

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS *ANDROID* DI MADRASAH TSANAWIYAH

Zumrotul Fauziah¹, Ulva badi' Rahmawati², Angga Pratama Yuda³

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Email: zumrotulfauziah@sunan-giri.ac.id¹, ulvabadi@sunan-giri.ac.id², angga28101997@gmail.com³

Abstract: This study aims to explain the design system for the Android-based Cultural History learning application in class IX MTs Miftahul Ulum Sitiaji Bojonegoro, East Java. This research was conducted with a research and development model. Where researchers create and design products in the form of an Android-based Appy Pye application. The results showed; 1) the teacher prepares materials, videos, and pictures; 2) develop the application by logging into the Appy Pye web using a Gmail, email, or Facebook account, filling in what application is made, editing the application start page, and select the menu as desired, prepare Appy Pye and an international account for filling in personal data, download the application and fill in the desired material, and do the application test stage. 3) The Android-based Appy Pye application can increase student learning motivation in Islamic Cultural History subjects.

Keywords: Appy pye, learning application, Media

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman serba modern yang didukung dengan teknologi yang semakin canggih dalam dunia pendidikan, mau tidak mau menuntut para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam rangka mensinergikan proses modernisasi dan kualitas pembelajaran, maka dibutuhkan perubahan paradigma baru yang kreatif dalam pembelajaran. Saat ini sudah tidak asing jika seorang pendidik memberi tugas kepada peserta didik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar nantinya peserta didik bisa mandiri dan bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu dengan adanya media pembelajaran yang beragam, diharapkan peserta didik menjadi tidak jenuh (Wahid, 2018). Peserta didik merasa senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Proses belajar mengajar adalah suatu aspek atau komponen dari lingkungan sekolah. Di era globalisasi sumber daya manusia yang berkualitas sangat diperlukan karena belajar sebagai proses manusiawi memiliki kedudukan dan peran penting, baik dalam kehidupan masyarakat tradisional maupun moderen. Pendidikan saat ini menuntut guru untuk memberikan pembelajaran yang bisa memanfaatkan teknologi dengan tepat karena di era globalisasi ini teknologi menjadi sesuatu yang sangat penting dan tak dapat dipisahkan lagi dari keseharian manusia. Sehingga guru perlu

mengaplikasikan teknologi yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif, diantaranya dengan menggunakan perangkat elektronik.

Penggunaan perangkat elektronik dalam pembelajaran *e-learning* memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan dengan cara yang lebih fleksibel baik dari segi waktu maupun tempat. Pembelajaran *e-learning* juga dapat menambah pengalaman, pengetahuan, serta mampu menstimulus peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran dan mampu menangkap pembelajaran secara lebih efisien. Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar dan metode tradisional. Hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran yaitu untuk mencetak peserta didik yang berkualitas.

Dalam penelitian Andi Rustandi menjelaskan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran harus diuji kelayakannya oleh ahli media. Untuk jenis penelitiannya menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan tahapan PPE yang meliputi *Planning, Production, Evaluation*. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 ini menggunakan subjek tiga orang ahli media sebagai penguji sekaligus penentu kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Melalui tahap dan prosedur yang sudah dilakukan menunjukkan hasil yang positif. Siswa sangat antusias dan lebih tertarik mengikuti pelajaran sehingga hal ini memberi dampak nyata yaitu meningkatnya hasil belajar siswa (Asyiril, 2020).

Selain itu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA” yang dilakukan oleh Prastisno menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk memudahkan penyampaian materi. Selain itu supaya peserta didik tidak jenuh dan tertarik dengan materi yang dipelajari. Dalam materi pelajaran IPA, menggunakan media pembelajaran berbasis android. Metode dalam penelitiannya melakukan ADDIE yang tahapannya meliputi analisis, desain, development, dan implementasi. Subjek penelitian yaitu ahli materi dan ahli media, tiga orang guru sebagai pengguna (praktisi) dan sepuluh siswa sebagai uji coba berhasil atau tidaknya media yang dikembangkan. Dengan berbagai tahap dan prosedur, ternyata hasilnya sangat memuaskan. Siswa banyak yang mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya (Sariyasa, 2021).

Media pembelajaran berbasis *android* dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran berbasis *android* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran dan supaya siswa bisa dan lebih termotivasi dalam mempelajari suatu materi. Berkaitan dengan permasalahan rendahnya partisipasi dan semangat belajar siswa maka harus mendapat perhatian penuh. Seorang pendidik harus memikirkan bagaimana upaya-upaya untuk

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga bisa berdampak pada hasil kualitas belajar (Miftah, 2013).

METODE

Metode menggunakan R&D/*Research and Development* yaitu penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2015). Penelitian dilakukan di sekolah MTs Miftahul Ulum Sitiaji Bojonegoro, Jawa Timur. Di mana madrasah tersebut adalah salah satu Madrasah yang menjadi objek penelitian. Kemudian, populasi dan sampel penelitian melibatkan guru Sejarah Kebudayaan Islam dan 20 siswa kelas IX madrasah. Langkah uji coba produk dengan membuat konsep rancangan yang terdapat di *web appypie.com*. Aplikasi selanjutnya meliputi gambar, text, suara, video untuk menghasilkan aplikasi medi pembelajaran interaktif yang mudah digunakan. Kemudian aplikasi tersebut dioperasikan.

Tahap selanjutnya dibutuhkan koreksi untuk perbaikan produk. Hal ini dilakukan untuk mencari kelayakan produk, sehingga nantinya tahu apakah produk media pembelajaran interaktif layak atau tidak digunakan. Tahap yang terakhir adalah *finishing* untuk diupload di aplikasi *playstore*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Peranan media sangatlah penting dalam proses pembelajaran, karena media digunakan sebagai alat atau sarana dalam penyampaian materi oleh seorang pendidik kepada peserta didik. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan. Pembelajaran proses untuk membantu siswa supaya belajar dengan mudah (Asrorul, 2007). Media adalah alat bantu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Daryanto (Daryanto, 2013). Media adalah alat bantu dan sarana yang di gunakan menyampaikan pesan dari komunikator ke orang lain. Dalam konteks penelitian ini, media yang dimaksud adalah alat bantu atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Hasil pembelajaran dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku seseorang yang bisa terjadi pada tingkatan pengetahuan, ketrampilan, dan sikapnya untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan (Kuswanto, 2018). Guru yang kreatif bisa memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas. Dengan harapan, adanya media pembelajaran bisa menjadikan peserta didik lebih semangat dan aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media

pembelajaran sangat bermanfaat dalam keberlangsungan proses pembelajaran, misalnya guru lebih kreatif dan siswa lebih aktif (Agung, 2012).

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Android merupakan *smartphone* antara peranti (*device*) dan penggunaannya sehingga bisa saling berkomunikasi (Maulina, 2016). *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi (Hakiki, 2011). Ada dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti sama waktunya. Pelaksanaan *synchronous training* dilakukan bersama antara guru dan siswa secara bersamaan. Guru menyempakan materi menggunakan *slide* atau *power point*.

Siswa bisa menyampaikan pertanyaan melalui *chat window Synchronous training*. *Synchronous training* nama lainnya virtual classroom. *Asynchronous* memiliki makna tidak bersamaan. Siswa memiliki waktu berbeda dengan guru. *Asynchronous training* populer dalam *e-learning* dilakukan sesuka hati. Jadi kapanpun bisa.

Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, kuis dan pengumpulan tugas (Hartanto, 2013). Media digunakan untuk memperjelas materi yang berifat verbalitis. *Builder Appy pie* adalah *Software Builder Aplikasi Mobile* (Pembuat Aplikasi) berbasis cloud yang tumbuh paling cepat yang memungkinkan pengguna tanpa keterampilan pemrograman, untuk membuat aplikasi *Android* & *iPhone* untuk ponsel dan *smartphone*; dan terbitkan ke *Google Play* & *iTunes* (Rahmaningtyas, 2018).

App Builder Platform Appy pie memungkinkan membangun dan mengelola aplikasi di seluruh sistem dan perangkat operasi yang hemat biaya. *App Pie* dapat digunakan untuk membangun aplikasi yang sangat khusus yang dapat berjalan di perangkat *iOS* dan *Android*, dalam kode asli, serta aplikasi web progresif untuk jauh lebih sedikit daripada bekerja dengan toko dev. Pembuat Aplikasi *Appy pie* sangat dapat dikustomisasi dan kaya fitur, tidak seperti solusi template lainnya. Dalam hal ini penulis mencoba mengembangkan aplikasi media pembelajaran yang akan mendukung proses pembelajaran, dan dengan aplikasi tersebut penulis berharap kekurangannya pengetahuan guru dan peserta didik dalam ilmu teknologi bisa sedikit teratasi. Dengan adanya produk ini maka proses belajar mengajar akan menjadi lebih menarik, serta bisa menjadi pembelajaran bagi para peserta didik untuk lebih memanfaatkan teknologi dengan maksimal sebagai sarana untuk menyambut era industri 4.0. Hal ini juga sangat diperlukan di era seperti sekarang ini semua sudah mulai beralih kepada teknologi. Dengan adanya produk ini para pengajar juga bisa menerapkan proses belajar mengajar sesuai anjuran pemerintah saat ini. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat

menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisai penggunaan media pembelajaran *Android* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan daya jual sekolah di masyarakat dan dapat membantu sekolah saat penerimaan siswa didik baru. Penelitian ini diharapkan menjadi awal pemicu guru-guru yang lain supaya dapat mengembangkan dan membuat aplikasi serupa berdasarkan materi dan pelajaran yang akan di ajarkan kepada peserta didik di sekolah tersebut.

Ada beberapa penelitian terdahulu dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI” oleh Joko Kuswanto dan Feri Radiansyah. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android memebri kemudahan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi kepada murid. Tahapannya melalui perancangan produksi, evaluasi, dan menganalisis data dengan prosentase. Media pembelajaran berbasisi android memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihanannya. *Pertama*, mudah digunakan, menarik dan simple. *Kedua*, bisa digunakan belajar diama saja. *Ketiga*, Belajarnya secara offline, tidak terhubung dengan internet.

Saat masuk ke aplikasi media pembelajaran berabasis *Android* ini maka pengguna akan di tunjukan menu galeri ditampilkan awal. Tampilanya ialah seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1.1

Setelah itu pengguna aplikasi akan disuguhi menu about atau tampilan pembuat aplikasi. Hal ini ditunjukkan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.2

Setelah itu pengguna aplikasi masuk pada menu materi, menu materi berisikan materi yang dibahas yaitu Islam Nusantara. Hal ini ditunjukkan serti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.3

Setelah menu materi dan pengguna telah membaca dan mempelajari materi tersebut maka ada test uji keahaman pengguna berupa soal kuis. Hal ini ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.4

Setelah menu kuis maka pengguna aplikasi akan disuguhkan dengan video-video terkait materi Islam Nusantara. Hal ini ditunjukkan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1.5

Dalam praktik di lapangan penggunaan produk terkesan lebih mendapatkan kesan baik dari guru pengajar maupun respon dari siswa secara langsung. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi pengamatan secara langsung oleh peneliti, dan di buktikan dengan hasil wawancara yang cukup bagus dari respon guru. Uji coba kelayakan dari guru Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas IX MTs Miftahul Ulum Sitiaji. Responden dari guru Sejarah Kebudayaan Islam dan 20 siswa. Kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sekolah MTs Miftahul Ulum Sitiaji. Saat peneliti berada di MTs Miftahul Ulum Sitiaji kondisi pembelajaran masih monoton dalam hal pembelajaran, rata-rata belum menggunakan *smartphone* dengan optimal. Semisal menggunakan media pembelajaran *Whatsapp*, *Google Meet*, dan *Zoom*. Belum ada penggunaan aplikasi media pembelajaran secara

penuh. Dalam menganalisis kebutuhan dan kondisi seperti apa yang terjadi saat pembelajaran berlangsung, ada wawancara kepada guru materi Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, ada sepuluh butir pertanyaan wawancara yang ditanyakan kepada Guru Materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

KESIMPULAN

Dalam merancang aplikasi *Appy pye* berbasis android didapati beberapa hal yang harus diperhatikan, misalnya menyiapkan materi Sejarah kebudayaan Islam yang hendak dimasukkan ke dalam aplikasi, siapkan juga KI dan KD pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini peneliti memberikan gambar-gambar yang menarik perhatian peserta didik dan memberikan video-video untuk lebih memahamkan peserta didik terkait Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Meteri Islam Nusantara di MTs Miftahul Ulum Sitiaji Bojonegoro.

Dalam implementasi aplikasi, terdapat beberapa tanggapan dari pengguna aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* yaitu sangat menarik, media pembelajaran dirasa sangat membantu dimasa pembelajarang berbasis daring seperti sekarang ini, media dapat meningkatkan minat belajaran peserta didik, lebih mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami, video yang sangat membantu dalam proses pemahaman bagi siswa yang kurang tertarik membaca.

BIBLIOGRAFI

- Agung, S. d. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak(Anggota IKAPI).
- Asrorul, M. (2007). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Asyiril, A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital . *Jurnal Bina Ilmiah*, 4085-4092.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* . Yogyakarta: Gava Media.
- Hakiki, M. d. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface pada Aplikasi Android. *Jurnal Informatika*, 13-21.
- Hartanto, W. (2013). *Pembelajaran E-Learning*. Jakarta.
- Kuswanto, J. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pelajaran Ssitem Operasi Jaringan kelas XI. *Jurnal Media Informasi*, 15-20.
- Maulina, S. P. (2016). *Lets Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 95-104.
- Rahmaningtiyas. (2018). Pengembangan Aplikasi Anti Narkoba Berbasis Android. *e-journal.unesa*, 18.
- Sariyasa, P. d. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA . *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1-15.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar . *Jurnal Istiqro*, 1-11.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).