaran	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian tata letak komponen pada media pembelajaran yang dibuat.				✓	
2.	Kesesuaian dalam memilih ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media.				✓	
3.	Kesesuaian pemilihan warna desain dengan karakteristik materi pelajaran dan siswa.				✓	
4.	Kecocokan desain background media dengan karakteristik materi dan siswa.					✓
5.	Kesesuaian antara gambar ilustrasi dengan materi pembelajaran.				✓	

6.	Kesesuaian dalam memilih bentuk ilustrasi dengan materi pembelajaran.				✓	
7.	Kesesuaian bentuk desain media pembelajaran dengan karakteristik siswa.					✓
8.	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru.					✓
9.	Tingkatan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran.				✓	
10.	Media pembelajaran E-Book berbasis aplikasi android ialah inovasi media pembelajaran pada materi Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.				✓	

### C. Kritik dan Saran


- Penambahan fitur tombol
- Petunjuk penggunaan
- Pembuatan folder didalam media

Dosen Pembimbing

  
NIP.

Malang, 10 - 03 - 2022

Validator Desain Media

  
Ahmad Maki  
NIP. 19040319203031004

## Lampiran 7

### Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMENT VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN  
MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS APLIKASI ANDROID  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS V**

Nama : Dra. Hj. Ike Hizanatul Hikmah  
NIP :  
Instansi : MI Sunan Giri  
Pendidikan : sarjana pendidikan Matematika  
Alamat : Jl. Margo Basuki 43 A Mulyo Agung - Dau MLG

#### A. Petunjuk Pengisian Instrumen Kuesioner

1. Sebelum mengisi kuesioner di bawah ini, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi pada media pembelajaran E-Book berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V yang merupakan hasil produk yang di buat oleh peneliti.
2. Instrumen kuesioner ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian dari Bapak/Ibu.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian kuesioner.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

#### B. Instrumen Kuesioner Mengenai Materi Pelajaran

No.	Aspek Kriteria Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kecocokan materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku.				✓	✓
2.	Kecocokan antara materi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian.				✓	

3.	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru.					✓
4.	Kesesuaian antara materi dan soal yang disajikan dengan karakteristik dan kehidupan sehari-hari siswa.				✓	
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut.					✓
6.	Tingkatan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran.					✓
7.	Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa.					✓
8.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.					✓
9.	Media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android ialah inovasi terhadap media pembelajaran materi Abu Bakar Ash-Shiddiq pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.					✓
10.	Media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android mampu meningkatkan penguasaan materi kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V.					✓

C. Kritik dan Saran

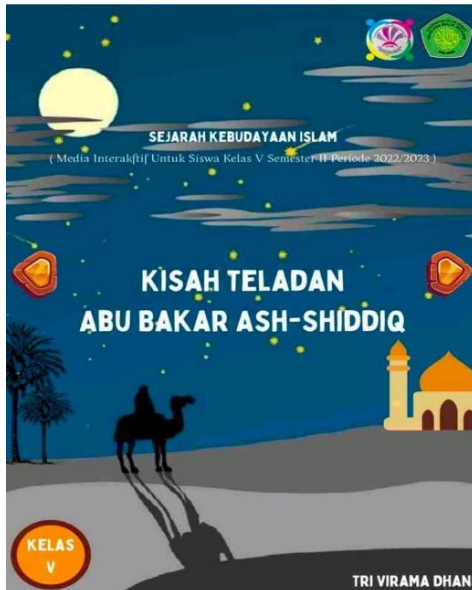
Dengan media pembelajaran E-Book berbasis Aplikasi Android sangat bagus dan inovatif. Atang, ka lebih baik lagi jika ditenghapi dg RPP

Malang, .....

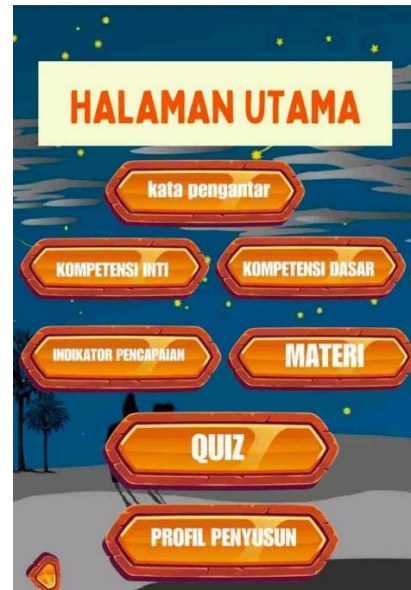
Validator Ahli Pembelajaran

## Lampiran 8

### Desain Media Pembelajaran



Halaman Depan



Halaman Utama



Materi Kisah Teladan Abu Bakar



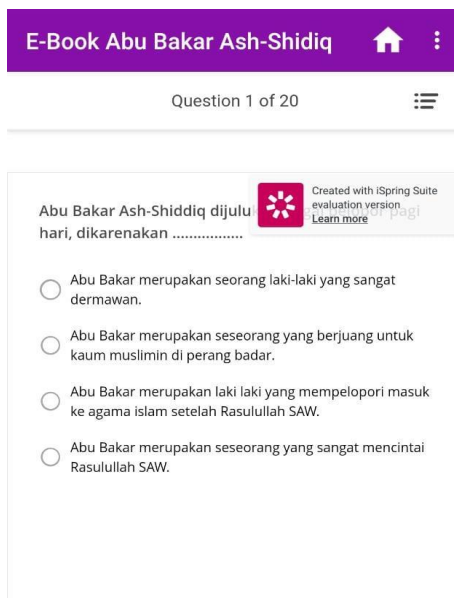
Materi Masa Khalifah Abu Bakar



Materi Prestasi Masa Kejayaan



Materi Sifat Teladan Abu Bakar



Tampilan Awal Quiz



Profil Penyusun Media



## Lampiran 10

### Sampel Nilai Soal Pre Test Siswa

Hanif Tsagif andriansyah  
No absen : 12  
kelas : 5

B = 11

55

B = 11

#### SOAL- SOAL EVALUASI

#### MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI SUNAN GIRI KOTA MALANG

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Abu Bakar Ash-Shiddiq dijuluki sebagai pelopor pagi hari, dikarenakan .....
  - a. Abu Bakar merupakan laki laki yang memelopori masuk ke agama islam setelah Rasulullah SAW.
  - b. Abu Bakar merupakan seseorang yang berjuang untuk kaum muslimin di perang badar.
  - c. Abu Bakar merupakan seorang laki-laki yang sangat dermawan.
  - d. Abu Bakar merupakan seseorang yang sangat mencintai Rasulullah SAW.
2. Abu bakar merupakan sahabat karib Rasulullah SAW yang terkenal akan sifat-sifatnya yang tauladan, Dibawah ini yang merupakan sifat-sifat tauladan dari Abu Bakar Ash-Shiddiq ialah .....
  - a. Adil, bijaksana, dan suka berbohong.
  - b. Dermawan, jujur, dan Sombong.
  - c. Jujur, bijaksana, dan setia kawan.
  - d. Pemalas, baik hati, dan setia kawan.
3. Abu bakar adalah sahabat karib Rasulullah SAW, ia sangat setia dan mencintai Rasulullah ia rela mempertaruhkan harta dan nyawa demi membela Rasulullah SAW. Hal tersebut dibuktikan dengan .....
  - a. Membiarkan rasulullah melawan kaum kafir Quraisy sendirian.
  - b. Abu Bakar meninggalkan Rasulullah di Gua hira sendirian.
  - c. Abu Bakar ikut hijrah bersama sahabat-sahabat Rasulullah SAW yang lainnya.
  - d. Abu Bakar rela mempertahankan nyawa dengan menemani Rasulullah SAW yang akan dibunuh sekelompok kaum kafir Makkah bersenjata.

4. Pada saat kaum muhajirin dan kaum anshar bermusyawarah saling mengungkapkan pendapatnya siapa yang berhak menjadi khalifah, Abu Bakar terpilih menjadi khalifah dikarenakan .....
- a. Abu Bakar termasuk orang yang pertama masuk Islam, sangat dipercaya oleh Rasul, Jujur, adil, dan bijaksana.
  - b. Abu Bakar ialah orang yang kaya raya.
  - c. Abu Bakar mencalonkan diri untuk menjadi khalifah
  - d. Abu Bakar setia dengan para sahabat-sahabat.
5. Abu Bakar Ash-Shiddiq merupakan orang kepercayaan Rasulullah SAW. Dari pernyataan di bawah ini bentuk kepercayaan Rasulullah SAW kepada Abu Bakar Ash-Shiddiq ialah .....
- a. Abu Bakar dipilih untuk menemani sahabat-sahabat untuk hijrah.
  - b. Abu Bakar dibolehkan untuk berpergian ke kota Makkah.
  - c. Pada saat Rasul sakit Abu Bakar dipilih menggantikan untuk menjadi Imam Shalat.
  - d. Abu Bakar tidak dipercaya untuk menggantikan rasul menjadi imam shalat.
6. Nama asli dari Abu Bakar Ash-Shiddiq ialah .....
- a. Abdul Muthallib
  - b. Abdulah bin Abi Quhafah at-Tamimi.
  - c. Ali bin Abi Thalib
  - d. Qasim bin Rasulullah
7. Pada masa khalifah Abu Bakar, bangsa romawi dan persia mengancam kedudukan pemerintahan kaum muslimin yang berpusat di madinah. Berdasarkan pernyataan tersebut tindakan yang dilakukan Abu Bakar sebagai pemimpin ialah .....
- a. Abu Bakar mengirimkan bala tentara untuk pertahankan wilayah.
  - b. Abu Bakar membiarkan bangsa romawi mengancam kedudukan pemerintahan.
  - c. Abu Bakar membantah ancaman bangsa romawi dan persia.
  - d. Abu Bakar ambil alih kedudukan pemerintahan kaum muslimin.
8. Pada saat pasukan khalifah Abu Bakar berhadapan dengan pasukan musuh, Abu Bakar meninggal dunia dikarenakan sakit. Ia meninggal di usia ke .....
- a. 55 Tahun
  - b. 65 Tahun
  - c. 45 Tahun
  - d. 63 Tahun.

9. Pada masa kekhalifahan abu bakar banyak pencapaian yang diraih. Dari pernyataan dibawah ini yang bukan merupakan prestasi yang dicapai pada masa kekhalifahan abu bakar ialah .....

- a. Menertibkan gerakan kaum murtad yang keluar dari Islam.
- b. Menumpas gerakan Nabi palsu.
- c. Membangun Masjid.
- d. Membukukukan Al-Qur'an.

10. Pada masa kekhalifahan abu bakar banyak pencapaian yang diraih. Dari pernyataan dibawah ini yang merupakan prestasi yang dicapai pada masa kekhalifahan abu bakar ialah .....

- a. Membangun Masjid.
- b. Membukukukan Al-Qur'an.
- c. Melakukan perang dengan kaum Anshar.
- d. Membela kaum kafir Quraisy.

11. Abu bakar mendapat gelar kehormatan yaitu gelar As-Shiddiq, Ash-Shiddiq artinya .....

- a. Jujur
- b. Dermawan
- c. Angkuh
- d. Pelit

12. Abu Bakar ialah sahabat karib Rasulullah SAW, ia setia dan mencintai Rasulullah SAW dan ia rela mempertaruhkan harta dan nyawa demi membela Rasulullah SAW. Dari pernyataan tersebut sifat tauladan yang dimiliki Abu Bakar ialah .....

- a. Rela berkorban dan setia kawan.
- b. Jujur dan percaya diri.
- c. Disiplin dan bijaksana
- d. Tidak jujur dan baik hati.

13. Pada masa jahiliyah Abu Bakar ialah seorang pedagang yang sukses. Setelah masuk Islam ia menggunakan hartanya untuk menopang perjuangan Rasulullah SAW. Berdasarkan pernyataan tersebut sifat tauladan yang dimiliki Abu Bakar ialah .....

- a. Jujur
- b. Setia kawan
- c. Dermawan
- d. Angkuh

14. Abu Bakar memiliki salah satu sifat tauladan yaitu dermawan, sifat dermawan memiliki arti sebagai sifat yang .....

- a. Tidak pernah berbohong terhadap suatu hal.
- b. Cuek terhadap keadaan disekitarnya.
- c. Peduli dengan sesama.
- d. Murah hati serta suka menolong, beramal, ataupun bersedekah.

15. Pada saat jam istirahat Dina pergi ke kantin untuk membeli nasi kuning seharga Rp. 8.000 ia memberikan uang sebesar Rp.10.000 .Ternyata ibu kantin memberi uang kembalian sebesar Rp. 5000. Uang kembalian tersebut ternyata berlebih sebanyak Rp.2000. maka dari itu Dina bergegas untuk mengembalikan uang tersebut ke ibu kantin. Hal yang dilakukan Dina merupakan salah satu sifat tauladan yang dimiliki oleh Abu Bakar yaitu .....

- a. Dermawan
- b. Jujur
- c. Baik Hati
- d. Bijaksana

16. Dibawah ini yang bukan merupakan sifat-sifat tauladan dari Abu Bakar Ash-Shiddiq ialah....

- a. Adil, bijaksana, dan dermawan.
- b. Dermawan, jujur, dan baik hati.
- c. Jujur, Sirik, dan setia kawan.
- d. Bijaksana, baik hati, dan setia kawan.

17. Ardi dan Toni berangkat ke Sekolah menggunakan sepeda masing-masing, akan tetapi di tengah perjalanan rantai sepeda Toni putus. Ardi langsung menolong dan menemani Toni ke bengkel dan tidak meninggalkannya sendirian. Sifat yang ditunjukkan Ardi mencerminkan salah satu sifat tauladan Abu Bakar yaitu .....

- a. Bijaksana
- b. Adil
- c. Setia Kawan
- d. Acuh

18. Pada saat Vira sedang makan di warteg ia melihat seorang pengemis yang sedang kelaparan ia merasa tak tega sehingga ia membelikan sebungkus nasi untuk diberikan kepada pengemis tersebut. Sifat yang ditunjukkan Vira mencerminkan salah satu sifat tauladan Abu Bakar yaitu .....

- a. Dermawan
- b. Sombong
- c. Bijaksana
- d. Acuh

19. Musyawarah yang diselenggarakan dalam pemilihan khalifah setelah Rasulullah SAW dihadiri oleh kaum .....

- a. Muhajirin
- b. Anshar dan Muhajirin
- c. Anshar
- d. Kafir Quraisy

20. Basyir bin Saad dari kaum Anshar menjabat tangan Abu Bakar dan membai'atnya sebagai pemimpin. Saat diangkat sebagai khalifah, sahabat Abu Bakar berusia .....


- a. 61 Tahun
- b. 25 Tahun
- c. 33 Tahun
- d. 80 Tahun

## Lampiran 11


### Sampel Nilai Soal Post Test Siswa

---

---



Created with iSpring Suite  
evaluation version  
[Learn more](#)



# Selamat kamu sudah berhasil mengerjakan kuis ini !!

Your Score: **95% (95 points)**

Passing Score: **80% (80 points)**

**REVIEW QUIZ**

**Hanif Tsaqif Andriansyah** 08.43

## Lampiran 12

### Instrumen Kuesioner Siswa Sebelum Pengimplementasian Media

**ANGKET SISWA PADA SAAT SEBELUM PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
E-BOOK BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KEBUDAYAAN ISLAM DI MI SUNAN GIRI KOTA MALANG**

Nama : Cerelia Maulinya Febriana  
 No. Absen : 07  
 Kelas : IV (lima) (5)

**A. Petunjuk Mengisi Angket**

1. Bacalah pertanyaan-pertanyaan yang sudah disajikan dengan seksama dan teliti.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan (Ya/Tidak).
3. Berilah alasan mengapa siswa memilih jawaban tersebut pada kolom alasan.

**B. Pertanyaan Mengenai Pembelajaran Sebelum di Terapkan Media Pembelajaran**

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah menurut kalian pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu sulit?		✓	karena agak mudah dipahami jadi tidak akan bingung
2.	Apakah Guru menggunakan media pembelajaran lain pada saat pembelajaran dikelas?		✓	karena jika sudah sesuai jadwal maka pebjarah itu saja
3.	Jika iya apakah Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi?	✓		pemah saat pelajaran skt menggunakan lcd
4.	Apakah setiap mengajar di kelas guru menggunakan media pembelajaran selain buku?	✓		ada seperti laptop dan lcd / hp
5.	Apakah sebelumnya kalian pernah menggunakan media pembelajaran pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?	✓		ya, pernah
6.	Jika pernah menggunakan media sebelumnya, apakah kalian senang dan tertarik menggunakan media tersebut?	✓		ya, karena seru

7.	Apakah kalian lebih bersemangat apabila belajar menggunakan media pembelajaran?	✓		ya, karena tidak cepet bosan
8.	Apakah kalian bersedia dan siap jika menggunakan media pembelajaran yang lain pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?	✓		ya, saya bersedia dan siap
9.	Apakah kalian merasa kesulitan dalam menjawab soal-soal mengenai materi sejarah kebudayaan islam? Jika iya apa kesulitan yang kalian alami		✓	tapi kadang juga saya merasa kesulitan
10.	Apakah kalian pada saat mengerjakan soal-soal latihan selalu mendapatkan hasil yang kirang memuaskan?	✓		ya, kadang juga memuaskan juga tidak

## Lampiran 13

### Instrumen Kuesioner Siswa Setelah Pengimplementasian Media

**ANGKET SISWA PADA SAAT SETELAH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
E-BOOK BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KEBUDAYAAN ISLAM DI MI SUNAN GIRI KOTA MALANG**

Nama : Cereia Mauliyah Febrina  
No. Absen : 07  
Kelas : V

#### A. Petunjuk Mengisi Angket

1. Bacalah pertanyaan-pertanyaan yang sudah disajikan dengan seksama dan teliti.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan (Ya/Tidak).
3. Berilah alasan mengapa siswa memilih jawaban tersebut pada kolom alasan.

#### B. Pertanyaan Mengenai Pembelajaran Sesudah di Terapkan Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Alasan
1.	Apakah setelah diterapkannya media pembelajaran e-book lebih memudahkan kalian dalam memahami materi sejarah kebudayaan islam?	✓		karena lebih seru
2.	Apakah kalian bisa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut?	✓		ya, bisa karena gampang
3.	Apakah media pembelajaran e-book mudah untuk digunakan?	✓		ya, sangat mudah
4.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami?	✓		ya mudah, karena bahasa indonesia
5.	Apakah kalian memahami mengenai materi pembelajaran yang terdapat pada media tersebut?	✓		ya, saya bisa memahami
6.	Apakah desain media pembelajaran e-book menarik?	✓		ya, sangat menarik dan seru

7.	Apakah materi yang terdapat pada media pembelajaran e-book sudah sangat jelas dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran?	✓	ya, sangat mudah, bisa dipahami
8.	Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran e-book ini sangat membantu siswa dalam menjawab soal-soal evaluasi?	✓	ya, karena ada cara pengerjaannya
9.	apakah evaluasi soal yang terdapat dalam media pembelajaran susah sesuai dengan materi pelajaran?	✓	ya, sesuai
10.	Bentuk, model, dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran cukup jelas dan mudah dipahami oleh siswa?	✓	ya, sangat jelas dan mudah dipahami
11.	apakah dengan diterapkan media pembelajar seperti ini sesuai dengan sistem belajar yang diinginkan oleh siswa?	✓	ya, sesuai sekali
12.	Apakah media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android ini memudahkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun?	✓	ya, sangat memudahkan
13.	Apakah media pembelajaran e-book ini dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran?	✓	ya, mencapai tujuan saya
14.	Apakah kalian senang dan tertarik dengan adanya media pembelajaran tersebut?	✓	ya, aku senang dan tertarik
15.	Apakah kalian menjadi bersemangat dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran tersebut?	✓	ya, saya lebih bersemangat

## Lampiran 14

### Catatan Lapangan

#### CATATAN LAPANGAN 1 (Wawancara dengan Guru Kelas)

Tanggal : Sabtu, 16 April 2022  
Waktu : 08.30 - Selesai  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah MI Sunan Giri Kota Malang  
Subjek Penelitian : Guru Kelas V  
Deskripsi :

Wawancara dilakukan bersama Ibu Dra. Hj. Ike Hizanatul Hikmah, beliau merupakan guru kelas V mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang. Wawancara dilakukan di ruang kepala sekolah pada pukul 08.30 sampai dengan selesai.

<b>DIALOG WAWANCARA</b>	
Pertanyaan : <b>Di MI Sunan Giri ini Kelas berapa saja yang ibu ajar untuk mata pelajaran SKI ?</b>	Jawab : Mata pelajaran SKI diajar pada kelas 3, 4, 5, dan 6
Pertanyaan : <b>Berapa Jumlah siswa dikelas V ?</b>	Jawab : Untuk siswa dikelas V berjumlah 34 anak.
Pertanyaan : <b>Bagaimanakah sistem pelaksanaan pembelajaran pada saat ini mengingat sebelumnya sempat berada di masa pandemic hingga endemic saat ini?</b>	Jawab : Pada saat peraturan pemerintah untuk melakukan pembelajaran daring ya daring melalui google meet dan guru memberikan tugas melalui aplikasi google classroom, tetapi anak-anak mengerjakannya di buku dan

menguploadnya di google classroom. Dan untuk masa saat ini pembelajaran sudah dilakukan seperti biasa dilakukan pertemuan tatap muka .

Pertanyaan :

**apakah setiap pertemua guru memberikn tugas/Latihan kepada siswa? Jika iya tugasnya berupa apa?**

Jawab :

Ya kita mengajar harus sesuai dengan RPP yang ada mulai dari pembukaan sampai dengan penutup otomatis dikegiatan akhir itu terdapat evaluasi, evaluasi disini berupa tugas, tugasnya bermacam-macam bisa memberikan soal secara langsung atau quiz.

Pertanyaan :

**Untuk pengumpulan tugasnya apakah guru memberikan batas waktu pengumpulan? Jika iya biasanya berapa lama?**

Jawab :

Selalu diberikan waktu jika waktunya nutut dikelas. Mapel SKI itu 2Jp tetapi selama pandemic sebelumnya 30 menit dan selama Ramadhan 25 menit. Jadi anak-anak diberikan tugas literasi mencari info dari apa yang mereka baca kemudian dikasih tugas batasnya sampai waktu pelajaran habis. Jika tidak cukup waktunya dijadikan pekerjaan rumah (PR)

Pertanyaan :

**Apa hambatan yang guru alami Ketika melaksanakan proses pembelajaran? Kesulitan apa yang dialami guru terutama pada pembelajara SKI ini?**

Jawab :

Untuk mata pelajaran SKI kesulitan yang saya alami adalah media, apalagi beberapa waktu belakangan ini LCDnya juga kurang maksimal kemari nada hambatan juga jadi anak-anakkan lebi paham menggunakan media

Pertanyaan :

**Apa yag guru lakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut?**

Jawab :

Jadi saya menggunakan metode ceramah dibantu dengan literasi atau membaca. Membaca dengan cara tanpa suara supaya mereka lebih konsentrasi. Setiap anak kan berbeda2 ada yang cerdas membaa cukup satu kali saja ada yang harus membaa berulang kali baru paham, selain itu diskusi kelompok lalu tampil kedepan untuk menjelaskan hasil diskusi.

<p>Pertanyaan :</p> <p><b>Apa yang guru lakukan Ketika mengatasi permasalahan siswa yang susah memahami materi pembelajaran ?</b></p> <p>Jawab :</p> <p>Saya banyak membangun konsentrasi siswa, saya tau tidak ada anak yang bodoh hanya mungkin kurang konsentrasi saja, jadi yang saya lakukan misalnya dengan melakukan ice breaking atau melakukan kegiatan yang bisa membangun konsentrasi siswa contohnya dengan tepuk satu, atau siswa mengikuti apa yang saya katakan.</p>
<p>Pertanyaan :</p> <p><b>Apakah menurut ibu dengan cara yang ibu lakukan dapat mempengaruhi meningkatnya nilai siswa?</b></p> <p>Jawab :</p> <p>Ya insyaallah sangat mempengaruhi untuk meningkatkan konsentrasi siswa.</p>
<p>Pertanyaan :</p> <p><b>Berapa nilai kkm untuk pelajaran SKI di kelas V?</b></p> <p>Jawab :</p> <p>Nilai KKMnya rata-rata 70.</p>
<p>Pertanyaan :</p> <p><b>Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran? Jika iya media apa yang digunakan ?</b></p> <p>Jawab :</p> <p>Paling saya menggunakan video pembelajaran yang sesuai dengan materi</p>
<p>Pertanyaan :</p> <p><b>Apakah ada kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran? Jika ada apa?</b></p> <p>Jawab :</p> <p>Kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran tadi seperti LCD, LCDnya kurang maksimal dan terdapat beberapa hambatan.</p>
<p>Pertanyaan :</p> <p><b>Apakah disaat guru membuat media pembelajaran akan menyita waktu guru ?</b></p>

Jawab :

Ya untuk saya pribadi kesulitan sekali karene pembuatan media pembelajaran ini sangat menyita waktu.

Pertanyaan :

**Apakah pada materi SKI Kisah Teladan Abu Bakar Ash-SHiddiq guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran ?**

Jawab :

Untuk materi kisah teladan abu bakar ini kebetulan belum menggunakan media, karena juga ada kendala waktunya terbatas. Yang biasanya waktunya 35menit dikurangi menjadi 25menit.

Pertanyaan :

**Apakah Semua siswa mempunyai Handphone/Smartphone ?**

Jawab :

Kalau semua siswa tidak mempunyai, akan tetapi yang memiliki orang tuanya.

Pertanyaan :

**Bagaimana menurut pendapat ibu jika pada saat proses pembelajaran diberikan media lain seperti media pembelajaran e-book Menggunakan aplikasi android ?**

Jawab :

Ya sangat sangat membutuhkan, karena kami butuh inovasi media media lain yang lebih bagus untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Pertanyaan :

**Apakah dengan menggunakan media e-book Menggunakan aplikasi android ini akan lebih efisien dalam pelaksanaan pembelajaran ?**

Jawab :

Menurut saya sangat efisien, kalau memang media yang digunakan tidak membutuhkan kuota ataupun wifi saya kira itu bagus. Karena biasanya kendala siswa itu ada di kuota.

**CATATAN LAPANGAN 2**  
**(Wawancara dengan Kepala Sekolah )**

Tanggal : Sabtu, 16 April 2022  
Waktu : 11.00 - Selesai  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah MI Sunan Giri Kota Malang  
Subjek Penelitian : Kepala Sekolah MI Sunan Giri  
Deskripsi :

Wawancara dilakukan bersama Bapak Muhammad Taufiq, beliau merupakan Kepala Sekolah di MI Sunan Giri Kota Malang. Wawancara dilakukan di ruang kepala sekolah pada pukul 11.00 sampai selesai.

Pertanyaan :

**Pada kelas berapa saja mata pelajaran SKI diajarkan ?**

Jawab :

Mata pelajaran SKI diajarkan pada kelas 3, 4, 5, dan 6

Pertanyaan :

**Apakah terdapat perbedaan system pembelajaran dari sebelum pandemic, saat pandem, hingga sampai masa endemic sekarang ini?**

Jawab :

Jelas berbeda banyak factor yang melatarbelakanginya. Kalua sebelum pandemic ya seperti biasanya. Normalitasnya alokasi waktunya per jamnya 35 menit, kemuia kurikulum sesuai dengan yang dikeluarkan pemerintah kamenah KMA 184, kemudian pembelajarannya tatap muka. Tetapi Ketika daring itu kan 80% secara online, sekarang ini setelah pandemic turun ada kolaborasi perpaduan antara sebelum pandemic dan saat pandemic.

Pertanyaan :

**Apakah terdapat kesulitan yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung? Jika ada apa kesulitan yang dialami oleh siswa?**

Jawab :

Untuk kesulitan itu relative ya setiap kelas itu berbeda-beda , tapi pada saat ini jika dibandingkan dengan sebelumnya itu kan mengalami perbedaan , jadi siswa menerima materi itu jika dilihat secara berkesinambungan pas tatap muka itu bagus, tapi pada saat online itu turun karena secara online itu guru dalam menyampaikan materi terbatas, ada kebijakan bahwa kurikulumnya dikurangi KDnya diambil yang urgent saja.

Pertanyaan :

**Apakah terdapat kesulitan yang dialami guru pada saat proses pembelajaran berlangsung? Jika ada apa kesulitan yang dialami oleh guru?**

Jawab :

Kalau pada saat pembelajaran berlangsung mungkin tidak terdapat kesulitan ini juga relative, tapi bisa dilihat system pembelajarannya kan ada KD yang dikurangi karena tidak semua KD itu dapat diajarkan. Lalu guru mempersiapkan semua perangkat pembelajarannya. Tergantung pribadi guru.

Pertanyaan :

**Apakah guru menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar dikelas? Jika iya media apa saja yang digunakan.**

Jawab :

Sepengetahuan saya ada digunakan sekali-kali, jika guru-guru lebih kreatif lagi mereka bisa memanfaatkan proyektor yang digunakan sebagai media visual. Tetapi sepertinya media yang lain alat praktik itu mungkin belum sering digunakan.

Pertanyaan :

**Apakah mata pelajaran SKI diajarkan oleh guru kelas atau guru khusus maple ski?**

Jawab :

Untuk mata pelajaran SKI gurunya di bidang guru Agama.

Pertanyaan :

**Apakah selama ini sudah ada yang pernah menggunakan media e-book Menggunakan aplikasi android ini dalam pembelajaran di kelas?**

Jawab :

Selama ini belum ada, baru ini saja.

Pertanyaan :

**Menurut bapak Apakah dengan menggunakan media e-book  
Menggunakan aplikasi android ini akan lebih efiesin dalam  
pelaksanaan pembelajaran ?**

Jawab :

Menurut saya sangat efisienn, sangat jelas membantu siswa saya juga sudah melihat sampean pada saat praktik di lapangan tadi, sangat-sangat efisien untuk digunakan.

## Lampiran 15

### Dokumentasi

#### A. Sekolah MI Sunan Giri Kota Malang



MI Sunan Giri Kota Malang

#### B. Wawancara



Wawancara pertama dengan Kepala Sekolah pada saat pra-penelitian



Wawancara dengan Kepala Sekolah MI Sunan Giri Kota Malang



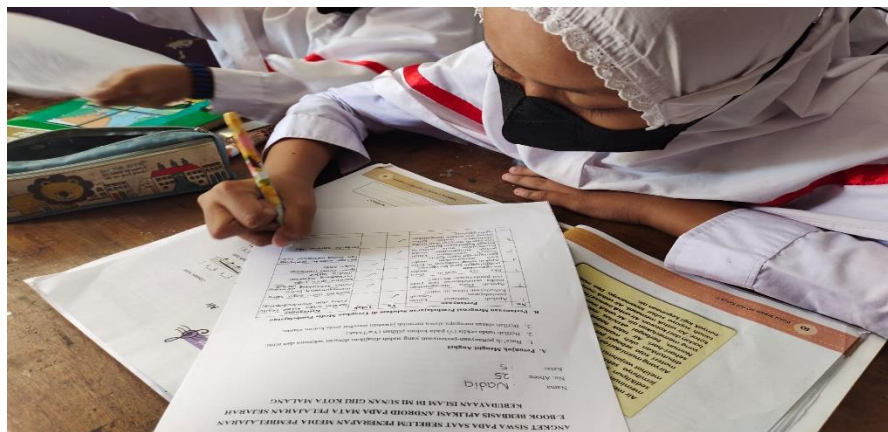
Wawancara dengan Guru Kelas V Mata Pelajaran SKI MI Sunan Giri

### C. Pelaksanaan dan Pengerjaan Soal Pre-Test



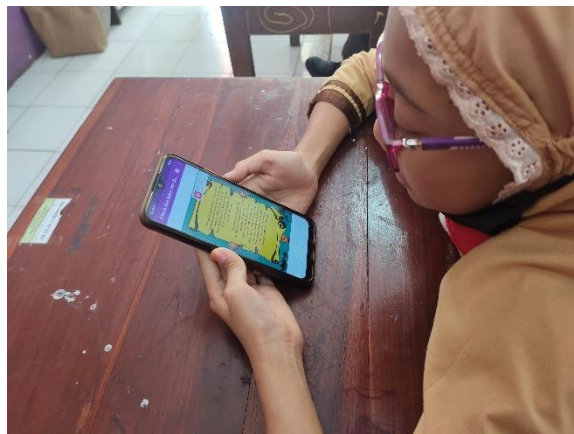
Pengerjaan soal pre-test di ruang kelas V

#### D. Pelaksanaan Pengisian Angket Sebelum Penerapan Media Pembelajaran

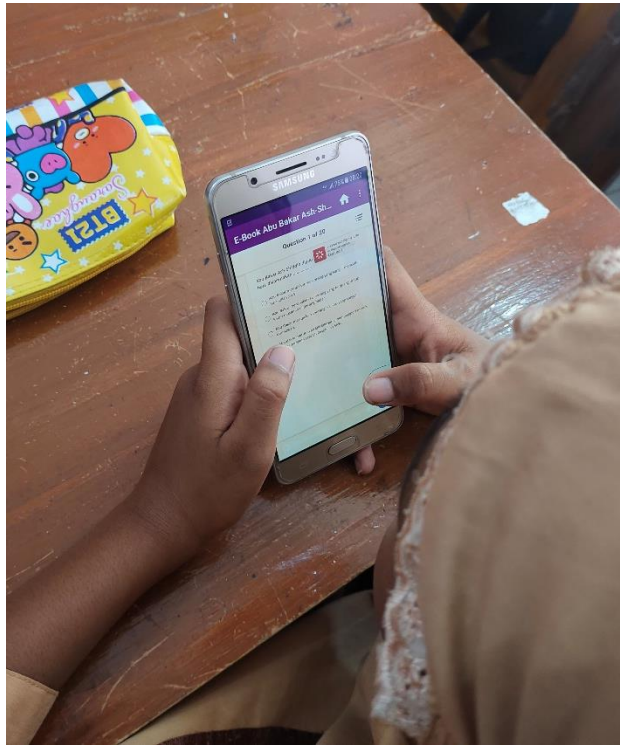


Pengisian Angket Sebelum Penerapan Media Pembelajaran

## E. Penerapan Media E-Book Menggunakan Aplikasi Android



## F. Pelaksanaan dan Pengerjaan Post-Test



G. Pelaksanaan Pengisi Angket Sesudah diterapkan Media Pembelajaran



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Tri Virama Dhani

Tempat, Tanggal Lahir : Bengkulu, 4 Januari 2000

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2018

Alamat : Jl. MT. Haryono. No.67 Kel.Bajak. Kec.Teluk  
Segara Kota Bengkulu. 38118.

E-mail : [triviramadhani27@gmail.com](mailto:triviramadhani27@gmail.com)

No. Telp/ HP : 089628612973

Motto : “ Percayalah pada kemampuan diri sendiri “

Riwayat Pendidikan : 1. TK Aisyah 1 Kota Bengkulu  
2. SDN 1 Kota Bengkulu  
3. SMPN 1 Kota Bengkulu  
4. SMAN 6 Kota Bengkulu  
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang