

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Menurut Sugiyono (09297), penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa dan dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan menumbuhkan rasa semangat pada diri peserta didik dalam belajar. (Hasan 2021). Dari penjelasan di atas bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah model penelitian yang melakukan pengembangan produk dari survei kebutuhan dan mengkomersialkannya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

1. Memfasilitasi pemahaman konsep: Media pembelajaran dapat membantu pembelajar memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara menyajikan informasi secara visual atau interaktif. Misalnya, penggunaan animasi atau simulasi dalam media pembelajaran dapat membantu pembelajar memahami konsep ilmiah atau mekanisme yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016)
2. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pembelajar dan memotivasi mereka untuk belajar. Media seperti video, game, atau simulasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Kapp, K. M. (2012).
3. Membantu memvisualisasikan konsep abstrak: Beberapa konsep dalam pembelajaran, seperti abstraksi matematika atau konsep ilmiah, dapat sulit dipahami secara konseptual. Media pembelajaran, seperti diagram, grafik, atau model 3D, dapat membantu pembelajar memvisualisasikan dan memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik. Sumber literatur: Mayer, R. E. (2009).
4. Meningkatkan retensi dan pemahaman: Penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menarik dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman pembelajar. Media yang disajikan dengan cara yang menarik dan melibatkan multi-indra (visual, auditif, dan kinestetik) dapat memperkuat pengalaman belajar. Sumber literatur: Mayer, R. E. (2001).

5. Mendorong kolaborasi dan interaksi: Media pembelajaran berbasis teknologi dapat memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara pembelajar. Melalui fitur-fitur seperti forum diskusi, komentar, atau penggunaan media sosial, pembelajar dapat berinteraksi, berbagi pendapat, dan memperluas pemahaman mereka melalui diskusi dengan sesama pembelajar. Jonassen, D. H., Davidson, M., Collins, M., Campbell, J., & Haag, B. B. (1995)

c. Jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual: Termasuk gambar, diagram, grafik, peta, ilustrasi, foto, dan video. Media visual dapat membantu memvisualisasikan konsep, memperjelas informasi, dan meningkatkan pemahaman visual.
2. Media Audio: Termasuk rekaman suara, narasi, musik, lagu, dan efek suara. Media audio digunakan untuk menyampaikan informasi secara auditif dan dapat meningkatkan pemahaman melalui pendengaran.
3. Media Audiovisual: Merupakan kombinasi antara media visual dan audio. Contohnya adalah presentasi slide dengan narasi suara, video pembelajaran, animasi, dan film pendek. Media audiovisual menggabungkan kekuatan visual dan auditif untuk menyampaikan informasi dengan lebih menarik dan efektif.
4. Media Interaktif: Termasuk simulasi, game edukatif, program komputer, dan aplikasi berbasis teknologi. Media interaktif memungkinkan pembelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, melakukan eksplorasi, dan mendapatkan umpan balik langsung.

5. Media Teks: Termasuk buku teks, artikel, panduan, lembar kerja, dan materi bacaan. Media teks adalah media yang menggunakan kata-kata tertulis untuk menyampaikan informasi dan konsep kepada pembelajar.
6. Media Realia: Merupakan penggunaan objek nyata dalam pembelajaran, seperti model 3D, alat peraga, artefak budaya, atau contoh fisik dari benda atau konsep yang dipelajari. Media realia membantu pembelajar untuk melihat dan menyentuh objek nyata yang relevan dengan materi pembelajaran.
7. Media Proyeksi: Termasuk overhead projector, slide transparansi, atau proyektor multimedia. Media proyeksi digunakan untuk memproyeksikan gambar atau teks ke permukaan yang lebih besar, seperti layar atau dinding, sehingga dapat dilihat oleh semua peserta pembelajaran.
8. Media Online dan Digital: Termasuk video pembelajaran online, kursus daring, aplikasi pembelajaran berbasis web, dan platform pembelajaran virtual. Media online dan digital memanfaatkan teknologi internet dan perangkat digital untuk memberikan akses pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. (Muttaqin and Darodjat 2019).

d. Prinsip Pemilihan Media pembelajaran

Prinsip Pemilihan Media pembelajaran diantaranya

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran: Pilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah memvisualisasikan konsep, pilih media visual yang dapat memperjelas dan memvisualisasikan informasi dengan baik.

2. Pertimbangkan materi yang akan disampaikan: Perhatikan jenis materi pembelajaran yang akan disampaikan dan pilih media yang dapat mempresentasikan informasi tersebut dengan jelas. Misalnya, jika materi tersebut terkait dengan proses atau mekanisme yang kompleks, media interaktif atau simulasi dapat membantu pemahaman pembelajar.
3. Perhatikan karakteristik pembelajar: Pertimbangkan karakteristik peserta pembelajaran seperti usia, latar belakang, tingkat kognitif, dan gaya belajar. Pilih media yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pembelajar, agar mereka dapat terlibat dan memahami materi dengan lebih baik.
4. Pastikan ketersediaan dan aksesibilitas media: Pastikan media yang dipilih tersedia dan mudah diakses oleh peserta pembelajaran. Pertimbangkan faktor seperti ketersediaan perangkat atau infrastruktur yang dibutuhkan, serta kemudahan akses untuk semua peserta pembelajaran.
5. Pilih media yang efektif dan efisien: Pilih media yang telah terbukti efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perhatikan juga efisiensi penggunaan media tersebut, baik dari segi biaya, waktu, atau tenaga yang diperlukan.
6. Gunakan media yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi: Pilih media yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pembelajar. Media yang menarik minat pembelajar, seperti video, simulasi, atau game edukatif, dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan minat mereka terhadap materi pembelajaran.
7. Kombinasikan berbagai jenis media: Gunakan variasi media pembelajaran seperti media visual, audio, audiovisual, dan interaktif. Penggunaan berbagai

jenis media dapat membantu memenuhi kebutuhan pembelajar yang berbeda-beda dan meningkatkan pemahaman melalui multi-indra.

8. Memungkinkan evaluasi dan umpan balik pembelajaran: Pilih media yang memungkinkan adanya evaluasi pembelajaran dan umpan balik langsung. Media yang memungkinkan pembelajar untuk menguji pemahaman mereka dan mendapatkan umpan balik dapat membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar.
9. Dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip ini, pemilihan media pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang diinginkan. (Multtaqin and Darodjat 2019).

2. Pembelajaran Kemuhammadiyah di SMK

Pendidikan Kemuhammadiyah merupakan mata pelajaran yang harus ada di lembaga pendidikan yang dibawah naungan Muhammadiyah. Pendidikan Al-Islam Kemuhammadiyah ada dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Semua lembaga pendidikan di bawah naungan Al- Islam Kemuhammadiyah. Pendidikan Al-Islam Kemuhammadiyah merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan awal mengenai Muhammadiyah dan apa saja yang ada di dalam Muhammadiyah.¹

Pelajaran Kemuhammadiyah memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang banyak hal, tentang perjuangan pendidikan dan mengenai hal yang

¹ Pendidikan Kemuhammadiyah, <http://www.perpustakaanuning.co.id/2015/12/pengertian-pendiakan-kemuhammadiyah.html>, di akses pada tanggal 1 Juni 2023

mencakup dalam lingkungan Muhammadiyah. Adanya mata pelajaran Kemuhammadiyah pasti terdapat suatu tujuan tersendiri bagi

a. Tujuan Pendidikan Muhammadiyah

Muhammadiyah yaitu sebuah persyarikatan gerakan dakwah amar makruf nahimunkar dan tajdid. Bergerak bukan saja dalam bidang dakwah, ekonomi, budaya, sosial, kesehatan, hukum, politik tetapi juga dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, Muhammadiyah telah berhasil membangun sekolah-sekolah mulai dari tingkat Bustanul Athfal sampai dengan perguruan tinggi yang tersebar hampir diseluruh penjuru tanah air. Lembaga pendidikan yang dibangunnya tidak sekedar membangun, menonjolkan identitas, mencari popularitas tetapi memiliki tujuan, arah dan dasar-dasar pendidikan.

Tujuan pendidikan Muhammadiyah yaitu untuk mewujudkan manusia muslim yang bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, percaya kepada diri sendiri, cinta tanah air, berguna bagi masyarakat dan negara serta beramal menuju terwujudnya masyarakat Islam yang sebenar-benarnya. Arah pendidikannya yaitu untuk meningkatkan kualitas individual, sosial kemasyarakatan dan alam lingkungan. Sedangkan dasar-dasar pendidikannya yaitu *tajdid*, kemasyarakatan, aktivitas, kreativitas dan optimisme. Ja'far Siddik (2009)

b. Materi Kemuhammadiyah

Materi kemuhammadiyah menyoroti prinsip-prinsip, ajaran, dan nilai-nilai yang menjadi dasar gerakan Muhammadiyah. Berikut adalah beberapa kesimpulan penting dari materi kemuhammadiyah:

1. Kemuhammadiyah sebagai gerakan reformis: Muhammadiyah adalah gerakan reformis Islam yang didirikan oleh KH Ahmad Dahlan pada tahun 1912. Gerakan ini bertujuan untuk mengembalikan umat Islam pada ajaran asli Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Hadis.
2. Keadilan sosial: Salah satu prinsip kemuhammadiyah adalah keadilan sosial. Muhammadiyah mendorong keadilan dalam segala aspek kehidupan, termasuk distribusi kekayaan, akses pendidikan, dan perlindungan hak asasi manusia.
3. Pendidikan sebagai sarana perubahan: Pendidikan menjadi salah satu fokus utama Muhammadiyah. Gerakan ini meyakini bahwa pendidikan adalah sarana untuk meningkatkan kualitas hidup dan mendorong perubahan positif dalam masyarakat.
4. Islam sebagai agama yang ramah dan toleran: Kemuhammadiyah menekankan Islam sebagai agama yang ramah, toleran, dan inklusif. Gerakan ini mempromosikan dialog antarumat beragama, saling pengertian, dan kerjasama antarumat beragama dalam membangun masyarakat yang harmonis.
5. Keberagaman dan inklusivitas: Muhammadiyah menghargai keberagaman dalam masyarakat dan mengadvokasi inklusivitas. Gerakan ini memperjuangkan hak-hak semua individu tanpa memandang latar belakang etnis, agama, atau budaya.
6. Kebersihan dan kesehatan: Kemuhammadiyah menekankan pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan sebagai bagian dari ajaran Islam.

Gerakan ini mempromosikan gaya hidup sehat, kebersihan lingkungan, dan kesadaran akan pentingnya menjaga tubuh sebagai amanah dari Allah.

7. Pemberdayaan masyarakat: Muhammadiyah berkomitmen untuk mendorong pemberdayaan masyarakat. Gerakan ini berupaya memberikan akses pendidikan, kesehatan, dan sumber daya lainnya kepada masyarakat yang kurang mampu.

Kesimpulan tersebut merupakan gambaran umum tentang materi kemuhammadiyah. Penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang gerakan Muhammadiyah dan nilai-nilai yang dianutnya melalui sumber-sumber yang lebih terperinci dan otoritatif.

c. Metode Pembelajaran Kemuhammadiyah

Berikut adalah beberapa metode pembelajaran yang umum digunakan dalam konteks kemuhammadiyah.

1. Metode Ceramah: Melibatkan penyampaian materi oleh seorang pembicara yang kompeten dalam bidangnya. Ceramah digunakan untuk menyampaikan ajaran-ajaran agama, nilai-nilai kemuhammadiyah, dan pemahaman tentang Islam secara umum.
2. Metode Diskusi: Melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dan fasilitator pembelajaran. Peserta didik diajak untuk berbagi pendapat, bertukar ide, dan menggali pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai kemuhammadiyah serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Metode Studi Kasus: Melibatkan pemaparan kasus-kasus nyata yang berkaitan dengan isu-isu sosial, moral, atau keagamaan. Peserta didik diberi kesempatan untuk menganalisis kasus tersebut berdasarkan nilai-nilai kemuhammadiyah dan mencari solusi yang sesuai dengan ajaran Islam.
4. Metode Proyek: Melibatkan pengerjaan proyek atau tugas yang mengharuskan peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai kemuhammadiyah dalam kegiatan nyata. Misalnya, proyek sosial, proyek lingkungan, atau proyek pengabdian masyarakat yang berlandaskan pada prinsip-prinsip kemuhammadiyah.
5. Metode Simulasi: Melibatkan penggunaan situasi atau permainan yang diciptakan secara artifisial untuk mensimulasikan pengalaman nyata. Simulasi dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai kemuhammadiyah dan memberikan latihan dalam menghadapi tantangan atau keputusan yang berkaitan dengan ajaran Islam dan
6. Metode Multimedia: Menggunakan media visual, audio, dan interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran kemuhammadiyah. Penggunaan multimedia seperti video, presentasi slide, atau aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar dan memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks. (N Mariyaningsih, M Hidayati – 2018)
- 7.

d. Media Pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android

Media Pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android merupakan suatu media berbasis Android yang digunakan sebagai media pembelajaran Mata Pelajaran Kemuhammadiyah. Di era digital saat ini, ponsel cerdas (HP) telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa SMK. Untuk memanfaatkan potensi teknologi ini dalam pembelajaran, penulis telah mengembangkan Media Pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android yang dirancang khusus untuk siswa SMK, terutama SMK Muhammadiyah 1 Sirampog Kab. Brebes

Melalui aplikasi Materi Ajar, siswa dapat mengakses berbagai konten pembelajaran tentang ajaran Islam, sejarah Muhammadiyah, dan nilai-nilai kemuhammadiyah. Aplikasi ini menyediakan video pembelajaran, artikel, kuis interaktif, dan konten multimedia lainnya yang dirancang untuk memudahkan pemahaman dan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi kemuhammadiyah.

Peserta dapat mengakses kumpulan ceramah, kajian, atau tausiyah dari para ulama Muhammadiyah atau pembicara yang berkompeten. Aplikasi ini menyajikan konten yang inspiratif dan mendalam, memberikan pemahaman yang lebih luas tentang nilai-nilai Islam dan kemuhammadiyah kepada siswa. Mereka dapat mengakses materi kajian dengan mudah melalui ponsel cerdas mereka, yang membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Kuis Interaktif dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang ajaran Islam, nilai-nilai kemuhammadiyah, dan sejarah Muhammadiyah. Siswa dapat mengikuti kuis ini secara interaktif melalui ponsel mereka, menguji pengetahuan mereka dan mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan.

Dengan memanfaatkan Media Pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android, siswa SMK dapat memanfaatkan ponsel cerdas mereka sebagai alat pembelajaran yang efektif dan bermanfaat. Melalui akses mudah dan konten yang relevan, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan kecintaan mereka terhadap ajaran Islam serta nilai-nilai kemuhammadiyah, memperkuat identitas keagamaan mereka, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran secara menyenangkan dan interaktif.

B. Kajian Penelitian yang relevan

Penulis melakukan penelusuran dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, didapati beberapa penelitian-penelitian yang relevan, khususnya keterkaitan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android. Namun ada beberapa aspek yang menjadi perbedaan diantaranya, kajian materi dan produk yang dikembangkan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Miftah Thoha Muhaimin, mahasiswa Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga 2018, dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Android untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 1 Kalasan. Penelitian yang dilakukan Miftah dengan mengadaptasi version Borg and Gall dan Dick and Carey

yang menjadi empat bagian yaitu studi pendahuluan, analisis kurikulum, pengembangan produk media pembelajaran, dan evaluasi produk. Pengembangan media pembelajaran ini diproduksi dengan menggunakan software program Adobe Animate CC 2018 dengan pokok kajian materi pernikahan (Eko 2016; Mahsunah n.d.).

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada kemandirian belajar, dengan nilai signifikan dari kemandirian belajar sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0.025. jika dikonversikan dengan nilai t-tabel = 2,01, harga statistik t-hitung =4,923 atau melebihi harga kritiknya.10 Adapun letak perbedaannya, dari segi produk yang dikembangkan, penelitian terdahulu mengembangkan produk adobe animate sedangkan penelitian ini mengembangkan produk adobe flash CS6. Letak persamaan pada penelitian dahulu terdapat perbedaan mengenai aplikasi media yang digunakan, namun aplikasi berbasis Kemuhammadiyah Pendidikan dan Android yang terupdate.

Penelitian tersebut dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Mata Pelajaran PAI dan Hasil Belajar Siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 tahapan (dikembangkan oleh Borg dan Gall). Penelitian saat ini memiliki beberapa perbedaan, seperti bahan yang akan dikembangkan, desain produk, tujuan/hasil yang ingin dicapai. *Affinity* merupakan aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan smartphone/gadget sebagai media proses pembelajaran (Mahsunah n.d.). Letak perbedaan pada penelitian dahulu terdapat

perbedaan mengenai aplikasi media yang digunakan dan pada aplikasi yang peneliti kembangkan yaitu Pengembangan media Pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android pada SMK Muhammadiyah terdapat perbedaan dimana konten materi dapat diupdate oleh pengajar pada sisi admin server.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Android sebagai media belajar untuk peserta didik ?
2. Bagaimana system kerja dan tata cara penggunaan dari Media Pembelajaran Berbasis Android meliputi kemudahan, pengalaman pengguna dan efektifitasnya?
3. Bagaimana tingkat efektifitasnya sebagai media pembelajaran ditinjau dari (1) ahli materi, (2) ahli media, dan (3) pengguna.

D. Kerangka Pikir

Dalam pengembangan produk ini, fokus utama adalah pada media pembelajaran berbasis Android yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik. Penggunaan media berbasis Android dipilih dengan pertimbangan bahwa hal ini dapat menjadi faktor penunjang semangat belajar peserta didik dan menjadi indikator keberhasilan serta kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan harapan yang diinginkan. Media ini juga memiliki kelebihan dalam menarik perhatian peserta didik, yang pada gilirannya dapat membangkitkan motivasi belajar dan menciptakan pengalaman interaksi sosial dengan tokoh Muhammadiyah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android dalam kegiatan pembelajaran Kemuhammadiyah, dengan harapan bahwa

hal ini akan membantu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara menyeluruh.

Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android mempertimbangkan beberapa faktor penting. Pertama, media ini diharapkan mampu memberikan aksesibilitas yang lebih baik kepada peserta didik, dengan memanfaatkan teknologi yang sudah sangat umum digunakan seperti smartphone Android. Penggunaan media berbasis Android akan memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Pengembangan media pembelajaran ini juga memperhatikan aspek keberlanjutan dan efektivitas dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Dengan menggunakan teknologi yang menarik dan interaktif, media ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media berbasis Android juga memungkinkan adanya interaksi sosial yang lebih luas, di mana peserta didik dapat berinteraksi dengan tokoh Muhammadiyah dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai dan prinsip-prinsip Muhammadiyah.

Penelitian ini penting untuk mencatat bahwa pengembangan media pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android juga memperhatikan hak cipta dan kebijakan yang berlaku. Produk media ini akan didesain sedemikian rupa untuk memastikan bahwa hak cipta terlindungi dan sumber materi yang digunakan telah mencantumkan kredit dan pengakuan yang sesuai. Selain itu, media ini juga akan

menyediakan informasi kontak dan dukungan bagi peserta didik yang membutuhkan bantuan atau memiliki pertanyaan terkait produk tersebut, sehingga memberikan pengalaman belajar yang holistik dan berkelanjutan.

Mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, pengembangan media pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android menjadi langkah yang penting dan relevan dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran kemuhammadiyah. Melalui implementasi yang tepat, diharapkan bahwa penggunaan media ini akan memberikan manfaat yang optimal dalam mengembangkan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran dan memperkuat keterkaitan mereka dengan prinsip-prinsip Muhammadiyah. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin media pembelajaran berbasis Android menerapkan media pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis android dalam kegiatan pembelajaran Kemuhammadiyah yang nantinya dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Gambar 2.1. Alur kerangka pikir pengembangan media pembelajaran Kemuhammadiyah berbasis Android

