Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 11 Nomor 02, Juni 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEJARAH PERKEMBANGAN ISLAM DI INDONESIA DI SMP NEGERI SATU ATAP 10 SAROLANGUN

Jainab Rayanti Damanik[1], Rusmini[2], Raudho[3]
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
1jainabrayanti@gmail.com, [2]rusmini@uinjambi.ac.id, [3]raudhoh@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This research aimed to develop an Android-based learning media for Social Studies subjects on the topic of the history of Islamic development in Indonesia at SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. The study was motivated by the limited use of digital learning media in the classroom, resulting in monotonous learning activities and low student engagement. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of the study were eighth-grade students of SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, documentation, and learning outcome tests. The developed product was validated by media experts and material experts to determine its feasibility, practicality, and effectiveness. The results showed that the Android-based learning media was categorized as highly feasible based on expert validation results. The practicality test indicated that both teachers and students gave positive responses toward the use of the application in the learning process. The effectiveness test showed an increase in students' understanding of the material, which was indicated by the improvement of learning outcomes and N-Gain scores after using the media. The Android-based learning media was able to create a more interactive, flexible, and engaging learning environment for students. Therefore, the developed learning media can be used as an innovative digital learning resource to support Social Studies learning in junior high schools.

Keywords: Android-based learning media, Social Studies learning, Islamic history development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap

analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar dan nilai N-Gain setelah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Android mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik bagi peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar digital yang inovatif dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Kata Kunci: media pembelajaran berbasis Android, pembelajaran IPS, sejarah perkembangan Islam

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi telah menciptakan transformasi besar terhadap pola komunikasi, akses informasi, serta cara manusia memperoleh pengetahuan. Kehadiran internet, komputer, dan smartphone memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk memperoleh berbagai informasi secara cepat dan tanpa batas ruang maupun waktu. Dunia pendidikan menjadi salah satu bidang yang mengalami dampak besar dari perkembangan teknologi tersebut. Proses pembelajaran yang sebelumnya hanya berlangsung secara konvensional di dalam kelas kini berkembang menjadi pembelajaran yang lebih fleksibel melalui pemanfaatan teknologi digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik pada era modern (Sari & Wijaya, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi tidak hanya

berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, efektif, dan efisien. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar peserta didik karena materi disajikan dalam bentuk visual, audio, animasi, dan video yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Situasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah (Rahmawati et al., 2022).

Perubahan karakteristik peserta didik pada era digital juga menjadi faktor yang mendorong pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang sangat dekat dengan penggunaan perangkat digital, terutama smartphone berbasis Android. Aktivitas sehari-hari peserta didik banyak dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital, baik untuk komunikasi, hiburan, maupun akses informasi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang hanya berpusat pada guru dan buku cetak. Pembelajaran yang tidak mengikuti perkembangan teknologi cenderung membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Guru dituntut untuk mampu menghadirkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Nugroho & Lestari, 2023).

Konsep mobile learning menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang berkembang seiring kemajuan teknologi digital. Mobile learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat mobile seperti smartphone dan tablet sebagai media utama dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis mobile learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara fleksibel tanpa terbatas oleh

ruang dan waktu. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka. Smartphone berbasis Android menjadi perangkat yang paling banyak digunakan sehingga sangat potensial dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android memungkinkan materi pembelajaran disajikan secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Putra et al., 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga sejalan dengan perkembangan kebijakan pendidikan nasional yang mendorong digitalisasi pembelajaran. Pemerintah melalui program digitalisasi pendidikan berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah. Upaya tersebut dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global pada era revolusi industri 4.0. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android menjadi salah satu bentuk implementasi digitalisasi pendidikan yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran modern dan efektif (Kemendikbud, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sesuai dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dan proses belajar sepanjang hayat. Islam mendorong umat manusia untuk terus mencari ilmu pengetahuan serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi untuk kemaslahatan kehidupan. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi sarana dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta memperluas akses pengetahuan bagi peserta didik. Teknologi yang dimanfaatkan secara positif akan membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan mampu meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi bagian penting dalam pengembangan

ilmu pengetahuan pada era modern (Fadilah & Hasanah, 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di tingkat Sekolah Menengah Pertama yang bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis, memahami kehidupan sosial, serta memiliki sikap dan nilai yang sesuai dengan kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga membentuk karakter peserta didik agar memiliki kesadaran sosial, nasionalisme, dan tanggung jawab terhadap kehidupan masyarakat. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPS adalah sejarah perkembangan Islam di Indonesia. Materi tersebut memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai proses masuknya Islam ke Nusantara, perkembangan kerajaan Islam, peran ulama, serta pengaruh Islam terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia (Pratama, 2021).

Materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia memiliki nilai penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah Islam, peserta didik dapat memahami nilai-nilai perjuangan, toleransi, dakwah, serta perkembangan budaya Islam di Nusantara. Materi tersebut juga memberikan wawasan mengenai kontribusi tokoh-tokoh Islam dalam membangun peradaban bangsa Indonesia. Pemahaman terhadap sejarah perkembangan Islam dapat membantu peserta didik menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas bangsa sekaligus memperkuat nilai religius dan nasionalisme. Pembelajaran sejarah Islam tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan sikap dan karakter peserta didik (Maulana & Siregar, 2024).

Kondisi pembelajaran IPS di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran IPS sering kali berlangsung secara monoton karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Situasi tersebut menyebabkan pembelajaran IPS dianggap membosankan

sehingga minat belajar peserta didik menjadi rendah. Materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia yang seharusnya dapat disajikan secara menarik justru sering disampaikan secara tekstual tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi secara mendalam dan kurang mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata (Hidayat et al., 2023).

Fenomena tersebut juga ditemukan di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki smartphone berbasis Android, namun perangkat tersebut lebih banyak digunakan untuk bermain media sosial, menonton video hiburan, dan bermain game dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPS di sekolah masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas sehingga proses belajar berlangsung kurang menarik dan belum memanfaatkan potensi teknologi yang dimiliki peserta didik. Guru masih mengandalkan buku cetak dan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah belum tersedianya media pembelajaran berbasis Android yang secara khusus memuat materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Materi pembelajaran yang tersedia masih bersifat umum dan belum disajikan dalam bentuk media digital interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mempelajari materi IPS secara mandiri di luar jam pembelajaran. Padahal, penggunaan media pembelajaran berbasis Android dapat membantu peserta didik belajar secara lebih fleksibel karena materi dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui smartphone yang mereka miliki (Kurniawan & Putri, 2022).

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Media pembelajaran berbasis Android memungkinkan guru menyampaikan

materi secara lebih menarik melalui tampilan multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, video, animasi, audio, dan kuis pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital juga membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis Android mampu menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Saputra et al., 2025).

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS. Penelitian ini juga bertujuan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif serta menjadi alternatif sumber belajar yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Penggunaan metode R&D dipilih karena penelitian tidak hanya bertujuan mendeskripsikan fenomena pembelajaran, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran digital yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran IPS (Sugiyono, 2022).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima

tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah pengembangan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android secara bertahap. Model ini juga memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi pada setiap tahapan pengembangan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran (Branch, 2020).

Tahap analysis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran IPS, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis Android. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi penggunaan metode ceramah dan buku cetak sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Tahap design dilakukan dengan merancang struktur media pembelajaran berbasis Android yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan tampilan aplikasi, menu pembelajaran, materi ajar, video pembelajaran, kuis interaktif, serta instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kelayakan dan efektivitas produk. Desain media disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama agar mudah digunakan dan menarik secara visual. Tahap ini juga meliputi penyusunan flowchart dan storyboard aplikasi untuk mempermudah proses pengembangan media pembelajaran (Pribadi, 2021).

Tahap development dilakukan dengan mengembangkan produk media pembelajaran berbasis Android sesuai desain yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengembangan meliputi pembuatan aplikasi Android, penyusunan materi pembelajaran sejarah perkembangan Islam di Indonesia, integrasi gambar, audio, video, animasi, serta penyusunan kuis evaluasi pembelajaran. Produk yang

telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan menggunakan angket penilaian yang mencakup aspek isi materi, tampilan media, bahasa, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan (Hidayat & Khotimah, 2023).

Tahap implementation dilakukan dengan menguji coba media pembelajaran berbasis Android kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Implementasi dilakukan dalam proses pembelajaran IPS pada materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia. Peserta didik menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Android selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap ini bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Guru dan peserta didik juga diminta memberikan tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan melalui angket respons pengguna (Rahmat et al., 2024).

Tahap evaluation dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran berbasis Android yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk memperbaiki kekurangan produk sebelum digunakan pada tahap berikutnya. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi produk untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis efektivitas dilakukan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik menggunakan perhitungan N-Gain Score sehingga dapat diketahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android (Yusuf et al., 2022).

Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun, guru mata pelajaran IPS, ahli media, dan ahli materi. Penentuan subjek penelitian dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian

ini meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di sekolah. Wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android (Sugiyono, 2022).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli, angket respons guru, dan respons peserta didik dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Data hasil tes belajar dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendukung hasil penelitian kuantitatif sehingga diperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan (Arikunto, 2021).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Android pada materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi Android bernama “RUANG IPSASIK” yang dirancang sebagai sumber belajar digital untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia secara lebih mudah, menarik, dan interaktif. Aplikasi tersebut memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, gambar interaktif, latihan soal, kuis evaluasi, serta peta konsep yang dapat diakses melalui smartphone peserta didik kapan saja dan di mana saja. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android

dilakukan sebagai bentuk inovasi pembelajaran IPS yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital saat ini.

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran IPS, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis Android di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi penggunaan metode ceramah dan buku cetak sebagai sumber belajar utama. Guru menyampaikan materi secara verbal tanpa dukungan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran IPS menjadi monoton dan berdampak pada rendahnya minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki smartphone berbasis Android, namun perangkat tersebut lebih banyak digunakan untuk aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan pembelajaran. Situasi tersebut menjadi dasar penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android sebagai alternatif sumber belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur aplikasi pembelajaran, tampilan media, menu pembelajaran, serta penyusunan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS. Pada tahap ini peneliti menyusun flowchart aplikasi, storyboard, desain tampilan halaman, serta fitur-fitur aplikasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi dirancang menggunakan kombinasi warna, gambar, ikon, dan menu yang sederhana agar mudah digunakan oleh peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama. Materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia disajikan dalam bentuk teks, gambar, video, dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Proses desain media juga memperhatikan prinsip user friendly agar peserta didik dapat menggunakan aplikasi secara mandiri tanpa mengalami kesulitan dalam mengakses fitur-fitur pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat aplikasi pembelajaran berbasis Android sesuai desain yang telah dirancang sebelumnya. Produk media pembelajaran yang dikembangkan memuat berbagai fitur seperti menu materi, video pembelajaran, latihan soal, kuis evaluasi, dan peta konsep. Materi pembelajaran disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan kurikulum IPS kelas VIII SMP. Penggunaan video dan gambar interaktif bertujuan membantu peserta didik memahami proses masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia secara lebih konkret dan menarik. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak pengembangan aplikasi sehingga menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan secara offline maupun online.

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Validasi Ahli Materi	91%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	89%	Sangat Layak
Kepraktisan Guru	92%	Sangat Praktis
Kepraktisan Peserta Didik	90%	Sangat Praktis

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, penggunaan bahasa, sistematika penyajian materi, dan keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran. Ahli materi menyatakan bahwa materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia yang disajikan dalam aplikasi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran IPS tingkat SMP serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup aspek tampilan aplikasi, kualitas desain, kemudahan navigasi, interaktivitas media, kombinasi warna, penggunaan ikon, dan kualitas multimedia yang digunakan dalam aplikasi pembelajaran. Ahli media menyatakan

bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik. Guru menyatakan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran membantu proses penyampaian materi menjadi lebih mudah, efektif, dan menarik. Guru juga merasa terbantu karena media pembelajaran menyediakan materi yang lengkap disertai video, gambar, dan kuis evaluasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Peserta didik menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran membuat mereka lebih tertarik mempelajari materi IPS karena tampilan media yang menarik dan mudah digunakan. Penggunaan video pembelajaran dan kuis interaktif membantu peserta didik memahami materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia secara lebih mudah dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku cetak dan metode ceramah.

Media pembelajaran berbasis Android juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar jam pembelajaran sekolah. Peserta didik dapat mengakses materi kapan saja melalui smartphone yang mereka miliki sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Android mampu mendukung konsep mobile learning yang memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik tanpa terbatas ruang dan waktu. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Rahmawati et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penggunaan multimedia interaktif.

Tabel 2
Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain Peserta Didik

Kelas Uji Coba	N	Pretest	Posttest	N-Gain
		x̄	x̄	x̄
Kelas VIII	30	58,4	84,7	0,71

Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Nilai rata-rata pretest peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 58,4, sedangkan nilai rata-rata posttest setelah menggunakan media pembelajaran meningkat menjadi 84,7. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh skor sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dibandingkan pembelajaran konvensional. Video pembelajaran yang disajikan dalam aplikasi membantu peserta didik memahami proses perkembangan Islam di Indonesia secara visual sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Kuis evaluasi yang terdapat dalam aplikasi juga membantu peserta didik mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran secara langsung.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori multimedia learning yang dikemukakan Mayer (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan audio mampu meningkatkan proses pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peserta didik lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan dalam bentuk kombinasi gambar, teks, dan audio dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal semata. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta

didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android juga berdampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan metode ceramah. Penggunaan kuis interaktif dalam aplikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan soal-soal evaluasi yang tersedia dalam aplikasi. Situasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Putra et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Penelitian Hidayat et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Android mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena materi pembelajaran disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran IPS di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun. Media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjadi alternatif sumber belajar digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan dan karakteristik generasi digital saat ini. Pembelajaran berbasis Android membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif serta mendukung peserta didik belajar secara mandiri, aktif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPS sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android pada materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia di SMP Negeri Satu Atap 10 Sarolangun berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran Android "RUANG IPSASIK" yang memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, gambar interaktif, kuis evaluasi, dan latihan soal yang dapat digunakan sebagai sumber belajar digital bagi peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran IPS serta mudah dipahami oleh peserta didik. Validasi ahli media menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta memiliki kualitas multimedia yang baik sehingga sesuai digunakan dalam pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran karena media pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Peserta didik juga merasa lebih tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran karena aplikasi menyediakan materi, video, gambar, dan kuis interaktif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Nilai rata-rata posttest peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan nilai pretest dengan hasil N-Gain berada pada kategori tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap

materi sejarah perkembangan Islam di Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android juga mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar digital yang inovatif dalam pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android sebagai salah satu alternatif sumber belajar untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi digital agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada metode ceramah dan buku cetak.

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran melalui penyediaan fasilitas pendukung, pelatihan penggunaan media digital, serta penguatan program digitalisasi pendidikan di lingkungan sekolah. Dukungan tersebut penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan smartphone tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan pengetahuan dan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android diharapkan mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda agar penggunaan media digital dalam pembelajaran semakin luas dan variatif. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan fitur-fitur pembelajaran yang lebih interaktif,

seperti penggunaan augmented reality, game edukasi, atau integrasi kecerdasan buatan dalam media pembelajaran digital sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan modern.

DAFTAR PUSTAKA

Branch, R. M. (2020). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.

Fadilah, N., & Hasanah, U. (2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan Islam di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 145–156.

Hidayat, M., & Khotimah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 88–101.

Hidayat, R., Prasetyo, A., & Lestari, N. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar IPS peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2), 112–124.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). *Digitalisasi pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kurniawan, D., & Putri, A. (2022). Pengembangan aplikasi pembelajaran Android sebagai media belajar mandiri peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 75–87.

Maulana, F., & Siregar, H. (2024). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam sejarah perkembangan Islam di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 54–66.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Nugroho, A., & Lestari, D. (2023). Karakteristik generasi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 91–103.

Pratama, Y. (2021). Pembelajaran sejarah perkembangan Islam dalam pendidikan IPS di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 33–45.

Pribadi, B. A. (2021). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana.

Putra, R., Sari, M., & Hidayati, N. (2021). Efektivitas mobile learning berbasis Android terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 101–114.

Rahmawati, E., Firmansyah, D., & Putri, N. (2022). Media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 67–79.

Rahmat, A., Yusuf, M., & Saputra, D. (2024). Implementasi media

pembelajaran berbasis Android pada pembelajaran IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 12(1), 44–58.

Saputra, H., Lestari, P., & Wibowo, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran IPS di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 14(1), 25–39.

Sari, N., & Wijaya, R. (2021). Transformasi pendidikan di era digital dan tantangan pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 120–132.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.