



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 5 Nomor 1 Februari 2023 Halaman 605 - 618

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam untuk Madrasah Tsanawiyah

Fathur Rohman[✉], Alex Yusron Al Mufti², Maulida Ikrimatus Sa'diyah³, Widi Sis Ardiyanto⁴

Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail : fathur_rohman@unisnu.ac.id¹, goesxela@gmail.com², atiyamanna@gmail.com³,
widirlgs16@gmail.com⁴

Abstrak

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah seringkali dianggap membosankan karena banyak berisi narasi peristiwa yang panjang. Karena itu perlu adanya inovasi untuk mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan buku saku digital sebagai bahan ajar mata pelajaran SKI di MTs. Ada dua permasalahan yang diangkat dalam tulisan ini, yaitu 1) Bagaimana pengembangan buku saku digital Mapel SKI di MTs? 2) Bagaimana kelayakan buku saku digital pada Mapel SKI di MTs? Untuk menjawab itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Tahap penelitian dilakukan secara deskriptif kualitatif, sementara pengembangan dilakukan dengan model ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Dari penelitian dan pengembangan, didapatkan hasil (1) buku saku digital didesain dengan menggunakan teknologi android yang bisa diinstall di semua tipe *smartphone*. (2) terbukti bahwa produk pengembangan layak digunakan dan efektif dalam peningkatan hasil belajar. Hal ini merujuk pada hasil angket validasi dari ahli materi sebesar 78%, ahli media sebesar 82,5%, dan praktisi pembelajaran SKI sebesar 79%. Adapun efektifitas dalam peningkatan hasil belajar dari analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji T dengan taraf kebenaran 95% diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Buku Saku Digital, Sejarah Kebudayaan Islam, Mts.

Abstract

The history of Islamic culture in Madrasahs is often considered boring because it contains long narratives of events. Because of that there is a need for innovation to overcome the boredom of students in learning. This research is intended to develop digital pocket books as study material for SKI subjects in MTs. There are two issues raised in this paper, namely 1) How is the development of the SKI Mapel digital pocket book in MTs? 2) What is the eligibility of the digital pocket book in the SKI subject at MTs? To answer this, this study uses research and development methods. The stages of the research were carried out in a qualitative descriptive manner, while the development was carried out using the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. From research and development, the results obtained are (1) digital pocket books are designed using Android technology that can be installed on all types of smartphones. (2) it is proven that product development is feasible and effective in increasing learning outcomes. This refers to the results of validation questionnaires from material experts of 78%, media experts of 82.5%, and SKI learning practitioners of 79%. As for the effectiveness in improving learning outcomes from pretest and posttest data analysis using the T test with a 95% truth level obtained a significance result of $0.000 < 0.05$.

Keywords: Digital Pocket Book, History Of Islamic Culture, Madrasah Tsanawiyah.

Copyright (c) 2023 Fathur Rohman, Alex Yusron Al Mufti,
Maulida Ikrimatus Sa'diyah, Widi Sis Ardiyanto

✉ Corresponding author :

Email : fathur_rohman@unisnu.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4268>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu dari empat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah. Mata pelajaran SKI bertujuan untuk mengenalkan peserta didik dengan Sejarah Kebudayaan Islam, memberikan pemahaman dan penghayatan agar dijadikan sebagai pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan pembiasaan (Hasmar, 2020). Dalam kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum 2013, mata pelajaran SKI diarahkan agar peserta didik mampu mengingat dan mempelajari sejarah dan perkembangan Islam pada masa lalu, mengajak siswa untuk mengambil pesan moral dari kisah-kisah di sana, dan mengambil teladan dari kisah tersebut. Pembelajaran sejarah Islam dipandang sebagai pembelajaran yang sangat penting karena dapat berkontribusi dalam membentuk watak dan kepribadian umat Islam (Menteri Agama Republik Indonesia, 2019).

Dari pembelajaran sejarah Islam, peserta didik diharapkan dapat belajar dari dinamika peradaban Islam di masa lalu, baik kemunduruan maupun kejayaan, dalam berbagai aspek meliputi ilmu pengetahuan, sosial, budaya, politik, ekonomi, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu, pelajaran atau *ibrah* dari peristiwa di masa lalu yang dialami oleh para tokoh sejarah, juga diharapkan mampu ditanamkan kepada peserta didik sebagai bekal mengarungi masa depan bangsa dan khususnya untuk kemajuan umat Islam (Rasyid, 2018).

Kendati demikian, realita menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah seringkali dipandang sebelah mata dan dianggap sebagai mata pelajaran sampingan baik oleh peserta didik maupun oleh pendidik. Kajian Rasyid (2018), dan Hasanah (2020) misalnya mengkonfirmasi realita tersebut. Selain itu menurut Mawaddah (2014), pembelajaran sejarah Islam juga seringkali dianggap masih konvensional karena lebih banyak mendedahkan tentang narasi berbagai peristiwa dan kronologi sejarah, dan hanya sedikit mengkaji nilai dan pesan moral di dalamnya. Sistem pembelajaran yang masih konvensional tersebut menimbulkan kesan bahwa SKI adalah mata pelajaran membosankan dan terlalu banyak mengulang-ulang sehingga jauh dari kata menarik bagi peserta didik. Kurangnya alokasi jam pelajaran di lembaga pendidikan formal dan kurangnya inovasi dari guru dalam pembelajaran juga menjadi salah satu sebab turunnya minat serta motivasi peserta didik dalam mempelajari sejarah Islam di madrasah.

Di sisi lain, minimnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media dan sumber belajar juga mengakibatkan pembelajaran sejarah Islam menjadi momok tersendiri bagi peserta didik. Kebanyakan dari mereka tidak begitu menyukai buku-buku sejarah karena buku-buku sejarah terkesan terlalu bertele-tele sehingga dianggap menjenuhkan. Mereka hanya mau membaca jika diperintahkan oleh guru atau mengerjakan tugas yang mengharuskan mereka membaca (Saidillah, 2018). Hal ini diperparah dengan minimnya penggunaan bahan multimedia pada mata pelajaran SKI juga masih sangat terbatas. Rata-rata mata pelajaran PAI, khususnya mapel SKI masih menggunakan sumber dan media pembelajaran konvensional seperti gambar (Aisa & Muhammada, 2018).

Problem ini rupanya juga terjadi di Madrasah Tsanawiyah Masalikil Huda Tahunan. MTs Masalikil Huda, meskipun tergolong Madrasah Tsanawiyah besar di Jepara nyatanya juga tidak lepas dari problem tersebut. Sepenelurusan peneliti, praktik pembelajaran SKI di MTs tersebut memang masih bersifat tradisional. Guru jarang melakukan inovasi baik dari sisi bahan ajar, media, ataupun metode yang berbeda dalam kegiatan belajar-mengajar. Dampaknya, seringkali antusiasme belajar peserta didik terlihat sangat rendah sehingga materi tidak bisa ditangkap dan dipahami dengan maksimal. Lebih lanjut, pembelajaran SKI di madrasah tersebut saat ini masih menggunakan bahan ajar buku cetak yang dilengkapi dengan LKS cetak. Hal ini sedikit banyak menyebabkan motivasi belajar SKI menjadi rendah. Peserta didik menjadi bosan dan jenuh karena banyaknya narasi-narasi sejarah yang mengharuskan peserta didik membaca dan menghafal secara detail. Guru mata pelajaran SKI di MTs Masalikil Huda Tahunan Jepara juga mengakui bahwa tidak adanya bahan ajar yang simpel dan mudah menjadikan peserta didik lama-lama bosan dengan pembelajaran SKI di madrasah tersebut.

Bahan ajar berupa buku cetak sampai saat ini memang masih menjadi bahan ajar yang paling banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, baik oleh guru maupun peserta didik (Jannah, Nur, & Suyono, 2016). Sayangnya, bahan ajar dalam bentuk cetak saat ini tampaknya kurang begitu diminati oleh banyak orang. Salah satu alasannya karena ukurannya yang cukup besar sehingga tidak cukup praktis untuk belajar. Harganya juga relatif lebih mahal karena proses cetak membutuhkan banyak biaya.

Adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, buku cetak yang sudah jamak digunakan dapat dimodifikasi dan dikembangkan menjadi buku berbasis teknologi atau yang sering disebut dengan buku elektronik atau buku digital. Jika buku cetak pada umumnya berisi teks atau gambar di atas media kertas, maka buku elektronik sebenarnya juga sama. Bedanya, teks dan gambar tersebut ada pada layar dengan berbagai kombinasi warna sehingga terlihat lebih menarik (Syahroni, Nurrochmah, & Amiq, 2016). Penggunaan buku digital, selain lebih mudah dan praktis karena hanya butuh *smartphone* untuk menyimpannya, juga dapat berkontribusi dalam peningkatan motivasi siswa dibandingkan dengan media cetak (Jediut, Sennen, & Ameli, 2021). Keunggulan buku digital lain dibandingkan buku cetak adalah efektifitasnya dalam penyampaian materi sehingga memungkinkan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik (Aspari, 2020).

Oleh karena itu, penggunaan buku digital seiring berkembangnya teknologi merupakan sebuah tuntutan dalam setiap pembelajaran, tak terkecuali dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Bahan ajar berbasis digital menjadi sebuah ikhtiar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di dalam kelas, sekaligus upaya untuk menghidupkan kelas, membangkitkan antusiasme dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan bahan ajar berupa buku saku digital berbasis saintifik sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk itu, ada dua rumusan masalah yang hendak dijawab melalui tulisan ini yaitu 1) Bagaimana pengembangan buku saku digital pada Mapel SKI kelas IX MTs? 2) Bagaimana kelayakan buku saku digital pada Mapel SKI kelas IX MTs?

Pengembangan buku saku digital ini dianggap penting untuk memberikan solusi atas problem kobosanan dan kejenuhan yang terjadi dalam proses pembelajaran SKI di MTs, khususnya di MTs Masalilik Huda Tahunan Jepara. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik di MTs Masalilik Huda Tahunan memiliki *smartphone* yang biasa dibawa ke dalam kelas. Tentu ini merupakan potensi sekaligus peluang yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan buku saku digital yang aksesibel melalui *smartphone* peserta didik. Pendekatan saintifik yang menjadi nafas kurikulum 2013 digunakan untuk mengembangkan buku saku ini sehingga materi dapat tersusun secara sistematis sesuai kurikulum 2013. Produk dari kajian ini, yakni buku saku digital mapel SKI MTs diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran SKI di tingkat MTs, baik untuk pendidik maupun peserta didik.

Pembahasan topik tentang pembelajaran SKI di Madrasah, khususnya tentang pengembangan bahan atau media pembelajaran memang bukan hal baru. Fanani, dkk. (2021) pernah melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mapel SKI materi *isra' mi'raj*. Namun, produk penelitian ini ditujukan untuk peserta didik pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Setyawan dan Arumsari (2019) juga demikian, mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran SKI di tingkat Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah slide show dan film. Adapun di tingkat MTs, pengembangan pernah dilakukan oleh Hakim (2019) yang mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Hal yang sama dilakukan oleh Fauziah, dkk. (2022) yang melakukan pengembangan media pembelajaran mapel SKI di MTs dalam bentuk aplikasi android. Media ini dikhususkan pada materi Islam Nusantara yang diajarkan pada kelas IX MTs.

Keempat penelitian di atas, meskipun topik kajiannya adalah pembelajaran SKI, tetapi produk yang dihasilkan dari pengembangan semuanya merupakan media pembelajaran, baik berupa video, slide, film,

maupun aplikasi. Tidak ada satupun dari penelitian di atas yang melakukan pengembangan bahan ajar berupa buku saku. Ada satu tulisan yang membahas tentang pengembangan buku saku, yaitu tulisan Akhiriah, dkk. (2021), namun buku saku dalam tulisan ini adalah buku cetak, bukan buku digital.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa dari sisi kajian, tulisan ini memiliki perbedaan dengan kajian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Perbedaan itu bisa dilihat pada fokus kajian yang menitikberatkan pembelajaran SKI di MTs dan pengembangan bahan ajar berbasis digital untuk menunjang pembelajaran tersebut. Begitu pula dari sisi produk, hasil kajian ini menghasilkan produk berupa buku saku digital berbasis android yang bisa digunakan sebagai bahan ajar di dalam kelas oleh guru dan peserta didik maupun untuk belajar secara mandiri di luar kelas.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang tujuannya untuk membuat produk berupa buku saku digital pada Mapel SKI jenjang MTs serta menguji efektifitas produk tersebut. Sementara model penelitian yang digunakan adalah model desain ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Adapun subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX MTs Masalikil Huda Tahunan Jepara yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini dilakukan kurang lebih 4 bulan antara Mei hingga Agustus 2022.

Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, kuisioner, dan tes. Wawancara digunakan untuk menggali data terkait dengan masalah dan kebutuhan pembelajaran SKI di lapangan. Sementara kuisioner digunakan untuk melihat respon peserta didik terhadap produk. Adapun tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan buku saku digital. Sedangkan untuk uji validitas produk meliputi validitas konstruk dan validitas isi menggunakan teknik *judgement expert* atau pendapat ahli (Sugiyono, 2008). Validasi konstruk dilakukan oleh ahli teknologi digital atau multimedia untuk mendapatkan model, bentuk, dan desain yang benar-benar layak. Sedangkan validasi isi dilakukan oleh ahli pendidikan agama Islam dan guru mapel SKI untuk mengetahui kelayakan materi dan kesesuaian dengan kompetensi yang ditentukan.

Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berguna untuk menganalisis hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran dan peserta didik kelas IX MTs Masalikil Huda. Adapun analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis kelayakan produk dengan menghitung presentase jawaban dari masing-masing butir pertanyaan yang diberikan kepada ahli. Dalam hal ini, data yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan dianalisis menggunakan persentase sederhana dengan rumus di bawah ini (Asyhari & Silvia, 2016):

$$\text{nilai} = \frac{\sum \text{skor}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

Analisis kuantitatif juga berlaku untuk menganalisis hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk. Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik analisis T-test guna menguji tingkat signifikansi perbedaan antara 2 buah *mean* yang berasal dari dua distribusi data. Peneliti menguji t-test melalui aplikasi SPSS 16.0 dengan kriteria berikut: jika taraf signifikansi $\leq 0,05$, maka bisa dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya $> 0,05$, maka bisa disimpulkan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk kemudahan membaca dan pemahaman, hasil dan pembahasan disajikan secara bertahap berdasarkan tahapan dalam model ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, & evaluation*: **Analyze**

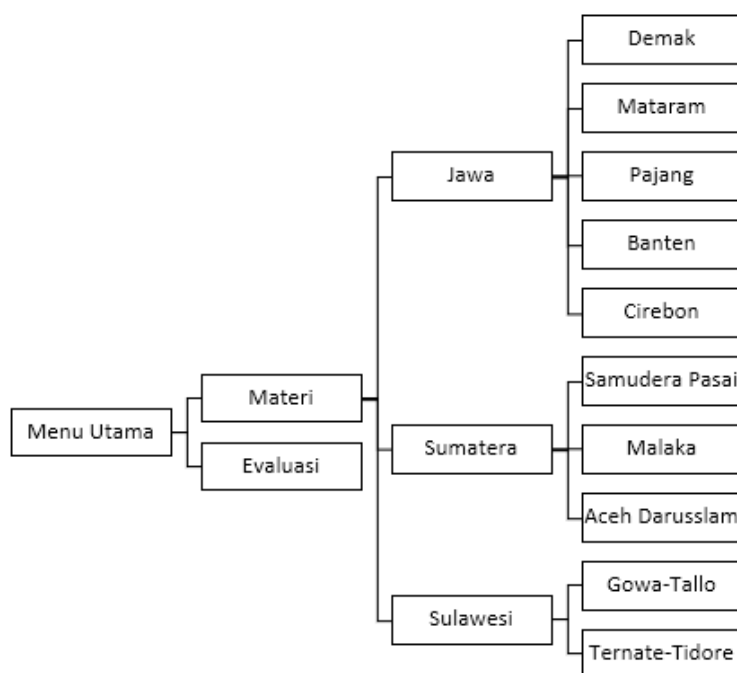
Tahapan pertama dan fundamental dalam penelitian dan pengembangan adalah analisis. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan problem yang akan dipecahkan dengan pengembangan produk. Dari hasil pengamatan di kelas dan wawancara kepada guru mata pelajaran SKI dan peserta didik kelas IX diketahui bahwa peserta MTs Masalilik Huda Tahunan Jepara tidak mampu menjaga konsentrasi dan fokus saat kegiatan belajar-mengajar mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Kegagalan fokus ini disebabkan sebagian peserta didik terkadang disibukkan dengan gadget yang seharusnya dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran. Guru Mapel SKI mengkonfirmasi bahwa peserta didik memang tidak dilarang membawa gadget ke madrasah, termasuk membawa ke dalam kelas. Sebenarnya, guru sudah membuat kesepakatan dengan peserta didik untuk tidak menggunakan gadget saat pembelajaran berlangsung, tetapi beberapa peserta didik terkadang masih mencuri-curi kesempatan membuka gadget saat proses pembelajaran.

Kecuali itu, sebagian peserta didik juga terkadang tampak tidak begitu antusias mengikuti proses pembelajaran SKI. Wawancara dengan beberapa peserta didik menghasilkan data bahwa peserta didik terkadang merasa jenuh dengan materi SKI yang menurut mereka terlalu banyak. Apalagi sebagian besar materi SKI berisikan data sejarah yang berkaitan nama tokoh, nama tempat, waktu, dan peristiwa tertentu yang harus dihafalkan. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan karena harus mengingat data-data sejarah tersebut. Kejenuhan ini juga disebabkan minimnya kreatifitas guru dalam menggunakan metode dan media pada saat pembelajaran. Metode yang digunakan guru didominasi oleh metode ceramah dan cerita. Guru juga tidak mencoba memanfaatkan media pembelajaran seperti gambar atau video untuk menumbuhkan antusiasme peserta didik. Hasil wawancara dengan guru SKI mengkonfirmasi hal tersebut. Guru SKI mengaku jarang menggunakan bahan atau media pembelajaran yang bisa menggugah motivasi peserta didik seperti gambar atau video. Selama ini, proses pembelajaran bertumpu pada buku pegangan untuk guru, sementara peserta didik hanya berpegang pada LKS (lembar kerja siswa) sebagai sumber belajar. Hal ini disebabkan keterbatasan sarana multimedia seperti LCD proyektor dan komputer di kelas.

Design

Setelah dilakukan analisis, maka langkah selanjutnya adalah mendesain buku saku digital sejarah kebudayaan Islam untuk kelas IX MTs. Untuk melakukan tahap desain ini, langkah yang dilakukan pertama kali adalah menentukan tema dalam Mapel SKI yang akan dirupakan dalam bentuk digital. Adapun tema yang dipilih adalah materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Pemilihan materi itu didasarkan pada hasil interview peneliti dengan guru dan peserta didik bahwa tersebut menjadi salah satu materi yang dianggap cukup sulit dan membosankan oleh sebagian besar peserta didik. Berikutnya adalah mengumpulkan materi pembelajaran tentang kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia untuk desain buku digital dari berbagai sumber seperti buku modul SKI kelas IX, LKS SKI kelas IX, dan buku-buku yang memuat sejarah dan perkembangan kerajaan Islam di Indonesia. Langkah desain berikutnya adalah membuat rancangan buku saku digital dengan flow chart yang menjelaskan alur materi dalam aplikasi buku saku digital.

Tidak hanya itu, untuk mempermudah dalam mendesain aplikasi, peneliti juga membuat rancangan dalam bentuk *story board*. *Story board* digunakan untuk menggambarkan rancangan awal tentang apa saja yang akan ditampilkan dalam aplikasi berdasarkan *flowchart* yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 1. Flowchart Buku Saku Digital SKI MTs

Dari *flow chart* di atas diketahui bahwa aplikasi buku saku digital SKI MTs dimulai dengan menu utama yang di dalamnya menyajikan sub menu materi dan evaluasi. Menu materi kemudian dibagi menjadi tiga sub menu yaitu daerah-daerah yang ditempati kerajaan-kerajaan Islam yaitu Jawa, Sumatera, dan Sulawesi. Pada sub menu daerah-daerah ini disajikan sub menu berupa nama-nama kerajaan yang ada di sana. Selanjutnya, pada menu kerajaan-kerajaan tersebut disajikan menu sejarah, nama raja-raja yang memerintah, masa kejayaan serta kemunduran. Di dalam setiap menu tersebut kemudian ditampilkan penjelasan materi yang dilengkapi dengan gambar.

Development

Sesuai *flow chart* yang telah dirancang sebelumnya, kemudian dilakukan pengembangan produk buku saku digital SKI MTs. Pada tahap ini, bahan-bahan yang sudah dikumpulkan berupa materi tentang kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia beserta evaluasinya kemudian dikembangkan menjadi sebuah aplikasi buku saku digital berbasis android. Adapun software yang digunakan untuk mengembangkan buku saku digital tersebut adalah software android studio.



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Utama Produk Awal Buku Saku Digital SKI

- 611 *Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam untuk Madrasah Tsanawiyah - Fathur Rohman, Alex Yusron Al Mufti, Maulida Ikrimatus Sa'diyah, Widi Sis Ardiyanto*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4268>

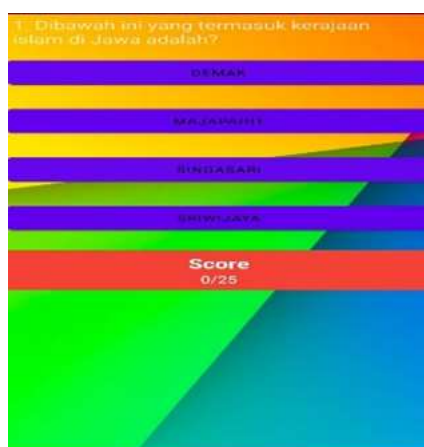
Gambar di atas adalah tampilan halaman utama dari aplikasi buku saku digital SKI Kelas IX. Pada menu utama tersebut disajikan dua sub menu yaitu materi dan evaluasi.



Gambar 3. Tampilan Sub Menu Materi Pada Produk Awal Buku Saku Digital SKI Kelas IX MTs

Sub menu materi berisi materi tentang kerajaan Islam di Indonesia yang disajikan sesuai daerah masing-masing. Jika nama-nama daerah tersebut diklik, maka selanjutnya akan muncul tampilan nama-nama kerajaan yang berada di daerah tersebut.

Adapun sub menu evaluasi berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi kerajaan Islam di Indonesia dalam bentuk pilihan ganda. Pada menu tersebut, peserta didik bisa langsung mengerjakan soal dan mengetahui skor akhir setelah mengerjakan semua soal ulangan.



Gambar 4. Tampilan Soal Pada Menu Evaluasi Buku Saku Digital SKI Kelas IX MTs

Setelah melalui tahap awal pengembangan produk, selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Validasi merupakan kegiatan pembuktian terhadap suatu data atau produk oleh para ahli pada bidang-bidang yang diteliti. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan buku saku digital SKI MTs sebelum diujicobakan dan digunakan secara umum. Hasil dari kegiatan validasi ini adalah masukan dan saran untuk perbaikan produk tersebut.

Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan aplikasi buku saku digital Mapel SKI MTs dari aspek materi PAI, media, dan kesesuaian dengan pembelajaran di MTs. Karena itu, tahap validasi ini melibatkan 3 validator, yaitu 1 orang ahli materi PAI, 1 orang ahli teknologi, dan 1 orang praktisi pembelajaran PAI. Data diambil menggunakan instrumen berupa angket dengan skor antara 1 sampai 4 untuk setiap pertanyaan. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan pada

bagian akhir angket. Data dari angket validasi dari ketiga validator tersebut kemudian dianalisis dengan rumus prosentase dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\sum \text{skor}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli dan Subyek Uji Coba

Presentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Belum Layak
0%-20%	Sangat Belum Layak

Dari perolehan data angket yang dianalisis rumus di atas, diketahui bahwa menurut ahli materi aplikasi buku saku SKI MTs mendapatkan predikat layak karena mendapatkan skor 56 atau mencapai prosentase 78%. Adapun nilai ahli media mendapatkan skor 33 atau mencapai prosentase 82,5% sehingga mendapatkan predikat sangat layak. Sedangkan dari praktisi pembelajaran PAI, buku saku SKI ini mendapatkan skor 44 atau 79% dari tabel kelayakan di atas yang berarti aplikasi ini layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

Implementation

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk pengembangan pada situasi dan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi buku saku SKI dalam pembelajaran SKI di MTs. Implementasi lapangan dilaksanakan di MTs Masalikil Huda Tahunan Jepara pada tanggal 20 Februari 2022 pada kelas IX A dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode *one group pretest-posttest* untuk mengetahui efektifitas aplikasi buku saku. Dengan berperan sebagai guru SKI di kelas IX MTs, peneliti memberikan pre-test terlebih dahulu, kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan produk hasil pengembangan berupa aplikasi buku saku SKI, dan terakhir memberikan evaluasi dalam bentuk posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Berikut ini tabel hasil pretest dan posttest:

Tabel 2. Hasil Belajar SKI Sebelum Implementasi dan Sesudah Implementasi

Responden	Nilai pre-test	Nilai post-test
1.	81	76
2.	90	80
3.	86	96
4.	82	92
5.	75	96
6.	80	88
7.	76	88
8.	76	88
9	90	100
10.	76	88
11.	80	92
12.	75	88
13.	60	84
14.	86	76

15.	71	96
16.	71	84
17.	71	84
18.	76	88
19.	75	96
20.	76	96
21.	76	88
22.	66	88
23.	72	88
24.	86	88
25.	77	84
26.	77	84
27.	80	84
28.	80	88
29.	97	80
30.	90	100
31.	80	88
32.	90	88
33.	76	88
34.	76	96
35.	90	96
36.	80	88

Berdasarkan tabel di atas kemudian dicari nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan buku saku SKI dalam pembelajaran. Berikut ini hasil paired sample terhadap hasil *pretest* dan *posttest*:

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum implementasi	78,22	36	7,156	1,193
Setelah implementasi	88,67	36	6,106	1.002

Dari tabel hasil uji paired sample bagian pertama diatas dapat dilihat ringkasan analisis statistik dari hasil belajar peserta didik kelas IX A menggunakan buku saku digital SKI sebelum implementasi (*pretest*) memperoleh nilai rata-rata 78, 22. Sedangkan nilai rata-rata setelah implementasi atau posttest memperoleh nilai rata-rata 88,67. Dari sini dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum pelaksanaan dan setelah pelaksanaan. Selanjutnya untuk mengetahui signifikansi buku saku SKI, maka dilakukan uji T (Tarumasely, 2020). Berikut ini hasil uji T terhadap hasil *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
1.0000	.8000	.2828	.4372	1.5628	1.818	9	.094

Pair 1								
Sebelum								
implementasi-	10,444	8,313	1,386	-13,257	-7,632	-7538	35	,000
setelah								
implementasi								

Bagian kedua dari tabel hasil uji t di atas, menunjukkan distribusi data yang terdapat pada kolom t. Merujuk pada hasil analisis SPSS di atas, hasil t hitung dari *output* adalah -7538. Adapun untuk statistik tabel bisa ditemukan dari tabel t, dengan cara, 1) tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji dua sisi sehingga masing-masing sisi menjadi 5%. 2) df (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data dikurangi 1. Maka jumlah data $36-1 = 35$. Dari perhitungan tersebut maka diperoleh t tabel adalah 1,690. Dengan demikian, diperoleh data t hitung adalah $7,538 > 1,690$. Berdasarkan rumus perbandingan t hitung dengan t tabel maka H_0 ditolak. Dengan kata lain, penggunaan buku saku digital pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk peserta didik MTs kelas IX dikatakan signifikan.

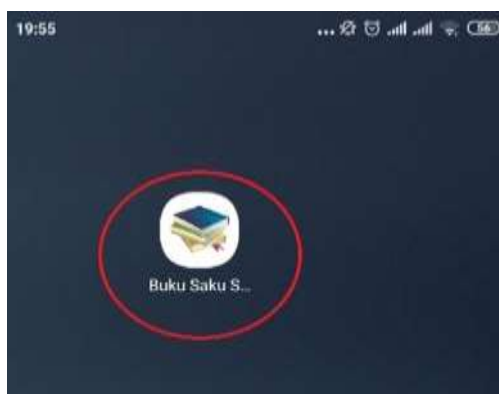
Kecuali itu, rata-rata nilai sejarah kebudayaan Islam sebelum penggunaan buku saku SKI dan sesudahnya, memang terlihat berbeda dan mengalami peningkatan. Pada tabel tersebut, juga bisa dicermati bahwa taraf signifikansi adalah $0,000 \leq 0,05$, dan dengan begitu bisa dinyatakan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan. Jadi, dari analisis tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar berupa buku saku digital cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX A MTs Masalikil Huda Tahunan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan dari pengujian data melalui Uji T secara berpasangan dengan taraf kebenaran Uji mencapai 95%, bahwa penggunaan bahan ajar berupa buku saku berbasis android pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam pada materi kerajaan Islam “Sangat Layak” digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan guna memperbaiki produk berdasarkan masukan para ahli atau validator baik dari sisi materi maupun teknologi. Dari aspek materi, beberapa masukan dari validator antara lain agar memasukkan menu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), perbaikan ejaan, dan penambahan gambar yang menarik. Sementara itu validator ahli teknologi memberikan masukan untuk menambahkan fasilitas zoom, merubah warna menjadi lebih kontras, dan menambahkan ucapan selamat ketika selesai mengerjakan evaluasi.

Adapun Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan setelah dilakukan evaluasi adalah bahan ajar berupa buku saku yang berisi RPP, materi, dan evaluasi dengan pendekatan saintifik. Adapun tampilan desain akhir produk setelah direvisi yaitu sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Ikon Aplikasi Buku Saku SKI pada *smartphone*



Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Utama Produk Akhir Buku Saku SKI

Gambar 5 di atas menunjukkan tampilan ikon aplikasi setelah di *install* di *smartphone* android, sementara gambar 6 menunjukkan halaman utama aplikasi yang berisi RPP, materi, dan evaluasi. RPP berisi rancangan pembelajaran SKI kelas IX MTs pada tema kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Adapun menu materi berisi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia yang sudah diklasifikasikan sesuai daerahnya masing-masing. Untuk mempermudah pemahaman, penjelasan materi setiap kerajaan disajikan dalam bentuk menu-menu yang diklasifikasikan secara kronologis mulai sejarah kemunculan, raja-raja yang memerintah, kejayaan, dan kemunduran. Selanjutnya, pada menu evaluasi disajikan 50 soal dalam bentuk pilihan ganda sekaligus kunci jawaban dan skor yang akan muncul jika sudah dikerjakan.

Lebih lanjut, jika dibandingkan dengan media pembelajaran SKI lain, buku saku digital SKI MTs ini memiliki beberapa perbedaan. Buku saku digital ini dirancang tidak hanya untuk peserta didik, tetapi juga untuk pegangan guru. Oleh karena itu, dalam menu utama buku saku digital ini disediakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mapel SKI untuk kelas IX MTs. Adanya menu RPP ini diharapkan akan memudahkan guru dalam menggunakan aplikasi saat proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab, di dalam RPP tidak hanya dicantumkan kompetensi, indikator, ataupun tujuan pembelajaran, tetapi juga langkah-langkah pembelajaran sampai evaluasi. Pecantuman RPP pada aplikasi seperti ini tidak ditemukan pada produk lain yang dikembangkan sebelumnya seperti produk hasil pengembangan Fauziah dkk (2022), Fanani, dkk (2021), atau Musliaty (2018). Pada produk-produk hasil pengembangan tersebut hanya mencantumkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran secara global pada menu utamanya, tanpa mencantumkan indikator pencapaiannya. Padahal, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru harus mengacu pada indikator pencapaian. Tanpa indikator guru akan kehilangan arah dalam mengelola proses pembelajaran hingga evaluasi.

Selain itu, produk buku saku digital ini memang sengaja dikembangkan untuk bahan ajar, bukan media pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari kemasan produk yang memang lebih cenderung mirip buku cetak, tetapi dalam versi yang lebih sederhana dan dalam bentuk aplikasi. Materi yang disajikan dalam aplikasi ini telah disesuaikan dengan buku modul SKI MTs, tanpa mengurangi kedalaman dan keluasan, tetapi dalam

bentuk yang sederhana. Buku saku ini dapat menjadi alternatif bahan ajar di luar buku cetak yang dianggap terlalu tebal dan terlalu naratif. Adanya buku saku ini diharapkan dapat membuat pembelajaran SKI di MTs terlihat lebih sederhana dan simpel sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Studi Afrian, dkk. (2014) membuktikan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Secara khusus, Cahayani, dkk. (Cahayani & Sau, 2022) dalam kajiannya membuktikan bahwa penggunaan aplikasi android untuk pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa bahan ajar berupa buku saku Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *android* bisa dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran SKI di MTs. Hal ini bisa dilihat dari skor hasil validasi, baik dari sisi materi, teknologi, maupun pembelajaran yang semuanya mencapai pada level sangat baik. Kecuali itu, aplikasi buku saku SKI ini juga efektif dalam arti memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik MTs pada mata pelajaran SKI. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil uji T terhadap nilai pre-test dan post-test yang menyimpulkan bahwa pengaruh buku saku SKI terhadap hasil belajar adalah signifikan. Dengan demikian, buku saku SKI untuk MTs ini bisa menjadi bahan ajar maupun media alternatif yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran SKI. Selama ini, mata pelajaran SKI kurang mendapatkan minat dan perhatian dari peserta didik. Uraian yang panjang tentang waktu, tempat, nama, dan peristiwa-peristiwa tertentu, dianggap membosankan dan menjadikan peserta didik merasa jenuh. Apalagi jika materi-materi yang panjang itu harus dihafalkan, tentu akan semakin menghilangkan minat peserta didik terhadap SKI. Tapi dengan adanya aplikasi buku saku ini, materi-materi tersebut bisa disederhanakan, tampil lebih simpel, dan tentu saja lebih praktis. Selain bisa digunakan untuk pembelajaran di kelas, aplikasi buku saku SKI juga bisa digunakan untuk pembelajaran mandiri oleh peserta didik di mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrian, R., Jalmo, T., & Yolida, B. (2014). Pengaruh Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 2(6). Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/4735>
- Aisa, S., & Muhammada. (2018). Implementasi Media Gambar Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI. Roudlotul Mustarsyidin Keputran Bakalan Purwosari Pasuruan. *Ma'fhum*, 3(2), 149–164.
- Akhiriah, S., Nahwiyah, S., & Mailani, I. (2021). Pengembangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII di MTs Miftahul Khairiyah Koto Baru (Materi Kesuksesan Nabi Muhammad SAW Melakukan Perubahan). *JOM FTK UNIKS*, 2(2), 149–155.
- Aspari, A. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Kelas Literasi Secara Bersama-Sama Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 13(1), 47–59. <https://doi.org/10.33557/binabahasa.v13i01.934>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v5i1.100>
- Cahayani, N. L. P., & Sau, T. S. B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Arthaniti Studies*, 3(1), 20–27. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6395507>

- 617 *Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam untuk Madrasah Tsanawiyah - Fathur Rohman, Alex Yusron Al Mufti, Maulida Ikrimatus Sa'diyah, Widi Sis Ardiyanto*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4268>
- Fanani, R. R., Patoni, A., & Wijayanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *TADARUS*, 10(1). <http://dx.doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>
- Fauziah, Z., Rahmawati, U. B., & Pratama, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Android di Madrasah Tsanawiyah. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 333–341. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1423>
- Hakim, M. L. (2019). Pengembangan Media Video Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 300–331. <https://doi.org/10.33650/pjp.v6i2.720>
- Hasanah, U. (2020). Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam. *El Tarikh : Journal of History, Culture and Islamic Civilization*, 1(2), 23–34. <https://doi.org/10.24042/jhcc.v1i2.6535>
- Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 15–33. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>
- Jannah, L., Nur, M., & Suyono, S. (2016). Desain Bahan Ajar Materi Gelombang dan Bunyi Model Inkuiri Terbimbing Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 6(1), 1196–1203. <https://doi.org/10.26740/jpps.v6n1.p1196-1203>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar (JLPD)*, 2(2), 1–5.
- Mawaddah, R. (2014). Membongkar Antikuarianisme dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 132–152. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v9i1.404>
- Menteri Agama Republik Indonesia. (2019). *Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*.
- Musliaty, M. (2018). Media Pembelajaran Visual Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, 11(1), 54–67. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i1.720>
- Rasyid, A. (2018). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi. *Journal of Pedagogy*, 1(1), 13.
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214–235. <https://doi.org/10.17977/um0330v1i2p214-235>
- Setyawan, D., & Arumsari, A. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.33121/educultur.v1i2.30>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahroni, M., Nurrochmah, S., & Amiq, F. (2016). Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Futsal Untuk Wasit Futsal Di Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2), 304–317. <https://doi.org/10.17977/pj.v26i2.7508>
- Tarumasely, Y. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Self Regulated Learning. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 8(1), 54–65. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v8i1.67>