

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah berpengaruh di berbagai bidang kehidupan masyarakat apa lagi untuk generasi milenial.¹ Generasi saat ini sangat mobile dan ringkas dalam menggunakan *gadget* dari pada membawa buku dalam kegiatan belajar. Hal tersebut menjadi salah satu hal yang mendasari kurangnya minat baca orang Indonesia yang saat ini bukan menjadi rahasia lagi. Pembelajaran dengan cara membaca buku dalam beberapa kurun waktu terakhir mengalami penurunan. Jika disodorkan *gadget* dan buku, maka lebih banyak yang memilih *gadget*.

Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan UNESCO yang mengatakan bahwa minat baca orang Indonesia hanya 0,001 persen yang berarti hanya ada satu orang Indonesia yang mempunyai minat membaca buku diantara 1000 masyarakat Indonesia. Jika dihubungkan dengan konsep Edgar Dale dalam bukunya yang berjudul *Dale Cone Experience* sangat sesuai, pada dasarnya belajar melalui membaca buku hanya ada 10% materi yang dapat diingat atau diterima.²

Pendidikan menjadi salah satu bentuk kontribusi untuk memajukan suatu bangsa. Sebagai sarana dalam mengartikan makna konstitusi untuk membangun karakter bangsa (*Nation Character Building*).³ Pendidikan merupakan bentuk perwujudan kebudayaan yang dinamis dan menjadi sarat suatu perkembangan. Oleh karena itu perubahan dan perkembangan dalam dunia pendidikan sepatutnya sejalan dengan perubahan proses kehidupan manusia. Perubahan disini maksudnya perbaikan dari segi kualitas pendidikan disemua jenjang untuk persiapan dimasa depan.

¹ Purwo Wilayadi PLS UM, *pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan, Komunikasi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia*.jurnal ilmiah

² Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*, (Bandung : Alfabeta, 2018), hal 167

³ E, Mulyasa, *Menejemen Berbasis Sekolah : Konsep, Strategi dan Implementasi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004) hal 1-2

Cara orang belajar dalam dunia pendidikan telah berubah, dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, masyarakat menggunakannya untuk memperoleh informasi dan menafsirkan informasi. Dalam hal ini pendidik memiliki tantangan besar untuk memanfaatkan kecanggihan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai alat atau media untuk memajukan pendidikan di era globalisasi.

Memasuki abad 21, pendidikan nasional tantangan yang sangat besar untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi. Pemerintah berupaya melakukan perbaikan di semua jenjang pendidikan.⁴ seperti yang sedang dilakukan baru baru ini mengubah dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (2016) menjadi kurikulum 2013 yang menjadi penguatan dan penyempurnaan kurikulum sebelumnya.

Perubahan paradigma dalam pembelajaran di kurikulum baru yang semula orientasinya berpusat pada guru beralih menjadi berpusat pada siswa. Metodologi yang digunakan semula didominasi ekspositori berubah menjadi inquiri. Pendekatan yang semula bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan ditinjau dari segi proses maupun hasil.⁵

Implementasi dilapangan saat ini menuai hasil yang berbeda, masih terdapat ketimpangan dari pelaksanaan K13, karena pembaharuan tersebut mempengaruhi proses pembelajaran tidak hanya konsep, teori dan fakta tetapi juga implementasi kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang sifatnya hafalan dan pemahaman tetapi tersusun atas materi yang kompleks memerlukan analisis, aplikasi dan sintesis. Untuk itu para pendidik dituntut untuk bijaksana dalam menerapkan model, metode, strategi, media pembelajaran yang sesuai agar menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar.

⁴ Trianto Ibnu Basar Al Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*, (Jakarta : Pramedi,2014), hal 4

⁵ Komarodin, *Langkah langkah Praktik Belajar Pengetahuan sosial/Portofolio*, (Badan Litbang Agama dan Diktat Keagamaan Depag RI, 2005), Hal 2

Proses pembelajaran pada saat ini terdapat penyimpangan antara pengalaman dan kenyataan khususnya pada media pembelajaran. Menurut undang undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan sebagai prose interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dan juga , lingkungan belajar. Proses interaksi tersebut lebih mudah jika dibantu dengan media. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Melihat kenyataan tersebut guru terlihat masih kebingungan dalam membuat dan mengembangkan media yang tepat agar pembelajaran tidak berpusat pada guru (*Teacher Centered*).

Media mampu membantu siswa memahami materi yang dirasa dirasa sulit dimengerti.⁶ Namun, banyak guru yang belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Guru masih banyak menggunakan metode pembelajaran secara konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Apalagi akhir akhir ini dunia dikejutkan dengan munculnya wabah virus yang yang bernama *Corona* atau yang sering disebut dengan *Covid 19*.

World Health Organisation (WHO) sebagai organisasi kesehatan dunia menginformasikan terkait status Covid19 yang awalnya hanya wabah di Wuhan China sekarang berubah menjadi pandemi global yang muncul pada tahun 2019, pada tanggal 11 maret 2020 terjadi pandemi dalam skala global tak terkecuali indonesia.⁷

Penyebaran virus corona awalnya berdampak pada ekonomi dan sosial saja tetapi saat ini sudah merambah ke dunia pendidikan. Pandemi sangat berpengaruh pada sistem pendidikan baik tingkat dasar bahkan sampai perguruan tinggi. Berdasarkan laporan ABC News 7 maret 2020 terjadi penutupan kegiatan pendidikan lebih dari puluhan negara termasuk indonesia.⁸ Akibat dari

⁶ Djamarah, Syaiful Bahri., dan Zain, Aswan. Strategi Belajar Mengajar. (Jakarta:Penerbit Rineq Cipta, 2012), hlm 28.

⁷ Pusat informasi COVID-19 www.covid19.go.id

⁸ Purwanto, A.,Pramono, R., Asbari.,Hyun,C.C., Wijayanti.L.M & Putri.R.S, Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di SEKolah Dasar. *EduPsychouns : Journal of Education, Psikologi and Counseling*, 2020 2(1), Hal 19-26

situasi pandemi pemerintah indonesia menerapkan *Physical distancing* bagi warganya.

Physical distancing harus diterapkan menyebabkan metode pembelajaran harus berubah menjadi *learning from home* atau belajar dari rumah.⁹ Keputusan pemerintah meliburkan sekolah mengharuskan pemerintah dan lembaga pendidikan untuk memberikan alternatif dan inovatif demi keberlangsungan kegiatan pendidikan. Inovasi pembelajaran jarak jauh sebenarnya memberikan paradigma baru bagi lembaga pendidikan yang tidak lagi menggambarkan pembelajaran tatap muka.¹⁰ Ada peran penting teknologi informasi jarak jauh(online) dalam pendidikan untuk menjalani metode *learning from home*. Salah satu alternatifnya ialah memanfaatkan android sebagai media pembelajaran. Penggunaan android dalam pembelajaran menjadi solusi agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga harapannya dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar.¹¹

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan Salah satu contoh mata pelajaran yang selama ini diberikan dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Menurut data empiris yang didapatkan selama ini, peserta didik kurang memberikan minat dan perhatian seksama pada mata pelajaran sejarah tersebut. Sehingga hasil evaluasi yang didapat sering juga kurang memuaskan. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan siswa untuk mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini dan masa yang akan datang.

⁹ Herliandry, L.D., Nurhasanah, N., Suban, M.E., & Kuswanto, H., Pembelajaran pada masa pandemi Covid 19. *JTP- Jurnal teknologi pendidikan*, 2020, 22(1), Hal 65-70

¹⁰ Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>

¹¹ Agus Ramdani, A. Wahab Jufri, Jamaluddin, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik* : Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran 2020. Vol.6, No.3 hal 434

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, maka proses pembelajaran harus berjalan dengan baik. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk mampu membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI. Pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Ironisnya, sejarah masih asing dan dirasa tidak perlu dipelajari. Kebosanan, kejenuhan merupakan hal-hal yang sangat identik dengan materi sejarah bahkan nilai rata-rata mata pelajaran SKI lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI yang lainnya. Bahkan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih ada yang menganggap bahwa pelajaran ini tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali pada saat menjawab soal ujian. Kenyataan itu tidak dapat dipungkiri, karena memang hal semacam itu masih terjadi hingga saat ini, akibatnya, pelajaran SKI kurang diminati dan dianggap pelajaran ringan.

Penyampaian materi SKI memerlukan inovasi baru, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dengan sengaja digunakan pendidik sebagai perantara penyampaian materi agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sehingga pelajaran mudah diterima oleh peserta didik.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menciptakan inovasi-inovasi di segala bidang, pendidikan merupakan salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut yang ditandai dengan lahirnya konsep *elektronik learning (e-learning)*. *E-learning* diartikan sebagai proses pembelajaran dan pengajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran interaksi, atau bimbingan. Ada pula

yang mendefinisikan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet.¹²

Konsep *e-learning* saat mulai mengembang menjadi *mobile learning*. *Mobile learning* memiliki ketertarikan tersendiri karena tercipta dengan mengadaptasi *e-learning* yang di desain lebih sederhana dan dapat menjawab kekurangan yang terjadi pada e-learning. *mobile learning* memiliki karakteristik yang praktis dibawa kemanapun

Smartphone yang beroperasi sistem android merupakan salah satu pengembangan *mobile learning*. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis linux sebagai karnalnya. Android Saat ini bisa disebut raja dari *smartphone*. Sistem operasi android menjadikan media media pembelajaran khusus bagi siswa yang dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi. Aplikasi mudah digunakan dan dapat mengintegrasikan dan mengkombinasikan berbagai hal seperti gambar, warna, video dan animasi dalam materi belajar, sehingga siswa tertarik untuk membaca dan Aplikasi ini mudah digunakan

Mobile learning berbasis android merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Konsep yang ditawarkan *mobile learning* ini adalah pembelajaran jarak dekat dan jarak jauh. Konsep pembelajaran jarak dekat adalah media ini dapat digunakan saat proses pembelajaran oleh guru dan siswa secara langsung, sedangkan pembelajaran jarak jauh adalah media ini dapat dibuka dan dipelajari ketika siswa berada diluar lingkungan sekolah. Media android ini tidak memerlukan akses internet secara terus menerus dalam penggunaannya, sebab media yang diciptakan melalui android ini berupa aplikasi yang dapat di buka dan di simapan di Smartphone dengan merek apapun, asalkan beroperasi dengan sistem android.

Adanya inovasi dengan media pembelajaran, pendidik tidak hanya menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran lebih hidup. Penggunaan metode ceramah terus menerus tentu juga kurang baik, mengingat

¹² Wan Noor Hazlina Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff, *Using multimedia in teaching Islamic studies*, Journal Media and Communication Studies Vol. 1(5) pp. 086-094, November, 2009
Universiti Putra Malaysia

karakteristik peserta didik beragam. Untuk peserta didik yang mempunyai kemampuan audio yang baik maka mereka akan tetap antusias dalam belajar. Sedangkan peserta didik yang mempunyai kemampuan visual atau audio visual mereka akan bosan dan jenuh. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini menjadi strategi yang tepat untuk memvisualkan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penerapan penggunaan media juga dialami oleh MIN 7 Tulungagung. Salah satu permasalahan yang sering dialami yaitu pada proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dimana guru masih terbawa dengan metode yang lama dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Apalagi akhir akhir ini dimasa pandemi COVID19, guru mengajar hanya dengan cara daring. Dengan pembelajaran daring guru hanya sering memerintahkan siswa untuk membuka modul dan mengerjakan tugas. Hal tersebut tentunya membuat siswa kurang aktif dalam belajar, apalagi tanpa pengawasan guru. Sehingga anak kurang memahami dan kurang meminati mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bahkan ujar sang wali kelas pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kesannya dipaksakan agar anak tau tentang sejarah dan mata pelajaran ini tetap ada karena wajib dari kementrian agama pusat, Hal ini terjadi pada kelas IV.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android bisa menjadi solusi bagi pembelajaran SKI agar pembelajaran bisa menyenangkan. Aplikasi yang dibungkus dengan berbagai warna dan desain yang menarik, akan mudah dipahami dan diserap oleh siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan nantinya tentu disesuaikan dengan perkembangan teknologi, situasi dan sarana prasarana yang terdapat dilembaga pendidikan. Pengembangan media ini nantinya dapat digunakan secara *offline* dengan smartphone android. Materi dalam pengembangan media ini mengacu pada kurikulum K13 dan dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik serta lembaga pendidikan atau sekolah untuk melakukan peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis berharap pembuatan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini menjadi suatu alternatif

media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas. Maka penulis merumuskan penulisan tesis dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 7 Tulungagung.”*

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Permasalahan- permasalahan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MIN 7 Tulungagung dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Perubahan kurikulum dari KTSP ke K13 menyebabkan perubahan paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru berubah menjadi berpusat pada siswa, maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif.
- 2) Peserta didik merasa bosan dengan metode ceramah sehingga menyebabkan kurangnya semangat dan fokus belajar kurang.
- 3) Pembelajaran jarak jauh membutuhkan media yang menarik siswa. Agar guru tidak sekedar menyuruh membaca buku dan memberi tugas.
- 4) Diperlukan inovasi pembelajaran untuk menjelaskan materi Isra' mi'raj yang notabnya materi tersebut isinya tentang cerita.

b. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemeriksaan masalah tersebut, maka penulis membatasi permasalahan yang dikaji pada:

- 1) Penelitian ini dibatasi masalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- 2) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi kelas IV MI

- 3) Tema atau bab yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dibatasi pada materi Isra' Mi'raj dikarenakan mempertimbangkan waktu dan biaya penelitian.
- 4) Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- 5) Uji coba produk dilakukan di MIN 7 Tulungagung kelas IV

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

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?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka pengembangan ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 7 Tulungagung?
2. Untuk mengetahui Efektivitas media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 7 Tulungagung?

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti mempunyai ciri khas tersendiri, sehingga memiliki nilai lebih. Adapun spesifikasi produk tersebut Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran untuk mata pelajaran SKI berbasis aplikasi android sehingga menghasilkan suatu aplikasi yang bisa di buka di hp android untuk pembelajaran. Melalui media tersebut terdapat

beberapa tampilan yang isinya berupa materi, kompetensi dasar, tujuan, video pendek, dan juga quiz evaluasi yang terkait dengan materi Isra' Mi'raj.

E. Kegunaan Penelitian

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil Penelitian dan Pengembangan ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep Sejarah Kebudayaan Islam sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya di tengah – tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.
- 2) Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan *smartphone*.
- 3) Merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 4) Meningkatkan semangat peserta didik untuk mempelajari materi Isra' Mi'raj di tengah pembelajaran Daring

b. Bagi Guru

- 1) Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.
- 2) Sebagai inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 3) Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran

dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan multimedia diantaranya dengan menggunakan smartphone.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan memanfaatkan teknologi teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

d. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran.

e. Bagi Peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai bahan informasi dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan media yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai rujukan untuk melakukan kajian lebih lanjut tentang pengembangan media berbasis android.

F. Penegasan Istilah

Beberapa definisi istilah yang terdapat dalam tesis ini dapat kami paparkan sebagaimana berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan adalah suatu proses pembelajaran dan pendidikan jangka panjang dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan untuk mempelajari pengetahuan baik secara teoritis maupun konseptual untuk mencapai suatu tujuan.¹³

¹³ Hani Atus Suroya, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Mata Pelajaran Fiqh bab Zakat*, (IAIN Tulungagung, 2018), hal. 14

- b. Media pembelajaran menurut Gagne merupakan suatu alat pembelajaran yang berguna merangsang peserta didik untuk belajar.¹⁴
- c. Android adalah operasi sistem di telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform kepada para pengembang untuk mengembangkan aplikasi yang bermacam macam sesuai dengan bidangnya.¹⁵
- a. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), adalah Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pembelajaran PAI yang wajib diajarkan di setiap madrasah dibawah kementrian agama republik indonesia.

2. Penegasan Operasional

Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi android , serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 7 Tulungagung

G. Hipotesis/Asumsi Penelitian

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau dapat diartikan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti menduga bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam MIN 7 Tulungagung.

¹⁴Mohamad Syarief Sumantri, *Strategi Pembelajaran : Teori Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), hal. 303

¹⁵ Anis Ramadhani, *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*, (Jakarta : Palapa,2013), hal 5

2. Asumsi Penelitian

- a. Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran SKI dan mampu membawa ke pengalaman hidup nyata
- b. Media pembelajaran ini dirasa dapat menarik antusia siswa dalam mempelajari sejarah kebudayaan islam pada materi isra' mi'raj.
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
- d. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.
- e. Media pembelajaran ini dirasa mampu meningkatkan pemahaman peserta pada bab Isra' Mi'raj.