

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI SMP IT PLUS AL-BURUJ NW SIKUR BERBASIS ANDROID

(DIGITAL LEARNING MEDIA FOR ISLAMIC CULTURAL HISTORY SUBJECTS AT SMP IT PLUS AL-BURUJ NW SIKUR BASED ON ANDROID)

**Fitriani¹⁾, Hannatul Ma'we²⁾, Windrawan Robipul Hakim³⁾, Marham Jupri Hadi⁴⁾,
Devi Chrisman Lase⁵⁾**

¹⁾Program Studi Sistem Informasi, STMIK Syaikh Zainuddin Nahdlatul Wathan Anjani

²⁾Program Teknik Informatika, STMIK Syaikh Zainuddin Nahdlatul Wathan Anjani

³⁾Program Studi Sistem Informasi, STMIK Syaikh Zainuddin Nahdlatul Wathan Anjani

⁴⁾Program Studi Sastra dan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Wathan Mataram

⁵⁾Prodi Teknologi Informasi Universitas Nias Sumatera Utara

e-mail: fitri31121984@gmail.com¹⁾, hannatulmawa@gmail.com²⁾, windrawanrobi93@gmail.com³⁾, marhamhadi@gmail.com⁴⁾, devichrisman@gmail.com⁵⁾

ABSTRAK

Instruksi Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode penyampaian materi pembelajaran. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur masih menghadapi tantangan rendahnya minat belajar siswa akibat metode konvensional yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media pembelajaran digital berbasis Android guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran SKI. Aplikasi yang dikembangkan mencakup fitur materi pelajaran, video, latihan soal, serta profil pengguna, dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan basis data SQLite melalui platform Android Studio. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi pustaka, observasi, dan wawancara. Selain itu, pemodelan sistem dilakukan dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) melalui diagram Use Case, Activity, dan Class Diagram. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat mendukung pembelajaran SKI secara lebih fleksibel, interaktif, dan menarik, baik untuk penggunaan di dalam maupun di luar kelas. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efektif.

Kata Kunci: *Android, Interaktif, Media Pembelajaran, SKI.*

ABSTRACT

Instructions The development of digital technology has brought major changes in the world of education, including in the method of delivering learning materials. The subject of Islamic Cultural History (ISHC) at SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur still faces the challenge of low student learning interest due to conventional methods that are less interactive. This study aims to design and build Android-based digital learning media to increase the effectiveness and attractiveness of ISHC learning. The application developed includes features of learning materials, videos, practice questions and user profiles, using the Java programming language and SQLite database through the Android Studio platform. The methods used in this study include literature studies, observations and interviews. In addition, system modeling is carried out using the Unified Modeling Language (UML) approach through Use Case, Activity and Class Diagram diagrams. The test results show that this application can support ISHC learning in a more flexible, interactive, and interesting way, both for use in and outside the classroom. This application is expected to be an effective digital solution.

Keywords: *Android, Interactive, Learning Media, SKI.*

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi telah memengaruhi berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sudah menjadi hal yang tidak terhindarkan, karena memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif dan menarik. Berbagai inovasi teknologi, seperti penggunaan perangkat mobile, aplikasi serta platform digital kini menjadi bagian integral dari pendidikan modern. Android, sebagai sistem operasi mobile yang dominan telah menjadi media yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran melalui berbagai aplikasi pendidikan yang tersedia.

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi berbasis Android dalam mendukung pembelajaran. Penelitian [1] menunjukkan bahwa media digital terutama berbasis aplikasi mobile dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. [2] juga menekankan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi mobile memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan fleksibilitas yang lebih tinggi. [3] media pembelajaran berupa mobile learning berbasis Smart Apps dikembangkan guna mempermudah proses pembelajaran siswa. Penelitian-penelitian ini memperlihatkan potensi besar Android sebagai platform yang mendukung pembelajaran interaktif dan mandiri.

Meskipun banyak penelitian tentang pembelajaran berbasis Android telah dilakukan, masih sedikit yang secara khusus berfokus pada pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis Android. Mata pelajaran SKI memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang sejarah peradaban Islam, nilai-nilai moral serta tokoh-tokoh berpengaruh. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis Android yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa memahami mata pelajaran SKI dengan lebih mudah dan menarik.

Pembelajaran SKI di sekolah masih menghadapi beberapa tantangan utama. Salah satunya adalah rendahnya minat siswa terhadap pelajaran ini, terutama karena metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif [4]. Selain itu, keterbatasan sumber daya belajar yang bervariasi dan menarik juga menjadi kendala. Banyak siswa merasa sulit untuk memahami materi SKI karena penyampaian yang kurang relevan

dengan gaya belajar generasi digital saat ini.

Penulis berusaha membuat dan merancang media pembelajaran berbasis Android yang dapat menyajikan materi SKI dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara mandiri, kapan pun dan di mana pun, dengan bantuan aplikasi Android yang dirancang khusus untuk kebutuhan belajar mereka. Penggunaan elemen-elemen visual, audio serta interaktif dalam aplikasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tantangan-tantangan dalam pembelajaran SKI dapat diatasi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pembelajaran digital berbasis Android untuk mata pelajaran SKI di SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur..

II. STUDI PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan [5] dengan judul “Desain dan Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Android”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang menyajikan materi sejarah kebudayaan Islam dalam bentuk yang interaktif, meliputi video, kuis dan materi yang dapat mempermudah siswa dalam memahami topik sejarah yang kompleks. Kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak adanya fitur Profil Pengguna dalam aplikasi. Oleh karena itu, penulis akan menambahkan fitur ini agar pengguna dapat memiliki akun pribadi yang menampilkan informasi dasar mereka.

Penelitian [6] dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dapat memfasilitasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam secara interaktif dan mudah diakses oleh siswa. Fokusnya adalah menyediakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri di luar kelas. Kekurangan dalam penelitian ini adalah aplikasi yang hanya difokuskan untuk pembelajaran di luar kelas. Sementara itu, penulis berencana untuk mengembangkan aplikasi yang

dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga siswa dapat memanfaatkan aplikasi secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan belajar mereka, baik dalam situasi pembelajaran formal maupun mandiri.

Penelitian [7] dengan judul “Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” tujuan Penelitian ini bertujuan untuk dapat membentuk suatu rancangan untuk membuat aplikasi pembelajaran bagi siswa dan memudahkan siswa untuk membantu proses pembelajaran yang ada di sekolah. Kekurangan dalam penelitian ini adalah aplikasi yang dikembangkan belum mencakup materi yang cukup variatif dan mendalam. Oleh karena itu, penulis berencana untuk menambah variasi konten, seperti video, artikel, dan animasi, agar siswa dapat memahami materi sejarah kebudayaan Islam dengan cara yang lebih menarik.

Penelitian [8] dengan judul “Pengembangan Media Video Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” tujuan Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video untuk mata pelajaran SKI. Kekurangan dalam penelitian ini adalah aplikasi hanya fokus pada penggunaan media video saja.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang tidak hanya menggunakan media video, tetapi juga mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran lainnya, seperti teks, latihan dan gambar agar siswa dapat belajar dengan berbagai cara yang lebih variatif dan menarik.

Penelitian [9] dengan judul “Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta” . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keadaan guru-guru di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta, ketersediaan dan kondisi sarana prasarana dan fasilitas yang menunjang pembelajaran di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta, proses dan langkah guru dalam mengajarkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas, penerapan dan penggunaan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas. Kekurangan dalam penelitian ini adalah fokus yang terbatas pada penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai metode pembelajaran berbasis permainan digital. Oleh karena itu, penulis berencana untuk mengembangkan aplikasi yang tidak hanya mengandalkan satu platform atau alat

bantu, tetapi juga mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran digital lainnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, seperti video, latihan dan materi berbasis teks, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan beragam.

Penelitian yang dilakukan [10] Dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi aktif dengan materi pembelajaran. Selain itu, media interaktif memberikan umpan balik langsung, yang membantu siswa memahami kemajuan mereka, meningkatkan rasa percaya diri, dan memperkuat motivasi belajar. Media pembelajaran interaktif juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Penelitian [11] dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar dan Pengetahuan Peserta Didik: Penerapan Mobile Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan mobile learning berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri Samarinda. [12] pada penelitiannya Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android menemukan bahwa fleksibilitas penggunaan Aplikasi pembelajaran ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi menuntut guru untuk lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran daring yang berfokus pada kemandirian siswa membutuhkan media yang dapat digunakan tanpa batasan waktu dan tempat, terutama dalam pembelajaran sejarah.

Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu perantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran [13]. Menurut [14] media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam

proses belajar mengajar. Menurut [15] teknologi digital yaitu teknologi yang dioperasikan dengan menggunakan sistem komputerisasi, sistem tersebut didasari dari bentuk informasi sebagai nilai numeris 0 dan 1 yang mengidentifikasi tombol hidup dan mati. Menurut [16] Pengertian sejarah secara etimologis berasal dari kata arab “syajarah” yang mempunyai arti “pohon kehidupan” dan yang kita kenal didalam bahasa ilmiah yakni History, dan makna sejarah mempunyai dua konsep yaitu: konsep sejarah yang memberikan pemahaman akan arti objektif tentang masa lampau dan sejarah menunjukan maknanya yang subjektif, karena masa lampau tersebut telah menjadi sebuah kisah atau cerita. Menurut [17] Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux.

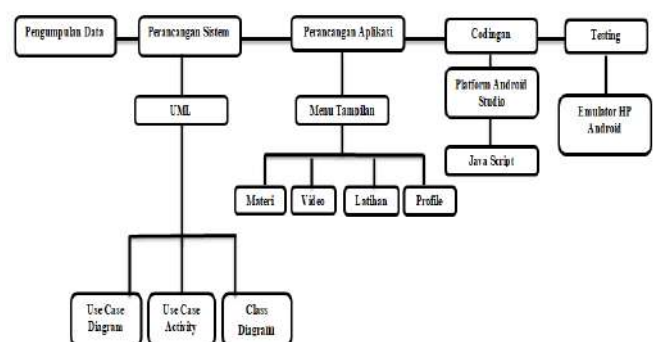
[18] Untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, guru membutuhkan variasi dalam proses mengajar. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran baru, memanfaatkan hasil dari perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang memanfaatkan platform android untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan platform android didasari karena sampai saat ini jumlah pengguna sistem operasi android di Indonesia berada di peringkat tertinggi. Hasil angket minat belajar siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88,4% yang menandakan peningkatan minat yang signifikan. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran berbasis Kodular terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa standarisasi proses dengan OMG(Object Management Group) dengan harapan UML bakal menjadi bahasa standar pemodelan pada masa yang akan datang [19].

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, data dikumpulkan untuk mendukung proses perancangan sistem menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Lokasi Tempat Penelitian dilakukan di SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur yang beralamat di Jalan Sikur Mataram KM. 40 Dusun Kebon Pancor, Kec. Sikur. Kab. Lombok Timur – Prov. Nusa Tenggara Barat. SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur.

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut : Studi

Pustaka mencakup penelaahan terhadap jurnal ilmiah, artikel, buku teks pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta sumber digital lainnya. Sebagian besar informasi diperoleh dari jurnal ilmiah dan situs-situs terpercaya di internet, sedangkan sisanya berasal dari buku cetak dan hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik ini. Observasi untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur. Adapun hal-hal yang diamati dalam observasi ini antara lain: Jadwal peserta didik dalam mengikuti pelajaran SKI, Efektivitas waktu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, Media pembelajaran yang digunakan dalam proses mengajar, Tingkat keterlibatan dan respons siswa dalam kegiatan pembelajaran serta dengan teknik Wawancara. Narasumber yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah Bapak M. Nasrin dan Ibu guru Siti Mardian mata pelajaran SKI di SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur, serta beberapa peserta didik kelas VII, VIII dan IX. Adapun informasi yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut antara lain: Peserta didik belum memiliki ketertarikan tinggi dalam membaca buku teks SKI yang ada saat ini., Media pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, Guru kesulitan menyampaikan materi SKI karena keterbatasan media yang mendukung, Sebagian siswa merasa bosan dengan cara penyampaian materi yang monoton. Struktur penelitian ini digambarkan pada Gambar 1 di bawah ini :

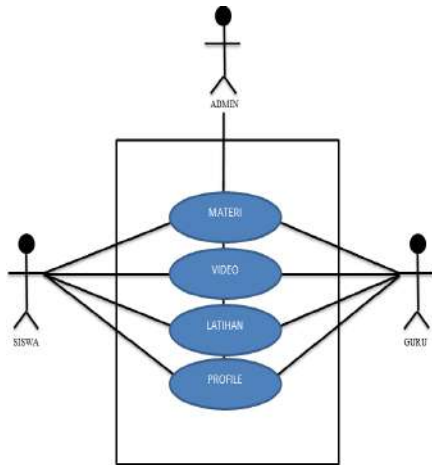


Gambar 1. Struktur Penelitian

1. Use Case Diagram

Untuk mengetahui proses yang terjadi pada Aplikasi Sejarah kebudayaan islam Berbasis Android digunakan Use Case. Diagram Use Aplikasi

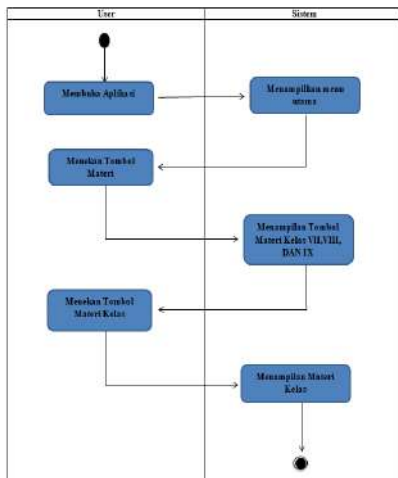
Sejarah kebudayaan islam Berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 2.



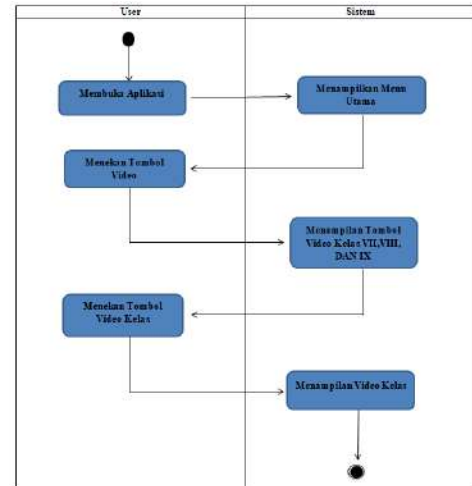
Gambar 2. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

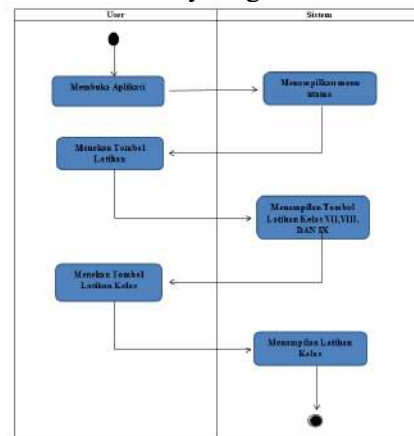
Untuk menggambarkan aliran aktifitas dari Aplikasi Sejarah kebudayaan islam Berbasis Android digunakan Activity Diagram sebagai berikut :



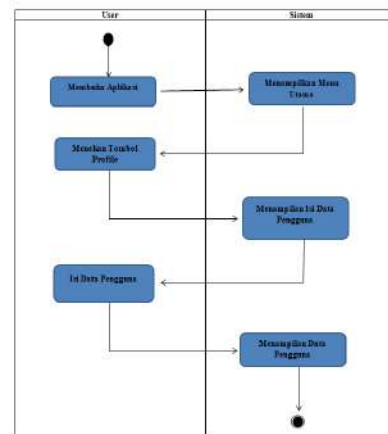
Gambar 3. Activity diagram Menu Materi



Gambar 4. Activity diagram Menu video



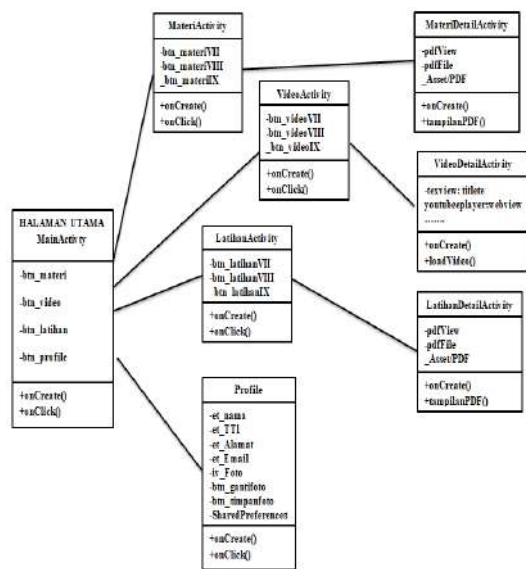
Gambar 5. Activity diagram Menu Latihan



Gambar 6. Activity diagram Menu Profile

3. Class Diagram

Class diagram menampilkan beberapa kelas-kelas yang ada dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang di kembangkan. Class diagram memberikan gambaran mengenai sistem atau perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada di dalamnya. Class Diagram dapat dilihat pada Gambar 7 :



Gambar 7. Class Diagram

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kebutuhan dan hasil perancangan yang telah dilakukan media pembelajaran digital berbasis Android untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) telah berhasil. Aplikasi ini dibuat menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java serta basis data SQLite yang telah terintegrasi di dalam Android Studio. Berikut merupakan hasil implementasi dari sistem yang telah dirancang.

Menu Home merupakan tampilan awal yang muncul saat aplikasi dijalankan. Di dalamnya terdapat empat tombol utama, yaitu Materi, Video, Latihan, dan Profil. Masing-masing tombol akan mengarahkan pengguna ke halaman sesuai dengan fungsinya. Tampilan ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menavigasi seluruh fitur yang tersedia di dalam aplikasi. Menu Home dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Menu Home

Menu Materi berisi materi pembelajaran utama untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang disusun berdasarkan jenjang kelas. Di dalamnya terdapat tiga tombol pilihan, yaitu Materi Kelas VII, Materi Kelas VIII, dan Materi Kelas IX. Pengguna dapat memilih kelas sesuai tingkatannya untuk mengakses materi yang disajikan. Menu Materi dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Menu Materi



Gambar 10. Materi Kelas VII



Gambar 11. Materi Kelas VII dan IX

Menu Materi terdiri atas beberapa elemen penting yang mendukung navigasi pengguna dalam memilih materi sesuai kelasnya.

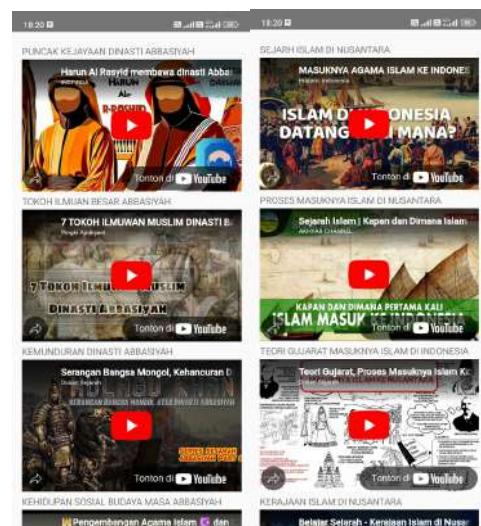
Menu Video berisi video pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan disusun berdasarkan jenjang kelas. Di dalamnya terdapat tiga tombol pilihan, yaitu Video Kelas VII, Video Kelas VIII, dan Video Kelas IX. Pengguna dapat memilih kelas sesuai tingkatannya untuk menonton video pembelajaran yang telah disediakan. Menu Video dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Materi Video



Gambar 13. Materi Video Kelas VII



Gambar 14. Materi Video Kelas VIII dan IX

Menu Latihan menyediakan soal-soal pilihan ganda sebagai sarana evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Di dalamnya terdapat tiga tombol pilihan, yaitu Latihan Kelas VII, Latihan Kelas VIII, dan Latihan Kelas IX. Pengguna dapat memilih kelas sesuai tingkatannya untuk mengerjakan soal-soal latihan yang telah disediakan. Menu Latihan dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Menu Latihan



Gambar 16. Latihan Kelas VII



Gambar 17. Latihan Kelas VIII dan IX

Menu Profil digunakan untuk menampilkan informasi pengguna yang sedang menggunakan aplikasi, baik itu guru maupun siswa. Menu ini memungkinkan pengguna untuk mengelola akun mereka secara sederhana. Informasi yang dit-

ampilkan terdiri atas nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, alamat, email, serta foto profil. Pengguna dapat mengganti foto dengan menekan tombol Ganti Foto, dan dapat mengedit serta menyimpan data melalui tombol Simpan Data. Data pengguna harus diisi atau diedit terlebih dahulu agar informasi dapat ditampilkan secara lengkap. Menu ini memiliki peran penting sebagai identitas pengguna dalam penggunaan aplikasi. Menu Profil dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Menu Profile

Pengujian dilakukan secara fungsional menggunakan emulator Android dan perangkat Android asli. Setiap fitur diuji untuk memastikan berjalan sesuai fungsinya. Hasil pengujian aplikasi penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Pengujian

Fitur	Hasil Pengujian	Keterangan
Menu Materi	Berjalan dengan baik	Teks tampil jelas
Menu Video	Video dapat diputar	Resolusi stabil
Menu Latihan Soal	Soal muncul	Tanpa error
Menu Profile	Menampilkan nama pengguna	Tanpa error
Menu Antar Menu	Lancar	Respon cepat

Dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang dirancang.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa : Aplikasi media pembelajaran SKI berbasis Android ini berhasil dikembangkan menggunakan Java dan SQLite dengan platform Android Studio. Aplikasi ini memiliki fitur utama : Materi, Video, Latihan dan Profil yang dirancang sesuai kebutuhan siswa SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur. Pengujian fungsional menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal, yaitu meningkatkan minat dan efektivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI dan Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar dan oleh siswa sebagai media belajar mandiri yang menyenangkan dan fleksibel.

Adapun saran yang diberikan penulis untuk pengembangan dan perbaikan pada aplikasi ini selanjutnya adalah : Aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur evaluasi hasil belajar, forum diskusi, dan pembaruan materi otomatis melalui internet. Perlu adanya fitur feedback dari siswa untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan aplikasi secara langsung serta sebaiknya dilakukan pengujian pada lebih banyak siswa dan guru di sekolah lain untuk mengetahui performa dan efektivitas aplikasi dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Kawasaki, Susanto. menunjukkan bahwa media digital, terutama yang berbasis aplikasi mobile, dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, 2021
- [2] Wahyudi. pembelajaran berbasis aplikasi mobile memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan fleksibilitas yang lebih tinggi, 2022.
- [3] Wardhani, D., & Lathifah, S. Pengembangan mobile learning berbasis Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran fisika (Development of Smart Apps Creator-based mobile learning as a physics learning medium). *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1, 90–95, 2021
- [4] Hidayat. Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran ini, terutama karena metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif, 2021
- [5] Prasetyo, F. aplikasi pembelajaran berbasis Android yang menyajikan materi sejarah kebudayaan Islam, 2023.
- [6] Rizki, M. aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dapat memfasilitasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam secara interaktif dan mudah diakses oleh siswa, 2022.
- [7] Dedi Putra Widi, & Rini Agustina. Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 2(4), 287–293. <https://doi.org/10.21067/jtst.v2i4.4176>, 2020.
- [8] Luqman Hakim, M. Development of Video Media in the History of Islamic Culture History. *Jurnal Pedagogik*, 06(02). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>, 2019
- [9] Samudera, A. S.. Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*, 55, 2020
- [10] Ali, S. D. Fenica, W. Aini, and A. F. Hidayat, “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2025.
- [11] H. Susanto, Membukukan Artikel Pendidikan Sejarah.
- [12] U. Islam, N. Sultan, A. Muhammad, I. Samarinda, H. Baru, and K. Samarinda, “Peningkatan Motivasi Belajar dan Pengetahuan Peserta Didik : Penerapan Mobile Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” vol. 6, no. 2, 2021, doi: 10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7970.
- [13] Magdalena, I.. media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca serta intrumennya, 2021
- [14] Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- [15] Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot : Journal of Islamic Education*, 4(2), 175. <https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>
- [16] Budiyanto, A. (2023). Perancangan Aplikasi Pembukuan Keuangan Warung Sembako Jakarta Timur Berbasis Manajemen Keuangan dengan Android. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 7(1), 90–94. <https://doi.org/10.55886/infokom.v7i1.650>
- [17] K. Sukariada, I. G. Juliana, E. Putra, and I. N. Purnama, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MEDIA UNITY 3D STUDI KASUS SD NEGERI 4 PADANGKERTA,” vol. 8, no. 1, pp. 910–917, 2024.
- [18] Sari and N. Fitriainingsih, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Sistem Komputer Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” vol. 5, no. 2, pp. 654–665, 2025.
- [19] Rahmatuloh, M., & Revanda, M. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada PT. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 54–59.

