

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DINASTI ABBASIYAH BERBASIS *SMARTPHONE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS XI MA

Fakhri Fauzi, Rodhatul Jennah, Mukhlis Rohmadi

Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia
fauzifakhri442@gmail.com

Article History

Received: 10 Januari 2025, Accepted: 04 Februari 2025, Published: 15 Februari 2025

Abstrak

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Palangka Raya sering kali menghadapi kendala dalam menarik minat peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional sehingga kurang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone* dirancang untuk meningkatkan kualitas dan pemahaman pembelajaran SKI. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan *define, design, develop, disseminate* terdiri dari pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Proses pengembangan melibatkan validasi ahli, uji coba, dan revisi memastikan kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi yang dikembangkan mampu memfasilitasi pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis *smartphone* efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik materi dinasti Abbasiyah. Selain itu, media juga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Smartphone; Android, Islam, Abbasiyah

Abstract

The teaching of Islamic Cultural History (SKI) at Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Palangka Raya often faces challenges in attracting students' interest. The learning media used tends to be conventional, making it less suitable for the needs of the current digital generation. The research aims to develop smartphone-based learning media designed to enhance the quality and understanding of SKI learning. The research uses the Research and Development method with the define, design, develop, disseminate approach, which consists of definition, design, development, and dissemination. The development process involves expert validation, testing, and revision to ensure the media's feasibility. The research results show that the developed application is capable of facilitating more interactive and engaging learning for students. In conclusion, smartphone-based learning media is effective in enhancing students' interest and understanding of Abbasid dynasty material. Additionally, the media can also serve as an innovative alternative in technology-based learning in line with the needs of modern education.

Keyword: Learning Media; Smartphone; Android; Islam; Abbasiyah

To cite this article:

Fauzi, F., Jennah, R., & Rohmadi, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran dinasti abbasiyah berbasis *smartphone* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 61–70. doi: [10.17977/um038v8i12025p061](https://doi.org/10.17977/um038v8i12025p061)

PENDAHULUAN

Zaman semakin maju memerlukan kreativitas guru memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran (Vitaningsih et.al, 2023). Namun guru belum mengintegrasikan pembelajaran berbasis android pada proses pembelajaran di Madrasah. Hal ini dimaksudkan agar kelas dapat berjalan dengan lancar (Fadilah et al., 2023). Pendidikan mencakup semua peristiwa pembelajaran yang terjadi sepanjang hidup dalam segala situasi dan kondisi. Fakta bahwa pendidikan adalah proses seumur hidup (*long life education*) (Agustin Purba et al., 2023).

Dalam rangka membantu mencapai tingkat keselamatan dan kesenangan terbaik sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat, pendidikan bertujuan untuk membimbing semua kodrat manusia (Pristiwanti et al., 2022). Pada proses pembelajaran media memiliki peran sangat penting mencapai tujuan pembelajaran. Buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik, televisi, dan komputer adalah contoh-contoh alat bantu yang nyata yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari bahan pengajaran, menurut Gagne dan Briggs (Jannah, 2009). Segala sesuatu digunakan sebagai alat penyaluran pesan (materi), menarik perhatian, minat dan motivasi siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran di sebut media pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Terutama pada mata pelajaran SKI memerlukan kreatifitas guru menggunakan media pembelajaran, supaya siswa tertarik pada proses belajar.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran penting untuk siswa di lembaga pendidikan berbasis Islam (Istiqomah et al., 2023). Fokus dari Sejarah Kebudayaan Islam adalah bagaimana kebudayaan Islam dapat dikembangkan dengan mengambil inspirasi kejadian-kejadian bersejarah (Islam), meneladani para tokoh terhormat dan menghubungkan aspek sosial, politik, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan teknologi dan seni (Hasmar, 2020). Teknologi sangatlah penting, hal ini menunjukkan betapa cepat perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, namun tetap perlu disikapi, dipahami, dan dimanfaatkan (Radiansyah, 2020). Era globalisasi sangat mementingkan kemahiran dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Abadi, 2022). Banyak individu dan ilmuwan Islam lahir yang memberikan pengaruh terhadap kemajuan IPTEK saat ini. Termasuk Al-Khawarizmi sebagai ilmuwan bidang matematika (Perkasa et al., 2021). Tanpa penemuan beliau komputer tidak dapat beroperasi karena menggunakan jalur elektronik, hanya mengenali dua situasi, yaitu hidup (1) dan mati (0), begitu juga dalam pembuatan aplikasi android.

Aplikasi Android adalah gadget dibuat khusus untuk sistem operasi Android, menyediakan sejumlah fungsi, termasuk dalam bidang pendidikan. Bahasa pemrograman Java atau Kotlin, sering disebut sebagai bahasa pemrograman konvensional, biasanya digunakan untuk membuat aplikasi Android (Wanda et al., 2023). Bahasa pemrograman konvensional biasanya memiliki sintaks lebih tradisional dan mengacu pada bahasa pemrograman lebih tua. Ini mencakup bahasa pemrograman seperti Java, C, dan C++ (Rahayu et al., 2022). Menggunakan *Kodular Web* sebagai bahasa pemrograman pada penelitian dan pengembangan ini, menawarkan alat pemrograman blok untuk membuat aplikasi Android yang sebanding dengan *MIT App Inventor*. (Basith, 2022). Dengan kata lain, *developer* dapat membuat aplikasi Android tanpa mengetik kode program secara manual.

Akan lebih mudah bagi pengembang untuk mengunggah aplikasi Android pada *Kodular Store*, membuat blok program IDE ekstensi yang sesuai kebutuhan berkat kemampuan ekstra *Kodular*, yang mencakup *Kodular Store* dan *Kodular Extension IDE* (Muhamad Taufik Hidayat & Yoyo Zakaria, 2023). Keunggulan *Kodular Web* adalah fungsionalitas pemrograman bloknya, yang menghilangkan kebutuhan akan kode pemrograman manual saat mengembangkan aplikasi Android. Kode dapat diubah agar sesuai dengan tema dalam hal antarmuka/GUI, sehingga memberikan tampilan lebih kontemporer dan halus pada aplikasi kita (Azman et.al, 2023).

Berkat fungsionalitas pemrograman blok *Kodular Web*, sehingga membuatnya sangat mudah bagi para pengembang pemula untuk menjalankan program. Hal ini memfasilitasi pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

Q.S. Al-Ahzab : 33 ayat 21 Allah SWT. berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۚ (الاحزاب/ ٣٣ : ٢١)

Artinya: “Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah” (Taufiq, 2019).

Ayat diatas memberikan pemahaman, Rasulullah SAW menggunakan media dalam menyebarkan ajaran beliau melewati sabda dan perbuatan.

Hasil observasi di Madrasah Aliyah Miftahul Jannah pada siswa kelas XI mayoritas siswa menggunakan smartphone android. Kemudian pada saat pembelajaran berlangsung, pembelajaran di Madrasah Aliyah Miftahul Jannah menggunakan media pembelajaran seperti microsoft power point (PPT). Terkadang guru juga menggunakan video sebagai media pembelajaran SKI didalam kelas, tetapi hal tersebut justru membuat siswa mengantuk karena video ditampilkan terlalu lama dan membosankan.

Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran SKI, Ibu Sri Sukaprihatin, S.Pd., mengungkapkan bahwa, “mata pelajaran SKI dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Kesulitan utama yang dialami siswa terutama terdapat pada materi Dinasti Abbasiyah, di mana mereka mengalami kesulitan dalam mengingat para tokoh serta menghafal wilayah-wilayah yang ada pada masa itu”. Oleh karena itu, materi Dinasti Abbasiyah sebagai acuan utama dalam penelitian ini dikarenakan tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami topik tersebut.

Dari hasil yang di dapat peneliti dalam menganalisis data ujian siswa mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah Miftahul Jannah kelas XI menunjukkan kondisi yang mengkhawatirkan, di mana sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mencapai ketuntasan belajar. Dengan hanya 24% siswa yang dinyatakan tuntas dan 76% yang belum mencapai standar, jelas bahwa metode pembelajaran yang ada kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi. Mengingat KKM yang ditetapkan adalah 75, hasil ini mencerminkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran aplikasi Android atau *Smartphone* pada materi Dinasti Abbasiyah menjadi solusi yang sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

METODE

Penelitian termasuk dalam kategori penelitian desain dan pengembangan, yang juga disebut sebagai *Design and Development Research*. Menurut Sugiono, metode penelitian desain dan pengembangan adalah teknik penelitian digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya (Sugiyono, 2022).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Dinasti Abbasiyah berbasis *Smartphone*. Estimasi waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah dari bulan September – Oktober 2024. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Palangka Raya sebanyak 18 siswa. Mereka menjadi subjek utama dalam uji coba produk untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi Android. Proses validasi produk dilakukan oleh tiga kategori ahli, yaitu validator ahli media yang bertugas mengevaluasi aspek teknis, desain antarmuka, navigasi, dan kemudahan penggunaan aplikasi. Ahli

ini biasanya memiliki latar belakang di bidang teknologi pendidikan atau desain multimedia. Ahli materi memastikan bahwa konten pembelajaran SKI yang disampaikan dalam aplikasi akurat, sesuai kurikulum, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Ahli ini umumnya adalah dosen atau guru yang berkompeten dalam bidang studi SKI. Dan ahli bahasa bertugas memeriksa kejelasan bahasa, struktur kalimat, dan kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa. Ahli ini memiliki kompetensi dalam bidang linguistik atau pendidikan bahasa.

Model penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Thigarajan yang sering disebut dengan istilah 4D (Nova Yoga, 2022). Sugiyono menyatakan bahwa model 4-D terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: Pendefinisian (*define*) langkah untuk mengidentifikasi dan menetapkan persyaratan yang harus dipenuhi pada pengembangan pembelajaran; Perancangan (*design*) *Story Board*, pengorganisasian materi dalam media (*layout*), pembuatan skenario pembelajaran, pengumpulan informasi, dan pembuatan soal-soal latihan yang ditampilkan pada media yang telah dibuat, merupakan bagian perancangan; Pengembangan (*development*) validasi ahli dan review sebelum diujicobakan kepada siswa; Penyebaran (*disseminate*) tahap penyebarluasan media yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2022).

Ada dua kategori data pada tahap pengembangan ini: kualitatif dan kuantitatif. Guru mata pelajaran SKI menyediakan data kualitatif, sementara hasil kuesioner pengujian produk penelitian, serta validasi ahli materi, media, dan bahasa, menyediakan data kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Sebelum menggunakan angket, angket divalidasi oleh ahli instrumen penelitian (M. Afdhal Chatra P, Komang Ayu Henny Achjar, Ningsi, M. Rusliyadi, Zaenurrosyid, Nini Apriani Rumata, Iin Nirwana, 2023).

HASIL

Tahap analisis kebutuhan adalah tahap awal dari pengembangan ini. Para guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar mereka untuk memastikan bahwa materi yang diberikan kepada siswa dapat dipahami, menurut pengamatan dan wawancara peneliti. Diharapkan bahwa pembuatan bahan ajar SKI berbasis aplikasi Android akan semakin menarik minat siswa terhadap materi Dinasti Abbasiyah. Karena Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Palangka Raya belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android (hasil wawancara).

Kekurangan media pembelajaran, Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Palangka Raya telah membuat siswa meragukan kemampuan mereka untuk memahami materi Dinasti Abbasiyah karena mereka menganggapnya membosankan. Karena peneliti percaya bahwa hal ini sangat merugikan, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran guna menyelesaikan masalah tersebut. Tujuan pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone* adalah menjadikan siswa mudah memahami materi dan meningkatkan *output* belajar mereka. Tidak hanya itu, media pembelajaran ini bisa diakses dari mana saja dan kapan saja, supaya siswa dapat belajar secara mandiri terkait materi Dinasti Abbasiyah.

Peneliti mengumpulkan sejumlah referensi berkaitan dengan produk yang dikembangkan berdasarkan temuan analisis kebutuhan lapangan. Menyesuaikan kurikulum 2013 mata pelajaran SKI, peneliti pertama-tama menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan bahan ajar. Tahap selanjutnya adalah membuat RPP dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI (Abdurrokhim et al., 2022). Selain itu, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa kuesioner validasi untuk ahli bahasa, media, dan materi serta instrumen respons siswa. Data wawancara dan pelaksanaan rencana pelajaran menghasilkan pendefinisian (*define*) Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Abbasiyah, yang berfungsi sebagai panduan untuk pembuatan media pembelajaran SKI berbasis aplikasi Android.

Setelah memperoleh keperluan pengembangan media berdasarkan tahap pendefinisian (*define*), peneliti melanjutkan tahap kedua, perancangan (*design*). Menyusun dan mengorganisir bahan atau produk yang akan dibuat dikenal sebagai tahap desain (Abdillah et al., 2021). Adapun desain media pembelajaran yang diterapkan, yaitu membuat RPP & *storyboard*. Kemudian produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android upaya meningkatkan output belajar SKI siswa kelas XI MA Miftahul Jannah Palangka Raya.

Media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android berhasil dikembangkan menggunakan bantuan *Capcut*, *Media.io* sebagai editing suara, *Wordwall* sebagai pembuatan kuis, *Teachermade* sebagai tempat evaluasi, dan *Kodular Web* sebagai wadah pembuatan aplikasi android. Pengguna dapat mengakses media pembelajaran berbasis aplikasi android melalui *Whatsapps Group* maupun *Google Drive*. Berikut aplikasi android yang telah dikembangkan:



Gambar 1. Cover aplikasi

Pada bagian cover aplikasi terdapat logo kampus dan madrasah, judul, logo aplikasi, kelas, nama madrasah, dan tombol mulai aplikasi. Cover aplikasi dibuat sebagai identitas aplikasi, dirancang menarik agar meningkatkan ketertarikan siswa mempelajari materi Dinasti Abbasiyah.



Gambar 2. Menu

Tampilan menu tertulis ucapan selamat datang dan terdapat gambar ulama terkenal yaitu Al-Khawarizmi ilmuwan al-jabar, memperkenalkan bahwa teknologi elektronik saat ini bermula dari ulama muslim terkenal. Kemudian terdapat judul materi serta tombol pilihan mengarah pada tujuan pembelajaran, materi, kuis, evaluasi, biografi pengembang, dan petunjuk penggunaan.

Pada bagian tujuan pembelajaran dibuat menyesuaikan KD dan indikator pencapaian sesuai buku kementerian agama. Tujuan pembelajaran dibuat untuk menghasilkan hasil belajar yang jelas, seperti penguasaan materi atau perubahan sikap yang diharapkan. Materi pembelajaran disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android disesuaikan dengan buku dari kementerian agama dan sedikit tambahan sebagai wawasan siswa. Diantara materi-materi tersebut antara lain yaitu sejarah lahirnya dinasti Abbasiyah, tokoh-tokoh berperan dalam pembentukan dinasti Abbasiyah, khalifah-khalifah masa dinasti Abbasiyah, masa kejayaan dinasti Abbasiyah, perpindahan kawasan ke Baghdad dan kemunduran dinasti Abbasiyah.

Selanjutnya adalah tampilan kuis yang memuat soal untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Dinasti Abbasiyah. Setelah mengerjakan kuis, siswa dapat melihat benar dan salahnya jawaban mereka, siswa dapat merevisi dan meningkatkan semangat mereka dalam kegiatan pembelajaran. Tampilan berikutnya evaluasi pembelajaran, dengan memasukkan identitas siswa dapat langsung mengerjakan soal-soal didalamnya. Evaluasi bertujuan mengetahui *output* belajar siswa selama masa pembelajaran.

Dari semua hasil yang telah didapatkan di atas tentu divalidasi lagi dengan parah ahli sesuai dengan bidang masing-masing baik itu media, materi, dan Bahasa. Untuk hasil validasinya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

NO	VALIDATOR	JUMLAH SKOR	PRESENTASE VALIDASI
1	Ahli Media	79	98,7%
2	Ahli Materi	47	83,9%
3	Ahli Bahasa	18	75%
TOTAL		144	86% (Valid)

Beranjak dari hasil validasi yang di dapat dari berbagai ahli dilanjutkan dengan melakukan uji coba terhadap siswa dari skala kecil hingga skala besar dengan hasil pada tabel 2. Hal ini dilakukan untuk memperoleh tanggapan saat media digunakan secara mandiri atau berkelompok maupun saat pembelajaran.

Tabel 2. Uji coba skala kecil dan luas

No	Jenis Uji Coba	Jumlah Responden	Skor	Rerata Presentase
1	Skala Kecil	6	384	80%
2	Skala Luas	18	1176	81,6%

Uji coba skala kecil siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi Android. Mereka merasa terbantu dan lebih termotivasi untuk belajar. Beberapa kritik yang muncul terkait kendala teknis menunjukkan adanya ruang untuk pengembangan lebih lanjut agar aplikasi ini semakin efektif.

Hasil uji coba skala luas, sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi Android. Namun, terdapat beberapa saran yang menunjukkan perlunya peningkatan dalam hal desain, fitur diskusi, dan mengatasi tantangan teknis untuk pengalaman belajar yang lebih optimal.

PEMBAHASAN

Validasi ahli media dilaksanakan dosen IAIN Palangka Raya dalam satu tahap. Hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa diperlihatkan pada tabel 1. Validasi ahli media terdiri pada dua aspek, yaitu aspek rekayasa media dan komunikasi. Hasil dianalisis dan dikonversikan. Hasil analisis dari ahli media menyatakan media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android mendapat kriteria sangat layak dengan presentase hasil 98,75%. Dilakukan sedikit revisi untuk menambah menu petunjuk penggunaan. Data hasil validasi materi yang didapat dikonversikan kemudian dapat dinyatakan materi pembelajaran pada media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android memperoleh kriteria sangat layak dengan presentase hasil 83,9%. Hasil validasi bahasa menyatakan, bahasa dalam media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android mendapat presentase nilai 75% dengan kriteria layak digunakan dengan sedikit revisi pada kesalahan penulisan dan pengucapan yang kurang tepat.

Pengujian lapangan skala kecil dilakukan setelah melewati tahap validasi. Tujuan dari pengujian skala kecil adalah mendapatkan penilaian umum tentang kualitas produk yang dihasilkan (Sari & Sugiyarto, 2015). Uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa Madrasah Aliyah Miftahul Jannah kelas XII sebanyak 6 orang (Fichan et.al, 2022). Pemilihan acak digunakan untuk memilih siswa. Mendapat kriteria sangat layak, hasil uji coba menunjukkan presentase sebesar 80% ditampilkan pada tabel 2. Siswa menyukai media pembelajaran SKI berbasis aplikasi Android karena menurut mereka tampilan aplikasi menarik dan tidak membosankan.

Adapun tanggapan siswa terhadap belajar menggunakan aplikasi Android berdasarkan data rata-rata skor dan kriteria tanggapan, yaitu kemudahan akses dan penggunaan "Belajar menggunakan aplikasi Android sangat memudahkan kami dalam mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. Aplikasinya mudah dipahami dan digunakan, bahkan bagi kami yang tidak terlalu terbiasa dengan teknologi canggih." Peningkatan motivasi belajar "Aplikasi ini membuat belajar lebih menarik dan tidak membosankan. Adanya fitur interaktif seperti kuis dan video pembelajaran meningkatkan semangat kami untuk belajar lebih giat." Pengayaan materi "Materi yang disajikan dalam aplikasi sangat lengkap dan membantu kami memahami pelajaran dengan lebih baik. Ada penjelasan tambahan yang tidak selalu kami dapatkan di kelas." Efisiensi waktu "Belajar menggunakan aplikasi Android sangat efisien karena kami tidak perlu membawa banyak buku. Semua materi ada dalam satu aplikasi." Tantangan teknologi (Tanggapan yang lebih kritis) "Meskipun aplikasi ini sangat membantu, terkadang ada kendala seperti jaringan internet yang lambat atau perangkat kami yang kurang mendukung. Namun secara keseluruhan, pengalaman belajar menjadi lebih baik." Saran perbaikan "Akan lebih bagus jika aplikasi ini memiliki fitur diskusi langsung dengan guru atau teman sehingga kami bisa berdiskusi lebih interaktif saat mengalami kesulitan."

Tahap selanjutnya adalah uji coba skala besar kepada siswa kelas XI MA Miftahul Jannah Palangka Raya. Media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android disebarkan kepada para siswa melalui *Google drive* dan *WhatsApp Group*. Dilakukan kepada 18 siswa kelas XI. Uji coba dilaksanakan agar mengetahui bagaimana respon siswa pada produk dan mengetahui kelayakan media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android yang dikembangkan. Hasil uji coba skala besar menyatakan presentase nilai 81,6% kriteria sangat layak. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android sangat layak dijadikan alat pembelajaran siswa kelas XI materi Dinasti Abbasiyah.

Berikut adalah tanggapan siswa terhadap belajar menggunakan aplikasi android berdasarkan data responden pada uji coba skala luas, yaitu kemudahan akses dan keterjangkauan "Aplikasi

Android ini memudahkan kami untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Kami tidak perlu membawa buku yang banyak karena semua materi sudah tersedia di aplikasi." Peningkatan minat belajar "Belajar menggunakan aplikasi Android membuat pelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan. Fitur interaktifnya, seperti kuis dan animasi, membuat kami lebih bersemangat untuk belajar." Relevansi materi "Materi yang disajikan sangat sesuai dengan kebutuhan kami di sekolah. Penjelasan nya jelas, dan ada tambahan informasi yang membantu memahami topik dengan lebih mendalam." Tantangan teknis (*Tanggapan yang sedikit kritis*) "Meskipun aplikasinya sangat bermanfaat, ada beberapa kendala yang kami alami, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Beberapa dari kami juga memiliki perangkat yang kurang mendukung aplikasi." Efektivitas pembelajaran "Dengan adanya aplikasi ini, waktu belajar terasa lebih efisien. Kami bisa langsung mengulang materi yang belum dipahami tanpa harus menunggu penjelasan di kelas." Saran untuk pengembangan "Akan lebih baik jika aplikasi ini memiliki fitur untuk berdiskusi langsung dengan guru atau teman agar kami bisa menyelesaikan soal yang sulit dengan cepat. Selain itu, desain aplikasi bisa dibuat lebih menarik lagi."

Penelitian oleh Rizky Rizal Fanani dkk., pembuatan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan standar proses pembelajaran, khususnya membantu siswa memahami, menyerap dan menangkap materi pembelajaran. Selain teknik, media juga memainkan peran penting dalam pendidikan (Rizal Fanani et al., 2021). Jika metode komunikasi dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka tentang topik guru, kegiatan pembelajaran akan memiliki nilai yang lebih bermakna (Nafi'a et al., 2020).

Tujuan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis aplikasi Android ini adalah untuk membantu dan mendukung siswa dalam proses belajar mereka (Helnanelis & Anam, 2023). Diharapkan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android memberi dampak positif kepada siswa, dalam mempelajari dan memahami pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Dinasti Abbasiyah.

Empat langkah pembuatan media pembelajaran SKI berbasis aplikasi Android: *define, design, develop, dan disseminate*. Media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli media, materi, dan bahasa. Setelah menyelesaikan langkah-langkah ini, kemudian mengalami sedikit revisi untuk memperbaiki kekurangan pada media pembelajaran SKI berbasis aplikasi Android (Vitianingsih et.al, 2023).

Keuntungan media pembelajaran Dinasti Abbasiyah berbasis *Smartphone* yang dikembangkan adalah aplikasi berukuran 20 MB dapat diinstal di *smartphone* siswa tanpa menyebabkan masalah ruang penyimpanan, antarmuka aplikasi dibuat semenarik mungkin dengan berbagai gambar yang terang dan jelas, aplikasi memiliki banyak fitur seperti video, kuis, dan evaluasi. Media pembelajaran Dinasti Abbasiyah berbasis *Smartphone* juga memiliki kelemahan, seperti aplikasi ini hanya berfokus pada satu bab dan fitur-fitur seperti video, kuis, evaluasi memerlukan koneksi internet.

Aplikasi Android yang menjadi dasar produk media pembelajaran SKI memiliki karakteristik bisa diakses dari mana saja dan kapan saja, membantu siswa memahami, mengingat materi tentang Dinasti Abbasiyah. Hasil pengembangan berupa produk media yang telah melalui tahap pengujian dan validasi para ahli media, materi dan bahasa. Dengan demikian, produk tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Dinasti Abbasiyah.

Siswa yang menggunakan media pembelajaran SKI berbasis aplikasi Android, dianggap berkinerja lebih baik daripada mereka yang menggunakan teknik pengajaran tradisional. Sejalan

dengan tujuannya, media tidak hanya memiliki komponen artistik tetapi juga memfasilitasi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Sukmawati et al., 2022).

SIMPULAN

Hasil pembahasan diatas disimpulkan, media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android diperuntukkan kepada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Palangka Raya telah dinyatakan sangat layak digunakan. Hal ini berdasarkan acuan hasil validasi para ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon siswa terhadap produk. Selanjutnya, media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Dinasti Abbasiyah dilihat dari respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran SKI berbasis aplikasi android. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu diharapkan bisa melakukan pengembangan dengan konsep yang lebih lengkap, seperti pemilihan materi yang lain, penambahan fitur-fitur menarik sesuai dengan kebutuhan. Sehingga, media pembelajaran dapat digunakan semaksimal mungkin.

DAFTAR RUJUKAN

- Abadi, H. P. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis STEAM Sebagai Solusi dari Tantangan Kemajuan IPTEK dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 6556–6560.
- Abdillah, Y., Susilaningih, S., & Wedi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Tutorial Materi Tata Surya Untuk Membantu Siswa Belajar Di Rumah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 98–107. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p098>
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abdurrokhim, A., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Dengan Pendekatan Guided Discovery Berbantuan Hypermedia Untuk Siswa SMP. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 121–131. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p121>
- Agustin Purba, S., Dary DN, W. U., Hidayah, N., & Siahaan, A. (2023). Peranan Mahasiswa KKN 17 UINSU dalam Meningkatkan Mutu Desa Kelumpang Kampung, Kecamatan Hambaran Perak Kabupaten Deli Serdang Berbasis Agama, Pendidikan, Ekonomi, Teknologi, dan Kesehatan. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1291–1300. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i2.5234>
- Basith, A. (2022). Aplikasi permainan pengenalan nama – nama Provinsi di Indonesia melalui game android dengan menggunakan kodular. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(2), 66–70. <https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i2.347>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiaawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>
- Helnanelis, H., & Anam, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Digital (API) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTs Pada Materi Hutang Piutang. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1768–1773. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5572>
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106. <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.

- M. Afdhal Chatra P, Komang Ayu Henny Achjar, Ningsi, M. Rusliyadi, Zaenurrosyid, Nini Apriani Rumata, Iin Nirwana, A. A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Muhamad Taufik Hidayat, & Yoyo Zakaria. (2023). Pembuatan Aplikasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Kodular Sebagai Alat Bantu Pembelajaran. *ICT Learning*, 7(1). <https://doi.org/10.33222/ictlearning.v7i1.2916>
- Nafi'a, M. Z. I., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 272–281. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p272>
- Nova Yoga, S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Seni Melalui Revitalisasi Uswah Hasanah. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1456>
- Perkasa, A. D., Faohan, M. L., Dewi, K., Aulia, G. I., & Fajrusallam, H. (2021). Penemuan Muhammad Bin Musa Al Khawarizmi. *Jurnal Soshum Insentif*, 4(2), 130–136.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Radiansyah, D. (2020). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Remaja Islam (Studi Kasus di Kampung Citeureup Desa Sukapada). *Jaqfi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 3(2), 76–103. <https://doi.org/10.15575/jaqfi.v3i2.9568>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4).
- Riani, S., Hindun, I., & Krisno Budiyanto, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bioteknologi Modern Siswa Kelas XII SMA. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 1(1). <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i1.2298>
- Rizal Fanani, R., Patoni, A., & Wijayanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Tadarus*, 10(1), 111–130. <https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Kodular Assisted Mathematics Digital Teaching Materials. *Duconomics Sci-Meet (Education & Economics Science Meet)*, 2, 93–103.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multi Media Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berkritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmawati, F., Santosa, E. B., & Rejekingsih, T. (2022). *Pembelajaran menyenangkan dengan virtual reality*. Pradina Pustaka.
- Taufiq, M. (2019). *Qur'an Kemenag In MS. Word*. LPMQ.
- Wanda, S. S., Purnawati, N. W., Sepriano, S., Syauki, A., Triadi, A., Sulistyowati, S., Farkhan, M., Khadafi, S., Hayati, N., & Irmawati, I. (2023). *Pengantar Ilmu Komputer: Panduan Komprehensif bagi Pemula*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>