

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

M. Resky¹, H.N. Saputra², Z. Razilu³

¹²³Pendidikan Teknologi Informasi
Universitas Muhammadiyah Kendari
Kendari, Indonesia

e-mail: muhammadresky0410@gmail.com¹, hendra.nelva@umkendari.ac.id²,
zila.razilu@umkendari.ac.id³

Abstrak

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil observasi di lapangan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran SKI masih dominan menggunakan metode ceramah dengan keterbatasan media, sehingga siswa kurang termotivasi dan partisipasi belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Qur'an Baitul Mubarak yang memenuhi kriteria. Penelitian ini penting dilakukan karena pemanfaatan media pembelajaran digital di madrasah masih belum optimal, sementara peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, materi SKI membutuhkan pendekatan yang inovatif agar pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate) sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Construct2, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji cobakan kepada peserta didik kelas VII. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor rata-rata 85% (sangat valid), ahli media memperoleh skor 90% (sangat layak), dan hasil uji coba siswa mencapai 90% (sangat praktis). Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis Android mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi SKI yang bersifat naratif dan historis. Dengan demikian, media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan di era digital, meskipun masih perlu pengembangan lebih lanjut dengan penambahan fitur interaktif dan uji coba skala lebih luas untuk hasil yang lebih optimal.

Kata kunci: ADDIE; Android; Media pembelajaran; MTs; Sejarah Kebudayaan Islam

Abstract

The background of this research is based on field observations indicating that the learning process for Islamic Cultural History (SKI) is still dominated by lecture-based methods with limited instructional media, resulting in low student motivation and participation. This study aims to develop an Android-based learning media for the seventh-grade SKI subject at MTs Qur'an Baitul Mubarak that meets proper quality criteria. This research is important because the use of digital learning media in madrasah remains suboptimal, while today's students show a greater interest in technology-based learning. Furthermore, SKI material requires innovative approaches to ensure learning is more interactive, engaging, and capable of improving student comprehension and motivation. This research employs a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate) as the development framework. The media was developed using Construct2, validated by material and media experts, and tested on seventh-grade students. The validation results show that the material expert provided an average score of 85% (very valid), the media expert gave 90% (highly feasible), and the student trial reached 90% (very practical). These findings indicate that the Android-based media effectively enhances students' motivation, engagement, and understanding of SKI content, which is narrative and historical in nature. Therefore, this media serves as a relevant educational innovation in the digital era, although further

development is needed by adding more interactive features and conducting larger-scale trials to achieve more optimal outcomes.

Keywords: ADDIE; Android; Learning media; MTs; Islamic Cultural History

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi dasar utama dalam membangun generasi yang cerdas, berkarakter, serta memiliki wawasan yang luas. Proses belajar mengajar menuntut partisipasi aktif antara guru dan siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membantu terciptanya pengalaman belajar yang bermakna melalui penggunaan media pembelajaran (Ramianti et al., 2023). Peran guru tidak sekadar menyampaikan informasi kepada peserta didik, melainkan juga bertindak sebagai fasilitator yang mampu merancang dan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat (Wulandari et al., 2023). Peran tersebut semakin krusial ketika diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sebab pembelajarannya tidak hanya berfokus pada penyampaian peristiwa sejarah, melainkan juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai moral, etika, keteladanan, serta pemahaman tentang peradaban Islam (Hutami et al., 2021).

Pembelajaran di MTs Qur'an Baitul Mubarak salah satunya pada Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki urgensi tinggi karena tidak hanya menyampaikan peristiwa historis, tetapi juga membentuk identitas keislaman, karakter, dan wawasan peradaban siswa. Mata pelajaran ini bukan hanya menyampaikan deretan peristiwa historis semata, melainkan sarana pembentukan identitas keislaman, keteladanan, serta wawasan peradaban Islam yang luas dan mendalam (Vebrianto & Anwar, 2025). Sejarah Islam penting untuk membentuk identitas, karakter, dan sikap kritis generasi muda, sekaligus meluruskan persepsi yang keliru serta menjadi landasan dalam menghadapi tantangan modern (Darmalinda & Fadriati, 2024).

Seiring dengan kemajuan pesat dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), terjadi pergeseran dalam pola belajar peserta didik. Generasi masa kini cenderung lebih terbiasa menggunakan perangkat digital dibandingkan membaca buku cetak, sehingga proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebiasaan mereka. Aktivitas belajar kini dipahami sebagai upaya memperoleh pengetahuan dari beragam sumber secara fleksibel, baik waktu maupun tempat, selama mampu menciptakan kenyamanan bagi peserta didik (Sari et al., 2025). Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan penting sebagai sarana inovatif untuk meningkatkan mutu proses belajar, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang menuntut kreativitas agar pembelajaran lebih menarik, efisien, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran memiliki kontribusi besar karena mampu menanggulangi kebosanan siswa dan meningkatkan keaktifan partisipasi dalam belajar menurut (Maharani et al., 2023). Ali et al., (2023) menegaskan bahwa media dapat memfasilitasi proses belajar mengajar secara lebih efisien, sedangkan Akbar et al., (2023) menilai bahwa media merupakan perantara penting untuk mengefektifkan komunikasi guru dan siswa. Wulansari et al., (2024) penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, terutama bagi mereka yang memiliki kecenderungan belajar secara visual maupun kinestetik. Meskipun demikian, tantangan yang muncul adalah bagaimana menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan mampu mengatasi rendahnya minat serta pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran SKI, sekaligus menjadikan proses belajar mengajar di kelas lebih efektif dan bermakna.

Sesuai hasil pada observasi di MTs Qur'an Baitul Mubarak dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) khususnya terkait kelas VII, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber utama. Penggunaan media

berbasis teknologi hampir tidak diterapkan, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan membuat sebagian siswa kurang antusias. Padahal, pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik ketika materi disajikan melalui tampilan visual atau media interaktif. Sebagian besar siswa juga menyatakan lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui aplikasi berbasis Android yang dapat diakses secara mandiri melalui *smartphone*.

Observasi juga menemukan bahwa hampir semua siswa telah memiliki perangkat Android yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar, ditambah dengan dukungan internet sekolah yang cukup memadai meskipun penggunaannya masih terbatas. Guru mata pelajaran SKI menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Android sangat membantu dalam menyajikan materi sejarah yang bersifat naratif, misalnya melalui gambar, *timeline* peristiwa, atau kuis interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Temuan ini diperkuat dengan data capaian belajar, di mana seluruh 15 siswa kelas VII telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dengan nilai berkisar antara 75 hingga 88. Walaupun capaian hasil belajar siswa sudah tergolong memuaskan, guru memandang bahwa masih dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif agar tidak hanya berfokus pada peningkatan nilai semata, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa secara lebih mendalam. Dengan pertimbangan tersebut, pengembangan media berbasis Android dianggap sebagai alternatif yang tepat untuk menghadirkan pembelajaran SKI yang lebih menarik, bervariasi, dan selaras dengan karakteristik generasi digital masa kini.

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Android di MTs Qur'an Baitul Mubarak sangat urgen karena terletak pada kesenjangan antara kondisi nyata pembelajaran dengan potensi pemanfaatan teknologi yang ada. Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran SKI kelas VII masih didominasi metode ceramah dengan buku teks sehingga suasana belajar monoton dan kurang menarik, padahal hampir seluruh siswa telah memiliki perangkat Android dan akses internet sekolah cukup memadai. Guru SKI juga menegaskan bahwa media digital sangat membantu menyampaikan materi sejarah yang bersifat naratif agar lebih mudah dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Hermansah, (2022) di MTs Al-Ma'arif Cilageni yang membuktikan peningkatan aktivitas siswa dari 37,62% menjadi 76,16% melalui penggunaan aplikasi Android, penelitian yang dilakukan oleh Sujarwo et al., (2022) di MAN 1 Bukittinggi mengungkapkan bahwa media pembelajaran SKI berbasis Android memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media serupa di MTs Qur'an Baitul Mubarak dipandang sebagai langkah yang relevan dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman bagi para peserta didik agar selaras dengan karakter dan kebutuhan generasi digital saat ini.

Berbeda dengan temuan sebelumnya yang berfokus pada penerapan media di lembaga pendidikan tertentu, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Qur'an Baitul Mubarak. Media yang dikembangkan dirancang dengan menyesuaikan karakter peserta didik yang lebih terbiasa menggunakan perangkat digital daripada buku teks, serta dilengkapi dengan ilustrasi, garis waktu sejarah, video pembelajaran, dan kuis interaktif agar siswa dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok. Keunggulan penelitian ini terletak pada rancangan media yang mengintegrasikan elemen visual, audio, serta aspek interaktif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

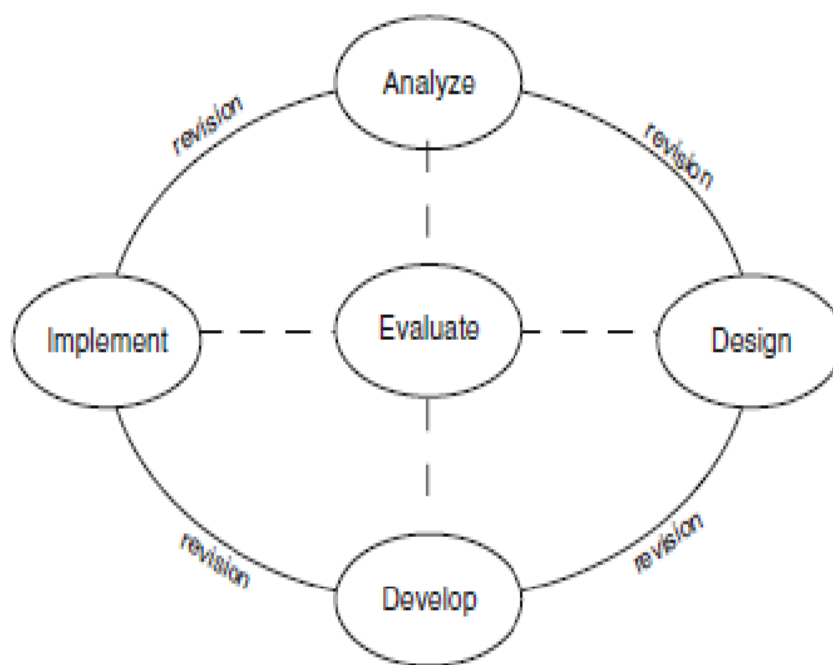
Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Qur'an Baitul Mubarak yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Validitas media akan dilihat dari hasil penilaian ahli media dengan memperhatikan indikator penilaian, kemudahan penggunaan (*usability*), membantu pemahaman materi, jenis dan ukuran huruf (*font*), keterpahaman teks, konsistensi tema tampilan,

kualitas gambar pendukung materi, kesesuaian warna, kejelasan suara, kesesuaian efek musik, kualitas tampilan gambar (*visual*). Selanjutnya penilaian dari ahli materi salah satunya dengan memperhatikan indikator, materi apakah sesuai dengan capaian pada pembelajaran, materi sesuai indikator, dukungan terhadap tujuan pembelajaran, kesesuaian video, game pembelajaran, kebenaran konsep, kemudahan penggunaan media, keterbacaan teks, relevansi materi, cakupan materi, keterpahaman materi, Kesesuaian soal/latihan, kesesuaian video tambahan, konsistensi bahasa, dan kejelasan musik.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan model ADDIE yang meliputi lima tahap pokok, yakni analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan evaluasi (Evaluate). Tahap analisis memiliki peran penting dalam proses penelitian karena bertujuan untuk mengenali permasalahan, kebutuhan, serta situasi pembelajaran yang sedang berlangsung agar dapat dirancang media pembelajaran yang relevan dengan tujuan instruksional. Dalam menunjang proses setiap tahap pengembangan, peneliti memanfaatkan beragam metode pengumpulan data, antara lain observasi, wawancara, penyebaran angket, serta teknik dokumentasi, serta uji coba produk. Observasi dilakukan guna memperoleh gambaran konkret mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, tingkat partisipasi siswa, serta jenis media yang dimanfaatkan oleh guru. Wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam dari berbagai pihak, termasuk guru, siswa, dan ahli, mengenai kebutuhan serta ekspektasi mereka terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sementara itu, angket berfungsi untuk menilai respon pengguna terhadap media tersebut dari aspek kepraktisan, daya tarik, serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pelengkap seperti silabus, RPP, nilai hasil belajar, serta rekaman kegiatan penelitian. Tahap implementasi dilakukan melalui serangkaian uji coba produk untuk mengukur tingkat efektivitas media yang dikembangkan, dimulai dari pengujian dalam skala kecil hingga dilanjutkan pada uji lapangan dengan cakupan yang lebih luas.

Menurut pendapat Sugiyono, (2019), penelitian Research and Development (R&D) tidak hanya berorientasi pada pengembangan produk, tetapi juga pada pengujian keefektifan produk yang dihasilkan. Produk yang dikembangkan, baik berupa media, model, strategi, maupun perangkat pembelajaran lainnya, dimaksudkan untuk mengatasi kendala dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pengembangan media berbasis Android, penelitian ini mengombinasikan model ADDIE dengan teknik pengumpulan data yang sesuai agar hasilnya sejalan dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memiliki daya tarik serta efektivitas tinggi dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak hanya memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori, melainkan juga menghadirkan solusi konkret berupa produk inovatif yang dapat diterapkan dalam praktik pendidikan.



Gambar 1. Metode Pengembangan ADDIE
Sumber : Sugiyono (Sugiyono, 2019)

Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan kajian menyeluruh terhadap berbagai aspek pembelajaran, meliputi kurikulum, tujuan pembelajaran, materi yang dianggap berpotensi menimbulkan kesulitan bagi siswa, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, analisis juga mencakup konteks pembelajaran seperti lingkungan belajar, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kemampuan awal siswa. Seluruh komponen tersebut dikaji untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kondisi nyata di lapangan. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Yanti et al., (2024) dengan menegaskan terkait tahap analisis adalah sebuah langkah awal sekaligus fondasi utama dalam penerapan model ADDIE, karena ketepatan hasil analisis sangat berpengaruh terhadap kualitas perancangan dan efektivitas implementasi media pembelajaran yang dihasilkan.

Tahap *Design* adalah merancang media pembelajaran. Proses ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi yang relevan, perancangan alur aplikasi antar muka (*Interface*), tampilan antarmuka, serta penyusunan instrumen evaluasi. Selanjutnya pada tahap *Design*, peneliti merancang tujuan, materi SKI, *Interface*, dan navigasi aplikasi agar media terstruktur dengan baik (Maharani et al., 2023). Pada tahap ini, peneliti juga menentukan strategi pembelajaran yang sesuai, menggunakan kuis interaktif, ringkasan materi, serta ilustrasi visual yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Berikut ini merupakan tampilan gambar *Interface* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android yang dibuat menggunakan *powerpoint 2016*.

Tahap *Development* media pembelajaran berbasis Android dengan Construct2 diawali dengan pembuatan tampilan awal berupa splash screen yang menampilkan judul aplikasi dan identitas media, penelitian meliputi proses perancangan dan pembuatan prototipe aplikasi berbasis Android yang berperan sebagai bentuk awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Prototipe ini kemudian menjalani tahap penilaian oleh pakar materi dan media untuk menentukan kelayakan dari segi konten, tampilan, serta desain pembelajaran yang diterapkan. Validasi

dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian skala Likert 1–5, sehingga para ahli dapat memberikan evaluasi secara terukur terhadap setiap aspek produk. Masukan dan hasil penilaian yang diperoleh menjadi dasar penting dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media, sehingga produk akhir benar-benar selaras dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal dalam praktik pendidikan. Apabila seluruh validator memberikan penilaian pada kategori Netral (skor 3), hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori cukup layak, namun belum optimal atau belum memenuhi standar kualitas yang sangat baik. Penilaian netral mengindikasikan bahwa media tidak memiliki kekurangan yang signifikan, namun juga belum menunjukkan keunggulan atau kualitas yang menonjol.

Tabel 1. Penilaian Skala Likert Validator

Indikator Penilaian	Bobot Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Selanjutnya, disusun menu utama berisi tombol Belajar (Materi), Evaluasi, Bermain, Profil, dan Keluar dengan navigasi yang terhubung ke halaman masing-masing. Setelah itu, peneliti mengisi konten materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sesuai dengan kurikulum kelas VII MTs Qur'an Baitul Mubarak dengan menambahkan teks narasi, gambar ilustrasi, serta audio penjelasan agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Pengaturan tata letak dilakukan dengan memanfaatkan fitur layer di Construct2 sehingga tampilan lebih rapi dan interaktif. Selain materi, aplikasi juga dilengkapi fitur kuis interaktif berbentuk multiple choice (pilihan ganda) dengan sistem logika yang memberi skor jika jawaban benar dan menampilkan jika jawaban salah. Umpan balik diberikan secara langsung agar siswa dapat mengetahui hasil jawabannya secara cepat pada akhir evaluasi. Untuk mendukung kenyamanan penggunaan, setiap halaman dihubungkan dengan tombol exit (keluar) serta ditambahkan animasi transisi sederhana dan efek suara agar lebih menarik. Setelah seluruh konten selesai, media Construct2 diekspor ke format HTML5, lalu dikompilasi menggunakan APK 2 Builder hingga menghasilkan file APK yang bisa diinstal pada smartphone siswa. Setelah produk selesai, dilakukan uji kelayakan oleh tiga orang ahli materi berupa guru di MTs Qur'an Baitul Mubarak untuk memastikan isi sesuai dengan kurikulum, serta tiga orang ahli media berupa seorang dosen yang bertugas menilai tampilan, navigasi, dan kualitas teknis aplikasi yang dibuat oleh peneliti.

Tahap Implementation dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas VII MTs Qur'an Baitul Mubarak. Pada tahap ini, guru menggunakan aplikasi sebagai alat bantu pembelajaran, sementara siswa secara langsung mengoperasikan media melalui perangkat Android. Tujuan utama tahap Implementation adalah untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, serta memperoleh tanggapan terkait penggunaan media. Media yang telah dikembangkan kemudian diterapkan secara langsung di kelas untuk menilai efektivitasnya. Dalam penelitian ini, media berbasis Android dicoba oleh siswa kelas VII untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, serta kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pada tahap Implementation, media pembelajaran berbasis Android diujicobakan secara bertahap mulai dari uji coba perorangan, kelompok kecil, hingga kelompok besar. Tujuan tahap ini adalah untuk melihat bagaimana media digunakan secara langsung oleh siswa dan menilai

kemudahannya, daya tariknya, serta pengaruhnya terhadap proses belajar. Pada tahap ini guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami cara penggunaan aplikasi, sementara siswa menggunakan media secara aktif untuk mempelajari materi. Selama proses berlangsung, peneliti mengamati aktivitas belajar siswa, mengumpulkan tanggapan melalui angket, serta menerima masukan dari guru untuk mengetahui respon siswa terhadap tampilan, isi, dan fitur aplikasi. Hasil dari tahap ini menjadi dasar untuk melihat efektivitas awal media dan menentukan bagian-bagian yang perlu diperbaiki sebelum masuk ke tahap evaluasi akhir.

Tahap terakhir, yaitu Evaluate, bertujuan untuk menilai efektivitas dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan serta kebutuhan belajar siswa. Proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan, meliputi evaluasi formatif yang berlangsung selama proses pengembangan hingga implementasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menemukan berbagai kelemahan, kekurangan, atau kesalahan pada media sebelum diterapkan secara luas. Sebagai contoh, ketika media berbasis Android dikembangkan menggunakan Construct2, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi guna memperoleh masukan terhadap tampilan, isi, dan aspek teknis. Melalui proses tersebut diperoleh masukan mengenai tampilan, isi, navigasi, dan aspek teknis agar media dapat segera disempurnakan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan secara sumatif, yakni setelah media digunakan secara keseluruhan, untuk mengukur sejauh mana media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Evaluasi sumatif menggunakan instrumen seperti angket respon siswa, wawancara guru, dan analisis hasil belajar setelah penggunaan media. Hasil dari tahap ini menunjukkan sejauh mana media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan tujuan serta kebutuhan pembelajaran. Temuan dari proses evaluasi menjadi dasar penting dalam melakukan penyempurnaan agar media pembelajaran dapat digunakan secara lebih optimal di kelas.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan hasil penelitian secara numerik melalui perhitungan skor rata-rata dalam bentuk persentase. Teknik ini diterapkan untuk mengkaji data yang berasal dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, serta penilaian kelas VII terhadap penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan rumus persentase sebagaimana dijelaskan oleh Nurvadila, (2020) berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam lima kriteria, berikut ini tampilan tabel skala indikator penilaian dalam pembelajaran media berbasis Android dilakukan dengan memanfaatkan Construct2 sebagai aplikasinya:

Tabel 2. Skala indikator Penilaian Media Pembelajaran

Persentase	Bobot Skor	Indikator Penilaian
0—25%	1	Sangat Tidak Setuju
26%-45%	2	Tidak Setuju
46%-75%	3	Netral
76%-80%	4	Setuju
81%-100%	5	Sangat Setuju

Indikator Penilaian pada Skala Tabel di atas diterapkan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran berbasis Android mudah digunakan bagi para siswa. Apabila media masuk kategori Sangat Tidak Setuju (0–25%), artinya media tersebut terlalu sulit dipahami dan tidak mendukung pembelajaran. Kategori Tidak Setuju (26–45%) menunjukkan media sudah dapat digunakan, tetapi masih menyulitkan siswa dan memerlukan bantuan intensif dari guru. Sementara itu, kategori Netral (46–75%) mengindikasikan media cukup membantu, meski masih memiliki kekurangan pada beberapa bagian. Jika masuk kategori Setuju (76–80%), media dianggap praktis, mudah dipahami, dan dapat dipergunakan oleh siswa secara mandiri. Terakhir, kategori Sangat Setuju (81–100%) menunjukkan media benar-benar mudah digunakan, fitur berjalan optimal, dan sangat mendukung proses belajar siswa tanpa kendala berarti.

Keefektifan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Efektivitas media dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest, tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media, serta pengamatan aktivitas belajar yang menunjukkan peningkatan pemahaman materi, ketertarikan, dan kemandirian dalam belajar. Selain itu, tingkat keberhasilan media juga ditinjau melalui kemudahan siswa dalam mengakses materi secara mandiri, kemampuan aplikasi dalam menyajikan konten yang menarik dan interaktif, serta kontribusinya dalam membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan efisien.

Terakhir, aspek kepraktisan dalam penelitian ini diukur melalui uji coba lapangan bersama siswa kelas VII dengan indikator penilaian meliputi daya tarik media, keterpahaman materi, kebermanfaatan kuis dan video, kejelasan teks, pemahaman SKI, fungsi media, kesenangan belajar, serta minat penggunaan media. Penelitian ini juga menilai respon siswa terhadap media dengan indikator tampilan menarik, isi yang mudah dipahami, fitur interaktif, dan manfaat media dalam memudahkan pemahaman materi SKI. Dengan tercapainya tujuan tersebut, diharapkan media yang dikembangkan mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, sekaligus mendukung pembelajaran SKI yang lebih kontekstual dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran SKI saat ini masih monoton dan minim media interaktif, sehingga diperlukan pengembangan media berbasis android yang terbukti valid, praktis, dan efektif merupakan bentuk inovasi alternatif yang relevan dengan kebutuhan serta karakteristik generasi digital.

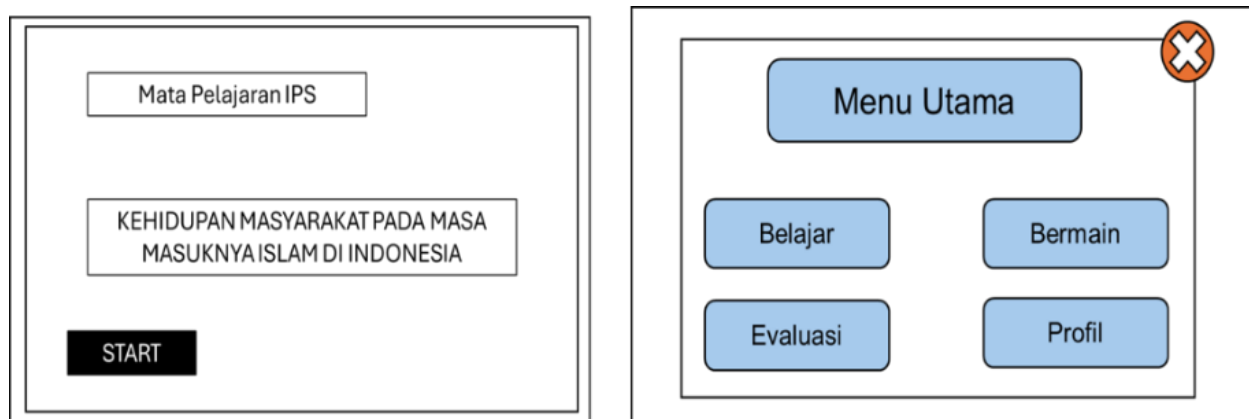
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VII di MTs Qur'an Baitul Mubarak dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi SKI. Model ADDIE dipilih karena mampu memberikan alur kerja yang terstruktur mulai dari identifikasi kebutuhan belajar hingga penilaian efektivitas produk, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam.

Pada tahap Analisis (Analyze), peneliti melakukan telaah mendalam terhadap komponen-komponen penting dalam proses pembelajaran yang dimana peneliti menemukan bahwa kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan Kurikulum Merdeka, namun implementasinya belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Sedangkan capaian tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai kompetensi yang ditargetkan, terutama pada aspek pemahaman konsep dan penerapan materi dalam konteks

kehidupan nyata. Hasil identifikasi materi yang dianggap sulit oleh peserta didik mengungkapkan bahwa siswa mengalami hambatan dalam memahami materi sejarah yang bersifat abstrak, rentang waktu peristiwa yang panjang, serta istilah dan tokoh sejarah yang cukup banyak sehingga memerlukan media visual dan interaktif untuk memudahkan proses pemahaman. Selain itu, karakteristik belajar siswa menunjukkan variasi gaya belajar, di mana sebagian besar siswa lebih responsif terhadap media berbasis visual dan audiovisual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Temuan ini menegaskan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah diakses untuk mendukung proses belajar siswa, meningkatkan pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dipilihlah media interaktif berbasis Android yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Design (Perancangan), pada tahap ini, peneliti menemukan bahwa penyusunan tujuan pembelajaran perlu disesuaikan secara lebih spesifik dengan kompetensi dasar agar mendukung kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan aktif siswa. Pemilihan materi dilakukan dengan menyeleksi topik inti yang dianggap penting dan sulit dipahami siswa, kemudian dikembangkan menjadi konten yang lebih menarik dengan bantuan gambar, video, dan ringkasan materi sederhana. Dalam pembuatan alur dan desain antarmuka, ditemukan bahwa siswa membutuhkan tampilan aplikasi yang mudah dipahami dan navigasi yang jelas. Oleh karena itu, alur pembelajaran dirancang berurutan mulai dari materi, latihan, hingga evaluasi, dengan tampilan yang sederhana, ikon mudah dikenali, serta warna dan tata letak yang tidak membingungkan. Selain itu, instrumen evaluasi tidak hanya difokuskan pada tes tertulis, tetapi juga dikembangkan menjadi kuis interaktif dan latihan soal langsung dalam aplikasi untuk mendorong siswa belajar secara aktif dan memberikan umpan balik cepat terhadap pemahaman mereka.



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Dan Menu Utama

Development (Pengembangan), Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan menggunakan Construct2. Peneliti membuat tampilan awal (splash screen), menu utama yang berisi fitur Materi, Evaluasi, Bermain, dan Profil, serta mengisi konten berupa teks, gambar, dan audio. Media juga dilengkapi kuis interaktif dengan penilaian dan umpan balik otomatis untuk membantu siswa mengevaluasi pemahaman mereka. Desain tampilan, ikon, dan navigasi dibuat sederhana dan menarik agar mudah digunakan siswa. Proses uji coba fungsi dilakukan untuk memastikan setiap tombol dan fitur berjalan dengan baik. Setelah selesai, aplikasi diekspor dalam format HTML5 dan dikonversi menjadi APK agar dapat dijalankan di perangkat Android.

Selanjutnya, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Saran yang diberikan digunakan untuk melakukan revisi sehingga aplikasi layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Halaman Awal

Tampilan tersebut menampilkan cover dari aplikasi edukatif berbasis Android digital yang berfungsi sebagai media belajar interaktif berjudul “Kehidupan Masyarakat pada Masa Masuknya Islam di Indonesia”. Media ini dirancang untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang MTs/ sederajat, khususnya pada pembahasan sejarah kebudayaan Islam di Indonesia. Ilustrasi yang digunakan berupa latar padang pasir, bangunan khas Timur Tengah, serta seorang laki-laki dengan unta sebagai simbol budaya Arab. Visual ini menggambarkan konteks awal masuknya Islam ke Indonesia melalui jalur perdagangan internasional yang banyak melibatkan pedagang Arab, Gujarat, dan Persia.

Penggunaan tombol “Start” menampilkan bahwa produk atau media ini bersifat interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar bagi para siswa. Dengan pendekatan digital, materi sejarah yang sering dianggap abstrak dan membosankan dapat divisualisasikan secara menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dinamika kehidupan masyarakat pada masa awal perkembangan Islam di Indonesia. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Android di kelas, terjadi interaksi antara siswa dan aplikasi melalui tombol, materi, dan kuis yang membuat siswa aktif belajar. Guru berperan membimbing siswa dalam menggunakan aplikasi dan memberikan penjelasan ketika diperlukan. Selain itu, siswa juga saling berdiskusi dan membantu satu sama lain dalam memahami materi. Dengan interaksi tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kolaboratif, dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4. Halaman Menu Utama

Gambar 4 merupakan gambar menu utama dari media berbasis Android yang sebelumnya telah dirancang untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tema “Kehidupan Masyarakat pada Masa Masuknya Islam di Indonesia”. Menu utama ini terdiri dari empat fitur utama, yaitu Belajar, Bermain, Evaluasi, dan Profil. Fitur Belajar berfungsi sebagai ruang penyajian materi yang sistematis sesuai kompetensi dasar yang ditetapkan kurikulum. Fitur Bermain menghadirkan unsur gamifikasi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar melalui permainan edukatif. Fitur Evaluasi berfungsi untuk menilai tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari materi, sedangkan menu Profil memuat data identitas pengguna serta rekam jejak aktivitas belajar siswa.

Desain menu interaktif ini mencerminkan prinsip bahwa media pembelajaran digital sebaiknya menyajikan antarmuka yang sederhana, mudah digunakan, serta memadukan unsur edukasi dan hiburan agar lebih menarik bagi peserta didik. Pendekatan gamifikasi pada fitur Bermain sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21, karena dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa. Sementara itu, keberadaan fitur Evaluasi memungkinkan guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman tercapai, sesuai dengan prinsip evaluasi pembelajaran yang menekankan pada umpan balik. Dengan demikian, struktur menu utama ini mendukung konsep pembelajaran interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.



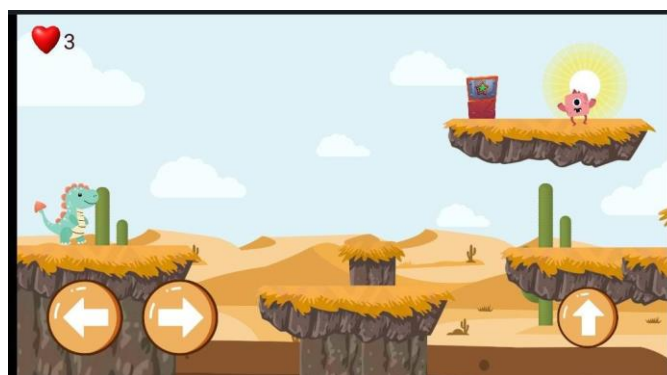
Gambar 5. Daftar Isi

Gambar 5 menunjukkan Daftar Isi media pembelajaran berbasis Android dengan tema “Kehidupan Masyarakat pada Masa Masuknya Islam di Indonesia”, yang terdiri dari empat topik utama: (1) Masuknya Islam ke Indonesia, (2) Persebaran Islam di Indonesia, (3) Pengaruh Islam terhadap Masyarakat, dan (4) Kerajaan Islam di Indonesia. Topik pertama membahas jalur masuk Islam melalui perdagangan, perkawinan, dan pendidikan. Topik kedua menjelaskan persebaran Islam melalui jaringan ulama dan pesantren. Topik ketiga menyoroti perubahan sosial, budaya, hukum, dan politik akibat pengaruh Islam. Sementara itu, topik keempat membahas peran kerajaan Islam seperti Samudra Pasai, Demak, dan Mataram Islam dalam memperluas pengaruh Islam di Nusantara. Penyajian yang runtut ini sesuai dengan prinsip kronologi dalam pembelajaran sejarah yang memudahkan siswa memahami kesinambungan peristiwa.



Gambar 6. Halaman Evaluasi

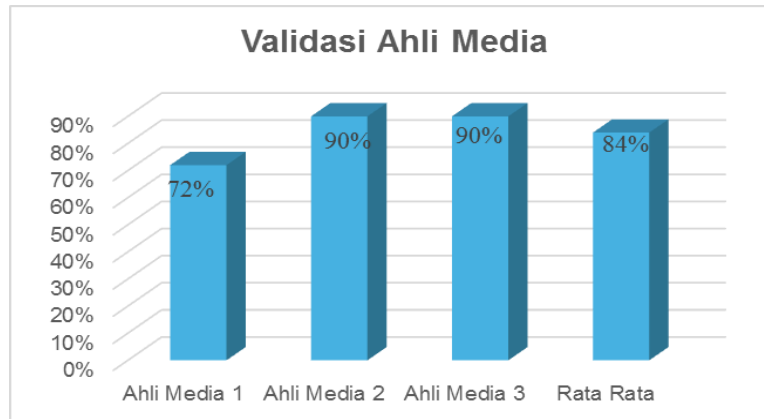
Gambar 6 menampilkan menu “Evaluasi Akhir” pada media berbasis Android. Fitur ini dibuat untuk mengukur tingkat pemahaman bagi para peserta didik setelah mempelajari materi Kehidupan Masyarakat pada Masa Masuknya Islam di Indonesia. Terdapat dua pilihan tombol, yaitu “Kembali” untuk mengulang materi dan “Mulai” untuk memulai tes evaluasi. Kehadiran fitur evaluasi ini sejalan dengan prinsip desain instruksional, di mana evaluasi merupakan bagian penting untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi berbasis digital juga terbukti mampu meningkatkan motivasi serta memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Selain itu, penyajian evaluasi dalam media interaktif mendukung keterlibatan aktif siswa, sesuai dengan pendekatan *student-centered learning* dalam memberikan peran aktif bagi siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, fitur ini tidak hanya berperan sebagai instrumen penilaian, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang membantu memperdalam pemahaman konsep sejarah melalui penyajian latihan soal yang sistematis dan menarik secara interaktif.



Gambar 7. Halaman Game

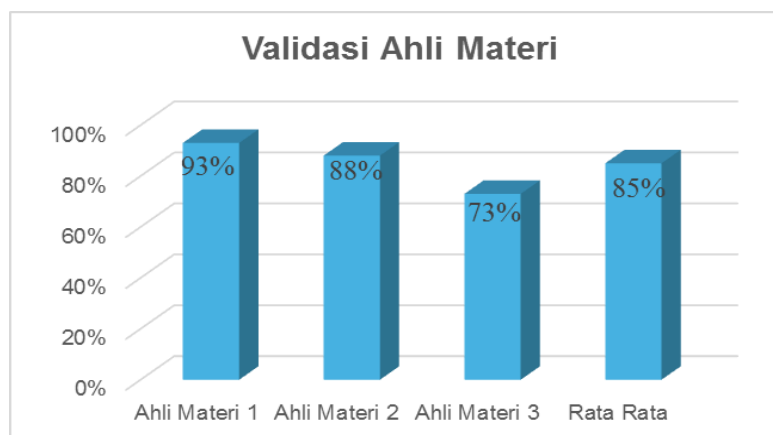
Gambar 7 menampilkan tampilan permainan edukatif berbasis Android dengan desain platform game sederhana. Terdapat karakter utama (berbentuk dinosaurus kecil) yang dapat digerakkan ke kiri, kanan, dan melompat menggunakan tombol navigasi. Pada bagian atas terlihat indikator "nyawa" berupa ikon hati. Selain itu, terdapat objek lain di platform atas seperti buku/materi dan karakter dengan cahaya, yang kemungkinan merepresentasikan capaian pembelajaran. Model pembelajaran berbasis game seperti ini termasuk ke dalam gamifikasi pendidikan, yaitu penggunaan elemen permainan untuk menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, gamifikasi dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penerapan media berbasis game Android tidak hanya memudahkan siswa memahami materi, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih menarik serta selaras dengan karakteristik peserta didik pada era digital masa kini.



Gambar 9. Uji Validasi Ahli Media

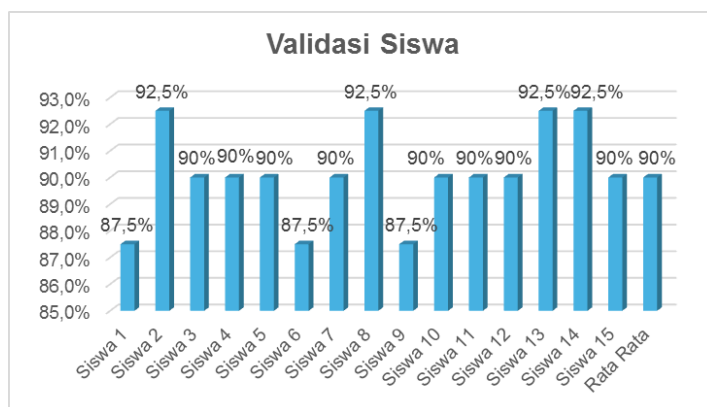
Validasi dilakukan sebanyak tiga ahli media serta memperlihatkan bahwa dari sepuluh aspek penilaian, diperoleh skor sebesar 36 dari 40 atau 90%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran SKI telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, navigasi, keterbacaan, dan konten, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran kelas VII di MTs Qur'an Baitul Mubarak. Temuan penelitian ini konsisten dengan beberapa studi terdahulu. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Andayani et al., (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 89,65% dan dari ahli media sebesar 83,80%, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian lain yang melaporkan nilai kelayakan 95% dari ahli materi dan 94% dari ahli media, yang menandakan tingkat kualitas media yang tinggi. Sementara itu Lanang, (2021) melaporkan hasil validasi terhadap media animasi sebesar 94,85%, yang juga masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android terbukti layak, efektif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.



Gambar 10. Uji Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, diperoleh skor rata-rata sebesar 85%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Penilaian ini berasal dari tiga orang validator dengan rincian nilai masing-masing, yaitu PS sebesar 93%, H sebesar 88%, dan NS sebesar 73%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi dan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Fadjeri & Nurchayati, (2022) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Android memperoleh tingkat validitas lebih dari 95%, serta didukung oleh penelitian Ulandari et al., (2024) yang melaporkan nilai kelayakan sebesar 92%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Qur'an Baitul Mubarak memiliki mutu yang sangat baik dan layak digunakan sebagai sarana inovatif dalam proses pembelajaran.

Implementation (Implementasi), Media diuji pada 15 siswa kelas VII MTs Qur'an Baitul Mubarak. Pada tahap ini siswa menggunakan media secara langsung selama proses belajar, sementara guru bertindak sebagai pendamping. Siswa mempelajari materi, mengerjakan latihan, dan mengikuti kuis yang disediakan dalam media. Setelah kegiatan, siswa mengisi angket untuk memberikan tanggapan mengenai kemudahan penggunaan, tampilan, serta manfaat media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar. Hasil implementasi digunakan untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media sebelum melanjutkan ke tahap evaluasi selanjutnya.



Gambar 11. Uji Validasi Siswa Kelas VII

Hasil uji coba oleh siswa menunjukkan rata-rata skor 90% dengan kategori sangat praktis. Dari 15 responden kelas VII, sebagian besar memberi penilaian tinggi pada aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Skor tertinggi mencapai 92,5%, sedangkan terendah 87,5%, keduanya tetap tergolong sangat baik. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Android tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan isi, tetapi juga memperoleh tanggapan positif dari peserta didik sebagai pengguna utama. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media mampu menarik minat siswa dan mendukung proses belajar secara efektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Gulo et al., (2024) yang menjelaskan bahwa suatu media pembelajaran dapat dikategorikan praktis dan layak digunakan apabila mendapatkan tingkat respon siswa lebih dari 85%, menandakan media tersebut mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Evaluate (Evaluasi), dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berlangsung selama proses pengembangan melalui validasi ahli untuk memperbaiki konten, tampilan, dan fungsi teknis media. Setelah media diterapkan di kelas, dilakukan evaluasi sumatif melalui angket siswa, wawancara guru, dan analisis hasil belajar untuk menilai kualitas pengalaman belajar dan capaian kompetensi siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media

dalam pembelajaran SKI, termasuk peningkatan motivasi dan pemahaman siswa. Temuan tersebut juga menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan produk agar media dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Sebagai langkah lanjutan, dikembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android untuk kelas VII mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Qur'an Baitul Mubarak yang disusun berdasarkan hasil rancangan tahap sebelumnya. Materi yang menjadi fokus pembahasan ialah gambaran kehidupan sosial masyarakat pada masa awal penyebaran Islam di Indonesia. Media ini dirancang secara interaktif dengan tampilan visual yang menarik, navigasi sederhana, serta fitur kuis yang menantang. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, variatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Berikut ditampilkan hasil akhir pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dibuat dengan memanfaatkan perangkat lunak Construct2:

Berdasarkan hasil observasi di MTs Qur'an Baitul Mubarak menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII masih didominasi metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber utama, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, berdasarkan pengamatan, siswa tampak lebih termotivasi ketika materi disampaikan melalui media visual dan interaktif. Seluruh siswa kelas VII (15 siswa) telah memenuhi KKM 75 dengan rentang nilai 75–88, namun guru menilai perlunya inovasi media pembelajaran agar tidak hanya menekankan pada capaian nilai, melainkan juga mengoptimalkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, hasil observasi juga mengungkapkan bahwa hampir semua siswa memiliki perangkat Android yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar, ditambah dukungan internet sekolah yang memadai. Namun, sekolah ini belum pernah memanfaatkan aplikasi *Construct 2* sebagai media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran SKI. Kondisi ini menjadi dasar perlunya pengembangan media berbasis Android yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Sebagai langkah lanjutan, dikembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android untuk kelas VII mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Qur'an Baitul Mubarak yang disusun berdasarkan hasil rancangan tahap sebelumnya. Materi yang menjadi fokus pembahasan ialah gambaran kehidupan sosial masyarakat pada masa awal penyebaran Islam di Indonesia. Media ini dirancang secara interaktif dengan tampilan visual yang menarik, navigasi sederhana, serta fitur kuis yang menantang. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, variatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Berikut ditampilkan hasil akhir pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dibuat dengan memanfaatkan perangkat lunak Construct2:

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang menyoroti penerapan media berbasis Android dalam pembelajaran sejarah maupun keagamaan. Hermansah, (2022) menunjukkan peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran SKI di MTs Al-Ma'arif Cilageni dari 37,62% menjadi 76,16% setelah dua siklus. Penelitian Fanani et al., (2021) juga membuktikan bahwa pemanfaatan media berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi aktif peserta didik, sedangkan Sujarwo et al., (2022) menyatakan media serupa pada pembelajaran IPS (terbukti memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik). Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat bahwa media Android untuk SKI kelas VII memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa.

Keberhasilan media pembelajaran berbasis Android ini didukung oleh fitur interaktif, tampilan visual menarik, dan unsur permainan yang membuat siswa lebih aktif dan tertarik belajar. Efektivitas media diukur melalui nilai pretest dan posttest, angket respon siswa, serta observasi kegiatan belajar. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan nilai belajar siswa sebesar 82%, respon positif siswa mencapai 85%, dan tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran

meningkat hingga 80%. Dengan demikian, media ini terbukti efektif membantu siswa memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan lebih mudah dan menyenangkan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Qur'an Baitul Mubarak terbukti valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 85%, ahli media dengan nilai 90%, serta uji coba kepada peserta didik yang juga memperoleh rata-rata 90%, sehingga seluruh aspek tersebut termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Media pembelajaran ini menunjukkan kemampuan dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi SKI yang bersifat naratif dan historis. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis Android dapat menjadi alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di madrasah, sekaligus menjadi jawaban atas tantangan dunia pendidikan di era digital saat ini. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama pada bidang pendidikan keagamaan, yang hingga kini masih relatif sedikit dikaji secara mendalam. Dengan adanya hasil ini, diharapkan para pendidik dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital secara kreatif dan adaptif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Pertama, bagi guru SKI, penggunaan media pembelajaran berbasis Android sebaiknya dimanfaatkan sebagai pendukung utama kegiatan belajar mengajar, karena telah terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Kedua, bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan fasilitas, pelatihan, serta kebijakan yang mendorong penggunaan teknologi digital secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Ketiga, bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan lanjutan dengan menambahkan fitur yang lebih beragam seperti animasi, simulasi, atau integrasi nilai kearifan lokal, serta memperluas cakupan uji coba pada sampel yang lebih besar agar hasil penelitian menjadi lebih representatif. Melalui langkah-langkah tersebut, media pembelajaran berbasis Android diharapkan terus berkembang menjadi sarana belajar yang relevan, kontekstual, dan efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran SKI maupun mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. I., Ansori, H., & Hidayanto, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurmadikta*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.20527/Jurmadikta.V3i2.1407>
- Ali, I., Yaumi, H. B., Mahmudah, U., & Huda, M. (2023). Sejarah Teknologi Pendidikan Dan Konsep Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Researchgate*, March.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education And Development*, 9(4), 433–438.
- Andayani, D. D., Fathahillah, & Jakob, F. E. (2024). Pengembangan E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Tik (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) Kelas Vii Upt Smp Negeri 4 Parepare. *Scholars: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 86–98. <https://doi.org/10.31959/Js.V2i2.2521>
- Darmalinda, & Fadriati. (2024). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran). *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 92–107. <https://doi.org/10.51729/91375>

- Fadjeri, A., & Nurchayati, A. D. (2022). Pengujian Validitas Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse)*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.37729/Jpse.V8i1.1955>
- Fanani, R. R., Patoni, A., & Wijayanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 111–120. <https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>
- Gulo, D. D. S., Laoli, B., Laoli, E. S., & Lase, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (Jipti)*, 5(2), 314–327. <https://doi.org/10.52060/Jipti.V5i2.2375>
- Hermansah, R. (2022). Dampak Penggunaan Media Berbasis Android Dalam Aktivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Journal Of Education, Administration, Training, And Religion*, 3(1), 12–25. <https://doi.org/10.38075/jen.v3i1.143>
- Hutami, I., Widiana, G. T., & Mardiyah, U. (2021). Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Website: Journal*. 5(1), 33–50. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpi/article/view/2593>
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Addie. *Javit : Jurnal Vokasi Informatika*, 121–130. <https://doi.org/10.24036/Javit.V2i1.81>
- Lanang, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android 3D Kelas XI Di SMKN 1 Driyorejo Gresik*. 5(2), 763–768.
- Maharani, M., Rini, F., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smk Nusantara Padang. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 3(1), 19–24. <https://doi.org/10.55382/Jurnalpustakadata.V3i1.416>
- Nurvadila, N. (2020). Peranan Guru Dalam Menangani Pelanggaran Disiplin Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Hidayatul Islamiyah Kuala Lahang Kecamatan Gaung. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 61–74. <https://doi.org/10.46963/Asatiza.V1i1.59>
- Ramiati, E., Afandi, N., & Fatimah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khalifah Umar Bin Khatab. *Incare : International Journal Of Educational Resources*, 4(3), 216–225. <https://doi.org/10.59689/incare.v4i3.825>
- Sari, J. P., Sari, I. P., Eldiansyah, Z., Monika, D., & Utami, W. A. (2025). Problematika Sarana Prasarana Dalam Pembelajaran SKI Di MTS 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(1), 472–486. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v4i1.4820>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In *Alfabeta*.
- Sujarwo, Herawati, S. N., Sekaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Android-Based Interactive Media To Raise Student Learning Outcomes In Social Science. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies*, 16(7), 4–21. <https://doi.org/10.3991/ijim.V16i07.25739>
- Ulandari, V., Hufri, H., Yulia Sari, S., Hidayati, H., & Hidayat, R. (2024). Validasi Media Pembelajaran Game Education Berbasis Android Pada Materi Fisika Fase F Sma/Ma. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30448–30458.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19840>

- Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). *Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Vii Mtsn 1 Bengkalis : Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Dan Solusinya*. 8(2), 937–951. <https://doi.org/10.30605/jsqp.8.2.2025.6319>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>
- Wulansari, A., Setiani, Y., & Pamungkas, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 20405–20416. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16634>
- Yanti, E. A., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Pengembangan Media Belajar Membaca Model Addie Berbasis Android Menggunakan Software Unity 3d Untuk Siswa Inklusi Di Smp Negeri 1 Tanggulangin. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(2), 462–475. <https://doi.org/10.29100/Jipi.V9i2.4505>