ABSTRAK

Tesis ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di MIN 7 Tulungagung", ditulis oleh Rizqy Rizal Fanani dibimbing oleh Prof. Dr. H. Achmad Patoni, M.Ag. dan Dr. Adi Wijayanto, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Aplikasi android*, Sejarah Kebudayaan Islam

Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi pembelajaran berbasis membaca buku yang beberapa kurun waktu terakhir mengalamin penurunan, karena Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah berpengaruh di berbagai bidang kehidupan masyarakat apa lagi untuk generasi milenial. Generasi saat ini lebih suka menggunaan gadged daripada membaca buku. Faktor rendahnya minat baca memberi andil pula terhadap rendahnya kualitas sumber daya manusia, padahal memasuki abad-21 tantangan pendidikan semakin berat dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global. Pendidikan adalah salah satu cara untuk memperbaiki sumber daya manusia agar bisa bersaing diera global. Pembelajaran yang selama ini bergantung pada buku, penggunaan metode ceramah perlu dilakukan perubahan, dan penggunaan media pembelajaran agar proses belajar peserta didik lebih menarik dan termotivasi belajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis *aplikasi android* ini dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran peserta didik. Kelebihan media berbasis *aplikasi android* ini mudah dioperasikan dan video memuat tulisan, vidio serta kuis. Rumusan masalah dalam penelitian ini 1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bab Isra' Mi'raj kelas IV di MIN 7 Tulungagung yang valid dan efektif? 2. Bagaimana Efektivitas media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di bab Isra' Mi'raj kelas IV MIN 7 Tulungagung?

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian inia adalah *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model 4-D. Model ini terdiri dari 4 (empat) langkah yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas IV di MIN 7 Tulungagung. Instrumen penilaian yang digunakan untuk menentukan hasil belajar adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa : 1. Produk media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan rata rata validasi ahli materi dan ahli media dengan presentase 91,1% dan 86,7% dengan kriteria "sangat layak". Media yang dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan hasil rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media 65,7 dan setelah menggunakan media 73,1. 2. Hasil *Independent Sampe T-test* menunjukkan sig (2-tailed) adalah 0.017. Nilai tersebut kurang dari 0,05, artinya terdapat perbedaan yang signifikan setelah proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik lebih baik setelah menggunakan media berbasis *aplikasi android*.

ABSTRACT

This thesis entitled “Development of *Android Application*-Based Learning Media on Islamic Culture History Subjects for Class IV at State Islamic Elementary School 7 of Tulungagung”, written by Rizqy Rizal Fanani, guided by Prof. Dr. H. Achmad Patoni, M.Ag., and Dr. Adi Wijayanto, M.Pd.

Keywords: Learning Media, *Android Application*, History of Islamic Culture

This research and development have been carried out behind book-based learning that has been declining over the last few centuries because the very rapid development of Information and Communications Technologies (ICT) has influenced many areas of society's life for millennia. The current generation prefers to use gadget than to read books. . The factor of low interest in reading also contributes to the low quality of human resources, even though entering the 21st century the challenges of education are getting tougher in preparing quality human resources that can compete globally. Education is one way to improve human resources to compete in the global arena. Learning that has always depended on books, the use of speech methods needs to be changed, and the use of learning media to attract participants' learning processes and learn motivation. The development of *android application* -based learning media is designed to facilitate the learning process of educated participants. Most media based on these *android application* are easy to operate and videos contain writing, video, and quiz. The formulation of the problem in this research is 1. How is the procedure for developing android-based learning media for Islamic Cultural History Subjects in the Isra' Mi'raj chapter for IV class at State Islamic Elementary School 7 of Tulungagung that is valid and effective?, 2. How is the effectiveness of Android-based learning media on the learning outcomes of Islamic Cultural History Subjects in the Isra' Mi'raj chapter for IV class at State Islamic Elementary School 7 of Tulungagung?.

The type of research used in this research is *Research and Development* (R&D) which refers to the 4-D model. This model consists of 4 (four) steps: *definition, design, development*, and *disseminatio*n. The subject of the research is studens of class IV at State Islamic Elementary School 7 of Tulungagung. The evaluation tool used to determine the learning outcomes is a test. The data analysis technique used is qualitative and quantitative.

The results showed that the developed media had met the requirements and were suitable to be used as learning media. The results of the development of learning media show that: 1. Learning media products are declared valid based on the average validation of material experts and media experts with a percentage of 91,1% and 86,7% with the criteria "very feasible". The media developed was declared effective based on the average results of students' learning outcomes before using the media 65,7 and after using the media 73,1. 2. The results of the *Independent Sample T-test* showed sig (2-tailed) was 0.017. The value is less than 0,05, meaning that there is a significant difference after the learning process. Student learning outcomes are better after using *android application*-based media.

الملاخص

هذه رسالة الماجستير مع موضوع "تطوير وسائل التعليم على أساس تطبيق أندرويد في مادّة تاريخ الثقافة الإسلامية للصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية السابعة تولونج أجونج"، التى كتبها رزقي ريز الفناني، الذي يُشرف الأستاذ الدكتور أحمد فطاني، الماجستير الديني. والدكتور أدي ويجيانطا، الماجستير التربوي.

الكلمات الرائيسية: وسائل التعليم، تطبيق أندرويد، تاريخ الثقافة الإسلامية

خلفية في هذا البحث والتطوير هي تعليم على أساس قراءة الكتب التي انخفضت في الآونة الأخيرة، بسبب التطور السريع للغاية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات (TIK) التي أثرت على مجالات مختلفة من حياة المجتمع، وخاصة بالنسبة لجيل الألفية. ويفضل الجيل الحالي استخدام الأدوات بدلاً من قراءة الكتب. ويساهم عامل الاهتمام المنخفض بالقراءة أيضًا في تدني جودة الموارد البشرية، على الرغم من دخول القرن الحادي والعشرين، فإن تحديات التعليم تزداد صعوبة في إعداد موارد بشرية عالية الجودة قادرة على المنافسة عالميًا. التعليم هو إحدى طرق على تحسين الموارّد البشرية من أجل المنافسة في العصر العالمي. التعليم الذي كان يعتمد على الكتب، يجب تغيير استخدام طريقة المحاضرة، واستخدام وسائل التعليم بحيث تكون عملية التعليم للطلاب أكثر إثارة للاهتمام ومحفزة للتعلّم. وتم تصميم تطوير وسائل التعليم على أساس تطبيق أندرويد لتسهيل عملية التعليم للطلاب. مزايا الوسائل على أساس تطبيق أندرويد التي تسهّل في إجراءتها ومقاطع الفيديو التي تحتوي على نصوص ومقاطع فيديو واختبارات. وصياغة المسائل في هذه البحث هي: 1. كيف إجراءات تطوير وسائل التعليم على أساس تطبيق أندرويد في مادّة تاريخ الثقافة الإسلامية للباب إسراء معراج للصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية السابعة تولونج أجونج صلاحةً وفعّالةً؟، 2. كيف فعالية تطوير وسائل التعليم على أساس تطبيق أندرويد على نتائج التعلّم ف في مادّة تاريخ الثقافة الإسلامية للباب إسراء معراج للصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية السابعة تولونج أجونج ؟.

ونوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير (*R&D*) الذي يشير إلى نموذج 4-د. وهذا نموذج الذي يتكون من 4 (أربع) خطوات، وهي التحديد، والتصميم، والتطوير، والنشر. و موضوعات البحث التى تكون من طلاب الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية السابعة تولونج أجونج. وأدوات التقييم المستخدمة في تحديد نتائج التعلّم هي الاختبار. وتقنية تحليل الحقائق المستخدمة هي تقنية نوعية وكمّية.

ونتائج البحث التى تدلّ على أنّ الوسائل المطورة قد استوفتْ المتطلبات ومناسبة لاستخدامها كوسائل تعليمية. ونتائج تطوير الوسائل التعليمية التى تدلّ ما يلي: 1. تم الإعلان عن منتجات الوسائل التعليمية صلاحة إستنادًا من متوسط التحقق من صحة خبراء الموادّ وخبراء الوسائل مع نسبة 91.1٪ و 86.7٪ بمعيار "ممكن جدًا". وتم الإعلان عن فعالية الوسائل المطورة فعّالة إستنادًا من متوسط نتائج التعلم للطلاب قبل استخدام الوسائل 65.7 وبعد استخدام الوسائل 73.1. 2. ونتائج اختبار-ت العينة المستقلية التى تدلّ على أنّ علامة سيج (2-الذيل) كانتْ 0.017. والقيمة أقلّ من 0.05، مما يعني وجود فرق كبير بعد عملية التعليم. ونتائج التعليم للطلاب التي تكون أفضل بعد استخدام الوسائل على أساس تطبيق أندرويد.