

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap.¹⁶ Pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti di awal artinya berubah menjadi yang lebih baik. Karena pokok bahasan yang dimaksud disini adalah pendidikan maka harapannya kedepan menuju perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih baik melalui tahapan tahapan tertentu serta perencanaan yang matang. *Borg & gall* mendefinisikan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan.¹⁷ Produk yang dimaksud disini bukan hanya seperti buku, teks, dan film tapi juga aplikasi perangkat lunak.

Penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan.¹⁸ Penelitian pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut.

Penelitian pengembangan kajiannya berfokus pada bidang desain atau rancangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi. Produk tersebut tidak selalu benda

¹⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia, 2013) hlm. 222

¹⁷ *Ibid...* hal. 227

¹⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Rosda, 2012) hlm 126

seperti buku, teks, cd, tetapi juga perangkat lunak dan juga model, desain, metode pembelajaran dan lain lain.¹⁹

Rickey dan Kellin menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini dinamakan *design and development research*. Perancangan dan penelitian ini adalah sebuah kajian yang sistematis tentang rancangan sebuah produk, mengembangkan produk tersebut, mengembangkan dan memproduksi, rancangan tersebut, mengevaluasi produk kerja tersebut, sehingga tujuannya dapat diperoleh suatu produk yang berguna untuk pembelajaran maupun non pembelajaran.²⁰

Media secara bahasa kata media berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.²¹ Media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.²² Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²³

Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan.²⁴ Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca. Uraian dan pendapat para ahli diatas menyimpulkan media adalah alat bantu

¹⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008) hlm. 164

²⁰ Rickey C dan Klein D James, *Design and Developmen Research*, (New York, London : Routledge, 2009) Hal 28

²¹ Arief S, Sadiman, M.Sc. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003). Hlm. 44

²² Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi* dalam jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010 Hal 1-10

²³ Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar* dalam jurnal *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 - 477

²⁴ Adi Wijayanto, Murtiyah, Andi Asrifan, *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak di Ra Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung*, (Tulungagung : OSF Preprints, 2021)

yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan atau dengan kata lain proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.²⁵ Sedangkan Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa : “Pembelajaran adalah upaya menciptaka kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilited*) pencapaiannya”.²⁶ Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan.²⁷ Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada siswa guna Tmencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efesien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

²⁵ Adi wijayanto, *Bunga Rampai Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Dalam Menghadapi Tantangan di Era New Normal*, (Tulungagung : Akademia Pustaka, 2020). hlm 20

²⁶ Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*.(Jakarta: Prenada Media,2004), hlm. 4

²⁷ Darmawaty Tarigan dan Sahat *Siagian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi* dalam *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488

²⁸ Abd. Hafid, “Sumber Dan Media Pembelajaran,” *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, Vol. 6, No. 2, 2016, hal. 69–78

2. Jenis jenis media pembelajaran

Kemajuan dalam bidang pendidikan dan teknologi yang berkembang begitu pesat. Pendidikan menjadi wadah yang paling menonjol dalam kemajuan itu, dalam rangkaian kegiatan pendidikan ada beberapa media teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan media lingkungan.²⁹

a. Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

b. Media tiga dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari sudut pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan padat.³⁰ Media tiga dimensi juga dapat diproyeksikan secara visual tiga dimensi. seperti model padat, model penampang dan sebagainya.

c. Media proyeksi,

Media Proyeksi adalah media yang bisa digunakan hanya melalui proyektor. Media ini memiliki rangsangan rangsangan visual dengan indra penglihatan. Media ini berinteraksi langsung dengan penerima pesan. Contohnya seperti PPT, Slide, dll

d. Media lingkungan

lingkungan sebagai media pembelajaran adalah sebuah pemahaman pengajaran terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan

²⁹ Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Jakarta: AV Publisher). Hlm. 25

³⁰ Ari Krisnawati, Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar dalam jurnal PGSD Vol 1 nomor 02 tahun 2013.

pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Kartasurya mengemukakan berbagai jenis media digolongkan menjadi tiga yaitu media visual, media dengar dan media individual.³¹

a. Media visual

Media visual merupakan alat bantu mengajar yang dipakai guru dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati oleh siswa melalui visi atau panca indera.³² Media visual merupakan media yang dapat divisualkan . media ini merangsang indra penglihatan. contoh gambar/tato, sketsa, diagram, charts, grafik, kartun, poster, peta dan globe.

b. Media audio dengar

Media audio/dengar adalah media yang hanya dapat didengar saja atau dengan kata lain hanya memiliki unsur suara. media yang hanya bisa didengarkan.³³ Media ini merangsang indra indra pendengaran. Contoh radio, magnetic, tape recorder, magnetic sheet recorder, laboratorium bahasa.

c. Media untuk belajar individual

Media belajar individual adalah media yang bisa digunakan oleh siswa sendiri atau bisa disebut media individual. Pembelajaran individual lebih dikenal dengan istilah *individualized learning* atau *self instruction* yaitu pembelajaran yang diselenggarakan sedemikian rupa sehingga tiap-tiap siswa terlibat setiap saat dalam proses belajarnya itu dengan hal-hal yang paling berharga bagi

³¹ Darimi, Ismail, Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1(2):111-121. UIN Ar-Raniry. Tahun 2017

³²Yulita pujilestari., afni susila., Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam *jurnal ilmiah mimbar demokrasi* Vol. 19 No. 2 Tahun 2020 Hal. 40 – 47

³³ Iis Dewi Lestari., Halimatusha'diah., Fibria Anggraini Puji Lestari., *Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru*, dalam *urnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat* Vol. 01 No. 01, 2018 hal 55-60

dirinya sebagai individu.³⁴ Media ini bisa digunakan tanpa bantuan seorang guru. Contoh seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon (android).

Media jenisnya banyak, namun kenyataannya tidak banyak guru yang menggunakan jenis media tersebut. Media yang sering digunakan oleh sekolah dan guru adalah media cetak (buku). Selain itu, banyak juga sekolah yang sudah memanfaatkan jenis media lain, seperti gambar, over head projector (OHD) dan objek-objek nyata. Sedangkan media teknologi informasi dan komunikasi seperti televisi, radio, komputer, dan internet masih jarang digunakan oleh guru.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam pembelajaran. Sering kali peserta didik kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan kurangnya pengoptimalan media pembelajaran. Ada beberapa fungsi media pembelajaran antara lain :

- a. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.³⁵ Peran media sangat penting. Terkadang siswa kurang aktif terhadap pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih mudah memahami.
- b. Sebagai alat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi

³⁴ Heni mularsih, *Pembelajaran Individual Dengan Menggunakan Modul* dalam jurnal *akademika* Vol. 9. No.1, JUNI 2007

³⁵ Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, dalam *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 - 477

memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.³⁶

- c. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian penelitian terkait dengan media pembelajaran.
- d. Mengurangi terjadinya verbalisme. Media sebagai alat untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).³⁷ Media pembelajaran mampu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak.
- e. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Media sebagai alat untuk mengatasi keterbatasan. ketika Penjelasan tentang hewan karnivora tidak mungkin membawa hariamu ke dalam kelas. Dengan media gambar atau vidio siswa dapat mengerti yang dimaksud guru.

Fungsi media dalam pembelajaran cukup penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, utamanya membantu peserta didik belajar.

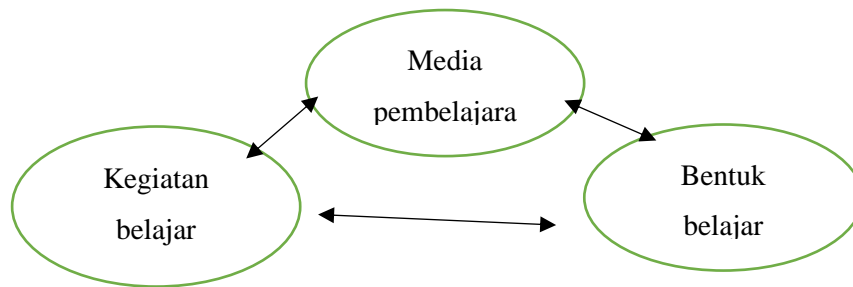
4. Posisi Media

Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah komunikasi dan proses interaksi. Maka media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adanya interaksi yang baik antara peserta didik dengan media pada akhirnya akan membantu peserta didik mempercepat proses pemahaman siswa terhadap materi. Berikut gambaran media dalam sebuah pembelajaran.³⁸

³⁶ Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam *junal Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018 hal 171

³⁷ Talizaro Tona, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa dalam *jurnal komunikasi pendidikan* Vol.2 No.2, Juli 2018

³⁸ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta : Bumi Akasara,2013), Hal 11



**Gambar 2.1 Interaksi media pembelajaran
Pada kegiatan belajar.³⁹**

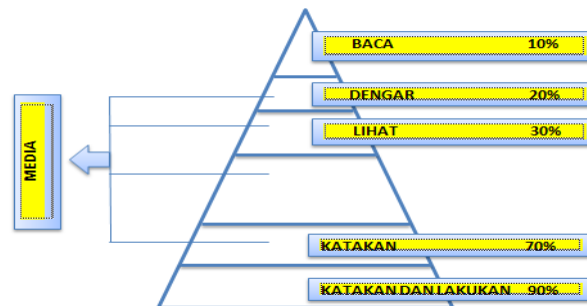
5. Penggunaan Media Pembelajaran

Konsep dan teknologi pendidikan merupakan hal yang mendasari penggunaan media pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan bidang garapan usaha yang membantu proses pembelajaran peserta didik.⁴⁰ Teori dasar yang mendasari penggunaan media pembelajaran adalah teori Bruner yang menjelaskan dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan membuat peserta didik memiliki pengalaman baru dalam belajar. Bruner berpendapat ada tingkatan utama dalam proses belajar yang interaksinya saling terkait dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang baru yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictoral/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).⁴¹ Salah satu gambaran yang menjadi landasan penggunaan media

³⁹ *Ibid*, Hal 11

⁴⁰ Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ombak, 2012), hal. 108

⁴¹ Gatot Muhstyo, *Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008)



Gambar2.2 Dale Cone Experience⁴²

Gambaran diatas dapat diperoleh disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan berhasil jika pendidik menggunakan stimulus yang memancing banyak indra. Semakin banyak indra yang digunakan maka semakin banyak informasi yang diperoleh siswa.

B. Media Pembelajaran *Mobile Learning*

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah berpengaruh di berbagai bidang kehidupan masyarakat apa lagi untuk generasi milenial.⁴³ Hal tersebut berpengaruh juga dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini menuntut menuntut guru untuk menyesuaikan diri dengan mampu menguasai IT untuk dapat diterapkan dalam perencanaan maupun proses pembelajaran berlangsung. Penguasaan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk media pembelajaran yang nantinya memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting seiring perkembangan teknologi dan komunikasi.⁴⁴

⁴² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*,..., hal. 167

⁴³ Purwo Wilayadi PLS UM, *pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan, Komunikasi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia*.jurnal ilmiah

⁴⁴ Adi Wijayanto, dkk, *The Use of Computer Mediated Communication (CMC) in Distance Learning During Covid-19 Pandemic: Pros and Cons*, (Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 510 6th International Conference on Social and Political Sciences, ICOSAPS, 2020), hal. 96

Seiring perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis IT yang disebut *M-learning (mobile learning)*.⁴⁵

Mobile Learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile seperti PDA, telepon seluler, smartphone, dan tablet PC sebagai media pembelajaran.⁴⁶ Sistem *M-Learning* ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat *mobile* untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan hal tersebut, *Mobile Learning* dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada siswa atau pembelajar dan konten edukasi yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu.

Mobile Learning adalah pembelajaran yang unik. Pada konsep pembelajaran tersebut *Mobile Learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran tanpa terikat tempat dan waktu. Dengan perangkat *mobile* ini siswa dapat belajar dengan berbagai cara, yaitu siswa dapat menggunakan perangkat *mobile* untuk mengakses sumber daya pendidikan dari berbagai tautan, membuat konten sendiri, dan terhubung dengan yang lain untuk berbagi sumber daya baik di dalam maupun di luar kelas.⁴⁷

Konsep *M learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat dilihat dan divisualisasikan sehingga lebih menarik. Dengan berbagai kelebihan dan potensinya diharapkan *M learning* dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif dalam perkembangan pembelajaran. Namun masih banyak yang belum menggunakannya dalam pembelajaran. Hal ini sangat disayangkan mengingat tingkat pemakain sudah tinggi namun dalam

⁴⁵ Ali Muhson, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam *jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010 Hal 1-10

⁴⁶ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 220

⁴⁷ William Dharma Raja, "Mobile Learning in Higher Education," *International Journal of Research-Granthaalayah*, Vol. 5, No. 4, 2017, hal. 1–6,

pembelajaran masih banyak yang belum memanfaatkannya dalam dunia pendidikan.

C. Android

1. Pengertian Android

Menurut Satyaputra & Aritonang, android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara peranti (device) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan devicenya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device.⁴⁸ Sedangkan Murtiwiyati & Glenn Lauren android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi.⁴⁹ Android adalah platform perangkat lunak dan sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis sistem operasi *Linux* yang dikembangkan oleh *Google* dan *Open Handset Alliance*.⁵⁰ Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa android merupakan seperangkat sistem berbasis *linux* yang mencakup operasi, middleware dan aplikasi yang untuk smartphone dan tablet.

Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.⁵¹

Android tidak hanya bisa kita nikmati di telepon pintar ataupun tablet, melainkan sistem android sudah bisa dinikmati oleh pengguna komputer atau laptop. Sifat dari sistem android itu sendiri bersifat *open*

⁴⁸ Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang, *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2016) hal 2

⁴⁹ Murtiwiyati & Glenn Lauren, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. Vol 12 (No 2), 2013

⁵⁰ Pragati Paliwali dan Shikha Rajoriya, "Android Operating System," *Software Engineering*, Vol. 1, No. 1, 2016, hal. 1–4

⁵¹ Anis Ramadhani, *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*, (Jakarta : Palapa, 2013), hal 5

source dimana banyak programmer membuat aplikasi ataupun memodifikasi aplikasi pada android. Keterlibatan para programmer ini memiliki peran penting untuk mengembangkan android karna sistem android yang dibuat *open source*.

Pengguna telepon pintar dapat menikmati aplikasi yang dibuat oleh programmer secara gratis ataupun berbayar di *play store*. Semakin banyaknya masyarakat yang memiliki dan menggunakan telepon pintar, membuka peluang penggunaan perangkat teknologi bergerak dalam dunia pendidikan.⁵² Maka dari itu, pengembangan teknologi (android) sangat diperlukan.

2. Sejarah Android

Android mulai berkembang dengan berdirinya *Android Inc* pada oktober 2003. Pada tahun 2005 Google mengakuisisi android. Pengembangan terus berlanjut sampai *Android* versi beta diluncurkan pada tanggal 5 November 2007. Seminggu setelahnya tanggal 12 November 2007 *Android SDK (Software Development Kit)* diluncurkan, sehingga pengguna dapat membuat dan mengembangkan aplikasi android mereka sendiri.⁵³

Sistem operasi yang dikembangkan oleh *Android* ini diperuntukan oleh pengguna *smartphone* dan PDA serta Tablet yang berbasis dasar dari *OS Linux*. Ponsel pertama yang memakai sistem operasi *Android* adalah *HTC Dream* yang dirilis pada tanggal 22 oktober 2008 dan pada awal tahun 2009 mulailah para pengembang ponsel menggunakan *OS Android* ini.⁵⁴ Android terus mengembangkan sistemnya sampai sekarang untuk memnuhi kebutuhan penggunanya.

3. Kelebihan dan kekurangan Android

Sistem android disebutkan memiliki bebrapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan android antara lain :

⁵²Herman Kusdianto, Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pjkr Pada Mata Kuliah Anatom *dalam jurnal Jp.jok (Jurnal Pendidikan. Jasmani , Olahraga dan Kesehatan)* Volume 2, Nomor 1, Nov 2018

⁵³ Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang, *Beginnng Android Programming with ADT Bundle*. (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2014) hal 5

⁵⁴ *Ibid...* hal 5

a. Sistem android mudah dijalankan

Android merupakan sistem yang sangat mudah digunakan. Selain itu juga mudah ditemukan dan flexible untuk dioperasikan.

b. Tampilanya menarik tidak kalah dengan Iphone

Pengguna android disuguhkan tampilan yang sangat menarik walaupun dengan harga yang murah. tetap tidak kalah dengan iphone.

c. Sistem oprasi yang flexible.

Sistem operasi ini memiliki konsep *open source* yang mana pengguna dapat bebas mengembangkan sistem *Android* versi miliknya sendiri.

d. Mudah dikembangkan

Sistem operasi ini memang memiliki konsep open source yang mana pengguna dapat bebas mengembangkan sistem android versi miliknya sendiri. Sehingga akan banyak sekali Custom ROM yang bisa digunakan..⁵⁵

Kelebihan tersebut dapat dijadikan pendidik untuk sebagai alat bantu pembelajaran yang berbobot. Sehingga menciptakan suasana kelas yang menarik dan jauh dari kata monoton.

Sistem android juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan internet, adanya iklan, dan lebih cepat menguras batrai telepon.⁵⁶ Sedangkan Verawati mengemukakan kekurangan android seperti halnya tidak semua android dapat di perbarui, terlalu banyak tipe dan lemot ketika pemakaian terlalu lama.⁵⁷

a. Membutuhkan internet

Android merupakan telepon pintar. Setiap aplikasi didalamnya membutuhkan internet. Namun, hal tersebut bukan menjadi penghalang bagi pengguna. Karena, saat ini internet sudah tersedia dimana mana.

⁵⁵ Verawati, dan Enny Comalasari, Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan, dalam *jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*. 617-627, (Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2019)

⁵⁶ Kusdianto, *Pengaruh Bahan Ajar*....hal 14

⁵⁷ Verawati, *Pemanfaatan Anroid*..... hal 620

b. Adanya iklan

Setiap aplikasi yang terhubung ke dalam internet pasti di komersilkan. Aplikasi yang sudah terkenal di android menjadi alat untuk promosi suatu produk. Sehingga banyak iklan bermunculan di android.

c. Batrai mudah habis

Android yang notabnya merupakan telepon pintar membuat android membutuhkan banyak energi. Hal ini memicu batrai android mudah habis.

d. Tidak semua android dapat diupdate

tidak semua smartphone mendapatkan update. Karena walaupun Google rajin memperbarui Android, semua update smartphone kembali lagi pada pabrikan.

e. Terlalu banyak merk dan tipe

Karena terlalu banyak tipe dan merk, membuat penggunaannya jadi tidak konsisten. Tidak seperti iPhone yang hanya memiliki 1 tipe saja dan dikembangkan oleh 1 pabrikan,yaitu Apple.

f. Lag dan lemot

Karena banyak merk dan tipe smartphone Android, maka spesifikasinya juga berbeda-beda. Smartphone Android yang memiliki spesifikasi rendah biasanya akan lebih mudah lag dan lemot.

Kelebihan android lebih dominan dibandingkan dengan kekurangannya. Sehingga dapat digunakan pendidik untuk dijadikan media pembelajaran dalam kelas agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

4. Aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator (SAC)*

Pengembangan ini, peneliti menggunakan *software smart apps creator* sebagai *inkubasi* pembuatan produk pengembangan media

pembelajaran berbasis *Android*. *Smart apps creator* merupakan aplikasi desktop untuk membuat aplikasi *mobile Android* dan *IOS* tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format *HTML5* dan *exe*. Kelebihan dari *smart apps creator* merupakan *tool* multimedia yang sangat mudah karena bisa dibuat tanpa programming sehingga guru yang tidak mempunyai latar belakang programming dapat membuat *mobile apps* dengan baik dan menarik, tampilan yang mudah dimengerti, dan tidak memakan banyak *ram*. Kekurangannya yaitu hanya dapat membuat aplikasi sederhana.

Smart apps creator di dukung oleh berbagai *feature* dan *tools* untuk mempermudah pembuatan media. Diantara kegunaan *tools* nya adalah menu *insert* atau untuk memasukkan gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya, menu edit untuk mengatur atau merapikan teks, menu *interaction* untuk memberikan efek pada gambar atau animasi.

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam

Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diawali dengan memahami sisi etimologi dan terminologinya untuk memperoleh kata kunci yang bisa dijadikan landasan dalam mengembangkan pemahaman yang ada. SKI terdiri dari tiga kata yang sangat sarat makna yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam.⁵⁸

Pengertian yang lebih komprehensif tentang sejarah adalah “kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia”. Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita merupakan sejarah dalam pengertiannya secara subyektif, karena peristiwa masa lalu itu menjadi pengetahuan manusia, sedangkan sejarah peristiwa merupakan sejarah obyektif, sebab peristiwa masa lampau itu sebagai kenyataan yang masih di luar pengetahuan manusia. Lapangan sejarah meliputi segala pengalaman manusia dan lukisan sejarah merupakan

⁵⁸ Isti'annah Abubakar, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan.

pengungkapan fakta mengenai apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana sesuatu telah terjadi.⁵⁹

Kebudayaan islam Menurut Darsono dan T. Ibrahim mendefinisikan sebagai kondisi kehidupan yang terjadi pada masa perkembangan islam sampai mulai runtuhnya daulah islamiyah.⁶⁰ Jadi, sejarah kebudayaan islam dapat disimpulkan kejadian kejadian pada masa lampau yang memuat kondisi kehidupan pada zaman Nabi dan perkembangan islam.

2. Karakteristik sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/ hikmah (pelajaran). Dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.⁶¹ Sejarah kebudayaan islam menjadi kiblat budaya dan pengalaman yang nantinya akan ditiru peserta didik.

3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempunyai ruang lingkup menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi muhammad SAW, sampai dengan masa khulafaurrasyidin.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara substansial memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam,

⁵⁹ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011) hlm. 1.

⁶⁰ Darsono dan T. Ibrahim, *Tonggak Sejarah Kabudayaan Islam 1*, (Solo : Tiga Serangkai), 2009,) Hal 1

⁶¹ *Ibid*, hal, 35.

yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. Dalam rangka membangun kebudayaan dan peradaban islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah islam sebagai bukti peradaban umat islam dimasa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa sejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.⁶²

Diantara tujuan-tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diatas dapat disimpulkan bahwa, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan ilmu pengetahuan yang amat penting dipelajari teruntuk dan terlebih untuk umat islam, dalam hasil dan peninggalan serta peninggalan serta perjuangan dan kisahnya memang dapat diambil banyah ibrah dari Sejarah Kebudayaan Islam tersebut. Begitu

⁶² *Ibid*,... hal. 38

istimewanya dan begitu beratnya pejuang- pejuang para tokoh umat terdahulu untuk membangkitkan dan mengangkat islam sampai pada masa kejayaan, yang masih terasa hingga saat ini.

E. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV

Pengembangan Media pembelajaran Berbasis aplikasi android ini merupakan penembangan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi baik didalam kelas maupun proses pembelajaran daring seperti saat ini. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu mengoptimalkan peserta didik untuk belajar, sehingga dapat memberi dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum media disebarluaskan diperlukan penelitain dan pengembangan serta validasi dari beberapa orang ahli yang menyatakan produk tersebut baik dan layak digunakan. Efektifitas produk didapat dari hasil rata rata nilai peserta didik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. Adapun penjelasanya sebagai berikut.

1. Validasi dan Efektifitas produk

Validitas pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari dua validator yaitu validator ahli materi dan ahli media. Setiap validator produk adalah 2 (dua). Proses validasi nantinya diperoleh melalui pengisian instrumen angket. Skor yang diperoleh dari pengisian angket nantinya dijumlahkan dan dianalisis. Hasil yang diperoleh nantinya dikonversikan dalam bentuk deskriptif yang disesuaikan dengan kriteria skor validitas produk, apakah nantinya dinyatakan sangat layak-tidak layak.

Produk media yang dikembangkan tentu tidak hanya valid tetapi juga efektif. Sebuah media dikatakan efektif nantinya diperoleh dari hasil rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi android yang dikembangkan. Apabila hasil rata-rata peserta didik lebih baik setelah menggunakan media, maka media tersebut dapat dikatakan efektif.

2. Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Penilaian hasil belajar mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penilaian yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Android* nantinya, diperoleh dari aspek pengetahuan peserta didik melalui tes. Tes nantinya akan dilakukan dengan tipe soal pilihan ganda (*multiple choice*).

Hasil belajar peserta didik nantinya akan di analisis uji-t dengan bantuan program *SPSS 25.0 for windows* untuk mengetahui perbedaan dari nilai aspek pengetahuan (kognitif) antara kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji-t nantinya disimpulkan, apakah media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

F. Kerangka Berfikir



Gambar 2.3 Skema 4D Thiagarajan⁶³

Pengembangan media pembelajaran ini penulis menggunakan metode (*Research and Development*) Thiagarajan yang biasa disebut dengan 4-D. Pada metode pengembangan ini terdapat 4 tahap yang terdiri dari Define (pendefinisian), Design, (perancangan), Development (pengembangan) dan Dissemination (Penyebaran). Setelah pada tahap pengembangan maka akan masuk ke tahap analisis perhitungan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran di kelas. Tahap terakhir adalah mendeskripsikan penggunaan media dan membuat kesimpulan.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung : Alfabeta, 2019), hal. 38

H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang telah penulis lakukan terhadap penelitian-penelitian yang sudah ada, penulis menemukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran aplikasi android. Namun demikian, belum ada yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang peneliti lakukan :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Fitriah Nurohmah dan Imam Bukhori dalam jurnal *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3* : tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran Korespondensi di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi media pembelajaran *android* yang dapat membantu memudahkan penyampaian materi dengan tambahan fitur kompetensi, kuis, video pembelajaran, dan glosarium yang dapat diakses secara *offline* serta kemudahan pengunduhan pada web yang telah disediakan dilengkapi buku panduan penggunaannya.⁶⁴

Kedua, Agus Ramdani, A. Wahab Jufri, Jamaluddin dalam jurnal *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik*. Hasil studi kelayakan produk pembelajaran berbasis android menunjukkan validitas 84% dengan kriteria sangat valid. Hasil studi kelayakan media memperoleh nilai rata-rata sebesar 88%, silabus memperoleh nilai rata-rata sebesar 83%, RPP memperoleh nilai rata-rata sebesar 82%, dan instrumen literasi sains memperoleh skor rata-rata 83%. Kesimpulannya, produk media berbasis android pada materi IPA layak dapat diimplementasikan dalam pembelajaran khususnya pada saat pandemi covid-19.⁶⁵

⁶⁴ Fitriah Nurohmah, Imam Bukhori Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 dalam *jurnal Ecoducation ekonomi dan education*. jurnal vol 2 no 2 tahun 2010 Budi utomo malang.

⁶⁵ Agus Ramdani, A. Wahab Jufri, Jamaluddin Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik

Ketiga penelitian Annas Ribab Sibilina *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA 2 Malang* adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah 1) telah berhasil menjelaskan detail prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android. 2) produk pengembangan ini terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswayang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan validator ahli materi sebesar 73,5% ahli media senensar 86,6 %, ahli pembelajaran 1 sebesar 84,6%, ahli pembelajaran 2 sebesar 86,4%, dan tanggapan siswa sebesar 88,1%. Adapun hasil pembelajaran ditunjukkan analisis data dari *pretes dan postes* dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95% diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.⁶⁶

Keempat penelitian yang dilakukan oleh Khasanah, Maulana Muhlas, Lisna Mawarti dalam Jurnal *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar*. Produk hasil pengembangan setekah divalidasi oleh 3 orang ahli media dan oleh 3 ahli materi mendapatkan score nilai >83 yang menunjukkan aplikasi ini layak diimplementasikan. Ujicoba penggunaan dilakukan dalam 3 tahap yaitu one-to-one evaluation dengan hasil 84%, Small Group evaluation 83% kemudian field evaluation 83% yang menunjukkan bahwa aplikasi hasil pengembangan ini layak digunakan.⁶⁷

Dari penelitian yang dilakukan sebelumnya media pembelajaran berbasis aplikasi android menunjukkan pengaruh di dunia pendidikan adapun yang melakukan penelitian pengembangan berbasis aplikasi andrid pada pendidikan dasar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan islam belum pernah dilakukan.

dalam jurnal *Kependidikan Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, Vol 6, no 3 Tahun 2020 IKIP MATARAM ISSN : 2442-7667

⁶⁶ Annas Riban Sibilina, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA 2 Malang*, (Malang : UIN Malang, 2016)

⁶⁷ Khasanah, Maulana Muhlas, Lisna Mawarti, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar*. *Jurnal Akademika* Vol 9, No 2, 2020 P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Oleh karena itu penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti ini belum pernah dilakukan sebelumnya.