Perancangan Media Pembelajaran berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software Smart App Creator (SAC) Di MAN 1 Bukittinggi

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1) Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

AHMAD DORI PELITA ANSARA
NIM. 2517.154

Dosen Pembimbing

Riri Okra M.Kom
NIP. 197910172011011010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BUKITTINGGI

2022 M/1443H

Perancangan Media Pembelajaran berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software Smart App Creator (SAC) Di MA N 1 Bukittinggi

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1) Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

AHMAD DORI PELITA ANSARA
NIM. 2517.154

Dosen Pembimbing

Riri Okra M.Kom
NIP. 197910172011011010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BUKITTINGGI

2022 M/1443H

ABSTRAK

Ahmad Dori Pelita Ansara, 2517154 "Perancangan Media Pembelajaran berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software Smart App Creator (SAC) Di MAN 1 Bukittinggi". Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri Bukittinggi.

Smartphone cendrung memebirakan dapak negatif dilingkukan pelajar baik dilingkungan rumah maupun dilingkungan sekolah. Dapak negatif ini merupakan penggunaan smartphone untuk main game online dan mengakses media sosial yang tidak terkontrol. Sehingga hal ini sering mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik. Dari permasalah ini diracanglah sebuah media pembelajaran yang berbasis *android* mengunanakan aplikasi *Smart App Creator* (SAC) yang dapat meningkatkan minat pelajar dalam pembelajaran. Sehinga penggunaan smartphone dalam kehidupan pelajar memeberikan dampak positif. Media pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang digunakan pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Perancangan Media Pembelajaran berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software Smart App Creator (SAC) Di MAN 1 Bukittinggi merupakan salah satu alat bantu untuk mempermudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar mudah dipahami.

Metode penelitian yang digunakan adalah metofe penelitan *Reserch and Develompent* (R&D), dengan model pengembangan sistem menggunakan *Media Development Life Cycle* (MDLC) dengan menerapkan model pengembangan media Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution.*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu dan bermanfaat serta layak digunakan oleh siswa dan guru dalam mata Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil uji validitas dari expert menunjukan produk ini valid dengan nilai, 0.90. sementara hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran menunjukan bahwa produk ini dinyatakan praktis dengan nilai 0.95, dan hasil uji efektivitas dari beberapa siswa menunjukan prduk ini sangat efektif dengan nilai 0.94

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smartphone*, *Smart App Creator (SAC)*, MDLC.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu kata *Syajarah* dan *Syajara*. *Syajarah* artinya pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga, dan buah. Semua peristiwa baik yang menyangkut pemikiran, politik, ekonomi, teknologi, dan seni. dalam sejarah Islam disebut sebagai kebudayaan. Jadi kebudayaan ini adalah hasil karya, rasa, dan cipta orang-orang muslim. Sedangkan kata Islam menandakan bahwa kebudayaan dan rujukan sumber nilai tersebut dihasilkan oleh orang-orang Islam. Ini juga berarti bahwa kebudayaan Islam adalah hasil karya, cipta, dan rasa manusia yang menafsirkan agamanya dari waktu ke waktu. SKI sama dengan sejarah kebudayaan lain pada umunya, yaitu bersifat dinamis. Perbedaannya terletak pada sumber nilainya.

Sejarah adalah *Syajara*. Ini adalah kata dari bahasa Arab yang berarti perselisihan, pertentangan, pergulatan, atau perlawanan. Dari makna etimologis ini, bisa diperoleh makna terminologis sejarah yang berarti berita atau cerita yan menggambarkan perlawanan atau kelompok dengan kelompok lainnya atau satu gagasan dengan gagasan lainnya yang terjadi dalam satu tempat dan waktu tertentu. Dari segi terminologis, sejarah berarti ilmu yang mempelajari dan menerjemahkan informasi dari laporan dan catatan yang dibuat oleh orang

perorang, keluarga dan komunitas tertentu. Allah SWT berfiman dalam Q.S Hud : 120

وَكُلًّا نَّقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنۢبَآءِ ٱلرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِۦ فُؤَادَكَۚ وَجَآءَكَ فِي هَٰذِهِ ٱلْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَىٰ لِلْمُؤْمِنِينَ ١٢٠

Artinya: "*Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman*."

Ayat diatas dijelaskan pentingnya mempelajari sejarah dengan mengambil hikmah dari semua peristiwa. Tujuan dan manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam adalah seseorang akan mendapatkan informasi dan pemahaman mengenai asalusul khazanah budaya dan kekayaan di bidang lainnya yang pernah diraih oleh umat Islam di masa lampau dan mengambil pelajaran dari kejadian tersebut. Generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu, sehingga siswa dapat memilih mana aspek sejarah yang perlu dikembangkan dan mana yang tidak perlu. Mengambil pelajaran yang baik dari suatu umat dan meninggalkan hal-hal yang tidak baik. Selain itu, siswa mampu berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan perkembangan, perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya Islam di masa yang akan datang.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang masuk dalam rumpun/ kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)[1], mata pelajaran tersebut khusus dan ciri khas bagi lembaga pendidikan berciri khas agama, dalam konteks ini agama Islam. didalam UU SISDIKNAS tahun 2003 menyatakan dalam pasal 36 ayat 3 bahwa kurikulum disusun harus menyesuasikan dengan jenjang Pendidikan dan memperhatikan peningkatan iman dan taqwa, ditambahkan dalam pasal 37 dinyatakan bahwa pendidikan agama wajib dimasukkan dalam kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Hal tersebut menunjukkan bahwa negara wajib telah hadir dan memfasilitas kebutuhan, kekhususan dan kekhasan setiap jenjang pendidikan dan daerah.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa guru diharapakan untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran interaktif, kreatif, dan lainnya. Selain itu PERMENDIKNAS No 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru dijelakan bahwa guru diharapkan dapat mengembangakan kurirkulum, materi pebelajaran, dan secara kreatif dan Inovatif. Sehingga tercapainya tujuan pembalajaran, khususnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Perkembangan konsep pendekatan sistem dan pemanfaatkan media pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan teknologi pendidikan. Apabila diteliti lebih lanjut berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan

mempengaruhi perkembangan media pembelajaran diantaranya media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasn, media dikembangkan secara sistematik serta berpegang kepada kaidah komunikasi, media sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran, media dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuaan dikembangkan dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

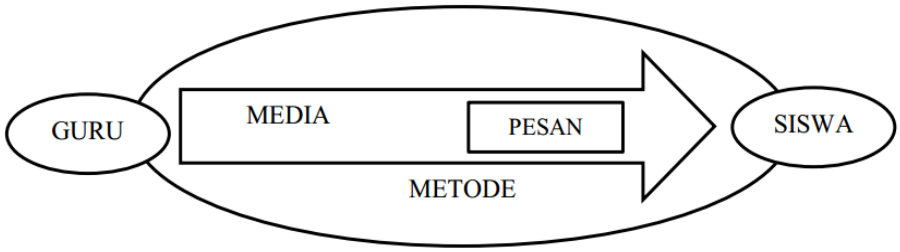
Media jika dipahami dalam garis besar yang luas adalah manusia, materi, atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan para siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Konsep media dalam proses pengajaran dan pembelajaran cenderung ditafsirkan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi visual atau verbal[2].

Media Pembelajaran memegang peranan yang sangat peting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pemebalajaran ditentukan dari dua komponen utama yaitu media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penentuan dan pemeilihan salah satu metode pembelajaran akan memeberikan pengaruh yang sangat besar terhadap media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran media berfungsi sebagai pemberi rangsangan kepada siswa. Penggunan media pembelajaran yang berbasiskan komputer memiliki pengaruh yang besar terhadap daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran[3]. Penggunaan media pembelajaran dapat menghematkan waktu persiapan belajar, meningkatakan motivasi belajar siswa, dan meminimalisir kesalahanpahaman siswa dalam menerima penjelasan yang disampaikan guru.

Dalam proses pembelajaran media berfungsi sebagai alat atau sarana pemebawa pesan dari guru kepada siswa. Media menjadi kunci terbentuknya interaksi dalam proses belajara mengajar. Guru menggunakan media sebagai langkah untuk membantu siswa dalam menerima pesan (materi pembelajaran)[4].

Gambar 1.1 *Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran*



Memilih media dalam pembelajaran dengan memperhatikan kompleksitas dan uniknya belajar, serta ketepatan dalam memilih media dalam pembelajaran akan sangat berpengaruh tehadap hasil belajar siswa. Serta memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi belajar siswa secara optimal agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Semakin kompleks media pembelajaran, maka semakin banyak pengalaman belajar yang

diperoleh oleh siswa. Sebaliknya, semakin sedikit pengalaman yang dimiliki siswa, seperti hanya mengandalkan bahasa verbal dalam pembelajaran, maka akan sedikit pengalaman belajar yang diperoleh siswa[4].

Media pebelajaran akan memberikan hasil yang signifikan tehadap hasil belajar siswa pada penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik dari siswanya. siswa yang memiliki gaya belajar visual akan memeperoleh keuntungan menggunakan media visual, seperti video dan film. Sedangkan siswa yang memiliki gaya yang auditif, akan menguntungkan saat menggunakan media seperti audio, radio dan lain-lain. Dan akan memeberikan keuntungan yang sama kepada kedua tipe tersebut jika menggunakan media Audio-visual. Oleh karena itu penting saat memilih media pembelajaran untuk melihat kecocokan antara karakter siswa, metode pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan digunakan.

Penggunan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan efektif. Dan media pembelajaran materi pembelajaran dapat siswa dapat mengingat dalam waktu yang lama dibandingkan dengan meggunakan metode ceramah. Dengan media pembelajaran akan menambah variasi belajar yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih meyenangakan dan efektif.

Berdasarkan fakta yang penulis dapat melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebeudayaan Islam (SKI) MAN 1 Bukittinggi yaitu Ibu Mulyani, S.Ag dan Bapak Marwan Ilhami, LC pada hari

Rabu 07 April 2021, Terdapat beberapa hal yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran disekolah ataupun dirumah yaitu kurangnya buku panduan belajar siswa yang memuat materi pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan RPP, oleh sebab itu untuk menyesuiakan dengan silabus guru biasa mengkombinasikan beberapa buku untuk satu materi. Hal ini menyebabkan siswa harus membawa beberapa buku hanya untuk satu pokok materi pembelajaran. Dan pada saat tertentu hanya ada beberapa buku saja yang ada memuat materi tersebut, dan tidak bisa dibagikan kepada siswa. Pada kondisi seperti ini guru menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis. Dalam menyampaikan materi dilakukan dengan mencatat materi dipapan tulis oleh guru dan kemudian dicatat oleh siswa kedalam catatan. Dalam proses pencatatan materi dipapan tulis kemudian guru langsung menjelaskan materi. Hal ini membutuhkan waktu yang dibutuhkan sangat banyak, sehingga materi tidak dapat disampaikan secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran yang diharapkan selama proses pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Selain itu dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan media beurapa *power point* sebagai pendaping, namun penggunaannya masih belum maksimal, karena *power point* ini hanya digunakan untuk menampilkan materi tetrtulis saja, dan pada akhirnya siswa harus tetap mencatat yang tetera pada slide untuk melengkapi catatan sebagai pegangan siswa.

Selain itu ibu mulyani S,Ag juga menyatakan bahwa adanya pernah ingin merancang sebuah media pembelajaran yang berbasis *Android* akan tetapi saat ini belum juga terwujudkan. Karena keterbatasan pemahaman dan tenaga ahli dalam merancang sebuah media pembelajaran tersebut sampai saat ini masih belum terlaksana dan media yang digunakan saat proses pembelajaran mata pelajarann sejarah kebudayaan islam masih menggunakan media yang umum digunakan seperti *Microsoft Powerpoint.*

Selain wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) penulis juga melakukan wawancara secara acak dengan 5 orang siswa. Peneliti dapat menyimpulkan dengan metode dan media pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa cepat bosan, jenuh terhadap proses pembelajaran. Selain itu kurangnya sumber materi pemebelajaran yang memuat materi secara keseluruhan memebuat siswa memebutuhkan waktu yang lama dalam memehami materi pelajaran. Dan kurang media yang dapat digunakan siswa untuk mengulang pelajaran dirumah mengurangi semangat belajar dalam mengulang materi pelajaran dirumah.

Dalam menyajikan proses pembelajaran yang berkualitas, guru dapat menggunakan media pemebelajaran yang lebih menarik dan dapat menembus ruang dan waktu. Dalam hal ini, guru dapat mencoba menggunakan media pembelajaran yang baru sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* akan dapat mejadi salah satu solusi dalam mingkatkan kualitas dalam penyajian materi pemebelajaran.

Pengunaan *Smartphone* dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi kebutuhan primer setiap orang termasuk juga dalam lingkungan pelajar. Di lingkungan MA N 1 Bukitinggi seluruh pelajar telah menggunakan sudah menggunakan *Smartphone.*

Dalam pandangan penulis penggunaan *Smartphone* di lingkungan pelajar ini dapat memeberikan dampak positi dan negeatif. Dampak positifnya menurut penulis, siswa lebih mudah memahami pelajaran yang di terima karena fasilitas teknologi informatika yang memadai serta memudahkan dalam mencari materi pelajaran dengan tampilan menarik dari *Smartphone*. dan dampak negatifnya menghambat para pelajar kalau sudah menyangkut tentang teknologi internet, seperti game online yang sedang merajalela saat ini. Jadi sangat berpengaruh negatif sekali dalam proses pendidikan. Dalam hal ini, tentunya para pelajar harus memfilter mana yang baik dan bermanfaat untuk pendidikan mereka dan mana yang berakibat buruk yang dapat menghambat proses belajar mereka. dengan adanya media pembelajaran ini semoga bisa memberikan pengaruh yang lebih positif bagi siswa dalam pemanfaatan *Smartphone* bagi mereka.

Dengan maraknya penggunaan *Smartphone* dilingkungan pelajar dan memeper timbangakan dampak positif serta dampak negatifnya mendorong penulis untuk membuat media pemebelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Android.* Penulis berharap dengan adanya media pembelajaran ini para

siswa dapat meningkatkan motivasi dan merangsang daya kreativitas siswa dan semangat belajar.

Selain itu penulis berharap media pembelajaran ini dapat meningkat fokus siswa dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih praktis karena proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja tanpa batas ruang dan waktu. Media pemebelajaran ini penulis rancang menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC*. Penggunaan *Android* dalam pengembangan media pembelajaran penulis harapkan akan membantu guru dalam menjelaskan meteri pelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan judul "**Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software *Smart App Creator (SAC)* Di MAN 1 Bukittinggi".** Media pembelajaran ini diharapkan dapat berguna sebagai meningkatkan fokus siswa dalam belajar serta mampu memaksimalkan waktu pembelajaran dan media pendamping siswa saat belajar Mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasrkan uarain pada latar belakang diatas, dapat di identifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya sumber materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA 1 N Bukittinggi yang mencakup kesuluruhan materi pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan RPP.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA 1 N Bukittinggi.
3. Kurangnya fokus siswa dalam menerima pembelajaraan karena saat guru menerangkan pembelajaran siswa diharuskan mencatat.
4. kurang efektifnya pembelajaran karena padatnya materi pembelajaran yang harus di selesaikan dalam satu jam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas diatas, maka dapat dibatasi masalah penelitian ini Yaitu Perancangan Media Pebelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas XI semester 2 Menggunaka Software *Smart App Creator (SAC)* Di MA N 1 Bukittinngi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka dapat dirtumuskan tujuan penelitian ini yaitu:

Bagaimana Perancangan Media Pebelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan

Software *Smart App Creator (SAC)* Di MA N 1 Bukittinngi yang valid, praktis, dan efektif?

E. Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan Media Pebelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunaka Software *Smart App Creator (SAC)* Di MA N 1 Bukittinngi yang valid, praktis dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapakan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebgai berikut :

   a. Sebagai bahan kajian dalan meningkatakan kualita pemeblajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
   b. Acuan serta masukan untuk pernelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Penulis

      1) Pengaplikasian ilmu pengetahuan yang didapatkan selama proses perkuliahan.
      2) Untuk memperoleh gelar Sarjana pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

   b. Bagi Siswa

Siswa menjadi lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran sehingga siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik

c. Bagi Guru

1. Sebagai alat bagi guru yang bersangkutan agar penyapaian materi lebih efektif dan tidak monoton.
2. sebagai pertimbangan dan sumber data guna memperbaiki penggunaan model pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

d. Bagi Sekolah

Menjadi salah satu masukan dan pedoman untuk peningkatan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 1 Bukittinggi.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadi kerancuan dan kesalahpahaman dalam memahami judul proposal ini, maka peneliti mengemukakan arti dari beberapa istilah yang terdapat dalam judul, yaitu:

1. Perancangan adalah proses penyaluran ide dan gagasan berdasarkan kepada teori dasar yang mendukung. Proses Perancangan dapat dilakukan dengan cara memilih komponen yang akan digunakan, mempelajari karakteristik dan data fisiknya, membuat rangkaian skematik dengan

melihat fungsi-fungsi komponen yang dipelajari, sehingga dapat dibuat alat yang sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan[5].

2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan dan materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar[5].
3. *Android* merupakan salah satu sistem operasi mobile yang berkembang di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. *Android* adalah platform komprehensif bersifat open source yang dirancang untuk perangkat *mobile*. *Android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk *mobile device*. *Android* merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi.
4. *Software Smart App Creator (SAC)* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat konten multimedia yang ditentukan untuk perangkat seluler. SAC ini sendiri adalah media interaktif digital dengan fitur untuk menghasilkan aplikasi yang menggunakan intuisi UI, interaktivitas, dan desain[6].

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Skripsi, penulis membaginya dalam beberapa pokok bahasan yang terdiri dari lima BAB. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Bab I, pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.
2. Bab II berisikan tentang tinjauan pustaka yang terdiri dari penjelasan mengenai materi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis *Android*, pembahasan tentang media pembelajaran. Pada pembahasan media pembelajaran akan dijelaskan beberapa *sub* materi yang menyangkut media pembelajaran.
3. Bab III berisikan mengenai waktu dan tempat penelitian, model pengembangan media, tahapan-tahapan penelitian, uji validitas praktikalitas dan efektifitas produk.
4. Bab IV berisi hasil dan pembahasan tentnag mulai dari bagaimana design media sampai ke pembuatan dan uji produk mengenai Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software *Smart App Creator (SAC)* Di MAN 1 Bukittinggi.
5. BAB V berisi kesimpulan dan saran atas penulisan skripsi ini

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan berasal dari kata rancang yang artinya desain. Merancang artinya membuat desain, atau mendesain. Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan gambaran mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya[7].

Perancangan dapat diartikan sebagai penggambaran, perencana dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam suatu kesatuan utuh dan berfungsi[8]. perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Fase ini adalah inti teknis dari proses rekayasa perangkat lunak. Pada fase ini elemen – elemen dari model analisa dikonversikan. Dengan menggunakan satu dari sejumlah metode perancangan, fase perancangan akan menghasilkan perancangan data, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur, dan perancangan prosedur[9].

Selain itu, Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan mengunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detai mengenai komponen-komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya[7]

Dari defenisi diatas, dapat penulis simpulkan bahwa perancangan adalah tahapan yang paling awal dan yang paling penting dalam menyelesaikan permasalahan. Pada saat perancangan akan menemukan satu metode rancangan yang akan dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi. Dan juga dapat menggunakan teknik yang bervariasi dalam proses pengerjaan.

B. Media Pembelajaranan Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara teminologi media berasal dari bentuk jamak dari kata medium, merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi [10].

Pembelajaran adalah suatu kegiatan ang komplek. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien[11] .Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya atau mengarahkan interaksi siswa

dengan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. [12]. Berdasarkan Penjelasan di atas, dapat terlihat bahwa dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik atau guru dengan peserta didik atau siswa dalam pencapaian tujuan belajar siswa itu sendiri.

Media pembelajaran adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa agar efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran tercapai. Media pembelajaran dapat berbentuk perangkat lunak maupun perangkat keras [13]. Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran[14]. Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media berfungsi sebagai alat atau sarana pemebawa pesan dari guru kepada siswa. Media menjadi kunci terbentuknya interaksi dalam proses belajara mengajar. Guru

menggunakan media sebagai langkah untuk membantu siswa dalam menerima pesan (materi pembelajaran).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, Menurut Wina Sanjaya, menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu[15]:

a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
b. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
c. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
d. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa,

sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

3. Manfaat Media pembelajaran.

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar mengajar adalah memperlancar interaksi dan komunkasi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien

Secara khusus kemp dan dayton mejelaskan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut[16] :

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif .
d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media adalah

munculnya keberagaman jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut akhirnya dilakukanlah pengelompokan yang didasarkan kesamaan ciri atau karakteristik dari media. Yudhi Munadhi menjelaskan beberapa pengelompokan media tersebut terbagi dalam beberapa kelompok berikut[15]:

a. Klasifikasi media berdasarkan perkembangan teknologi, Seels dan Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:
    1) Media Tradisional
        a) Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi *overhead*, *slides, film stripe.*
        b) Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, *chart,* grafik.
        c) Audio: rekaman piringan, pita kaset.
        d) Penyajian multimedia: *slide plus* suara (*tape*), *multiimage.*
        e) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
        f) Cetak: buku teks, modul, majalah ilmiah.
        g) Permainan: teka-teki, simulasi. Realia: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).
    2) Media Teknologi Mutakhir

a) Media berbasis telekomunikasi: telekoferensi, kuliah jarak jauh.
b) Media berbasis mikroprosesor: komputer, interaktif, *compact disk.*

b. Klasifikasi media berdasarkan karakteristik stimulus yang ditimbulkan, klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas isntruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Objek,
2) Suara langsung,
3) Media cetak,
4) Papan tulis,
5) Media transparasi,
6) Film bingkai,
7) Film rangkai,
8) Film gerak,
9) Televisi,
10) Gambar,
11) Model,
12) Rekaman audio,
13) Pelajaran tepogram.

c. Klasifikasi media berdasarkan indera yang terlibat, klasifikasi media ini dikemukakan oleh Rudy Bretz, yang menyatakan bahwa terdapat tiga ciri utama dalam pembagian media yaitu;

1) Ciri berdasarkan suara,
2) Ciri berdasarkan visual, yaitu:
    a) Gambar
    b) Garis
    c) Simbol
3) Ciri berdasarkan gerak.

Selain berdasarkan ciri di atas, Bertz juga membedakan antara media siar *telecommunication* dan media rekam *recording*, sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu;

1) Media audio visua gerak
2) Media semi gerak,
3) Media audio visual diam,
4) Media audio, dan
5) Media visual gerak
6) Media cetak
7) Media visual diam

Berdasarkan jenis - jenis media yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan, bahwa jenis media diklasifikan berdasarkan, perkembangan teknologi, karakteristik stimulus yang ditimbulkan, dan berdasarkan indera yang terlibat.

5. Media Pembelajaran Interaktif

Interaksi merupakan terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer (*software*/ aplikasi/ produk dalam format *file* tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/ CD/ aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/ aplikasi dengan *user*nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (a) pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (b) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya[17].

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut[18].

media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik interaktif sebagai berikut[17]:

a. Curriculum

Desain pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan. Aspek desain kurikulum dan pembelajaran terdiri dari 6 penilaian yaitu:

1) kesesuaian sasaran.
2) kelengkapan unsur pembelajaran
3) kejelasan tujuan.
4) konsistensi tujuan-materi-evaluasi.
5) pemberian contoh
6) aspek-aspek pedagogi

b. Content

Penilaian content pada media interaktif didasarkan kepada beberapa aspek, yaitu:

i. kebenaran substansi materi.
ii. kecukupan cakupan.
iii. Kedalam.
iv. Aktualitas.
v. kelengkapan sumber.

c. Comunication, aspek kejelasan pesan,menumbuhkan motivasi.

d. computer capasity, kemampuan komputer multimedia.

e. creativity, tidak melanggar etika.

f. compability, dapat diterima secara umum, dan mudah digunakan

g. cosmetic, tampilan desain yang menarik.

h. interaktivity memunculkan produk yang interaktif.

Selain itu, kriteria kualitas media pembelajaran interaktif dapat dinilai berdasarkan kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknik.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu kata *Syajarah* dan *Syajara*. *Syajarah* artinya pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga, dan buah. Semua peristiwa baik yang menyangkut pemikiran, politik, ekonomi, teknologi, dan seni dalam sejarah Islam disebut sebagai kebudayaan. Jadi kebudayaan ini adalah hasil karya, rasa, dan cipta orang-orang muslim. Sedangkan kata Islam menandakan bahwa kebudayaan dan rujukan sumber nilai tersebut dihasilkan oleh orang-orang Islam. Ini juga berarti bahwa kebudayaan Islam adalah hasil karya, cipta, dan rasa manusia yang menafsirkan agamanya dari waktu ke waktu. SKI sama dengan sejarah kebudayaan lain pada umunya, yaitu bersifat dinamis. Perbedaannya terletak pada sumber nilainya.

Dalam kata lain dari sejarah adalah *Syajara*. Ini adalah kata dari bahasa Arab yang berarti perselisihan, pertentangan, pergulatan, atau perlawanan. Dari makna etimologis ini, bisa diperoleh makna terminologis sejarah yang berarti berita atau cerita yan menggambarkan perlawanan atau kelompok dengan kelompok lainnya atau satu gagasan dengan gagasan lainnya yang terjadi dalam satu tempat dan waktu tertentu. Dari segi terminologis, sejarah berartiilmu yang mempelajari dan

menerjemahkan informasi dari laporan dan catatan yang dibuat oleh orang perorang, keluarga dan komunitas tertentu. Pengetahuan mengenai sejarah melingkupi pengetahuan akan kejadiankejadian yang sudah berlalu serta pengetahuan akan cara berpikir sejarah (*historis*).

Pendapat lain mengatakan bahwa sejarah dari makna etimologis berarti perselisihan, pergulatan, atau pertentangan. Secara terminologis sejarah adalah berita atau cerita yang menggambarkan perlawanan satu kelompok dengan kelompok yang lainnya atau satu gagasan dengan gagasan lainnya yang terjadi dalam satu tempat dan waktu tertentu. Sedangkan menurut Imam Barnadib yang dimaksud kebudayaan adalah sebagai hasil budi daya manusia dalam berbagai bentuk dan sepanjang sejarah sebagai milik manusia yang tidak beku, melainkan selalu berkembang dan berubah. Sejarah kebudayaan Islam merupakan ilmu pendidikan Islam, karena mengandung nilainilai Islam yang dapat menjadi contoh ataupun suri tauladan bagi umat Islam khusunya, dan umat manusia pada umumnya. Ilmu pendidikan Islam adalah ilmu yang mengkaji pandangan Islam tentang pendidikan dengan menafsirkan nilai-nilai Illahi dan mengkumunikasikan secara timbal balik dengan fenomena dalam situasi pendidikan. Jadi dapat dipahami bahwa sejarah kebudaayan Islam (SKI) adalah ilmu yang membahas tentang peristiwa di masa lampau baik yang menyangkut pemikiran, politik, ekonomi, teknologi, dan seni dalam sejarah Islam sebagai hasil karya, cipta, dan rasa manusia yang menafsirkan agamanya dari waktu ke waktu.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam di masa lampau, mulai dari dakwah Nabi Muhammad pada periode Makkah dan periode Madinah, kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat, sampai perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650 M–1250 M, abad 85 pertengahan/zaman kemunduran (1250 M–1800 M), dan masa modern/zaman kebangkitan (1800-sekarang), serta perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia. Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut[19]:

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

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

D. *Software* Perancang

1. *Smart Apps Creator (SAC)*

SAC adalah media interaktif digital dengan fitur untuk menghasilkan aplikasi yang menggunakan intuisi UI, interaktivitas, dan desain. Aplikasi yang dihasilkan oleh perangkat lunak ini dapat kompatibel dengan iOS dan *Android* sistem operasi. Ekstensi keluaran dari perangkat lunak ini sendiri dapat berupa Apk, Xcodeproj, HTML5, dan Exe yang memungkinkan aplikasi yang diproduksi untuk menjadi kompatibel dengan berbagai perangkat dan monitor sentuh. Perangkat lunak SAC juga dikenal karena kesanggupannya untuk membuat desain

animasi yang baik. Fitur untuk membuat animasi ini dalam *Advanced animation*[6].

Smart Apps Creator (SAC) memiliki beberapa keunggulannya, diantaranya adalah :

1. Tidak memerlukan keterampilan pemrograman, sehingga siapapun dapat memakainya sebagai media pembelajaran berbasis permainan
2. Luaran aplikasi dapat diimplementasikan diberbagai platform, baik *Android*, iOS, web, Microsoft, maupun lainnya,
3. Dapat menerapkan animasi pada desain seni aplikasi yang akan dikembangkan sesuai imajinasi pengembang berdasarkan kebutuhan pengguna akhir;
4. Interaktivitas;
5. Mendukung berbagai jenis format, baik mp3, mp4, png, jpg, gif, pdf, insert webpage, peta, maupun real-time rest;
6. layanan web terintegrasi, sehingga menjadikan aplikasi lebih fungsional; dll[20].

2. *Smartphone* Berbasis *Android*

andorid adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berintraksi dengan *device* nya dan menjalankan aplikasi - aplikasi yang tersedia pada *device*. Sedangkan menurut Nazrudin Safaat Hdalam M. Ichwan, Fifin Hakiky, *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis

linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. *Android* adalah sistem operasi untuk teleponseluler yang berbasis *linux*. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Selanjutnya, *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi,*middleware* dan aplikasi[21].

E. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengenai Perancangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Bukittinggi, ditemukan beberapa penelitian yang mirip dengan penelitian peneliti yaitu:

1. Penelitian yang relevan dengan masalah penulis teliti adalah penelitian dengan judul "*Gim edukasional untuk pengenalan tata surya Educational*" dilakukan oleh Avin Wimar Budyastomo program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga pada tahun 2020[20]. Penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pemahaman siswa atau peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terutama pada pengenalan sistem tata surya di SD Negeri 2 Sendang Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang. Hal ini sangat penting dilakukan guna mengantisipasi siswa tidak bosan dalam belajar materi tata surya. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskripsi. Model pengembangan aplikasi menggunakan model *waterfall*. Software

yang digunakan untuk pembuatan aplikasi menggunakan Smart App Creator.

2. Penelitian yang relevan dengan masalah penulis teliti adalah penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy' ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021* oleh Jundina Amajida dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga pada tahun 2020[22]. Menggunakan Software Smart App Creator Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analysis (A), Design (D), Development (D), Implementation (I), dan Evaluation (E). Tahap penelitian ini terbatas pada tahap implementasi dengan uji terbatas, belum sampai pada tahap uji dengan skala yang luas. Uji coba dilakukan kepada 34 siswa kelas VII MTs NU Hasyim Asy"ari 03 Kudus. Teknik pengambilan data yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui penyebaran angket yang disebarkan kepada 1 guru Mata Pelajaran Matematika dan 34 siswa kelas VII MTs NU Hasyim Asy"ari 03 Kudus
3. Penelitian yang relevan dengan masalah penulis teliti adalah penelitian dengan judul "*Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Mts Al-Irsyadiyah Sarirejo Lamongan"* oleh Asykur dari Madrasah

Tsanawiyah Al-Irsyadiyah Lamongan tahun 2020[23]. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Mobile Learning berbasis Android yang dibuat menggunakan aplikasi Smart Apps Creator dengan materi Qalqalah dalam mata pelajaran Al Qur'an hadis dan mengetahui efektivitas dan kelayakan media ini yang dikembang- kan dan diuji coba pada 21 siswa kelas VII MTs. Al-Irsyadiyah. Penelitian ini mengunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Develoment) dengan menghasilkan produk bahan ajar berbasis Smartphone, dengan proses pengembangannya mengunakan model Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Akan tetapi hanya di lakukan sampai tahap Implementasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, yang divalidasi oleh para ahli materi, ahli media. Hasil validasi dan studi kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran Qur'an hadist berbasis android katagori layak untuk diterapkan, berdasarkan [1] ahli materi dalam tingkat kelayakan sebesar 80 % yang termasuk kategori baik, [2] ahli media tingkat kelayakan sebesar 82 % yang termasuk dalam katagori baik. Implementasi pembelajaran aktivitas siswa dan penilaian setelah pembelajaran mencapai hasil yang sangat baik. Dapat dinyatakan bahwa Aplikasi pembelajaran materi Qalqalah berbasis android valid, praktis dan efektif dan layak di pergunakan sebagai bahan ajar Al-qur'an hadist. K

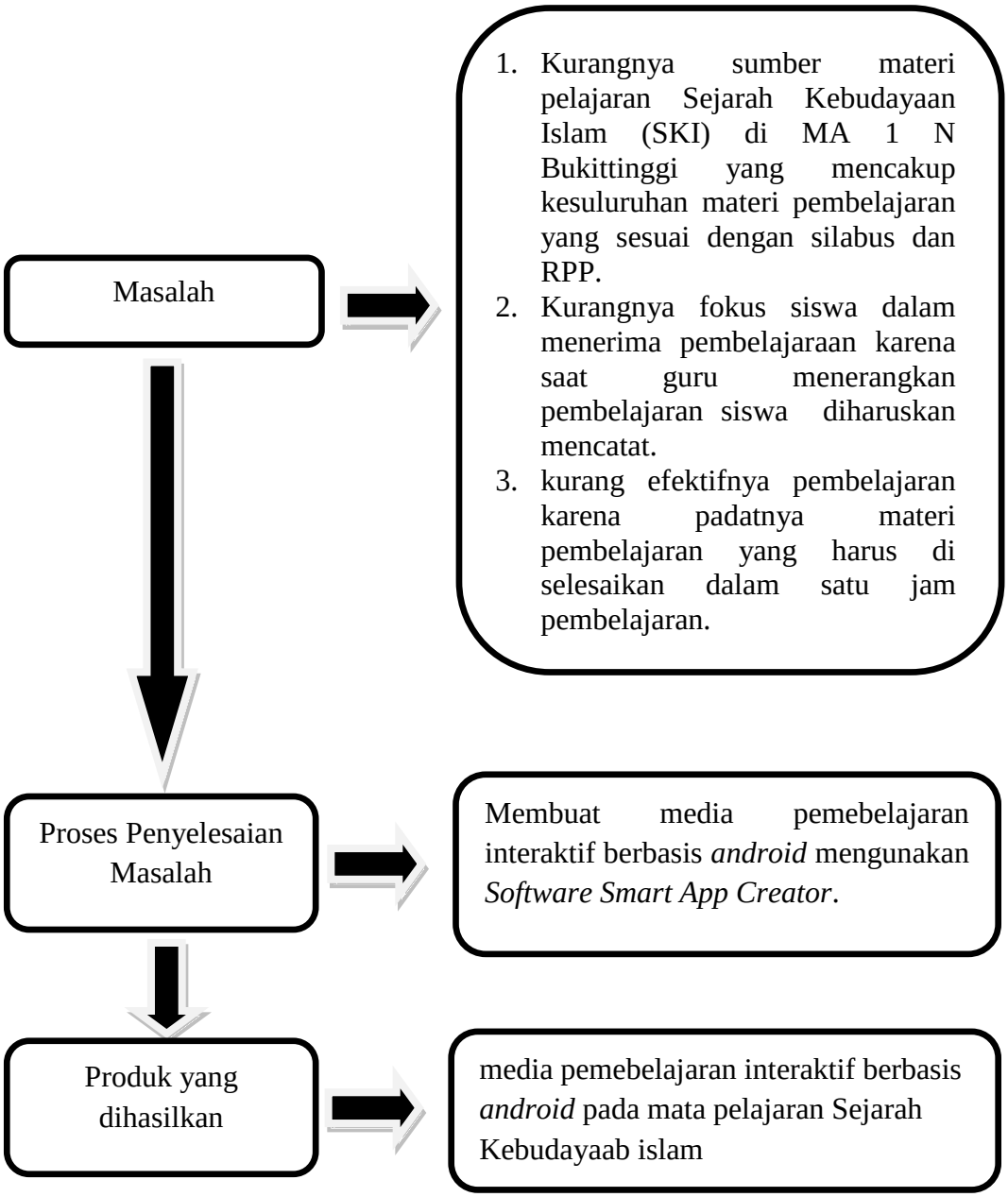
F. Kerangka Berfikir

Permasalahan yang didapatkan pada perancangan media pembelajaran Sejarah Kebudayan islam ini adalah Belum adanya buku pengan siswa yang memuat keseluruhan materi yang sesuia dengan silabus dan RPP, Sehingga terjadinya gangguan pada proses belajar siswa baik disekolah ataupun dalam mengulang pemebelajaran di rumah. Untuk melengkapi materi pembelajaran guru menggunakan cara mencatatkan materi sekaligus dengan menjelaskan materi pelajaran. Hal ini sering mebuat siswa kurang fokus dalam merima materi pelajarn.

Untuk menenyelesaikan permasalah diatas penulis akan merancang media pemebelejaran interaktif berbasis *android* dengan mennggunakan metode penelitian R&D (*Research and Developmen*). Dimana dalam proses perancang media ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo.

Setelah semua proses perancangan dilaksanan akan didapatkan *output* berupa media pembelajaran interktif berbasis *android* untuk bahan pembelajaran. Kemedian akan dilakukan uji produk, diamana uji produk ini berguna untuk mengetahu bagaimana kevalidan, kepraktisan, serta keefektivitas dari produk yang telah dirancang.

Gambar. 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan September 2021 sampai Oktober 2021 di MAN 1 Bukittinggi, dimana Penulis mengumpulkan data-data terkait mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan hal-hal lain yang anggap penting. Kemudian dilakukan perancangana media pemebelajaran untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan uji coba media pelajaran sehingga didapatkan media pemebelajaran yang baik dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Bukittinggi, karena dilandaskan atas pertimbangan sebagai mana yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah.

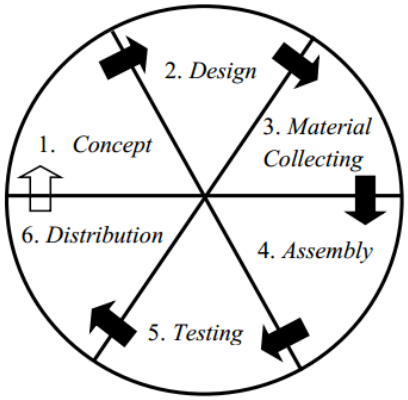
B. Metode Penelitian

Dalam penelititan ini digunakan metode penelitian *Research dan defelopment* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and Development* atau bisa disingkat R & D, penlitian R & D bisa didefenisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, digunakan/ untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji validitas, efektifitas dan praktikalitas dari produk, model, metode/strategi /cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul[14]

C. Model Pengembangan Media

Model pengembangan media merupakan bentuk pendekatan yang digunakan dalam tahapan mengembangkan suatu media. Pada penelitian ini penulis menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Pengembangan media Luther-Sutopo terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution* [19]. Tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia



1. *Concept* (konsep), adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).
2. *Design* (perancangan), adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*, adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberap kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.
4. *Assembly* (pembuatan), adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.
5. *Testing*, dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut jugasebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.
6. *Distribution*, tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

D. Tahapan Penelitian.

Tahapan penelitian ini merupakan gabungan antara metodologi penelitian R&D dengan model pengembanga media versi Luther-Sutopo

1. *Concept*

   Tahap concept yaitu tahap menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum.

2. *Design*

Tahapan ini merupakan tahap perancangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Android*. Dalam tahapan ini juga dapat dilakukan penambahan ide/gagasan dari ide sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Dalam tahap desain ini dilakukan perancangan :

a. Struktur Navigasi Struktur navigasi merupakan alat bantu dalam merancang aliran media pembelajaran.

b. *User Interface*

User Interface (antar muka pengguna) adalah bagian aplikasiyang mengadakan interaksi dengan pengguna *(user)*. *UserInterface* dapat menerima informasi dari pengguna *(user)* dan memberikan informasi kepada pengguna *(user)* untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. Yang terpenting dalam membangun *User Interface* adalah kemudahan dalam menjalankan sistem, interaktif dan Komunikatif.

3. *Material* Collecting

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti video tutorial pembelajaran dosen tentang mobile programming, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio, dan lainlain. Bahan yang

dibutuhkan tersebut dapat diperoleh dari dosen matakuliah mobile perogramming, perpustakaan dan internet.

4. *Assembly*

   Tahap ini merupakan tahap dimana seluruh proyek dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, flowchart, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap desain.

5. *Testing*

   Tahap ini dilakukan setelah pembuatan media selesai dilakukan. Sebelum ditujukan kepada user, maka perlu dilakukan testing secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diharapkan.

6. *Distribution*

   Tahap ini merupakan penggandaan dengan menggunakan alat penyimpanan. Tahap distribusi juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia.

E. Uji Coba Produk

1. Uji Validitas Produk

   Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu produk. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan suatu produk yang digunakan. Sebuah produk dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diiginkan dan dapat mengungkap data dari variabel-variabel yang diteliti secara

tepat.Untuk menguji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (*expert*).

Validitas instrumen mempermasalahkan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur, sedangkan reliabilitas mempermasalahkan sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya karena keajegannya. Instrumen dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variabel secara tepat tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya[24].

Adapun uji validitas dapat mengunakan rumus Statistik Aiken's V yang dirumuskan sebagai berikut:

$$V= \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan :

s = r – lo

lo = angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = angka yang diberikan oleh seorang penilai.

Hasil dari perhitungan Aiken berkisar antara 0 sampai 1 dan angka 0,6 dapat diinterpretasikan memiliki koefisien cukup tinggi. Nilai V 0.6 dan di atasnya dinyatakan dalam kategori valid[25].

skala	Kriteria
0,6-1,0	Valid

<0.6	Tidak Valid

Tabel. 3.1 Kriteria penentuan validitas *Aiken's V*

2. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas diperoleh dari hasil penilaian melalui angket terhadap Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software *Smart App Creator (SAC)* Di MAN 1 Bukittinggi. Dalam penilaian tersebut didapatkan tanggapan dari guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk menentukan kepraktisan media yang telah dibuat. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang telah diberikan oleh guru terhadap pertanyaan yang ditampilkan dalam angket.

Hasil angket uji praktikalitas dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut [26] :

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Keterangan :

K : *moment kappa* yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Interval	Kategori
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,11-0,20	Sangat Rendah
0,00-0,10	Tidak Valid

Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa*

3. Uji Efektivitas Produk

Analisis efektivitas dari Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software *Smart App Creator (SAC)* Di MAN 1 Bukittinggi ditentukandengan penilaian angket yang diisi oleh siswa.

Hasil angket uji efektivitas dianalisa dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut[27]:

Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut :

$$< \mathrm{g} >= \frac{(\% < sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan:

<g> : G-*Score*

<Sf> : *Score* akhir

<Si> : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut: " *High-g"* efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7; "*Medium-g"* efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0.3; " *Low-g*" efektivitas rendah jika mempunyai (<g>) <0.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. *Consept* (Konsep).

Media Pembelajaran berbasis *android* ini dirancang mengunakan *software Smart App Creator (SAC)* untuk siswa sebagai salah satu sumber belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI semester satu di MAN 1 Bukittinggi agar bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun gagasan dan tujuan dirancanganya media pembelajaran ini ialah sebagai salah satu sumber belajar siswa dan untuk dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih menyenangkan dan mudah dipahami, membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan pembelajaran tidak menjadi membosan dan monoton. Media Pembelajaran ini diharapkan untuk dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mengunakan *Smartphone*.

Media pembelajaran berbasis *android* ini dikemas dalam bentuk *file .Apk* dan dijalankan di *smartphone android*. Penyajian media pembelajaran ini menggunakan animasi, suara, gambar yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Dalam konsep perancangan media pembelajaran ini dilakukan analisis kebutuhan-kebutuhan yang berkaitan dengan produk yang akan dibuat. Analisis ini dilakukan agar hasil dari perancangan media pembelajaran ini sesuai dengan gagasan dan tujuan yang diharapakan.

a. Analisis Kebutuhan

1) Kebutuhan User

(a) Guru

Dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa, diperlukan adanya media dan sumber belajar yang mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam pelajaran harus sesuai dengan silabus dan RRP. Selain itu dengan adanya media pembelajaran yang memuat semua materi dalam satu kesatuan diharapkan mampu meningkatkan transfer ilmu dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa semaksimal mungkin.

(b) Siswa

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran yang memuat materi pemebelajaran secara keseluruhan yang sesuai dengan Silabus dan RPP yang bisa diakses dengan mudah diamana saja dan kapan saja akan mempermudah siswa dalam mengulang pembelajaran. Selain itu siswa lebih mudah dalam

mengingat pelajar dengan menggunakan media yang menarik, komplek dan juga media pembelajaran yang menggunakan audio-visual.

2) Kebutuhan Media

Media pembelajaran yang dirancang harus sesuai dengan materi dan silabus yang diberikan oleh guru Sejarah Kebudayaan. Pemilihan video dan audio harus sesuai dengan materi sehingga membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan warna, objek, dan animasi yang digunakan dalam media dirancang dengan tepat sehingga siswa dapat fakus kedalam proses penyampai materi pembelajaran. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan aplikasi *Smart App Creator* dan dibantu dengan aplikasi lain yaitu *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw*.

3) Kebutuhan Teknologi

Media pembelajaran yang telah selesai penulis kerjakan akan dikemas dalam bentuk animasi dengan format .apk Dengan tersebut guru dan siswa dapat menginstal media pemebelajaran ini di smartphone.

b. Analisis Peserta Didik

Perancangan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* ini penulis melakukan penelitian di MAN 1 Bukittinggi. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang memiliki satu sumber belajar yang komplek dan menarik, membuat siswa lebih antusias

selama proses pemebalajaran dan dalam mengulang materi pemebelajaran.

c. Analisis Materi

Perancangan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator ini* dirancang untuk kelas XI semester 1 di sekolah MAN 1 Bukittinggi. Media ini ditujukan untuk materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sesuai dengan silabus selama satu semester.

d. Studi Literatur

Sumber refrensi yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini bersumber dari berbagai sumber yaitu dari buku, jurnal yang memilik topik pembahasan yang sama dengan penelitian peneliti ini.

e. Studi Lapangan

Observasi dan wawancara metode yang peneliti lakukan ketika mengumpulkan informasi dilapangan. Observasi dilakukan dengan mengamati pembelajaran informatika langsung di salah satu kelas XI dan wawancara dilakukan dengen guru mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam dan beberapa orang siswa kelas XI di MAN 1 Bukittinggi, dengan tujuan untuk memperoleh informasi lebih lanjut dan detail terkait dengan proses pembelajaran Sejarah Kebudayyan Islam.

Hasil dari obeservasi dan penelitian yang penulis lakukan di sekolah tersebut adalah belum adanya sumber belajar yang memuat materi pembelajaran satu semester dalam satu kesatuan. Selain itu

belum adanya media pembelajaran yang bisa di akses siswa dimana saja dan kapan saja secara efektif dan baik, sehingga proses pembelajaran berlansung kurang efektif dan juga metode mendiktekan materi untuk catatan siswa mengulang pelajaran dirumah terkadang membuat siswa kurang fokus terhadap poin penting dalam proses pemebelajaran. Perancangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini mendapat respon positif dari sekolah, guru mata pelajaran dan siswa kelas XI di MAN 1 Bukittinggi.

2. *Design* (Perancangan)

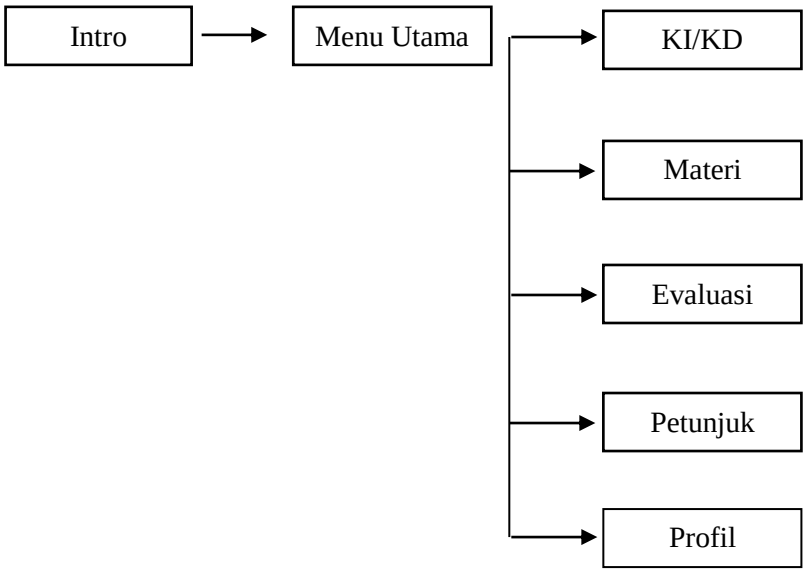
Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran menggunakan *software Smart App Creator (SAC)*, yaitu dengan melalui tahap struktur *navigasi*, *stroryboard*, dan *user interface*.

1) Design Struktur Navigasi

Media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator (SAC)* untuk struktur menu navigasi menggunakan desain hirarki model navigasi campuran dikarenakan menu saling berhubungan dengan satu sama lain.

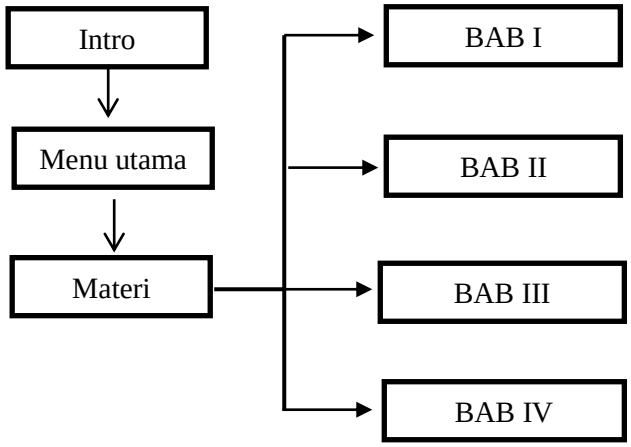
a) Struktur Navigasi Menu Utama

Struktur navigasi menu utama untuk menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat pada sistem dan berhubungan dengan setiap menu. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



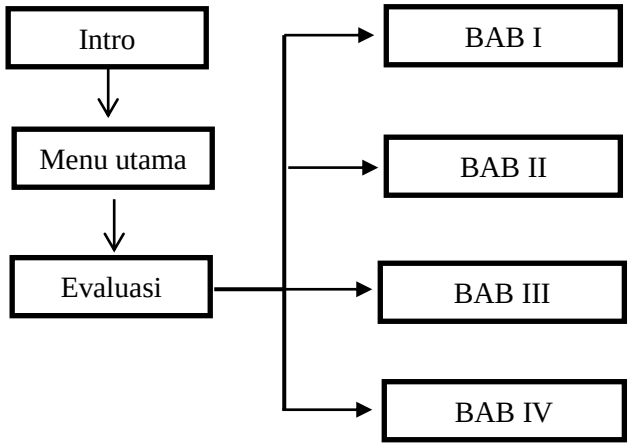
Gambar 4.1 Navigasi Menu Utama

b) Struktur Navigasi Materi



Gambar 4.2 Navigasi Menu Utama

c) Struktur Navigasi Evaluasi



Gambar 4.3 Navigasi Menu Utama

2) Design Story board

Rancangan dari *Section*, bentuk visual perancangan, durasi keterangan pada perancangan *Storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan media. *Storyboard* pada *Section* awal adalah halaman *intro opening Section* atau halaman pembuka, selanjutnya ada *Section* untuk menu. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk *Section* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1 *Storyboard* ringkas

Section 1 : intro	Intro
Section 2 : Home	Menu Utama
Section 3 : KI & KADE	KD
Section 4 : Materi	Menu Materi Bab
Section 5 : Sub Materi	Menu Sub Bab

Section 6 : Evaluasi	Menu Evaluasi
Section 7 : Bab1	Materi Bab 1
Section 8 : Bab2	Materi Bab 2
Section 9 : Bab3	Materi Bab 3
Section 10 : Bab 4	Materi Bab 4
Section 11 : latihan1	Latihan Bab 1
Section 12 : latihan2	Latihan Bab 2
Section 13 : latihan3	Latihan Bab 3
Section 14 : latihan4	Latihan Bab 4
Section 15 : Video	Video 1 s.d 4
Section 15 : petunjuk	Petunjuk
Section 17 : profil	Profil

Storyboard yang dikembangkan untuk setiap menu adalah :

a) *Section* 1 – Intro

Merupakan tampilan awal untuk masuk ke dalam sistem media pembelajaran, terdapat berupa animasi dan tombol ke menu utama.

b) *Section* 2 – menu Utama

Merupakan menu utama yang ada pada aplikasi yang terdiri dari sub menu menuju ke KD, pilihan bab materi, dan profil.

c) *Section* 3 – KD

Merupakan berisi tentang Kompetensi Dasar pembelajaran selama satu semester.

d) *Section* 4 – Menu Materi

Berisi pilihan tombol untuk memilih materi yang akan ditampilkan, terdiri dari bab 1, bab 2, bab 3, bab 4.

e) *Section* 5 – Menu Sub Materi Materi

Berisi pilihan tombol untuk memilih sub materi yang akan ditampilkan, terdiri dari beberapa tombol sesuai dengan KI dan KD Materi.

f) *Section* 6 – Evaluasi

Berisi pilihan untuk evaluasi yang terdiri dari latihan bab 1, bab 2, bab 3, dan bab 4.

g) *Section* 7 – Materi Bab 1

Berisi tentang materi yang membahas bab 1 Daulah Abbasyiah, yang terdiri dari tujuh sub bab yaitu ; sejarah Lahirnya Daulah Aabbasyiah, khalifah-khalifah Daulah Abbassyiah, Periodesasi Khalifah Daulah Abbasyiyah, Penyebaran wilayah Islam Daulah Abbasyiah, Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah, Sistem Pemerintahan Daulah Abbasiyah, Kemunduran Daulah Abbasiyah.

h) *Section* 8 – Materi Bab 2

Berisi tentang materi pembahasan bab 2 Peradaban Islam Pada Masa Daulah Usmani, yang terdiri dari empat sub bab yaitu ; Sejarah Lahirnya Daulah Usmani, Strategi Dan Kebijakan Pemerintahan Daulah Usmani, Kemajuan

peradaan Islam Masa Daulah Usmani, dan Kemunduran Peradaban Islam Masa Daulah Usmani.

i) *Section* 9 – Materi Bab 3

Berisi tentang materi pembahasan bab 3 Peradaban Islam Pada Masa Daulah Mughal Di India, yang terdiri dari empat sub bab yaitu ; Sejarah Lahirnya Daulah Mughal, Strategi Dan Kebijakan Pemerintahan Daulah Mughal, Kemajuan peradaan Islam Masa Daulah Mughal, dan Kemunduran Peradaban Islam Masa Daulah Mughal.

j) *Section* 10 – Materi Bab 4

Berisi tentang meteri pembahasan bab 4 Peradaban Islam Pada Masa Daulah Syafawi Di Persia, yang terdiri dari empat bagian sub bab materi yaitu ; Sejarah Lahirnya Daulah Syafawi, Strategi Dan Kebijakan Pemerintahan Daulah Syafawi , Kemajuan peradaan Islam Pada Masa Daulah Syafawi , dan Kemunduran Peradaban Islam Masa Daulah Syafawi.

k) *Section* 11 – Latihan Bab 1

Merupakan halaman yang berisi soal latian tentang materi bab satu.

l) *Section* 12 – Latihan Bab 2

Merupakan halaman yang berisi soal latihan tentang materi bab dua.

m) *Section* 13 – Latihan Bab 3

Merupakan halaman yang berisi Soal Latihan tentang materi bab tiga.

n) *Section* 14 – Latiahn Bab 4

Merupakan halaman yang berisi Soal Latihan tentang materi bab empat.

o) *Section* 15 – *Video*

Merupakan halaman yang berisi kumpulan video pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dari Bab 1 sampai Bab 4 .

p) *Section* 16 – Petunjuk

Merupakan halaman yang berisi petunjuk penggunaan dari media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

q) *Section* 17 – Profil

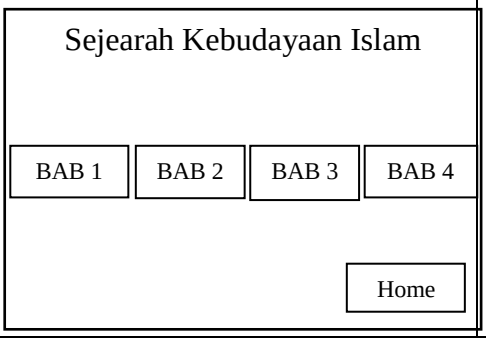
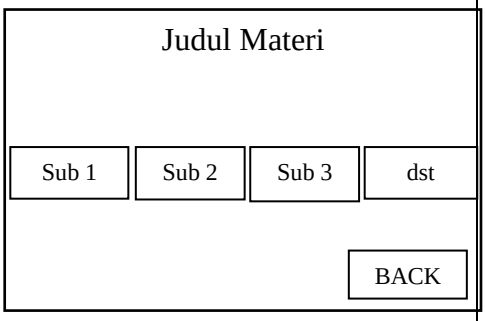
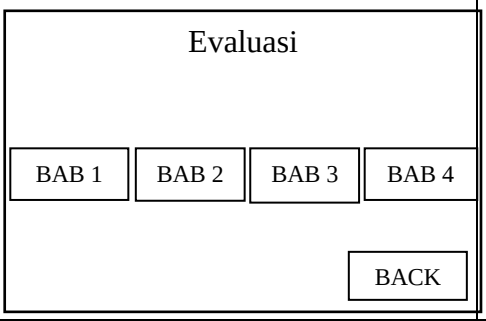
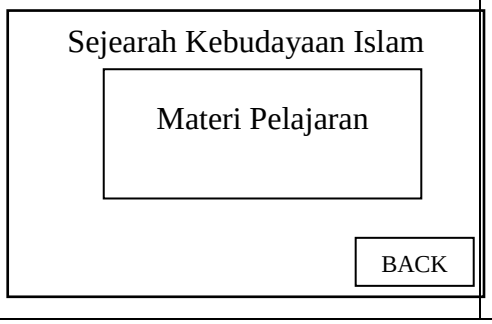
Merupakan halaman yang berisi tentang profil pembuat media pembelajaran.

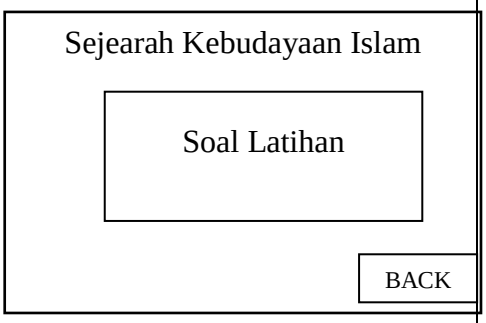
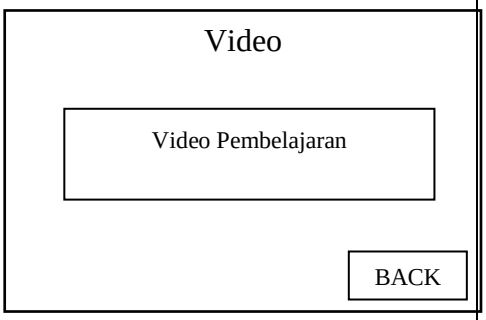
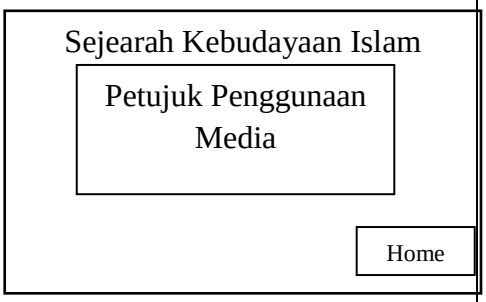
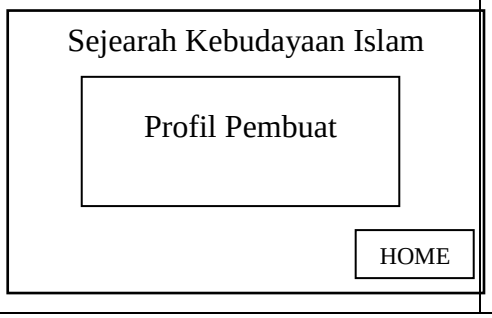
3) Desing Interface

Media pembelajaran Informatika dirancangan untuk siswa MAN 1 Bukittinggi, maka perancangan dibuat perbapaduan antara teks, suara audio, gambar agar siswa tertarik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. *Background* yang dipilih sesuai dengan template yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan agar media terlihat lebih menarik.

Tabel 4.2 *Design Interface*

Section	*Visual*	*Image*	*Audio*
1	2	3	4
1	Sejearah Kebudayaan Islam Kelas IX	Backgorund, Animasi,	Suara
2	Sejearah Kebudayaan Islam KELAS XI Semester 1 KD MATERI EVAL Petunjuk PROFIL	Background	
3	Sejearah Kebudayaan Islam ISI KD Home	Backgorund, Animasi	

4		Backgorund, Animasi	
5		Backgorund, Animasi	
6		Backgorund, Animasi	
7 8 9 10		Backgorund, Animasi	Suara

11 12 13 14		Backgorund, Animasi	
5		Backgorund, Animasi	Suara
15		Backgorund, Animasi	Suara
15		Backgorund, Animasi	suara

3. *Material collecting*

Material collecting (pengumpulan bahan) adalah tahapan pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan berupa gambar,

backround, audio, dan pendukung-pendukung lainnya yang sudah dipersiapkan sesuai kebutuhan pada prakteknya, tahapan ini dilakukan secara *paraler* dengan tahapan assembly.

Beberapa data dan informasi yang dikumpulkan sebelum pembuatan aplikasi sebagai berikut:

a. Membuat aplikasi dan menjanlankan media pembelajaran menggunakan perangkat komputer.
b. Data dan teks yang digunakan adalah teks materi pelajaran Informatika tentang pokok pembahasan yang diajarkan.
c. Audio suara yang digunakan adalah tentang materi pembalajaran Informatika
d. Gambar atau image yang digunakan adalah image background dengan format .png dan .jpg

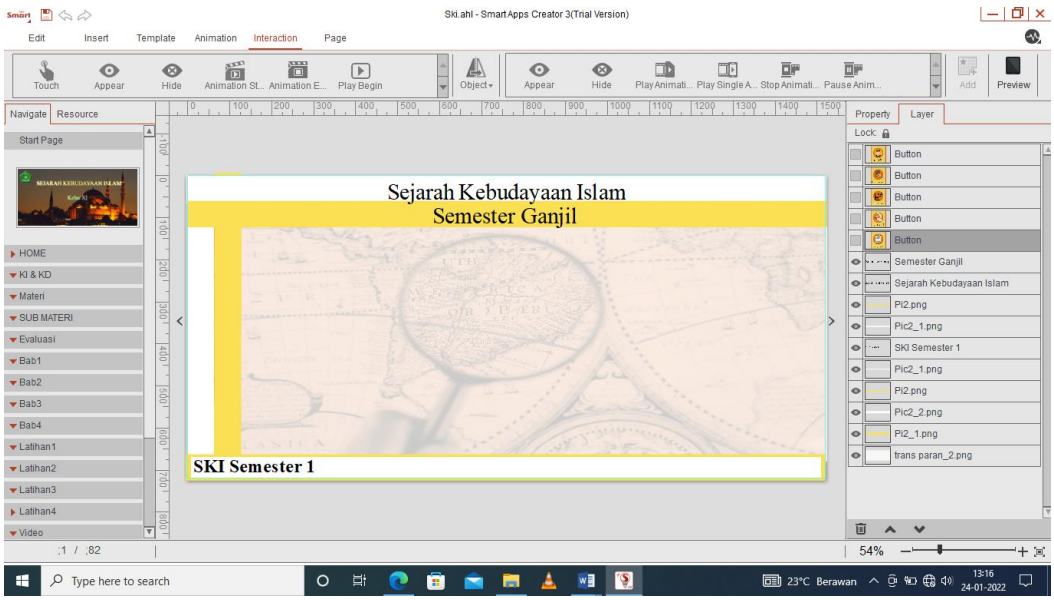
4. Assembly (Pembuatan)

Assembly merupakan tahapan dalam pembuatan seluruh objek-objek yang dibutuhkan dalam pembuatan media berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun tahapan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut

a. Pembuatan *Background* dan Objek

Background dan objek pada media pembelajaran ini dirancang secara manual dengan menggunakan *Corel Draw* dan juga menggunakan *Smart App Creator* dengan memanfaatkan *tool-tool* yang ada. pada pembuatan media ini juga mengambil

gambar-gambar *clip art,* untuk membuat *button menut,* dan *button-button* yang lainnya dirancang menggunakan *Corel Draw X7* dengan menggunakan beberapa *tool-tool* yang ada seperti *line tol, rectangle tool,* dan *pick tool*, untuk pewarnaan *button* yang dibuat menggunakan *smart fill tool*. Setelah semua objek yang dibutuhkan ataupun *backround* yang telah di desain, selanjutnya dilanjutkan dengan penyusunan background dan objek didalam smart app creator sesuai dengan rancangan storyboard dan User Interface yang telah dirancang. Sedangkan untuk pembuatan efek animasi dari masing-masing objek menggunakan *Smart App Creator* dengan cara memasukan perintah animasi dengan *animation tool.*



Gambar 4.4 *design Background*

b. Pembuatan Tombol Navagasi

Tombol pada media pembelajaran ini dibuat menggunakan *Corel Draw X7* kemudan di *ekspor* ke bentuk *.png*. kemudian hasil file *.png* di *import* ke Smart App Creator. Untuk mengaktifkan tombol nafigasi itu sendiri dengan cara memasukan perintah atau interaksi menggunakan *interaction tool* sesuai dengan alur dan tujuan perpindahan slide.

c. Pembuatan Audio

Audio-audio yang terdapat pada media pembeljaran ini buat dengan cara mengkonfersi Text yang disusun sesuai dengan materi dan kopetensi berdasarkan subbab materi menjadi Audio dengan menggunakan website freetts.com.

d. Tampilan Hasil

1) Halaman Intro

Halaman intro ini adalah halaman yang berisikan gambar, animasi dan audio saat masuk kedalam media pemebelajaran.



Gambar 4.5 Halaman Intro

2) Halaman Menu Utama

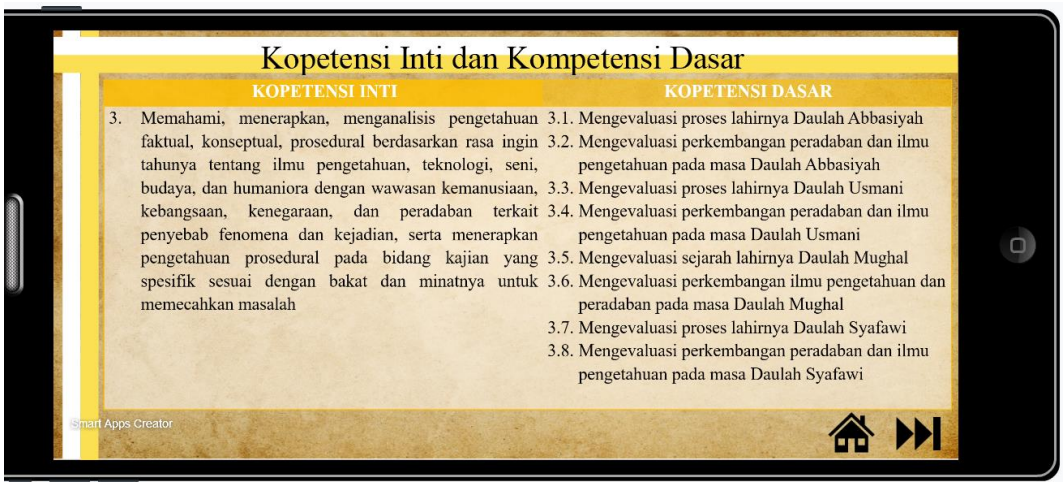
Halaman Menu utama merupakan halaman yang terdapat setelah halaman intro. Halaman utama ini terdapat lima tombol navigasi sesuai dengan fungsinya dan arahnya masing-masing saat di klik, lima tombol itu adalah tombol KI & KD, materi, tombol evaluasi, tombol, petunjuk, dan tombol profil.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama

3) Halaman KI dan KD

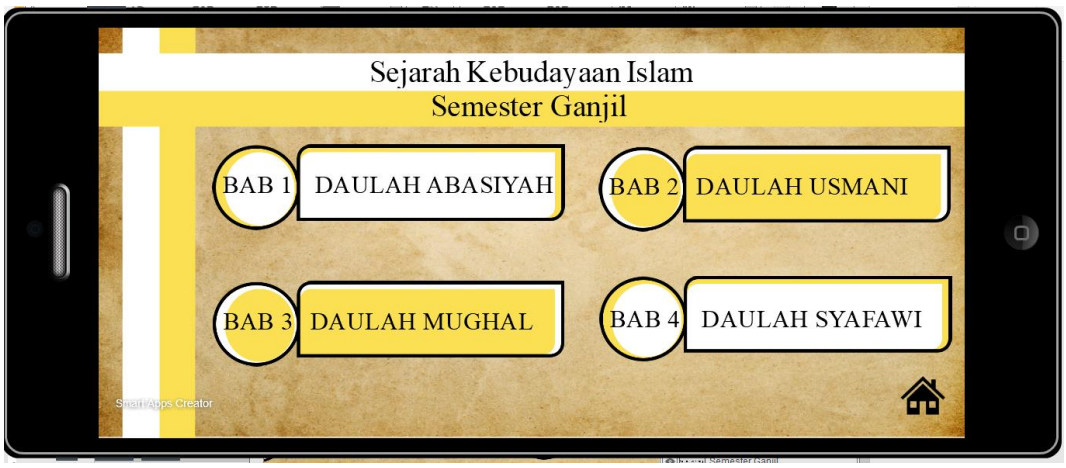
Halaman KI dan KD ini berisi tentang kopetensi inti da kopetensi dasar mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islman selama satu semester, yaitu semester ganjil Kelas XI. Pada halaman KI dan KD ini terdapat tombol navigasi next, back dan home.



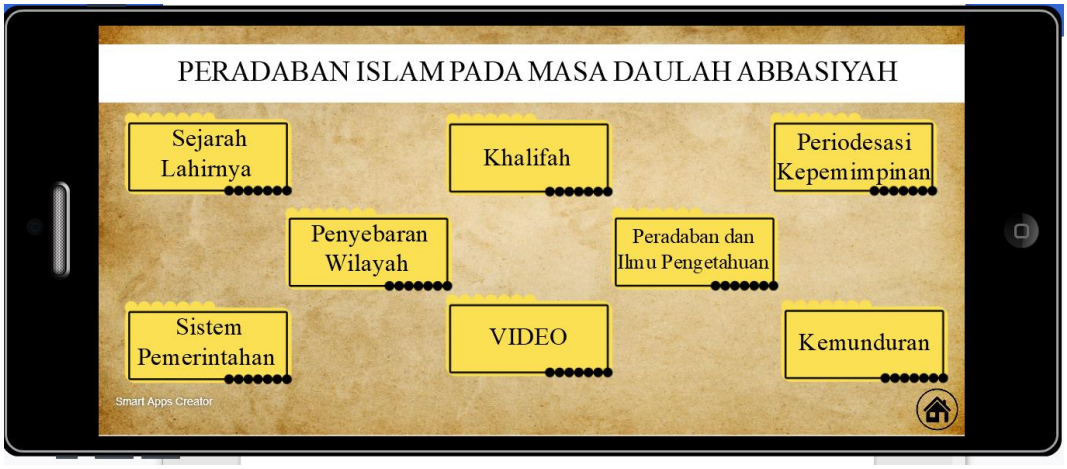
Gabar 4.7 Halaman KI & KD

4) Halaman bab materi

Halaman bab materi ini merupakan halaman yang menampilkan bab materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dimana didalam media pembelajaran ini terdapat empat bab materi pembelajaran. Di halaman ini terdapat 4 tombol navigasi, saat di klik akan mengarah ke masing masing masing sub bab materi.



Gambar 4.8 Halaman Materi



Gambar 4.9 Halaman Sub Materi

5) Halaman Uraian Materi

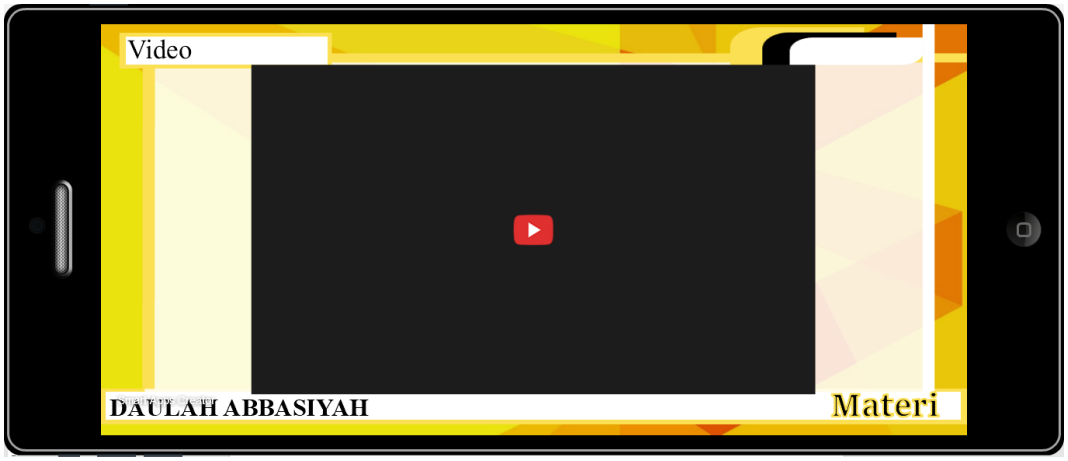
Halaman Urain materi merupakan halaman yang berisikan uraian dari setiap sub bab materi secara jelas mengenai materi pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Jumlah halaman pada uraian materi ini disesuaikan dengan sub bab materi setiap babnya. Uraian materi pada halaman ini terdapat dua jenis yaitu teks dan audio. Pada halaman ini terpat tombol materi, saat di klik akan mengarahakan kembali ke menu sub bab.



Gambar 4.9 Halaman Uraian Materi

6) Halaman Video

Halaman ini merupakan halaman yang berisikan video pembelajaran yang di hubungkan ke Youtube yang berisikan tentang materi pembelajaran yang sesuai dengan materi sejarah kenudayaan islam.



Gambar 4.10 Halaman Video

7) Halaman Evaluasi

Halam evaluasi merupakan halaman yang berisis latihan soal yang bertujuang untuk melihan pemahaman siswa terhadap materi yang telah di pelajari. Pada bagian evaluasi ini terdapat 10 soal di setiap babnya.



Gambar 4.11 Halaman Evaluasi

8) Halaman Petunjuk

Halaman Petnjuk merupakan halaman yang berisikan panduan dan cara penggunaan media pembelajaran.



Gambar 4.12 Halaman Petunjuk

9) Halaman Profil

Halaman profil merupakan halaman yang menampilkan tentang biodata diri pembuat media pembelajaran ini.



Gambar 4.13 Halaman Profil

5. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian pada media pembelajaran yang telah jadi. Apabila ada kesalahan pada media pembelajaran maka perlu di perbaiki terlebih dahulu, dan jika sudah berjalan dengan baik, prses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution*. Tahap ini dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujuan, media diuji dengan menggunakan metode *blackbox.*

1) Pengujian dengan menggunakan metode *Black Box*

Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan antar muka *software*, pengujian ini bertujuan umtuk memperlihatkan bahwa *software* yang dibuat bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik. Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian :

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas uji	Butir uji	Tingkat pengujian	Jenis pengujian
1	Pengujian intro	Menu masuk ke menu utama	Pengujian unit	*blackbox*
2	Pengujian menu utama	Menu KI &KD	Pengujian unit	*blackbox*
		Menu Materi		
		Menu Evaluasi		
		Menu petunjuk		
		Menu Profil		
3	Pengujian menu BAB	Menu BAB 1	Pengujian unit	*blackbox*
		Menu BAB 2		
		Menu BAB 3		
		Menu BAB 4		
3	Pengujian menu Sub BAB	Sub BAB a		
		Sub BAB b Sub BAB c		
		Sub BAB d		
		Video		
4	Pengujian menu Evaluasi	Latihan 1	Pengujian Unit	*blackbox*
		Latihan 2		
		Latihan 3		
		Latihan 4		
5	Pengujian menu petunjuk	Menampilkan halaman petunjuk	Pengujian unit	*blackbox*

a) Pengujian menu intro adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4 Pengujian Menu Intro

Kasus dan Hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang Diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Buka Aplikasi	Menampilkan halaman menu utama	Menu utama tampil	diterima

b) Pengujian menu utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang Diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Kilik KI & KD	Menampilkan halaman KD	Halaman KD tampil	Diterima
Klik tombol materi	Menampilkan halaman bab materi	Halaman bab materi tampil	Diterima
Klik tombol Evaluasi	Menampilkan halaman evaluasi	Halaman Evaluasi tampil	Diterima
Klik tombol pentunjuk	menampilkan halaman menu petunjuk	Menu petunjuk tampil	Diterima
Klik tombol profil	Menampilkan halaman profil	Halaman profil tampil	Diterima

c) Pengujian menu bab adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Pengujian Menu Bab

Kasus dan Hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang Diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**

Klik menu bab satu	Menampilkan halaman sub bab satu	Halaman sub bab satu tampil	Diterima
Klik menu bab dua	Menampilkan halaman sub bab dua	Halaman sub bab dua tampil	Diterima
Klik menu bab tiga	Menampilkan halaman sub bab tiga	Halaman sub bab tiga tampil	Diterima
Klik menu bab empat	Menampilkan halaman sub bab empat	Halaman sub bab empat tampil	Diterima

d) Pengujian menu sub adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Pengujian Menu sub Bab

Kasus dan Hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang Diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik menu sub bab a	Menampilkan halaman materi sub bab a	Halaman materi sub bab a tampil	Diterima
Klik menu sub bab b	Menampilkan halaman materi sub bab b	Halaman materi sub bab b tampil	Diterima
Klik menu sub bab c	Menampilkan halaman materi sub bab c	Halaman materi sub bab c tampil	Diterima
Kik menu sub bab d	Menampilkan halaman materi sub bab d	Halaman materi sub bab d tampil	Diterima
Klik video	Menampilkan halaman video	Halaman Video Tampil	Diterima

e) Pengujian menu quis adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 Pengujian Menu Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang Diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik latihan bab satu	Menampilkan latihan bab satu	latihan bab satu tampil	Diterima
Klik latihan bab dua	Menampilkan latihan bab dua	latihan bab dua tampil	Diterima
Klik latihan bab tiga	Menampilkan latihan bab tiga	latihan bab tiga tampil	Diterima
Klik latihan bab empat	Menampilkan latihan bab empat	latihan bab empat tampil	Diterima

f) Hasil pengujian fungsionalitas

Tabel 4.9 Pengujian Fungsionalitas

No	Pengujian	Error	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	Audio	-	Valid

2) Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan pengujian media pembelajaran dengan *Smart App Creator*, output yang dihasilkan dari media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN I Bukittinggi ini telah sesuai dengan prosedur dan perancangan yang di harapkan.

6. *Distribution* (Penyebaran)

Media pembelajaran yang sudah jadi, media pembelajaran ini menghasilkan file dengan ekstensi .Apk, dengan tujuan agar media pembelajaran dapat berjalan pada *Android*. Untuk menjalankan media pembelajaran ini membutuhkan *hardware* dengan spesifikasi android yang paling rendah adalah *android 6 (marshmallow).*

7. Uji Produk

a. Uji Validitas

Uji validitas pada perancangan media pemebalajaran interkatif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini bertujuan untuk melihat kelayakan media yang direncang. Dalam uji validas ini ada tiga aspek kelayakan yang di ujikan oleh tiga ahli (*expert*) yang berbeda yaitu aspek konstruk atau *design* media, aspek konten atau materi, dan Aspek Bahasa.

Berdasarkan hasil uji validita yang diajukan kepada ahli Komputer yaitu ibu Yulifda Elin Yuspita M.Kom dengan nilai 0.88, ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, Kom dengan nilai 0.94, ahli Sejarah ibu Suryani S.Pd, M.A dengan nilai 0.92, ibu Mulyani S.Ag dengan nilai 0.94, dan ahli Bahasa Ibu Delvira S,S dengan nilai 0.83, ibu Junaidah, S.Pd dengan nilai 0.89 maka nilai rata-rata dari uji validitas diatas adalah 0.90. Dan dapat di simpulkan bahwa Perancangan Media Interaktif pada mata pelajara Mata pejaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Bukittnggi yang penulis rancang **valid** dan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.

b. Uji Praktikalitas

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis yang berartian mudah dan senang menggunakannya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondis normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukut apakah guru berpendapat bahwa produk tersebut mudah dan senang digunakan. Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru yang mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam dan kemudian dioalah menggunakan rumus Moment Kappa maka di dapatkan hasil sebagai berikut : Ibu Novi Hermaniza, S.Ag dengan nilai 0.94, Ibu Arnita Tamrin, S.Ag dengan Nilai 0.95 dan ibu Mulyani S.Ag dengan nilai 0.97, kemudian didapatkan nilai akhir yaitu 0.95.

Maka dari pengolahn hasil uji praktikalitas diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan media pembelajaran interkatif Sejarah Kebudayaan Islam ini memiliki tingkat pratikalitas **sangat tinggi.**

c. Uji Efektifitas

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi peserta didik. Bagaimana seseorang siswa tersebut tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektivitas peneliti tujukan kepada 21 siswa kelas XI MAN I Bukitinggi dengan cara membandingkan aspek sama sebelum

adanya media pembelajar ini dengan seudah adanya media pembelajaran.

Setelah dilakukan uji terhadap 21 siswa, kemudian data diolah menggunakan rumus G-score tehadap lebar uji masing-msaing siswa. Dan dari pengolahan data tersebut didapatkan hasil pengolah secara keseluruhan dengan Jumlah 19.93 dan dengan rata-rata 0,94. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat di kategorikan **Sangat Efekti.**

B. PEMBAHASAN

Penelitian Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software *Smart App Creator (SAC)* Di MAN 1 Bukittinggi telah dilaksanakan dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat di akses siswa dimana dan kapan saja, membuat siswa lebih mudah memahami dan semangat dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kertetarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu sendiri.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan adanya angket penilaian yang peneliti buat dan disebarkan untuk memperoleh hasil uji validitas, praktilitas, dan efektifitas terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat dilihat pada lampiran skripsi penelitian ini. Kelebihan dari media pembelajaran Interkatif ini

adalah menarik, mudah digunakan, dapat digunakan berulang kali, dilengkapi dengan audio dapan di akses dimana dan kapan saja dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar belajar bagi siswa. Sedangkan kelemahannya adalah media pembelajaran interaktif yang dibuat masih kurang *video* pembelajaran dan audio yang ada didalam media ini masih kaku. terakhir saran dari penilai adalah penulis agar lebih membuat tampilan media lebih menarik, menambahkan video pembelajaran yang terkait pada materi pembelajaran, dan audio diharapkan lebih santai dan tidak kaku.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis serta uraian yang telah penulis kemukakan pada bab- bab sebelumnya mengenai Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software *Smart App Creator (SAC)* Di MAN 1 Bukittinggi. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa yang sesuai dengan silabus dan RPP selian itu media ini dapat meningkatkan fokus siswa dan meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Software *Smart App Creator (SAC)* Di MAN 1 Bukittinggi yang penulis rancang mendapat nilai validasi akhir dengan nilai 0,90 valid, nilai praktikalitas dengan nilai 0,95 sangat praktis dan nualai efektivitas dengan nilai 0,94 sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dan hasil penelitian yang dilaksanakan, dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan kualitas rancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejara

Kebudayaan Islam Menggunakan Software *Smart App Creator (SAC)* Di MAN 1 Bukittinggi. Adapun sharan-saran sebagai berikut :

1. Siswa dan guru yang akan melakukan penelitian bidang pendidikan supaya dapat melanjutkan untuk melihat tingkat keberhasilan dari penggunaan media ini.
2. Untuk calon peneliti lain diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran ini ke mata pelajaran yang lain.
3. Diharapkan untuk pengguna dapat memberikan saran dan masukan yang dapat memperbaiki media dan penulisan ini untuk lebih baik lagi dan dapat memberikan manfaaat kedepannya.

.

Daftar Pustaka

[1] *Peraturan Mentri Agama.Pdf.* .

[2] L. Efriyanti, "Development Of Learning Media At Mobile-Based Calculus Courses At Informatics And Computer Education Department Iain Bukittinggi," Pp. 267–274, 2017.

[3] M. Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik," *J. Edukasi@Elektro*, Vol. 5, No. 1, Pp. 11–18, 2009.

[4] Criticos, "Kajian Mengenai Media Dan Multimedia Pembelajaran , Model Pembelajaran , Project Based Learning , Belajar Dan Pembelajaran , Hasil," *Kaji. Mengenai Media Dan Multimed. Pembelajaran, Proj. Based Learn. Belajar Dan Pembelajaran, Has.*, Pp. 14–66, 2016.

[5] F. Hermono And F. N. Hakim, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas Iii Sdn Dempelrejo)," *J. Speed - Sentra Penelit. Eng. Dan Edukasi*, Vol. 4, No. 1, Pp. 42–49, 2012.

[6] V. W. Suryaningtyas, R. A. Nugroho, S. P. Cahyono, M. R. Nababan, And R. Santosa, "Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0: An Attempt To Design A Mobile Application In Translation For Tourism Purpose Course," *Proc. - 2019 Int. Semin. Appl. Technol. Inf. Commun. Ind. 4.0 Retrosp. Prospect. Challenges, Isemantic 2019*, Pp. 542–547, 2019.

[7] A. Amelia, M. Rosario, And ..., "Perancangan Sistem Informasi Dana Bos Guru Pada Sd Negeri 13/Iv Kota Jambi Berbasis Web," *J. Ilm. Mhs. ...*, Pp. 204–222, 2019.

[8] R. Sri, A. Rejeki, A. P. Utomo, And S. Susanti, "Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada ' Distro Smith ' Berbasis E - Commerce," *J. Teknol. Inf. Din.*, Vol. 16, No. 1, Pp. 150–159, 2011.

[9] A. Mandolang, Y. D. Y. Rindengan, And S. Sentinuwo, "Rancang Bangun Aplikasi Agenda Kegiatan Pimpinan (Studi Kasus : Rektorat Unsrat)," *J. Tek. Inform.*, Vol. 11, No. 1, 2017.

[10] N. Jalinus And Ambiyar, "Media Dan Sumber Belajar," *Jakarta : Kencana*, P. 219, 2016.

[11] W. Q. Fatima, L. Khairunisa, D. C. Priatna, And B. Prihatminingtyas, "Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum," *Semin. Nas. Sist. Inf.*, No. September, P. 1728, 2019.

[12] N. W. Dewi, B. S. Kristiantari, M. G. R. Negara, And I. G. A. Oka, "Model Tematik Bernuansa Kearifan Lokal Berbantuan Media Animasi

Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri Gugus Kapten Japa," *Mimb. Pgsd Univ. Ganesha*, Vol. 2, No. 1, 2014.

[13] H. A. Musril, J. Jasmienti, And M. Hurrahman, "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, Vol. 9, No. 1, P. 83, 2020.

[14] R. Okra And Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Ipa Di Smp N 3 Kecamatan Pangkalan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, Vol. 4, No. 2, P. 121, 2019.

[15] R. I. Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, Vol. 16, No. 1, 2018.

[16] R. Isran Rasyid Karo-Karo S, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran Oleh:," P. 283, 1386.

[17] A. M. Simamora And . Mukhtar, "Pengembangan Media Pembelajaran Kalimat Efektif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 201–214, 2015.

[18] N. D. Reni Kurnia1, Asrul Huda2, "Pengembangan Media Interaktif Magicbook Berbasis Augmented Reality Android Pada Mata Diklat Menerapkan Fungsi Periferal Dan Instalasi Pc Reni," Vol. 3, No. 1, 2015.

[19] Permenkes Ri No 129 Tahun, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008*, No. May. 2008.

[20] A. W. Budyastomo, "Gim Edukasional Untuk Pengenalan Tata Surya," *Teknologi*, Vol. 10, No. 2, Pp. 55–66, 2020.

[21] J. Kuswanto And F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas Xi," *J. Media Infotama*, Vol. 14, No. 1, 2018.

[22] J. Amajida, "Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy ' Ari 03 Kudus Skripsi Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy ' Ari 03 Kud," 2021.

[23] M. T. A. Lamongan, "Subjects At Mts Al-Irsyadiyah Sarirejo Lamongan Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Al-Qur ' An Hadist Di Mts Al-Irsyadiyah Sarirejo Lamongan."

[24] F. Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *J. Tarb. J. Ilm. Kependidikan*, Vol. 7, No. 1, Pp. 17–23, 2018.

[25] S. Islami, D. Tri, P. Yanto, And O. Candra, "Validitas Jobsheet Instalasi Perumahan Berbasis Proyek Berbantuan E-Learning Di Pendidikan Vokasi," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 174–178, 2020.

[26] R. R. Fadila, W. Aprison, And H. A. Musril, "Perancangan Perizinan Santri Menggunakan Bahasa Pemograman Php/Mysql Di Smp Nurul Ikhlas," *Csrid (Computer Sci. Res. Its Dev. Journal)*, Vol. 11, No. 2, P. 84, 2021.

[27] S. Afrianti And H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Tik Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Di Sma Muhammadiyah Padang Panjang," *J. Inform. Upgris*, Vol. 6, No. 2, Pp. 2–7, 2021.