

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ANDROID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN TARIKH SISWA KELAS X SMK  
MUHAMMADIYAH SAWANGAN**

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Suyoko

NIM: 1804010033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

**2022**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Mata pelajaran Tarikh atau Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di SMK Muhammadiyah Sawangan. Mata pelajaran Tarikh ini bertujuan untuk memahamkan siswa tentang sejarah dan peristiwa-peristiwa yang sudah dialami umat islam dari zaman nabi hingga zaman modern yang kemudian siswa dapat mengambil pelajaran dan keteladanan dari peristiwa tersebut untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan pelaksanaan pembelajaran Tarikh atau Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga dipengaruhi oleh pola pikir konvensional masyarakat yang menjadikan sejarah Islam belum dapat membuahkan semangat progresif secara substansial dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran sejarah Islam juga terkesan konvensional dimana hanya cenderung menampilkan informasi dengan berbasis waktu sejarah yang bersifat ensiklopedis naratif dan kurang memperhatikan penyampaian nilai dan kedalaman dari suatu informasi masa lampau. Kajian sejarah Islam yang konvensional tersebut menimbulkan kesan yang membosankan dan

mengulang-ulang sehingga sulit untuk menyampaikan materi sejarah yang menarik.<sup>1</sup>

Selain itu pembelajaran yang masih terlalu berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang kritis dan berpikir secara aktif dalam pembelajaran. Ketidakmampuan siswa dalam memahami materi yang ada juga berdampak terhadap hasil belajar atau nilai evaluasi siswa yang sebagian besar siswa mendapatkan nilai rendah. Sebagaimana penjelasan di atas proses pembelajaran dinilai kurang efektif dalam menghasilkan nilai maksimal bagi siswa.

Pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa dan memberikan pemahaman materi kepada siswa tersebut. Pembelajaran dinilai berhasil apabila mampu memberikan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai-nilai` dalam diri siswa. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar (*make student learn*) yang bertujuan untuk membantu siswa belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merencanakan kegiatan serta menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui, mengalami dan melakukan sesuatu yang pada akhirnya siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pembentukan sikap dan keterampilan.<sup>2</sup> Di dalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang menjadi faktor keberhasilan seperti

---

<sup>1</sup> Uswatun Khasana, “*Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam*”, El Tarikh 01, No 2 (2020): 26

<sup>2</sup> Helmiati, “*Micro Teaching: Melatih Ketrampilan Mengajar*”, (Aswaja Pressindo: Yogyakarta, 2013), hal.3

kemampuan guru, kemampuan siswa, bagaimana cara guru menyampaikan pembelajaran dan bagaimana guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang ada untuk mendukung keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat berguna untuk meningkatkan suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Efektivitas pembelajaran sangat tergantung pada ketersediaan perlengkapan dan fasilitas pembelajaran. Dengan penggunaan media dan alat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, karakteristik siswa, materi, dan metode pembelajaran efektivitas pembelajaran akan lebih meningkat. Mengingat begitu besarnya pengaruh media atau alat dalam pembelajaran maka optimalisasi penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Di zaman modern ini muncul berbagai fasilitas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Salah satu fasilitas yang dapat dimanfaatkan adalah dengan begitu banyaknya siswa yang memiliki hp android dengan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah pembelajaran, khususnya pembelajaran Tarikh di SMK Muhammadiyah Sawangan. Namun sayang, hal tersebut belum terlalu dimanfaatkan dengan optimal baik oleh siswa maupun guru. Penggunaan fasilitas yang ada di dalam

*handphone android* dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan media tersebut.

SMK Muhammadiyah Sawangan dijadikan tempat penelitian dikarenakan beberapa faktor, diantaranya adalah hasil observasi yang menunjukkan bahwa nilai UAS murni semester gasal mata pelajaran Tarikh menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dengan rata-rata nilai siswa 65.5. Untuk itu perlu adanya inovasi pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android*. Selain itu pelaksanaan penelitian juga didukung dengan adanya jaringan internet stabil dan seluruh siswa yang menggunakan *handphone android* sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis android.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk menggunakan aplikasi android yang dapat dipasang di *handphone android* dalam proses pembelajaran Tarikh kelas X di SMK Muhammadiyah Sawangan. Dimana di dalam aplikasi tersebut terdapat penjelasan materi yang ditampilkan dalam bentuk teks, audio, video dan bagan untuk mempermudah memahami materi *Tarikh* yang ada. Selain itu terdapat video-vidio untuk memperjelas materi dan kuis sederhana untuk menguji kemampuan siswa. Dengan aplikasi ini diharapkan siswa lebih mudah memahami materi, menguasai materi dan aktif dalam pembelajaran serta meningkatkanya hasil pembelajaran.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas penulis berencana membuat penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID DALAM**

## **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN TARIKH SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH SAWANGAN.**

### **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk membatasi dan memfokuskan penelitian. Dalam penelitian berjudul Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Tarikh kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan, peneliti membatasi masalah hanya pada:

1. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Tata Busana SMK Muhammadiyah Sawangan yang berjumlah 48 siswa dan terbagi kedalam 2 kelas.
2. Subyek penelitian yaitu media pembelajaran Tarikh berbasis aplikasi android yang bernama TarikhXapp.apk.
3. Parameter pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil nilai akhir atau *post test* siswa kelas X jurusan Tata Boga SMK Muhammadiyah Sawangan.
4. Materi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah materi Tarikh kelas X semester genap KD 1.1, 2.1, 3.1 tentang Sejarah pertumbuhan, perkembangan, dan keruntuhan pemerintahan Islam di Andalusia, Turki, dan India sebelum abad XX.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang jelas dalam suatu penelitian dapat menentukan arah atau fokus dalam memecahkan masalah. Berdasarkan latar

belakang di atas maka permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Tarikh kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan. Rumusan masalah tersebut adalah tentang;

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa dengan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran dengan media pembelajaran *android* pada mata pelajaran Tarikh di SMK Muhammadiyah Sawangan?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tarikh Kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan?

#### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

##### **1. Tujuan**

- a. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada pelajaran Tarikh antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.
- b. Mengetahui apakah hasil pembelajaran Tarikh pada siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android lebih baik dibandingkan dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan cara konvensional.

##### **2. Kegunaan Penelitian**

- a. Dengan diterapkannya pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja tentang materi tersebut.

- b. Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan lebih memahami materi yang ada di dalam aplikasi.
- c. Media pembelajaran berbasis *android* ini dapat digunakan guru untuk meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam memahami materi.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas Pembelajaran memiliki beberapa pengertian dari beberapa sudut pandang. Di dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), efektivitas berasal dari kata “efektif” yang berarti adanya efek, manjur, mujarab dan mapan.<sup>3</sup>, kemudian dari pengertian tersebut efektivitas pembelajaran dapat dimaknai sebagai afek yang timbul setelah pembelajaran atau dalam ini adalah hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Pembelajaran dikatakan efektif apabila ada perubahan atau efek yang ditimbulkan setelah pembelajaran berupa keberhasilan siswa dalam pembelajaran sebagaimana tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Bastian menjelaskan bahwa efektivitas adalah keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Efektivitas juga dapat dikatakan sebagai hubungan antara output dan tujuan. Tingkat output atau hasil dapat digunakan sebagai ukuran untuk menentukan keefektifan. Dengan kata lain efektivitas dapat diartikan sebagai pemcapaian tujuan atau hasil yang dikendaki tanpa menghiraukan faktor-faktor tenaga, waktu, biaya, pikiran, alat-alat dan lain-lain yang telah ditentukan.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Djaka, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, (Surakarta: PustakaMandiri, 2018), hal.45

<sup>4</sup> Asnawi, 2013, *Efektivitas Penyelenggaraan Publik Pada Samsat Corner Wilayah Malang Kota*, Skripsi S-1 Jurusan Ilmu Pemerintahan, Fisip,UMM, hal.6

Miarso mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelolah suatu situasi.<sup>5</sup>

Efektivitas dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dikerjakan dengan tepat, benar sehingga tujuan yang diinginkan dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari hasil pembelajaran atau nilai tes siswa yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Jika nilai yang didapat sesuai dengan yang diaharapkan maka pembelajaran dikatakan efektif, begitupula sebaliknya.

## **2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

### **a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Belajar di dalam dunia keilmuan memiliki berbagai pengertian, salah satunya adalah pengertian yang menjelaskan bahwa belajar merupan suatu usaha yang dilakakukan seseorang untuk memahami dan mengetahuii sesuatu. Secara harfia belajar juga dapat didefinisikan sebagai usaha seseorang untuk mengetahuii sesuatu yang sebelumnya belum diketahui.<sup>6</sup> Secara keilmuan belajar adalah perilaku kognitif yang membutuhkan tingkat keterbukaan kondisi tertentu yang akan menghaslkan perubahan perilaaku atau disposisi untuk bertindak. Kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan bahwa belajar merupakan usaha seseorang untu memperoleh

---

<sup>5</sup>Afifatu Rohmawati, 2015, *Efektivitas Pembelajaran, Jurnal pendidikan usia dini, Paud Pps Universitas Negeri Jakarta* Volume 9 Edisi 1, hal.16.

<sup>6</sup>Akhirudin,.dkk, "*Belajar dan Pembelajaran*"(Cv. Cahaya Bintang Gemerlang:Gowa,2019), hal.9.

kepandaiaan atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Hudojo menyatakan bahwa belajar merupakan setiap kegiatan yang dilakukan seseorang baik berupa pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap orang yang terbentuk, di modifikasi dan berkembang di sebabkan belajar. Hal tersebut senada dengan yang dijelaskan Sudjana di dalam bukunya bahwa seorang belajar bukan sekedar menghafal dan mengingat saja, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dari diri seseorang yang belajar.<sup>7</sup> Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktif yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam diri orang tersebut. Seseorang belajar atau mempelajari suatu ilmu, diharapkan dengan ilmu tersebut terdapat beberapa perubahan seperti, perubahan dari belum tahu menjadi tau, dari berperilaku buruk menjadi berperilaku baik, bertingkah laku lebih baik dari sebelumnya dan perubahan-perubahan lainnya.

Pembelajaran merupakan proses belajaran yang dilakukan antara siswa dan guru dengan tujuan siswa mampu mendapatkan ilmu dan mengalami perubahan, lebih dari itu pembelajaran memiliki beberapa definisi yang dijelaskan oleh para ahli. Di dalam bukunya, Darsono menyebutkan bahwa pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik beruba ke arah yang lebih baik.

---

<sup>7</sup> Nana Sudjana, "*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*" (Bandung: Sinar Baru, 2013), h. 28.

Menurut Duffy dan Roehler pembelajaran adalah suatu usaha sengaja yang melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional untuk mencapai tujuan kurikulum. Sedangkan menurut Gagne dan Bring. Pembelajaran diartikan sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa dan di dalam system tersebut berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal<sup>8</sup>.

Pada hakikatnya pembelajan merupakan suatu proses belajar yang dialami oleh peserta didik dan bertujuan untuk mendapatkan perubahan peserta didik tersebut ke arah yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum melakukan pembelajaran. Dalam pembelajaran ada tiga hal pokok yaitu, Input, proses dan output. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang prosesnya menghasilkan output sesuai dengan target. Output atau hasil pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti, kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran yang ada untuk mambantu proses pembelajaran dan menghasilkan perubahan yang lebih baik.

#### **b. Hasil Belajar**

Hasil belajar meupakam segala sesuatu yang dimiliki oleh prserta didik setelah proses pembelajaran. Segala perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah proses pembelajaran dapat dilihat sebagai hasil belajar.

---

<sup>8</sup>Akhirudin,.dkk, *“Belajar dan Pembelajaran”*(Cv. Cahaya Bintang Gemerlang:Gowa,2019),hal.12.

Selain itu, hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran dimana, hal tersebut dapat dilihat dari pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, pengertian-pengertian, apresiasi, abilitas dan keterampilan.<sup>9</sup>

Segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Nana Sudjana bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran<sup>10</sup>.

Di dalam teorinya Bloom menjelaskan bahwa ada tiga aspek yang dapat digunakan sebagai indikator dalam menilai atau menentukan hasil belajar siswa. Tiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Ranah Kognitif

Rana kognitif adalah rana yang mencakup kegiatan mental (otak), Bloom mengelompokkan ranah ini kedalam enam katagori atau tingkatan sebagai berikut : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisi sintesis dan evaluasi. Keenam katagori tersebut diurutkan dari yang sederhana (pengetahuan) sampai yang paling kompleks (evaluasi), dimana tujuan pada level tinggi akan tercapai apabila tujuan pada level rendah telah dicapai terlebih dahulu.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>Dwi Asti Fauziah, Skripsi:”Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web (Semarang: UNNES, 2015) hal.9

<sup>10</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016). Hal.22.

<sup>11</sup>Ega Rismawati, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), hal.14.

## 2) Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan gerak baik gerak otot, gerak organ mulut maupun gerak olah tubuh lainnya . Ranah psikomotorik terbagi ke dalam lima tingkatan. Tingkatan tersebut adalah meniru, manipulasi, ketepatan gerak, artikulasi dan naturalisasi<sup>12</sup>

## 3) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah penilaian yang berhubungan dengan sikap dan tingkah laku. Sikap bisa diartikan sebagai cara bereaksi terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Hal tersebut juga sejalan dengan yang dikemukakan Anas Sudjono bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai<sup>13</sup>.

Kratwol membagi ranah afektif ke dalam 5 katagori yaitu: pengenalan, pemberian respon, penghargaan. pengorganisasian dan pengalaman.<sup>14</sup>

Dari ketiga domain atau ranah di atas yang paling sering digunakan dalam melakukan evaluasi atau penilaian pada siswa adalah ranah kognitif. Di dalam melakukan penilaian pada ranah kognitif terdapat dua macam yaitu, tes tulis dan tes lisan, tes sendiri dapat didefinisikan sebagai kumpulan butir soal yang merupakan sampel dari populasi butir untuk mengukur perilaku tertentu baik berupa keterampilan, pengetahuan,

---

<sup>12</sup> Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, (Medan: Citapustaka Media, 2016), hal.57.

<sup>13</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2011), hal.54.

<sup>14</sup> Ibid. hal.60.

kecerdasan, bakat dan sebagainya dimana siswa didorong untuk memberikan penempilan maksimalnya.<sup>15</sup>

Tes tulis terbagi ke dalam 6 golongan, yaitu

- 1) Tes Seleksi : Tes ini digunakan dalam rangka menyaring siswa baru, dimana hasil dari tes ini digunakan untuk memilih calon peserta didik yang tergolong penting dan baik dari sekian banyak calon peserta didik yang mengikuti tes.
- 2) Tes Awal : Tes ini dilakukan guru pada awala pembelajaran untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi yang akan diajarkan atau belum, bagi materi yang sudah dikuasai tidak perlu diajarkan lagi. Tes ini biasanya dilakukan secara lisan.
- 3) Tes Akhir : Tes ini dilaksanakan pada akhir pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui tingkat jetercapaian indicator pada satu kompetensi dasar.
- 4) Tes Diagnostik : Tes ini dilakukan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa pada mata pelajaran tertentu dan satuan pendidikan tertentu.
- 5) Tes Formatif : Tes ini dilakukan guru untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pembelajaran pada waktu tertentu, tes tersebut juga berguna bagi guru untuk memperbaiki bagian-bagian dalam pembelajaran.

---

<sup>15</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal.63.

6) Tes Sumatif<sup>16</sup> : Tes ini dilaksanakan guru untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi pada satu program satu semester. Tujuan utama tes sumatif adalah menentukan nilai yang melambangkan ketercapaian kompetensi setelah siswa mengikuti program satu semester.<sup>17</sup>

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antar guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan efektif dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil dari pembelajaran yang dilaksanakan<sup>18</sup>.

Media pembelajaran terdiri dari kata media dan pembelajaran. Makna pembelajaran sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”.<sup>19</sup> Secara harfiah media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau alat yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

Kustandi dan Sutjipto dalam bukunya menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga

---

<sup>16</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2011), hal.68.

<sup>17</sup> Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, (Medan: Citapustaka Media, 2016), hal.75-76.

<sup>18</sup> Nurdiansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hal.44.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), hal.3.



dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna<sup>20</sup>. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dalam menunjang proses pembelajaran akan memudahkan dalam mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Selain dapat meningkatkan hasil pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga memiliki fungsi lain sebagaimana yang dikemukakan Oemar Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada peserta didik.<sup>21</sup> Media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memusatkan informasi.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran dan melakukan apa-apa yang tidak mampu dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran memiliki beberapa ciri. Ciri-ciri media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:<sup>22</sup>

##### 1) Ciri Fiksiatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media pembelajaran dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

---

<sup>20</sup> Kustandi C dan Sutjipto B, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indoneisa, 2011), hal.9.

<sup>21</sup> Nurdiyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hal.59.

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), hal.13

## 2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif suatu media pembelajaran merluhkan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja hal tersebut akan menimbulkan kebingungan bahkan menyesatkan sehingga merubah sikap yang tidak diinginkan.

## 3) Ciri Distributif

Media pembelajaran memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama dengan kejadian tersebut.

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mempermudah proses penyampaian pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran akan maksimal apabila media tersebut memenuhi tiga fungsi, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi intruksi.<sup>23</sup>

Media Pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan

---

<sup>23</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya, 2012), hal.33.

dan didesain oleh guru.<sup>24</sup> Selain itu Benni Agus Pribadu menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
- 3) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indera peserta didik dapat diaktifkan.
- 5) Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.

Pada akhirnya, fungsi utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi pembelajaran tuntas disampaikan dan peserta didik dapat memahami materi tersebut secara lebih mudah dan tuntas.

Penggunaan media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat, sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut<sup>25</sup>:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa tersebut mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>24</sup> Nurdiansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hal.66.

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), h.28

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

#### **d. Macam-macam Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa macam media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Menurut Bretz terdapat beberapa macam media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan menjadi 8 klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut<sup>26</sup>:

- 1) Media cetak: ukuran utamanya symbol verbal
- 2) Media audio: unsur utamanya suara
- 3) Media semi gerak: unsur utamanya garis, symbol verbal, dan gerak
- 4) Media visual diam: unsur utamanya garis, symbol verbal, dan gambar
- 5) Media visual gerak: unsur utamanya gambar, garis, simbol verbal, dan gerak
- 6) Media audio: Unsur utamanaya adalah suara, dan unsur verbal
- 7) Media audio visual diam: unsur utamanya suara, gambar, garis, dan symbol verbal
- 8) Media audio visual gerak: Unsur utamanya mencakup kelima-limanya yaitu suara, gambar, garis, symbol verbal dan gerak

---

<sup>26</sup> Arief, et.el, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 2011), hal.38.

Azhar Arsyad dalam bukunya memperinci media pembelajaran kedalam beberapa klasifikasi berikut:<sup>27</sup>

- 1) Benda nyata
- 2) Bahan yang tidak diproyesikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, grafik foto.
- 3) Rekaman audio-audio dalam kaset atau piringan
- 4) Gambar diam yang diproyesikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparasi).
- 5) Progam computer
- 6) Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita video, slide, dengan pita ausio, fim rangkai dengan pita audio, microfilm dengan pita audio, computer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Selain media yang disebutkan di atas, perkembangan teknologi juga bisa dimanfaatkan sebagai sebagai salah satu media pembelajaran karena memiliki berbagai fitur yang mempermudah dalam penyampaiaan pembelajaran. Selain itu penggunaan teknologi sudah begitu luas di zaman moderen ini sehingga akan memudahkan dalam penggunaanya.

#### **4. Teknologi Pembelajaran**

Di zaman modern ini perkembangan teknologi berkembang begitu pesat. Hampir seluruh aspek kehidupan manusia terbantu dengan adanya teknologi. Di dalam pembelajaran, perkembangan teknologi dapat

---

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), h.42

dimanfaatkan dengan menggunakan perangkat yang muncul dari perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran atau juga bisa dimanfaatkan untuk hal lainnya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini sering disebut sebagai teknologi pembelajaran.

Teknologi pembelajaran sendiri juga dapat didefinisikan sebagai cara sistematis dalam merancang, melaksanakan dan menilai keseluruhan proses pembelajaran dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>28</sup> Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran juga masuk ke dalam definisi di atas.

Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tersebut dapat berupa media video, media interaktif, laboratorium virtual atau yang lainnya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang siswa untuk menerapkan proses pembelajaran secara maksimal.<sup>29</sup>

Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan banyak digunakan adalah *smartphone* atau ponsel pintar. Dari survei yang dilakukan Indonesiabaik.id ditemukan bahwa 66,3% individu Indonesia memiliki *smartphone* dan jika dilihat dari jenjang pendidikannya 40,87% siswa SD menggunakan *smartphone*, sementara untuk siswa SMP 59,89% siswa menggunakan *smartphone* dan 79,56% siswa SMA menggunakan *smartphone*. Dari data di atas bisa kita ketahui bahwa pemanfaatan

---

<sup>28</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung; Sinar Baru Algensindo, 2013), hal.42.

<sup>29</sup> Kurniawan Teguh Martono dan Oky Dwi Nurhayati, *Implementation of Android Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media*, (IJCSI, Vol.11, Issues 3, No. 1 ISSN:1694-0814, Mei 2014) . hal. 188.

smartphone sebagai salah satu media pembelajaran menjadi potensi yang perlu dikembangkan.

*Smartphone* sebagai teknologi cerdas dengan berbagai fitur yang dijalankan dengan sistem operasi sangat memudahkan berbagai pekerjaan dalam kehidupan. Sementara itu, sistem operasi *smartphone* yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah android sebagaimana dirilis oleh *GlobalStats* bahwa 90.82% sistem operasi *Smartphone* yang digunakan di Indonesia adalah android. Sisahnya menggunakan IOS, Samsung, Nokia, series 40 dan lainnya.

## **5. Pembelajaran berbasis Android**

### **a. Android**

Android adalah sistem operasi untuk *Smartphone* yang berbasis linux. Sistem operasi ini menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri sehingga dapat digunakan oleh bermacam-macam piranti penggerak<sup>30</sup>, sementara itu Nadia Firly menjelaskan pengertian android berasal dari bahasa inggris yang berarti robot yang menyerupai manusia sebagaimana terlihat dari logonya yang melambangkan robot warna hijau dan memiliki sepasang kakiserta tangan. Android mempunyai fungsi untuk menghubungkan antara perangkat keras ( smarphone, tablet, ipad dll) dengan penggunanya<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Firdan Ardiansyah, *Pengenalan Dasar Android Progamming*,(Depok: Biraynara, 2011), hal.1

<sup>31</sup> Nadia Firly, *Create Your Own Android Application*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018), hal.2.

Android lebih banyak diminati oleh sebagian besar masyarakat dibandingkan sistem operasi dikarenakan android memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut<sup>32</sup>:

1) *Multitasking*

*Multitasking* memiliki arti bahwa sistem Android mampu menjalankan beberapa aplikasi sekaligus yang tidak terbatas, baik aplikasi-aplikasi yang berasal dari bawaan system operasi tersebut atau tambahan dari Android Marketplace. Dengan fasilitas ini seseorang bisa mendengarkan music sambil membuka media sosial dan menerima notifikasi chat secara bersamaan.

2) *Home Screen* fleksibel.

*Home Screen* merupakan jendela utama system, di mana segala notifikasi dapat dipantau. *Home Screen* dapat digunakan untuk menaruh *shortcut* aplikasi-aplikasi yang sering digunakan pengguna. Selain itu Android menyediakan tempat bagi berbagai widget.

3) Banyak pilihan piranti

Maksudnya adalah vendor pendukung system operasi ini banyak. Jadi pilihan perangkat yang bisa digunakan sangat beragam dan juga dengan harga yang bervariasi. Rata-rata Android menggunakan layar sentuh dengan ukuran mulai 2,8 inci. Ada Android yang khusus dibuat untuk navigasi maupun multimedia, namun ada pula berwujud tablet atau notebook.

---

<sup>32</sup> Kusuma, *Membeda Kehebatan Android*, (Jakarta: Grasindo, 2011), hal.10-12



#### 4) Modifikasi sistem

Android memberikan kebebasan dalam hal modifikasi sistem. Beberapa hal yang bisa dilakukan adalah *rooting* dan modifikasi ROM sistem.

#### 5) Pengesetan yang mudah.

Android telah dikembangkan sejak lama dan siap dipakai dengan mudah. Pengesetan untuk keperluan sehari-hari menyesuaikan dengan aktivitas pengguna dapat dilakukan dengan mudah tanpa perlu banyak menguatak-atik. Dibandingkan dengan sistem operasi *mobile* lainnya, Android juga memiliki beberapa kelebihan lainnya, seperti dukungan format audio yang kaya, dukungan *multitouch*, banyak pilihan aplikasi, banyak aplikasi gratis dan open source dan memiliki dukungan multimedia yang komplit dan beragam.

Dengan berbagai kelebihan di atas sudah semestinya kita berusaha untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran. Sebagaimana disebutkan Ismayani bahwa salah satu perangkat populer saat ini yang sudah banyak dilirik sebagai media pembelajaran adalah perangkat berbasis Android.<sup>33</sup>

#### **b. Aplikasi Android Pembelajaran Tarikh (TarikhXapp.apk)**

Mata Pelajaran Tarikh adalah mata pelajaran yang membahas tentang perkembangan sejarah islam dari zaman nabi hingga zaman moderen. Mata pelajaran ini bertujuan untuk memahami siswa berkaitan

---

<sup>33</sup> Ismiyani, *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*, ( Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018), hal.3.

dengan apa saja yang sudah dialami umat islam dari berbagai segi kehidupan. Dengan pemahaman sejarah islam yang baik diharapkan dapat meningkatkan keyakinan dan kebanggaan peserta didik terhadap agama islam. Selain itu peserta didik juga diharapkan mampu mengambil hikmah dari pembelajaran sejarah yang dipahami.

Di Sekolah Muhammadiyah mata pelajaran Pendidikan Al-Islam , Kemuhammadiyaan dan Bahasa Arab atau sering disebut dengan ISMUBA terdiri dari beberapa mata pelajaran yaitu, Aqidah dan Akhlak, Al-qur'an dan Hadist, Fiqih, Bahasa Arab, Kemuhammadiyaan dan Tarikh. Dari beberapa mata pelajaran tersebut pembelajaran Tarikh dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit.<sup>34</sup> Kesulitan tersebut dikarenakan isi pembelajaran Tarikh yang begitu banyak hal yang perlu dihafal dan penyampaian guru yang terlalu monoton dengan metode ceramah saja sehingga murid mudah bosan dan mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran.

Untuk mengatasi kesulitan pembelajaran yang ada pada pembelajaran Tarikh diperlukan inovasi metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran baru yang interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi kesulitan pembelajaran dalam pembelajaran Tarikh ini adalah dengan memanfaatkan *smartphone android* yaitu dengan membuat aplikasi

---

<sup>34</sup>Lussita Jeni N, *Pembelajaran Tarikh berbasis Kearifan Lokal pada Kelas IX di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta*, Tarlim Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 3 No. 1, 1 Maret 2020, hal.28.

pembelajaran Tarikh yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung dan dapat juga diakses oleh siswa diluar jam pembelajaran.

Aplikasi *TarikhXapp.apk* adalah media pembelajaran Tarikh berbasis android yang berisi materi pembelajaran Tarikh kelas X bab 3 tentang sejarah perkembangan islam di Andalusia, Turki dan India. Aplikasi ini dibuat dengan *Sketcware* salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat aplikasi berbasis android dan dapat dipasang di perangkat berbasis android baik smartphone, tablet, ipad dan perangkat lainnya. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah penyampaian pembelajaran Tarikh kepada siswa.

Di dalam aplikasi ini terdapat 4 hal pokok yang mempermudah siswa ketika pembelajaran. Fitur-fitur tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Materi

Materi disusun secara sistematis dan dibagi kedalam sub bab singkat sehingga siswa tidak mudah bosan ketika membaca. Hal tersebut juga memudahkan siswa jika ingin mencari poin-poin tertentu di dalam pembelajaran. Materi yang disajikan dengan teks atau bacaan dibuat untuk mendukung anak yang kecenderungan belajarnya dengan membaca.

#### 2) Vidio

Materi yang ada ditampilkan dalam bentuk vidio untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menyimpulkan setiap bab yang dibahas. Dengan vidio ini siswa yang memiliki kecondongan belajar pada visual dan audiotori dapat terbantu untuk memahami materi. Vidio

penjelasan materi ditampilkan per sub bab. Dalam menggunakan media vidio di aplikasi ini guru dapat memerintahkan siswa untuk menonton vidio tersebut kemudian menuliskan poin pembelajaran yang bisa diambil.

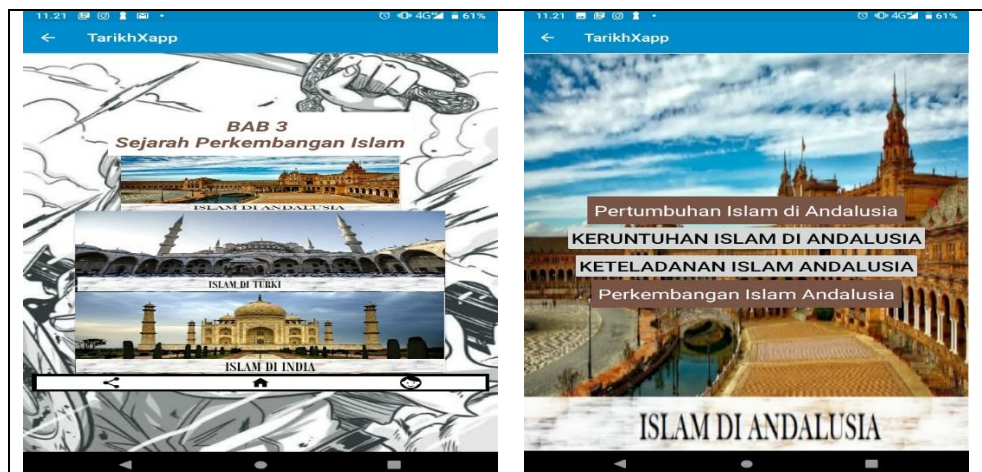
### 3) Test berbasis online

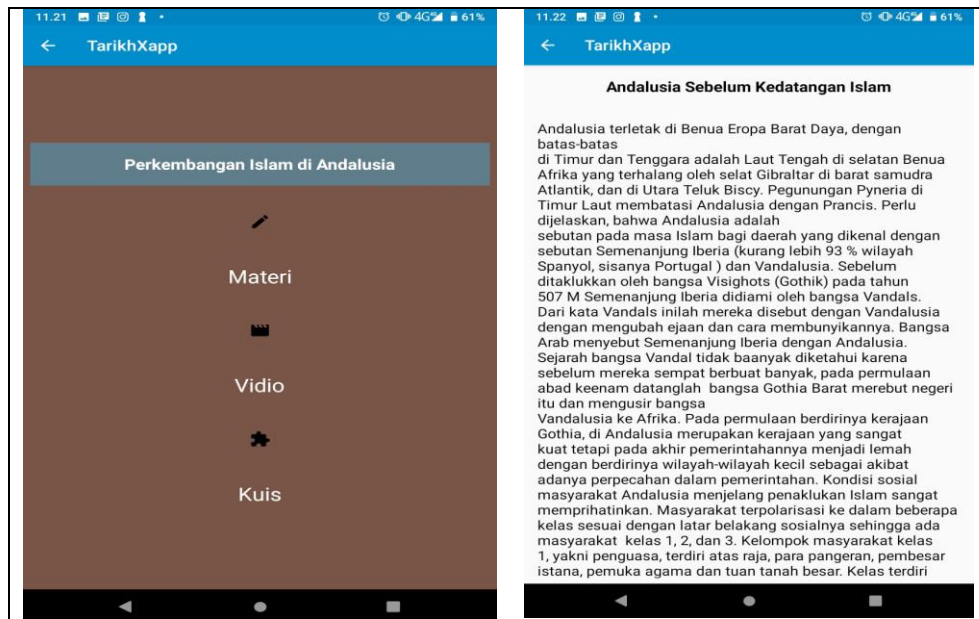
Fitur tes digunakan untuk evaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi yang sudah dibahas. Fitur tes dibuat dengan menggunakan google form sehingga tampilan sederhana, lebih mudah dipahami dan nilai lebih mudah direkap.

### 4) Kuis Sederhana

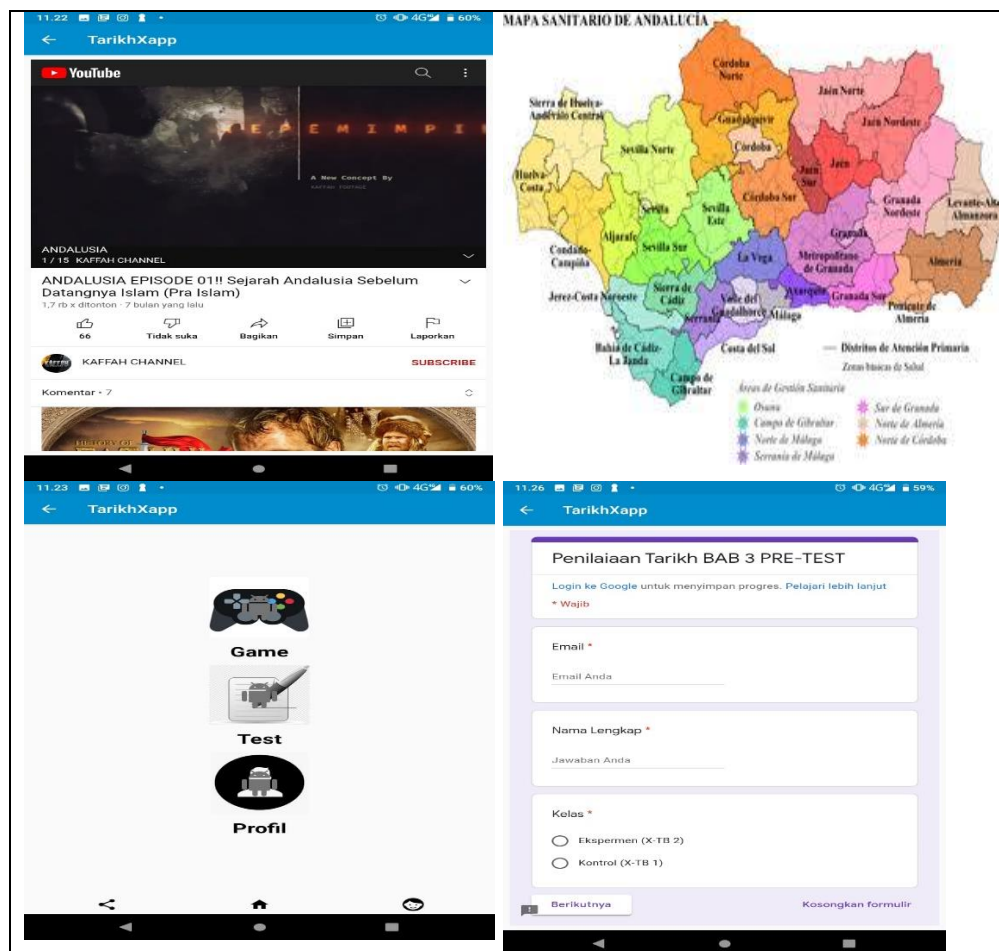
Adalah kuis Tanya jawab sederhana untuk menguji pemahaman siswa berkaitan dengan bab yang sedang dibahas. Tampilan kuis dikaitkan dengan web Quizizz sehingga tampilan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

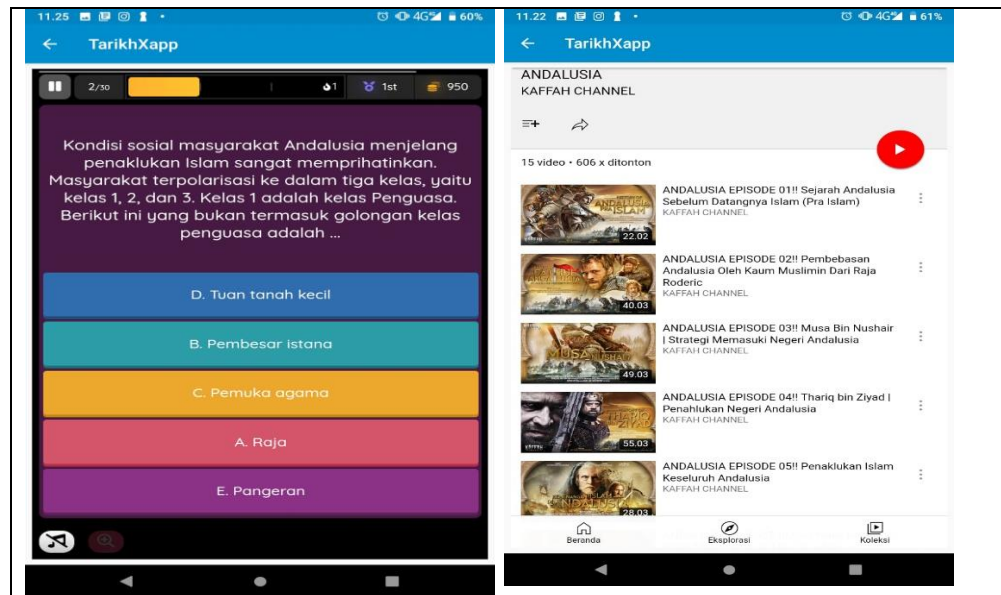
Tampilan aplikasi TarikhXapp.apk dapat dilihat pada gambar gambar berikut.





Gambar 1 Tampilan Aplikasi TarikhXapp 1





**Gambar 2 Tampilan Aplikasi TarikhXapp 2**

## **B. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian Siti Musyaroh dan Mega Fajaratin dalam jurnal terbitkan Universitas Negeri Semarang yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan Adobe Flash CS 6 pada mata Pelajaran Biologi menyatakan bahwa Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat memudahkan guru membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran yang membutuhkan biaya tinggi. Salah satu salah satu mata pelajaran yang bisa memanfaatkan perkembangan teknologi adalah mata pelajaran biologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis android. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Dimana penelitian ini dimulai dari (1) pengumpulan data dan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) uji coba

pendahuluan; (5) revisi terhadap produk utama; (6) uji coba utama yang didasarkan pada hasil uji coba pendahuluan; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; dan (10) diseminasi dan implementasi. Penelitian ini menghasilkan efektivitas media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi. Keefektifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan tentang suatu usaha dari sistem yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran. Hasil uji-t menyatakan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan hasil belajar yang di dapat siswa. <sup>35</sup>

2. Penelitian Kharisma Nur Laila, F. Putut Martin HB, Andin Irsadi dalam jurnal yang diterbitkan oleh Universitas Negeri Semarang menunjukkan bahwa Berdasarkan analisis potensi diketahui bahwa siswa SMA mempunyai minat yang besar terhadap gadget. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Androplantaе melalui sebuah produk berbasis Android pada materi dunia tumbuhan untuk siswa SMA. Tahapan penelitian yang dilakukan adalah identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba skala kecil, revisi desain, uji coba skala luas, revisi produk, dan produk final. Uji coba skala kecil dilakukan di SMA N 1 Toroh, sedangkan uji coba skala luas dilakukan di SMA N 1 Purwodadi. Data yang diambil adalah penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran Androplantaе

---

<sup>35</sup> Siti Munyaroah dan Mega Fajaratia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Biologi", *Inovative Journal of Curriculum and Educational Technology, IJCET* 6(2), 2017, hal.82

berbasis Android oleh ahli media dan ahli materi, hasil penilaian produk oleh guru dan siswa dan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validator ahli media dan ahli materi memberikan penilaian dengan rerata persentase 93% (kriteria sangat layak). Siswa memberi tanggapan dengan persentase 82% (kriteria sangat baik), guru memberi tanggapan dengan persentase 90% (kriteria sangat baik) dan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Androplanta* berbasis Android layak dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran materi dunia tumbuhan untuk siswa SMA.<sup>36</sup>

3. Penelitian Dian Puspita Eka Putri dalam jurnal yang diterbitkan UIN Syaikh Abdurahman Siddik Bangka Belitung menunjukkan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk meninjau efektivitas penggunaan pembelajaran multimedia berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Metode penelitian adalah analisis studi lapangan. Fokus dalam penelitian ini adalah Multimedia yang dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Dalam penelitian ini data diperoleh dari literatur dan observasi lapangan langsung. Subjek penelitian adalah siswa SMA di Yogyakarta. Hasil analisis dan diskusi penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil post-test dibandingkan sebelumnya yang tidak

---

<sup>36</sup> Kharisma Nur Laila, et. al, *Efektivitas Media Pembelajaran Androplanta Berbasis Android Pada Materi Dunia Tumbuhan Siswa SMA*, Unnes Journal of Biology Education 5, No 2 (2016), 110.



menggunakan pembelajaran multimedia. Dimana nilai post tes lebih besar dari pada nilai pretest.<sup>37</sup>

4. Penelitian Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan dalam jurnal terbitan Universitas negeri Yogyakarta menunjukkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran kimia berbasis Android pada materi kelarutan; (2) menguji tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan; serta (3) menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap performa akademik peserta didik SMA. Penelitian ini merupakan Research and Development dengan mengadaptasi model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap, yaitu pengumpulan informasi, perencanaan produk, pengembangan produk, validasi produk, dan evaluasi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) software media pembelajaran kimia berbasis Android pada materi kelarutan telah tersusun dengan mendapat masukan dari validator, teman sejawat dan pendidik kimia; (2) media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak digunakan pada pembelajaran kimia ditinjau dari penilaian aspek materi dan aspek media; serta (3) penggunaan media pembelajaran kimia yang dikembangkan memberikan pengaruh pada peningkatan performa akademik peserta didik SMA.<sup>38</sup>
5. Dalam Tesis Idah Faridatul Hasana menunjukkan Bahwa (1) penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam proses pembelajaran SKI kelas

---

<sup>37</sup> Dian Puspita Eka Putri, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa*, EDUGAMA 2, No 2 (2019), 66.

<sup>38</sup> Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA 2, NO 1 2016, 88-99

XI MAN 1 Kota Malang adalah baik, dalam proses pembelajaran SKI siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media *android* .(2) Ada pengaruh positif yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran berbasis android mata pelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang dengan hasil signifikansi 0,000. Hal ini karena  $\text{sig} < 0,05 (0,000 < 0,05)$  dan memiliki pengaruh kuat karena didapat nilai koefisien sebesar 0,791. Dengan demikian semakin tinggi penggunaan media pembelajaran berbasis *android* maka diikuti dengan semakin tinggi pula hasil belajar pada mata pelajaran SKI. Penelitian tersebut menjadi salah satu pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian ini. Hanya saja di dalam penelitian tersebut terdapat beberapa variabel sedangkan dalam penelitian ini hanya berfokus pada dua variabel yaitu penggunaan aplikasi android dan hasil belajar. <sup>39</sup>

### **C. Kerangka Berpikir**

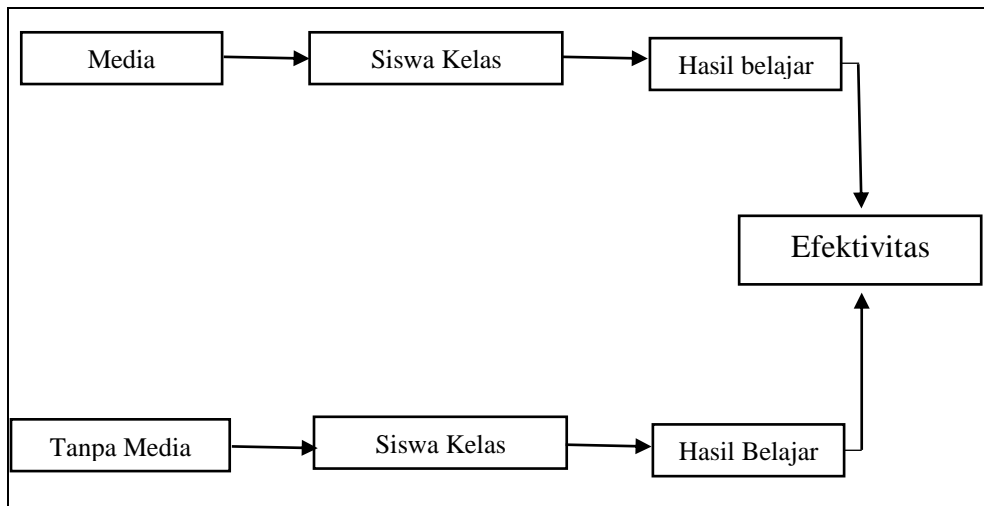
Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pembelajaran Tarikh sebagai salah satu cara yang bisa dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran Tarikh yang terlalu monoton dan membosankan dapat teratasi. Penggunaan media pembelajaran aplikasi dapat mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran karena siswa dapat melakukan berbagai hal dalam pembelajaran bukan hanya mendengar saja. Teratasinya kesulitan belajar siswa dan terciptanya pembelajaran yang

---

<sup>39</sup> Ida Faridatul Hasanah, Tesis, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Kota Malang, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018), xi.

interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai salah satu tujuan dalam pembelajaran.

Skema kerangka berpikir ditunjukkan gambar di bawah ini:



**Gambar 3. Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan uraian pada landasan teori dan kerangka berpikir maka disusun hipotesis yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android efektif terhadap hasil pembelajaran Tarikh siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah desain penelitian yang menggunakan angka-angka pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu kondisi yang dikendalikan. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari sebab akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan terhadap subjek penelitian.<sup>40</sup>

Metode yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Designs* dengan jenis rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Designs*. Metode ini dipilih untuk mengetahui keadaan awal kemudian melihat apakah terdapat perbedaan sebelum diberikan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang melaksanakan pembelajaran yang diberikan perlakuan khusus yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran android dan kelas kontrol tidak menggunakannya. Kedua kelas diberikan tes (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberi perlakuan kemudian diberi posttest kemudian dibandingkan dan dilihat mana yang lebih efektif.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: ALFABETA, 2011), hal.107

<sup>41</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.185

## B. Definisi Operasional

Sugiyono mendefinisikan definisi operasional adalah atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimulanya.<sup>42</sup>

Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran : Kegiatan mengajar antara guru dan murid di dalam kelas .
2. Tarikh : Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Sekolah Muhammadiyah
3. Media Pembelajaran : Alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran.
4. Smartphone : Telepon pintar atau hp yang memiliki berbagai fasilitas untuk memufahkan berbagai aktivitas.
5. Kelas Kontrol : Kelas yang tidak diberikan perlakuan khusus berupa penggunaan media pembelajaran aplikasi android dalam penelitian ini.
6. Kelas Eksperimen : Kelas yang diberikan perlakuan khusus berupa penggunaan media pembelajaran aplisasi android dalam penelitian ini.
7. Pretest : Test atau penilaian yang dilakukan sebelum percobaan penelitian dilaksanakan. Test ini dilakukan untuk melihat kemampuan siswa kelas eksperimen dan control sebelum diberikan perlakuan tertentu dalam pembelajaran.

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2015), hal.8

8. Posttest : Test atau penilaian yang dilakukan setelah percobaan penelitian dilaksanakan. Test ini dilakukan untuk melihat kemampuan siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan tertentu dalam pembelajaran.

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan atau ingin diteliti. Selain itu Populasi juga didefinisikan sebagai keseluruhan subyek penelitian atau totalitas dari semua obyek atau semua individu yang mempunyai karakteristik tertentu.<sup>43</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan yang terdiri dari 76 siswa. Semua siswa tersebut terbagi ke dalam 3 kelas yaitu X MM, X TB 1 dan X TB 2.

Tiga kelas di atas dipandang sebagai satu kesatuan populasi karena:

- a) Seluruh siswa yang ada dalam populasi tersebut adalah siswa yang berada pada kelas dan semester yang sama yaitu kelas X semester dua.
- b) Seluruh siswa tersebut memperoleh mata pelajaran Tarikh dengan silabus dan guru yang sama.

#### **2. Sempel**

Sempel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sempel secara harfiah berarti contoh). Dalam penetapan atau pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu mewakili terhadap

---

<sup>43</sup> Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2014). Hal.113

populasinya.<sup>44</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Cluster random Sampling*. *Cluster random Sampling* adalah pengambilan sampel secara kelompok. Sampel diambil dengan cara acak. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TB 1 sebagai kelas kontrol dan X TB 2 sebagai kelas eksperimen.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang diteliti harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan tujuan di atas, maka variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel Bebas (X) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas yaitu efektivitas penggunaan media pembelajaran, dalam penelitian ini adalah: pembelajaran dengan media aplikasi android dan tanpa media pembelajaran.
2. Variabel Terikat (Y) Variabel terikat adalah variabel yang besarnya tidak dapat ditentukan secara langsung. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Tarikh atau Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan yang diperoleh dari pengerjaan tes

---

<sup>44</sup> Ibid, hal.114

kognitif siswa yang berupa 30 soal objektif tes dengan menggunakan 4 opsi pada pokok bahasan sejarah peradaban islam di Andalusia, Turki dan India.

#### **E. Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dengan melakukan tes untuk mendapatkan data rigid berupa angka. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini berasal dari objek penelitian secara langsung berupa hasil tes (data primer).

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara bagaimana data dalam penelitian didapatkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

Merupakan teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk melakukan pengamatan dari berbagai fenomena/ situasi/ kondisi yang terjadi.<sup>45</sup> Teknik observasi digunakan untuk melihat atau mengamati perubahan fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang kemudian dapat dilakukan penilaian atas perubahan tersebut.<sup>46</sup>

Metode Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data ranah psikomotorik siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Tarikh kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan.

##### **2. Metode Tes**

---

<sup>45</sup> Agung Widi K dan Zarah P, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: PANDIVA BUKU, 2016), hal.83

<sup>46</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rinrka Cipta,2012), hal. 63.



Tes dapat didefinisikan sebagai instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Alat ukur tersebut merupakan serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subjek yang menuntut tugas-tugas kognitif.<sup>47</sup> Terdapat beberapa macam tes seperti tes bakat, tes prestasi, tes intelegensi dan tes sikap. Dalam penelitian ini, tes dilakukan untuk menilai indicator-indikator hasil belajar. Sebelum digunakan untuk penelitian instrument tes divalidasi dan dilihat reliabilitasnya terlebih dahulu karena soal yang valid dan reliabel akan menghasilkan data penelitian yang baik pula.<sup>48</sup>

Tes digunakan untuk melihat hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pengajaran. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Tarikh yang diperoleh dari pre test (tes yang dilakukan sebelum pembelajaran) dan post test (test yang dilakukan setelah proses pembelajaran).

### 3. Metode Dokumentasi

Dokumen adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu.<sup>49</sup> Teknik ini berfungsi untuk menghimpun secara selektif bahan-bahan yang digunakan dalam landasan teori. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data nama dan jumlah siswa yang menjadi anggota populasi serta untuk penentu sampel. Yang diperoleh dari

---

<sup>47</sup> Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hal.141

<sup>48</sup> Riduwan, *Metode dan Teknik menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta,2014), h.104

<sup>49</sup> Ibid.146

penggunaan teknik dokumentasi dalam penelitian adalah daftar nama dan jumlah siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan.

### G. Uji Instrumen

Uji instrument penelitian dimaksudkan untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas pada item-item pertanyaan. Uji instrument penelitian dalam penelitian ini dilakukan terhadap 30 siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan yang dipilih secara acak. Uji instrument yang dilakukan meliputi beberapa uji sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas

Merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui keabsahan/ketepatan/ kecermatan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu item pertanyaan disebut valid, apabila mampu melakukan pengukuran sesuai dengan apa yang seharusnya diukur.<sup>50</sup> Validitas butir soal dapat dihitung dengan rumus korelasi *product moment*<sup>51</sup>, yaitu dengan mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variable X dan variabel Y

N : Jumlah responden

---

<sup>50</sup> Agung Widi K dan Zarah P, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: PANDIVA BUKU, 2016) hal.97.

<sup>51</sup> Suharsami Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hal. 72.

$\Sigma X$  : Jumlah skor butir pernyataan

$\Sigma x^2$  : Jumlah kuadrat skor butir pernyataan

$\Sigma Y$  : Jumlah skor total pernyataan

$\Sigma y^2$  : Jumlah kuadrat total pernyataan

$\Sigma XY$  : Jumlah perkalian skor item dengan skor total

Dari perhitungan rumus di atas, nilai  $r_{xy}$  diperoleh dari tiap-tiap item soal kemudian dengan  $r$  product moment dengan taraf signifikansi 5% dan  $n$  sesuai jumlah siswa. Jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  maka soal tersebut valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepercayaan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan memiliki kepercayaan yang tinggi, jika hasil hasil pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil relatif tetap (konsisten).<sup>52</sup> Reliabilitas dapat dihitung dengan rumus alpha, dengan rumus

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

sebagai berikut

Keterangan:

$r_{11}$  : Nilai reliabilitas

$\sum S_i$  : Jumlah varians skor tiap-tiap item

$S_t$  : Varians total

$K$  : Jumlah item

---

<sup>52</sup> Agung Widi K dan Zarah P, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: PANDIVA BUKU, 2016), hal.97.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diperlukan untuk menyusun dan menginterpretasikan data kuantitatif yang sudah diperoleh<sup>53</sup>. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Uji-t . Uji T digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua data yang ada yaitu perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dan menggunakan media konvensional. Sebelum di uji dengan Uji T data harus memenuhi syarat terlebih, yaitu data terdistribusi normal di uji dengan uji normalitas.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan test *Kolmogorov-Smirnov*. Setelah data memenuhi uji normalitas dan maka data dianalisis menggunakan Uji T dengan rumus sebagai berikut:<sup>54</sup>

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s^2}{n_1} + \frac{s^2}{n_2}}}$$
$$s^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  : nilai rata-rata tes kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  : nilai rata-rata tes kelas control

---

<sup>53</sup> Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sidoarjo: Zifatama Publising, 2013), hal.123.

<sup>54</sup> Subono, Skripsi, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sistem Kendali Elektronik di SMK Negeri 2 Sragen*, Fakultas teknik, UNY, 2011. hal.37.

$n_1$  : jumlah sampel pada kelas eksperimen

$n_2$  : jumlah sampel pada kelas control

$S$  : simpangan baku

$S^2$  : varians sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol

$S_1^2$  : varian sampel kelas eksperimen

$S_2^2$  : varian sampel kelas kontrol

Setelah data dianalisis kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya tidak adanya keefektifan. Tapi apabila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android.<sup>55</sup>

Setelah ditemukan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji *N-gain score* untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Rumus N-Gain menurut Maltzer adalah sebagai berikut.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> Hartono, *Statistik untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017) hal.180.

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil dari perhitungan di atas diinterpretasi dengan interpretasi N-Gain menurut Hake yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1 Interpretasi N Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara pembagian katagori perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu dalam tabel berikut.

**Tabel 2 Katagori Presentase N-Gain**

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Dari karakter kemampuan siswa melalui N-Gain akan dianalisis kecenderungan peningkatan kemampuan siswa. Dari tabel di atas akan ditentukan kriteria efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Tarikh.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan signifikansi hasil belajar siswa kelas dengan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran dengan media pembelajaran *android*. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis *posttest* dengan uji t yaitu, nilai Sig. (0,002) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas dengan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran dengan media pembelajaran *android*
2. Media pembelajaran Tarikh berbasis *android* menggunakan aplikasi TarikXapp.apk efektif dalam mendukung hasil belajar siswa pada materi peradaban islam di Andalusia, Turki dan India dengan tingkat sedang dan katagori cukup efektif . Hal ini dibuktikan dengan hasil *N-gain score*. Rata-rata nilai *N-gain score* siswa kelas eksperimen adalah 0,59 dan termasuk dalam klasifikasi interpretasi *N-Gain* sedang karena g adalah 0,59. Itu berarti tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Tarikh adalah sedang. Sementara dalam bentuk persen rata-rata hasil uji *N-Gain score* kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran berbasis android) adalah sebesar 59% termasuk dalam katagori cukup efektif.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti menyarankan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran antara lain:

1. Berkaitan dengan aplikasi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti kelengkapan isi. Di dalam media tersebut, isi berkaitan dengan tema yang ada masih terlalu ringkas sehingga ada beberapa poin berkaitan dengan materi belum terdapat di dalamnya. Hal tersebut berpengaruh dalam proses pembelajaran, jadi diharapkan adanya penyempurnaan berkaitan dengan konteks materi. Selain itu adanya gangguan berkaitan dengan pengoperasian aplikasi yang kebanyakan fitur masih berbasis online, sehingga ada kendala berkaitan dengan koneksi internet. Untuk itu perlu dikembangkan fitur yang berbasis offline kedepannya.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan sikap aktif dan mandiri siswa. Untuk itu kedepannya media ini bisa digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Tarikh atau SKI.
3. Persiapan yang matang diperlukan guru sebelum memulai pembelajaran terlebih dalam pembelajaran berbasis aplikasi android ini. Langkah-langkah selama proses pembelajaran dan pemanfaatan media harus dipersiapkan sejak awal.
4. Untuk penelitian kedepannya peneliti menyarankan penelitian yang sama dengan materi atau pokok bahasan berbeda untuk melihat penerapan media



pembelajaran berbasis aplikasi android ini sangat sesuai dengan materi apapun.

5. Koneksi internet sebagai faktor pendukung penerapan pembelajaran berbasis aplikasi android harus memadai agar efektivitas pembelajaran lebih maksimal. Dengan adanya koneksi yang baik maka pembelajaran akan berjalan dengan baik namun apabila koneksi internet buruk maka pembelajaran akan terganggu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhirudin, et.el. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: Cv. Cahaya Bintang Gemerlang.
- Ardiansyah, Firdan. 2011. *Pengenalan Dasar Android Programming*. Depok: Biraynara.
- Arief, et.el. 2011 . *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asnawi. 2013. „Efektivitas Penyelenggaraan Publik Pada Samsat Corner Wilayah Malang Kota, Skripsi S-1 Jurusan Ilmu Pemerintahan, Fisip, UMM, hal.6
- Djaka. 2018. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surakarta: PustakanMandiri.
- Dwi Asti Fauziah. 2015, „Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web, Skripsi S-1 Jurusan Pendidikan Biologi”, FKIP, UNNES Semarang, hal.9.
- Firly, Nadia. 2018. *Create Your Own Android Application*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hartono. 2017. *Statistik untuk Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Helmiati. 2013. *Micro Teaching: Melatih Ketrampilan Mengajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ismiyani. 2018. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Iswandi, 2020. „Efektivitas Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Menggunakan App Inventor untuk Mendukung Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa, Skripsi S-1 Jurusan Pendidikan Kimia, UIN Sultan Syarif Kasim, hal.105.
- Kusuma. 2011. *Membeda Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.
- Lussita, Jeni N. (2020). „Pembelajaran Tarikh berbasis Kearifan Lokal pada Kelas IX di saMuhammadiyah 3 Yogyakarta”, Tarlim Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3(1), 28.
- Margono, S. 2014 . *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rinrka Cipta.

- Martono, Kurniawan Teguh & Dwi Nurhayati, Oky. (2014). *Implementation of Android Besed Mobile Learning Aplication as a Flexible Learning Media*. IJCSI, 11(1), 188.
- Munyaroh, Siti & Fajaratia, Mega. 2017, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Biologi, Inovative Journal of Curriculum and Educational Technology, 6(2), hal.82.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nurdiyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Medan: Citapustaka Media.
- Priyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publising.
- Purwanto. 2015. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rismawati, Ega. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rohmawati, Afifatu. 2015, *Efektivitas Pembelajaran*, Jurnal pendidikan usia dini, 9(1), hal.16.
- Subono. 2011. "Skripsi, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata, Pelajaran Sistem Kendali Elektronik di SMK Negeri 2 Sragen", Skripsi S-1 Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas teknik, UNY.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Syahrum & Salim. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Widi, Agung & Zarah. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif* . Yogyakarta: PANDIVA BUKU.
- Yektyastuti, Resti & Ikhsan, Jaslin. 2016.,”*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk meningkatkan Peforma Akademik Peserta Didik SMA*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2(1), hal. 88.