



# Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI/SD Berbasis Android dengan Pemanfaatan Audio visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa

Ahmad Sholeh<sup>1</sup>, Alfian Nur Azizi<sup>2</sup>, Maryam Faizah<sup>3</sup>, M. Abdullah Amir<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
E-mail: [sholeh@pgmi.uin-malang.ac.id](mailto:sholeh@pgmi.uin-malang.ac.id), [alfannurazizi@uin-malang.ac.id](mailto:alfannurazizi@uin-malang.ac.id),  
[maryam\\_faizah@pgmi.uin-malang.ac.id](mailto:maryam_faizah@pgmi.uin-malang.ac.id), [al-amiry@yahoo.com](mailto:al-amiry@yahoo.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-06  <b>Keywords:</b> <i>Instructional Media;</i> <i>Android;</i> <i>SKI MI/SD Learning;</i> <i>Interest in Learning.</i>	This research aims to innovate android-based SKI MI/SD learning by using audio-visual media. This was developed in line with technological developments and the needs of educators (lecturers) and educators (students) today. This research is R & D (research and development) research. researchers in carrying out product development are guided by the ADDIE development model. This research was conducted at the PGMI study program at UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Meanwhile, data analysis uses qualitative and quantitative analysis. The results of this research are; Firstly, for the product of development of SKI MI/SD learning, the Android media developed is called "SKIMI". Second, the level of feasibility and attractiveness of this Android-based SKI MI/SD learning development product is declared valid and interesting to use. Third, Test the effectiveness of the SKI MI/SD learning media development product based on audio-visual "SKIMI" with the T-test showing the $T_{count}$ result is 2.0921. These results were compared with T-table ( $T_{Critical Two-Tail}$ ) = 2,002. So it produces a comparison of $T_{count} > T_{table} = 2,0921 > 2,002$ . Based on the comparison results, it can be concluded that $H_a$ is accepted while $H_0$ is rejected. Thus, the conclusion is that "the use of Android-based SKI MI/SD learning development products with the use of audio-visuals "SKIMI" is effective in increasing student learning motivation".

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-06  <b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Android;</i> <i>Pembelajaran SKI MI/SD;</i> <i>Minat Belajar.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menginovasi pembelajaran SKI MI/ SD berbasis android dengan pemanfaatan media audiovisual. Hal ini dikembangkan seiring adanya perkembangan teknologi dan adanya kebutuhan pendidik (dosen) dan pendidik (mahasiswa) pada masa sekarang ini. Penelitian ini merupakan penelitian R & D ( <i>research and development</i> ). peneliti dalam melaksanakan mengembangkan produk berpedoman pada model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di program studi PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisa kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah; <i>Pertama</i> , Produk pengembangan pembelajaran SKI MI/SD ini media <i>android</i> -nya yang dikembangkan diberi nama "SKIMI". <i>Kedua</i> , Tingkat kelayakan dan kemenarikan produk pengembangan <i>pembelajaran SKI MI/SD berbasis android ini</i> dinyatakan valid dan menarik untuk digunakan. <i>Ketiga</i> , Uji efektivitas produk pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis audio visual "SKIMI" dengan uji T menunjukkan hasil $T_{hitung}$ adalah 2,0921. Hasil tersebut dibandingkan dengan $T_{tabel}$ ( $T_{Critical Two-Tail}$ ) sebesar 2,002, sehingga menghasilkan perbandingan $T_{hitung} > T_{tabel}$ , yaitu $2,0921 > 2,002$ . Berdasarkan hasil perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa $H_a$ diterima sedangkan $H_0$ ditolak. Dengan demikian kesimpulannya "penggunaan produk pengembangan pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual "SKIMI" efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa".

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran SKI MI/ SD merupakan model implementasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka yang dikembangkan di program PGMI. Di sinilah pelaksanaan pembelajaran SKI MI/SD tidak hanya membutuhkan profesionalisme seorang dosen yang mampu menyampaikan pembelajarannya secara komprehensif, tetapi juga dibutuhkan suatu

sarana prasarana yang sesuai berupa model pembelajaran beserta medianya yang berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*) untuk disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa sekarang.

Pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis ITC ini sangat diperlukan di perguruan tinggi Islam, karena untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dilakukannya

terus menerus. Proses pengembangan ini paling tidak akan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan) dan *see* (refleksi). Dosen dalam hal ini akan berkolaborasi dalam mengembangkan rencana pembelajaran dengan bertukar pikiran untuk mendapatkan solusi dari berbagai masalah yang dihadapinya (Rahayu et al., 2012). Karena menurut (Fanani & Kusmaharti, 2014) "suatu pembelajaran haruslah memiliki beberapa komponen, antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran" agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkannya.

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada pengamatan peneliti yang menyatakan bahwa dari segi materi SKI MI/SD tidak begitu menarik perhatian mahasiswa karena banyak berisi materi-materi yang menceritakan tentang "peperangan" pada masa klasik yang terjadi dalam lintasan sejarah Islam. Selain itu dilihat dari penguasaan dan literasi keagamaan mahasiswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal ini disebabkan karena banyaknya referensi yang ada masih berbentuk "teks book" semata. Padahal peningkatan kualitas pembelajaran di prodi PGMI ini selalu dilakukan agar *out put* pendidikannya dapat mempunyai daya saing yang tinggi, baik melalui (1) perbaikan kurikulum; (2) meningkatkan kemampuan dosen dalam proses pembelajaran; (3) memperbaiki sistem evaluasi dan (3) membentuk konsorsium dosen serumpun keilmuan.

Oleh karena itulah perlu dirancang dirancang suatu proses pembelajaran yang dapat memadukan antara proses pemrolehan suatu informasi baik bersifat eksplorasi dasar, pendalaman, pengayaan dan perluasan dengan menggunakan pendekatan ICT berbasis android dengan pemanfaatan media audio visual. Pendekatan ini diharapkan dapat, *pertama*, mudah, cepat dan menarik digunakan dalam memahami suatu materi kuliah, *kedua*, mendorong otonomi pembelajar dalam belajar, *ketiga*, mendorong terciptanya budaya literasi keagamaan. Hal ini dikuatkan penelitiannya Herawati dan Muhtadi (2018) menyatakan bahwa "Pembelajaran interaktif berbasis android mampu mengaktifkan mahasiswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multiproduk dan merupakan produk yang sekarang ini cukup ideal karena interaktifitas yang tinggi, dan pembelajaran multi sumber (dengan koneksi jaringan internet)

sehingga dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada pada buku teks" (Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

Berdasarkan dari harapan di atas, maka pengembangan media pembelajaran ini akan dapat memperkaya dimensi baru dalam pengalaman belajar seperti yang dikatakan Lee & Owens, (2000), yaitu dimensi "(1) *multimediality*; belajar lebih mudah karena membantu mahasiswa untuk focus dan menjaga perhatian mereka pada isi yang kompleks, berkataktivasi indera yang berbeda; (2) *hypertextuality*; terstruktur sebagai sebuah sistem *manifold* hubungan *on-linear* antara teks, yang memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti jalan mereka sendiri dan untuk membuat yang baru setiap kali; (3) interaktivitas; memungkinkan untuk bekerja dengan materi dalam pendekatan belajar melalui kerja dengan keterlibatan yang lebih tinggi, pemahaman yang dalam, dan retensi yang lebih baik dari subjek"(Hamonangan, 2013).

Disamping itu pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan model pendidikan untuk mahasiswa atau generasi di era digital ini yang mempunyai gaya belajar aktif, *sequential*, *sensing*, dan *visual* (Felder dan Soloman, 1993). Gaya belajar aktif ini akan melakukan belajar secara mandiri guna mempelajari apa yang sedang dipelajarinya. Maka, pembelajaran yang bersifat ceramah dan adanya proses pembelajaran satu arah dalam komunikasi serta terpusat kepada dosen (*teacher-centered*) tidak akan cocok dengan mahasiswa. Sebaliknya, pembelajaran yang membuat mahasiswa dalam memahami teori dan melakukan belajar sendiri terhadap apa yang sedang dipelajari akan dengan mudah menarik minat dan pada akhirnya dapat meningkatkan penguasaan materi dalam belajar mahasiswa (Purnomo et al., 2016).

Selanjutnya menurut Purnomo, Ratnawati, and Aristin (Purnomo et al., 2016) mahasiswa yang bergaya belajar *sequential* akan "lebih mudah menyerap materi yang diberikan secara runtut, berurutan secara logis, dan dengan jelas terkait antara satu dengan lainnya. Mereka dengan gaya belajar *sensing* cenderung menyukai fakta, menyukai hal-hal yang penerapan praktisnya jelas, mengharapkan relevansi dengan dunia sehari-hari, dan kurang suka teori abstrak dan tes yang materinya belum dibahas tuntas di kelas. Akhirnya, mereka dengan gaya belajar *visual* akan terbantu dengan bagan, skema, dan diagram alir dari rangkaian teori atau materi yang sedang mereka kupas".

Selanjutnya pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan

pemanfaatan audiovisual akan dapat memenuhi kebutuhan domain kemampuan yang dibutuhkan abad 21 ini seperti yang dikatakan oleh (Pellegrino & Hilton, 2013), yaitu domain kognitif, domain intrapersonal, dan domain interpersonal. Domain kognitif, meliputi kemampuan pemahaman, berfikir kritis sampai pada domain mengkreasi/mencipta. domain intrapersonal yang meliputi perasaan (emosi) dan kemauan dalam mencapai suatu tujuan. domain interpersonal termasuk di dalamnya kemampuan dalam menafsirkan pesan yang disampaikan oleh orang lain, dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru. Domain domain ini sangat dibutuhkan untuk membekali mahasiswa dalam menghadapi lingkungan yang dinamis di era digital ini (Nofaizzi et al., 2020).

Agar pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan pemanfaatan audio visual ini bisa maksimal dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa maka ada beberapa unsur di dalamnya yaitu; adalah (1) menggunakan teknologi *android*. Menurut Satyaputra dan Aritonang (2014) menyatakan bahwa “android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (device) dan penggunanya sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device-nya dan menjalankan aplikasi-alikasi yang tersedia pada device” (Ricu Sidiq & Najuah, 2020); (2) mengajarkan materi SKI MI/SD sesuai dengan capaian pembelajaran; (3) rancangan pembelajaran berdasarkan pada strategi pembelajaran, prosedur pedagogis dan evaluasi pembelajaran.

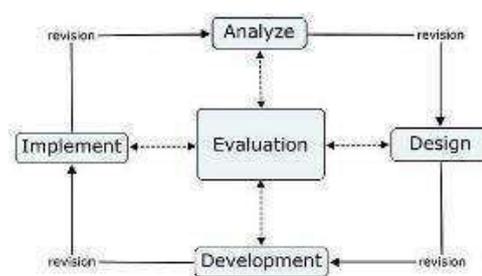
Inovasi media pembelajaran SKI MI/ SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual ini dikembangkan dengan seiring adanya perkembangan teknologi dan adanya kebutuhan pendidik (dosen) dan pendidik (mahasiswa) pada masa sekarang ini. Karena menurut Sulia Ningsih and Anita Adesti ,(Ningsih & Adesti, 2019) penggunaan mobile smartphone berbasis android pada saat ini sudah menjadi tantangan karena sudah menyinggung dan sudah sulit dipisahkan dari kehidupan masyarakat yang ada serta merupakan kebutuhan primer bagi segala usia. Ditambah lagi sangat populer dan flexible untuk dapat mendapatkan informasi dengan singkat, dalam bahasa Musyarofah (2014), “*pencet tombol ini, maka lihat apa yang akan terjadi*” (Purnomo et al., 2016).

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Penelitian

berjenis ini adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji coba produk tersebut dengan melalui uji validasi serta uji efektivitas (Azizi, 2021)

Dalam penelitian ini, peneliti akan menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran digital yang dapat dioperasikan melalui perangkat dengan sistem operasi android dengan pemanfaatan media audio visual. Aplikasi tersebut akan digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah SKI MI/SD. Dengan demikian, uji cobanya dilakukan kepada para mahasiswa Program Studi (Prodi) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun tahapan pelaksanaan model pengembangan adalah model pengembangan ADDIE sebagaimana pada bagan di bawah ini.



**Gambar 1.** Bagan Model Pengembangan ADDIE

Adapun jenis data, sumber data, dan teknik analisis data pada penelitian ini adalah; *Pertama*, Data Kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh pada penelitian ini adalah berupa skor hasil validasi yang diperoleh dari validator dengan menggunakan kuesioner dan skor penilaian efektivitas penerapan produk dari mahasiswa dengan menggunakan *pre-observasi* dan *post observasi*. Data ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif menggunakan uji-T berpasangan. Adapun tabel untuk membaca analisis deskriptif dari prosentase yang ada adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria kelayakan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85 ≤ skor ≤ 100	Sangat Valid	Sangat Layak
65 ≤ skor ≤ 84	Valid	Layak
45 ≤ skor ≤ 64	Cukup Valid	Cukup Layak
0 ≤ skor ≤ 44	Kurang Valid	Kurang Layak

*Kedua*, Data Kualitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa uraian atas ungkapan lisan maupun tulisan dan dokumentasi suatu kasus (Agusta, 2023). Dalam penelitian ini data kualitatif yang diperoleh adalah saran yang diberikan oleh validator sebagai bahan revisi produk aplikasi

pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan media audio visual. Data tersebut diperoleh dari validator materi dan desain dengan cara pemberian kuesioner. Selain itu, data kualitatif lain yang diperoleh adalah berupa dokumentasi. Data kualitatif tersebut selanjutnya dianalisis untuk memperoleh hasil interpretasi atas data tersebut. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data tersebut adalah teknik analisis data kualitatif berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Media Pembelajaran SKI MI/SD berbasis Android dengan pemanfaatan Audio visual

Pengembangan media pembelajaran SKI berbasis android dengan pemanfaatan audio visual untuk meningkatkan minat belajar itu didasarkan pada karakteristik mahasiswa PGMI yang dicetak sebagai pendidik pada tingkat sekolah dasar, lingkungan, dan kebutuhan sekolah dasar dalam masa daring maupun luring. Tujuan peneliti memilih *android* dengan pemanfaatan media Audio visual adalah untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi isi SKI MI/SD yang nantinya harus diajarkannya kepada siswa-siswa MI/SD.

Media android dengan pemanfaatan media audio visual ini merupakan media yang sangat mudah diakses oleh siapapun tanpa harus bertatap muka dalam pembelajaran dan di dalamnya terdapat *tool* untuk komunikasi antara dosen dan siswa sehingga akan menjadi relatif efisien dan efektif dalam pembelajaran SKI MI/SD. Dengan media ini dosen dan mahasiswa akan dapat berperan secara langsung sesuai dengan tugasnya masing-masing. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Perbawa bahwa "Media pembelajaran Android dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dan dengan mudah menerima materi pelajaran yang ada di media pembelajaran android tersebut. Sifat media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan bersifat personal akan meningkatkan minat, motivasi, dan daya kreatif siswa dalam melakukan proses pembelajaran" (Ratnaya, 2020).

#### 2. Pada penelitian ini proses pengembangan Media *android* dengan pemanfaatan media audio visual ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

#### a) Tahap Analisis

##### 1) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di Prodi PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang adalah kurikulum MBKM sehingga proses pembelajarannya dilakukan dengan proses merdeka belajar. Semua dosen diharapkan hanya sebagai fasilitator untuk mendampingi para mahasiswanya secara merdeka dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pada tahap ini peneliti memilih materi SKI MI/SD dikarenakan menurut pengamatan peneliti menyatakan bahwa dari segi materi SKI MI/SD tidak begitu menarik perhatian mahasiswa karena banyak berisi materi-materi yang menceritakan juga tentang "peperangan" pada masa klasik yang terjadi dalam lintasan sejarah Islam. Selain itu dilihat dari penguasaan dan literasi keagamaan mahasiswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal ini disebabkan karena banyaknya referensi yang ada masih berbentuk "teks book" semata. Padahal peningkatan kualitas pembelajaran di prodi PGMI ini selalu dilakukan agar *out put* pendidikannya dapat mempunyai daya saing yang tinggi, baik melalui (1) perbaikan kurikulum; (2) meningkatkan kemampuan dosen dalam proses pembelajaran; (3) memperbaiki sistem evaluasi dan (3) membentuk konsorsium dosen serumpun keilmuan.

Oleh karena itulah perlu dirancang suatu proses pembelajaran yang dapat memadukan antara proses pemrolehan suatu informasi baik bersifat eksplorasi dasar, pendalaman, pengayaan dan perluasan dengan menggunakan pendekatan ICT berbasis android dengan pemanfaatan media audio visual. Pendekatan ini diharapkan dapat, *pertama*, mudah, cepat dan menarik digunakan dalam memahami suatu materi kuliah, *kedua*, mendorong otonomi pembelajar dalam belajar, *ketiga*, mendorong terciptanya budaya literasi keagamaan.

##### 2) Analisis Studi Lapangan

Menurut observasi peneliti selama ini, mahasiswa masih kurang berminat terhadap materi SKI MI/SD dalam proses belajar mengajar, mahasiswa

tampak tidak begitu antusias, dan seringkali kurang begitu mendalami materi ini dengan baik. Hal ini terjadi karena SKI MI/SD merupakan materi yang hanya membahas sejarah masyarakat arab pra Islam sampai pada masa khulafaur rosyidin serta mengkaji tokoh lokal di Indonesia. Selain itu masih banyak buku reference yang hanya bersifat teks book saja.

Dengan demikian berdasarkan karakteristik, kebutuhan, dan kondisi mahasiswa di lingkungan di prodi PGMI ini, peneliti mengembangkan pembelajaran dengan berbantuan media android yang dapat digunakan untuk dapat memecahkan masalah yang ada. Dalam pengembangan ini, mengembangkan materi secara keseluruhan, namun dalam praktek uji cobanya hanya pada tema-tema tertentu yang ada di awal-awal pembelajaran.

### 3) Penyusunan konsep pengembangan pembelajaran berbasis android

Pengaturan konsep didasarkan pada karakteristik mahasiswa, kebutuhan, dan kondisi program studi. Bahan-bahannya adalah proses pembelajaran dengan materi keseluruhan SKI MI/ SD yang diajarkannya. Materi yang dibuat peneliti dengan memadukan pemahaman teks book dan media audio visual (pengayaan). Materi ini dikembangkan dari RPS yang sudah dilakukan validator dan proses pembelajarannya pun sudah ditetapkan langkah-langkahnya.

### b) Pengembangan Produk

Peneliti pertama kali mengembangkan produk media android yang di dalamnya diisi dengan pengembangan materi SKI MI/SD melalui beberapa tahapan, yakni:

#### 1) Menentukan Judul

Media *android* yang dikembangkan diberi nama "SKIMI"



Sedangkan hasil content yang ada di produk media android berbasis audio visual dapat dilihat di penjelasan berikut ini



Gambar 2. Tampilan fitur utk Mahasiswa dan dosen



Gambar 3. Tampilan fitur utk beranda dan Kuliah



Gambar 4. Tampilan fitur utk Tugas



Gambar 5. Tampilan fitur reference dan strategi pembelajaran

android, gambar-gambar dalam android, dan warna latar background setiap halaman android.

c) Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh 4 ahli diantaranya: Pertama, Ahli materi oleh Dr. M. Munawar, M.Pd.I. Kedua, ahli desain oleh Bapak, Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd. Ketiga, Ahli pembelajaran oleh Bapak Dr. Abd Ghofur, M.Ag Keempat, Ahli dibidang IT oleh Wahyu Hariyanto, S.Kom., M.M. Validasi produk dari ahli ini memberikan evaluasi tingkat validasi serta kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan pembelajaran android.

d) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan informasi dan saran dari para ahli. Misalnya komentar dan saran yang diberikan oleh ahli desain sebagai berikut:

Komentar dan Saran	
Aplikasi E-Learning SKI MI ini memiliki nilai inovasi dari aspek kemasannya dan isi medianya sehingga ia sangat bermanfaat dalam mendorong pembelajaran mandiri dan meningkatkan interaksi dosen dan mahasiswa di dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, tampilannya yang ringkas, menarik dan mudah dijangkau juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar mahasiswa. Setelah menelaah aplikasi ini, saya juga memiliki beberapa saran yang mungkin dapat meningkatkan validitas aplikasi ini, yaitu diantaranya sebagai berikut:	
1.	Penggunaan istilah semester 1 dan semester 2 pada halaman kuliah sulit dimengerti dan tidak sesuai dengan istilah yang digunakan pada petunjuk penggunaan aplikasi (semester ganjil dan genap). Jika maksudnya adalah bagian pertama dan bagian kedua, maka penomoran kuliah/ pertemuannya seharusnya berlanjut dan tidak hanya pada kuliah 6. Selain itu, penggunaan 3 istilah kuliah 1, kuliah 2, dst juga tidak umum, sebaiknya dosen menggunakan istilah minggu ke-1, minggu ke-2, topik ke-1, topik ke-2, atau bagian 1, bagian 2 dst.
2.	Video pembelajaran yang berdurasi panjang (lebih dari 10 menit) sebaiknya dibagi ke dalam beberapa bagian agar mahasiswa tidak jenuh dan dapat istirahat setelah menonton setiap bagian video (misal: Bagian 1: Kurikulum SKI MI/SD, Bagian 2: Kurikulum SKI MI/SD, dst.)

2) Mengembangkan Materi SKI MI/SD

Tanpa mengurangi materi yang ada dalam bahan ajar yang sudah beredar luas khususnya dalam muatan sejarah kebudayaan Islam untuk MI/SD, materi yang ada di android ini dikembangkan lagi dengan memadukan pemanfaatan audio visual yang dilakukan berdasarkan RPS yang ada di prodi PGMI.

3) Menentukan Desain android

Desain media android berbantuan audio visual ini dilakukan setelah penyusunan materi terselesaikan. Tujuan untuk desain android ini adalah untuk memberikan kesan menarik bagi pembaca terutama bagi para mahasiswa. Bagian yang didesain diantaranya adalah nama aplikasi depan dan lay out dari materi yang ada di

e) Uji Coba Produk

Demonstrasi produk dilakukan di prodi PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan 30 mahasiswa. Eksperimen ini

dirancang untuk menyediakan data tentang minat mahasiswa dalam penggunaan materi pembelajaran yang ada di dalamnya.

Penggunaan pembelajaran berbasis android ini diharapkan akan menjadi efektif dan efisien, karena belajar tidak hanya terpaku pada pertemuan antara dosen dengan mahasiswa dalam satu waktu. Adanya media pembelajaran menggunakan android akan membantu dosen dalam menjelaskan materi-materi pembelajaran SKI MI/SD yang bersifat abstrak sehingga mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi perkuliahan, serta media pembelajaran menggunakan berbasis Android ini juga dapat berfungsi sebagai bahan ajar mahasiswa secara individu diluar jam perkuliahan di kampus.

Kemenarikan di materi SKI MI/SD ini tidak dikembangkannya materi yang mengandung pesan bahwa Islam disebarkan melalui ekspansi secara kekerasan. Materi SKI MI/SD yang diajarkan di sini seperti yang dikatakan Tabari, dkk “tidak hanya mempelajari pengetahuan, fakta, dan kronologi, tetapi juga mencakup aspek akidah, akhlaq, etika, politik, dan sosial-keagamaan. Dari aspek akidah atau spiritual, SKI berperan dalam menjaga dan menguatkan keimanan peserta didik, yang berimplikasi bertambahnya keimanan mereka kepada Allah dan Rasulnya serta meyakini keagungan Islam” (Istiyani, 2023).

Hasil pengembangan materi SKI MI/SD ini dapat juga berperan sebagai media untuk mengajarkan nilai-nilai moderasi beragama kepada mahasiswa. Materi pembelajaran SKI dapat mengintegrasikan konsep-konsep moderasi beragama seperti toleransi, menghargai perbedaan, kerukunan antar umat beragama, dan persatuan dalam keberagaman. (Istiyani, 2023)

### 3. Kelayakan Pengembangan media Pembelajaran SKI MI/SD Berbasis *Android* dengan Pemanfaatan Audio visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa

Pengembangan pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan media audio visual ini merupakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif. Artinya bahwa pembelajaran ini menggunakan media yang menampilkan

visualisasi yang menarik dengan menampilkan beberapa konten seperti gambar, teks, video, animasi, dan suara dimana dikendalikan oleh komputer serta peserta didik bisa melakukan respon pembelajaran dengan aktif atau terdapat komunikasi dua arah antara media dengan pengguna (peserta didik) (Ganda et al., 2017). Pengembangan media ini dilakukan dalam rangka menutupi kekurangan dan menyempurnakan proses pembelajaran SKI MI/SD yang bersifat konvensional selama ini dan langsung bisa bersifat interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis tingkat kelayakan media pembelajaran android dengan berbantuan audio visual untuk pembelajaran SKI MI/SD berdasarkan uji validasi berbagai para validator yang terdiri dari ahli media, ahli isi dan ahli pembelajaran dapat diperoleh sebagai berikut; 90 % untuk ahli materi yang berkategori sangat layak, 91 % untuk ahli desain yang berkategori sangat layak, dan ahli pembelajaran 93 % yang berkategori sangat layak. Sedangkan ahli IT validasinya sebesar 92%.

Validasi terhadap ahli materi dilakukan agar materi yang dikembangkan dalam proses pembelajaran cocok dengan kebutuhan kurikulum yang diajarkan di tingkatan sekolah dasar. Di proses inilah peneliti lakukan adalah menggali berbagai masukan dan saran dari ahlinya agar materi yang diajarkan lebih baik dan layak untuk digunakan di proses perkuliahan kedepannya dan ditaruh di medianya.

Validasi ahli media digunakan untuk menilai desain peneliti yang ada dalam media pembelajaran android. Di proses inilah peneliti lakukan adalah menggali berbagai masukan dan saran dari ahlinya agar desain di media android lebih baik dan layak untuk digunakan di proses perkuliahan kedepannya dan sesuai dengan perkembangan IT sehingga diharapkan akan menjadi pilihan para pengajar SKI untuk pendidikan dasar. Seperti yang telah diketahui bahwasannya media pembelajaran didesain dengan tujuan sebagai alat pendukung kebutuhan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar (Huda et al., 2020) dimana ruang lingkup media pembelajaran itu sendiri cukup luas, dapat berperan sebagai bahan, alat, serta peraga yang berisi materi pembelajaran (Aulia et al., 2022).

Validasi ahli pembelajaran digunakan untuk menilai desain pembelajaran peneliti yang ada dalam media pembelajaran android. Di proses inilah peneliti lakukan adalah menggali berbagai masukan dan saran dari ahlinya agar desain pembelajaran di media android lebih baik dan layak untuk digunakan di proses perkuliahan kedepannya dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristiknya sehingga diharapkan akan menjadi pilihan alternatif bagi para pengajar SKI MI/SD di perguruan tinggi yang mencetak pendidik di pendidikan dasar.

Selain itu hasil kelayakan akan kemanarikan proses pembelajaran SKI MI/SD dengan media android berbantuan media audio visual di kemenarian diperoleh angka 70% dalam kategori tidak revisi, sehingga sangat layak untuk digunakan penelitian. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan android berbantuan media audio visual bisa menarik perhatian siswa dalam belajar. Hal tersebut karena didasarkan pada teori pemrosesan informasi oleh Gagne seperti yang dikatakan Kusaeri et al., 2018, yang menyatakan "suatu informasi/stimulus yang dapat menarik perhatian seseorang, akan lebih bermakna sehingga informasi yang diperoleh dapat dikodekan menjadi lebih baik dan akan tersimpan dalam memori jangka panjang (Longterm memory). Dengan begitu akan membuat informasi yang diperoleh tersebut akan terus diingat oleh seseorang tersebut" (Aulia et al., 2022). pada akhirnya para mahasiswa yang belajar SKI MI/SD dengan proses pembelajaran yang dikembangkan peneliti materinya akan selalu terimban secara mendalam dalam kurun waktu yang panjang dalam meningkatkan kualitas penelrimaan dan pemrosesan informasi mahasiswa dalam belajar.

Hasil uji kelayakan di penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2017) dengan "judul Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administarsi Server". Dalam hasil penelitiannya dinyatakan bahwa; "media yang dikembangkan diberi penilaian oleh ahli media, ahli materi dan pengguna masing-masing memberi skor 85,50% dari ahli media, 85,83% dari ahli materi dan 85,73% dari pengguna, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak diterapkan dalam pembelajaran" (Aulia et al., 2022).

Selanjutnya, penelitian ini juga menguatkan hasil kelayakan validasi dari penelitiannya Aulia et al (Aulia et al., 2022) yang menyatakan bahwa "Hasil validitas media menunjukkan nilai 3,45 dan persentase sebanyak 86,25%, sedangkan validitas materi dengan nilai 3,18 dengan persentase sebanyak 79,68%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media berbasis android yang dikembangkan itu sudah layak untuk diujicobakan kepada pengguna".

Kelayakan yang dihasilkan dari para validator di atas ini membuktikan bahwa pengembangan pembelajaran SKI MI/SD dengan android berbantuan media audio visual ini sangat menarik dan akan memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap belajar mahasiswa. Para mahasiswa dan dosen bisa saling berdiskusi dan juga berkolaborasi guna mengaktifkan belajar mahasiswa. Hal ini dikarenakan media dalam proses pembelajaran SKI MI/SD ini telah memenuhi 4 fungsi sebagaimana yang dikatakan oleh Mulyanta bahwa "Media pembelajaran yang baik memiliki 4 faktor penting yaitu relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan" (Aulia et al., 2022).

Secara garis besar pengembangan pembelajaran dengan menggunakan android ini akan mempunyai kelebihan yang tidak ada pada media lain sebagaimana yang dinyatakan oleh Donna Rhamdan adalah "*Pertama*, tampilan menu media pembelajaran yang sederhana. *Kedua*, materi yang disajikan dapat membantu siswa dalam memahami materi. *Ketiga*, media pembelajaran ini dilengkapi gambar dan musik, *Keempat*, media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah, *Kelima*, hanya perlu diinstal sekali dan dapat digunakan berulang-ulang tanpa memerlukan jaringan internet, *Keenam*, media pembelajaran ini dapat diakses dengan menggunakan laptop, komputer dan pastinya hp android" (Donna Rhamdan, 2023).

#### 4. Analisis Efektivitas Produk Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI/SD Berbasis *Android* dengan Pemanfaatan Media Audio visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa

Sebelum melakukan uji efektivitas pengembangan produk, peneliti melakukan uji kemenarikan produk. Seperti dijelaskan di atas, secara rinci hasil Uji Kemenarikan

terhadap Produk Pengembangan menghasilkan skor total 5021 dengan rata-rata sebesar 122,46 dari skor total maksimal 7175 dan rata-rata skor maksimal adalah 175 dengan persentase sebesar 70%. Berdasarkan persentase di atas sesuai dengan konversi skala validitas, 70% berada pada kualifikasi valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden menilai produk pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis audio visual dinilai menarik untuk diaplikasikan dalam pelaksanaan perkuliahan SKI MI/SD. Selanjutnya uji efektivitasnya sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji t-Test Uji Efektivitas Produk Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI/SD berbasis Android dengan Pemanfaatan Audio Visual "SKIMI"

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	Kelas	
	Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	83,46666666	80,43333333
Variance	19,4988505	43,56436782
Observations	30	30
Pooled Variance	31,5316092	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	58	
t Stat	2,09214942	
P(T<=t) one-tail	0,02040612	
t Critical one-tail	1,67155276	
P(T<=t) two-tail	0,04081225	
t Critical two-tail	2,00171748	

Dari tabel uji efektivitas produk pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual "SKIMI" dengan Uji T dengan sampel ( $n$ ) berjumlah 60 mahasiswa dan derajat kebebasan ( $df$ ) sebesar 58 di atas, dapat dijelaskan bahwa  $P_{value}$  yang diperoleh sebesar 0,0408. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi dengan nilai 0,05. Sehingga nilai  $P_{value} = 0,0408 < \alpha = 0,05$ . Selanjutnya perbandingan nilai  $T_{hitung}$  dan  $T_{tabel}$  adalah  $T_{hitung} = 2,092 > T_{tabel} = 2,002$ . Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat dikatakan bahwa produk pengembangan menghasilkan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan perbandingan di atas, maka hipotesisnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan produk pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis audio

visual "SKIMI" terhadap motivasi belajar mahasiswa (DITOLAK)

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan produk pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis audio visual "SKIMI" terhadap motivasi belajar mahasiswa (DITERIMA)

Berdasarkan hasil analisa di atas bisa dikatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual "SKIMI" dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sehingga produk pengembangan tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah SKI MI/SD.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitiannya Indra Wijaya dan Agus yang mengatakan bahwa sebenarnya media android itu dapat secara layak dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran teknologi perkantoran pada tingkat sekolah menengah kejuruan. Namun yang penelitian ini mencoba mengembangkan media android dengan pemanfaatan audio visual sehingga menambah kemenarikan untuk memotivasi belajar mahasiswa (Indra Wijaya & Agus, 2018). Selanjutnya, penelitian ini juga menguatkan penelitiannya Hafniati, dkk., yang mengatakan bahwa media android itu lebih efektif dan efisien untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan adanya peningkatan nilai mahasiswa yang mencapai kriteria kompetensi minimum mencapai 87% dan diprediksi dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreatifitas mahasiswa (Hafniati et al., 2021).

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: *Pertama*, Produk pengembangan pembelajaran SKI MI/SD ini media android-nya yang dikembangkan diberi nama "SKIMI". *Kedua*, Tingkat kelayakan dan kemenarikan produk pengembangan pembelajaran SKI MI/SD berbasis android ini dinyatakan valid dan menarik untuk digunakan. Hal ini dikarenakan uji validasi berbagai para validator yang terdiri dari ahli media, ahli isi dan ahli pembelajaran dapat diperoleh sebagai berikut; 90 % untuk ahli materi yang berkategori sangat layak, 91 % untuk ahli desain yang berkategori sangat layak, dan ahli

pembelajaran 93 % yang berkategori sangat layak. Sedangkan ahli IT validasinya sebesar 92% dan uji kemenarikan dalam skala kecil diperoleh hasil 70% berkategori layak atau menarik untuk digunakan. *Ketiga*, Uji efektivitas produk pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis audio visual "SKIMI" dengan uji T menunjukkan hasil  $T_{hitung}$  adalah 2,0921. Hasil tersebut dibandingkan dengan  $T_{tabel}$  (*T Critical Two-Tail*) sebesar 2,002, sehingga menghasilkan perbandingan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $2,0921 > 2,002$ . Berdasarkan hasil perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian kesimpulannya "penggunaan produk pengembangan pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual "SKIMI" efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa".

## B. Saran

Produk pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD ini perlu adanya pengembangan lanjutan untuk mengoptimalkan pemanfaatannya sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran SKI/SD.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agusta, I. (2003). *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif . Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif*. Pusat Penelitian Sosial Ekonomi: Litbang Pertanian.
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate. *Jurnal Natural Science Educational Research* 5, 5(2), 50-59.
- Azizi, A. N. (2021). Pengembangan Lks Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 4 Melalui Pendekatan Integrasi Al-Asma' Al-Husna. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v3i2.10951>
- Donna Rhamdan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Peredaran Darah Manusia. *JUSTEK: JURNAL SAINS DAN TEKNOLOG*, 6(1), 12-21.
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2014). Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Penndidikan Dasar*, 1(9), 1-11.
- Hafniati, Sari, R., & Harahap, A. B. (2021). Application based Android as a Development of German Learning Media at Level A1 and its Effectiveness. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 13(2), 511-517. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V13I2.211087>
- Hamonangan, T. (2013). Pengembangan pembelajaran berbasis. *Cakrawala Pendidikan*, 1, 64-75.
- Indra Wijaya, D. F., & Agus, F. R. (2018). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran ( Studi Kasus Kelas X Otps Mk Negeri 3 Padang). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 9-20.
- Istiyani, A. T. A. S. A. K. D. (2023). *MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Ningsih, S., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Edcomtech*, 2, 163-172.
- Nofaizzi, M. U., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). Pengembangan Pembelajaran berbasis Web dengan Menggunakan Teori Belajar Generatif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(4), 537. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i4.13406>
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70-76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Rahayu, P., Mulyani, S., & Miswadi, S. S. (2012). Pengembangan pembelajaran IPA terpadu dengan menggunakan model pembelajaran problem base melalui lesson study. *Jurnal*

*Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 63–70.  
<https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2015>

Ratnaya, I. G. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SMARTPHONE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN TEKNOLOGI JARINGAN BERBASIS LUAS ( WAN ). *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 9(3), 232–242.

Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.  
<https://doi.org/10.21009/jps.091.01>