

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan oleh siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Di dalam bahan ajar memuat materi tentang pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dicapai oleh siswa terkait dengan kompetensi dasar tertentu. Oleh karena itu, bahan ajar digunakan oleh siswa dan guru tujuannya untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.¹

Selain itu bahan ajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena dengan bahan ajar siswa diharapkan mampu menguasai materi yang sedang dipelajarinya. Untuk saat ini bahan ajar yang praktis dan mudah digunakan oleh siswa dalam mengakses informasi dimanapun dan kapanpun tanpa harus belajar disekolah, contohnya bahan ajar tersebut dapat digunakan untuk belajar mandiri dirumah dengan memanfaatkan teknologi, seperti bahan ajar yang berbasis digital atau elektronik, yang didalamnya memuat materi pembelajaran.²

Berhubungan dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, tidak dapat dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Terutama

¹ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 1.

² Devi Saraswati, "Pembuatan Bahan Ajar *E-Magazine* Materi Sistem Gerak Untuk Siswa Madrasah Aliyah," *EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 2 (2022): 50, <https://doi.org/10.30631/edubio.v6i1.31>.

dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan hal tersebut, lembaga pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar yang berbasis digital.³

Selain itu dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik, guru juga perlu memberikan landasan dengan sumber ajaran agama, sesuai dengan firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.⁴

Oleh karena itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru harus dirancang dengan semenarik mungkin, misalnya dengan mengembangkan bahan ajar yang berbasis digital sebagai sarana belajar yang didesain untuk membantu proses pembelajaran, baik dikelas maupun diluar kelas yang dapat ditampilkan dalam format digital, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu bahan ajar digital

³ Unik Hanifah dan Niar Agustin Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 124, <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemah* (Bandung: Penerbit Jabaal, 2010), 267.

lebih mudah dibagikan, praktis dalam penggunaannya dan siswa juga dapat belajar secara mandiri.⁵

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang didalamnya mengarahkan siswa untuk mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang nantinya dapat dijadikan sebagai dasar pandangan hidup (*way of life*). Selain itu, mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam juga akan membentuk watak dan kepribadian siswa, karena secara tidak langsung mereka akan mendapatkan pelajaran yang sangat penting dari kisah suatu tokoh atau generasi terdahulu.⁶

Salah satu ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah sebagaimana tercantum dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 yaitu terkait peran umat Islam pasca kemerdekaan. Pada materi tersebut terdapat capaian yang harus ditempuh, yaitu siswa mampu menganalisis peran umat Islam pasca kemerdekaan sebagai inspirasi muslim yang berwawasan global serta adaptif dalam menghadapi masa kini dan masa yang akan datang.⁷

Pada kenyataannya siswa kesulitan dalam memahami pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kurangnya pemahaman tersebut disebabkan karena mata

⁵ Nina Fitriya Yulaika, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 69, <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.

⁶ Ahmad Suryadi, *Sejarah Kebudayaan Islam: Teori, Prosedur, Dan Ruang Lingkupnya* (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2023), 8.

⁷ Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211, *Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah* (Jakarta: Direktur Jenderal Pendidikan Islam, 2022), 90.

pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki cakupan bahasan materi yang sangat luas, sementara waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran juga terbatas. Penyampaian materi ajar yang dilaksanakan dengan metode ceramah dan bahan ajar yang kurang bervariasi menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi-materi yang telah disampaikan.

Oleh karena itu, pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya pada materi peran umat Islam pasca kemerdekaan penting untuk dipelajari dengan menggunakan bahan ajar yang menarik dan praktis, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Di era modern ini, sangat tepat jika disediakan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi atau yang berbasis digital, karena dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut, akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga memotivasi siswa untuk semangat belajar.⁸ Selain itu seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sejarah menunjukkan fungsinya yang sejajar dengan disiplin ilmu bagi kehidupan manusia saat ini dan akan datang. Sejarah bukan hanya sebatas kisah biasa, karena di dalamnya memuat pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa peristiwa pada masa lampau terjadi.⁹

Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surah Yusuf ayat 111 yang berbunyi.

⁸ Unik Hanifah Salsabila, dkk, "Manfaat Teknologi Bagi Mata Pelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 131, <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.93>.

⁹ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), 10.

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيقًا الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلًا
كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman.¹⁰

Ayat Al-Quran tersebut menjelaskan terkait pentingnya mempelajari sejarah terutama sejarah Islam bagi kehidupan manusia.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bojonegoro, bahwa penggunaan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI ini belum diterapkan, dan masih terpaku pada buku pelajaran, slide powerpoint dan pemutaran video, yang menyebabkan sebagian siswa kurang memahami materi pembelajaran.

Namun, di dalam madrasah tersebut sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, tersedianya jaringan *Wi-Fi* yang sudah ada, dan siswa juga diperbolehkan membawa *smartphone* atau android dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, guru belum memanfaatkan sarana dan prasarana

¹⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemah* (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), 235.

tersebut untuk mengembangkan bahan ajar yang berbasis digital dalam proses pembelajaran.¹¹

Mengatasi permasalahan diatas, maka dibutuhkan bahan ajar yang berbasis digital tersebut. Bahan ajar berbasis digital jika diterapkan dilembaga pendidikan, maka akan membantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berbasis digital yaitu berupa *e-magazine*. Dimana *e-magazine* ini bisa digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya terkait peran umat Islam pasca kemerdekaan.

E-Magazine merupakan majalah elektronik yang penggunaannya tidak perlu dicetak, namun cukup disebarluaskan melalui link yang dapat diakses dengan bantuan smartphone, laptop, atau computer dan media elektronik lainnya.¹² Di dalam *e-magazine* ini menampilkan fitur yang lebih menarik dibandingkan buku cetak, penggunaannya praktis dan mudah untuk dibawa serta digunakan dimana saja dan kapan saja. *E-Magazine* ini dilengkapi dengan ringkasan materi, gambar atau foto, video pembelajaran, berlatih soal, dan quiz atau game.

E-Magazine ini didesain dengan menggunakan aplikasi canva, sedangkan pembentukannya menjadi majalah elektronik menggunakan aplikasi buku flip

¹¹ Siti Lilik Zulaikhoh, Wawancara dilakukan oleh Oky Dwi Ningsih terkait proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI, pada tanggal 27 Januari 2024 di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bojonegoro.

¹² Nurhasanah, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar E-Magazine Dengan Pendekatan SAVI Pada Materi Dinamika Litosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan," *J-PIPS: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 9, no. 1 (2022): 16, <https://doi.org/10.18860/jpips.v8i2.17146>.

simplebooklet. Canva merupakan aplikasi desain grafis, yang digunakan untuk membuat berbagai jenis desain dengan mudah, karena didalam aplikasi canva terdapat berbagai templet yang dapat disesuaikan.¹³ Sedangkan flip simplebooklet merupakan aplikasi untuk mengeflipkan agar menjadi sebuah lembaran yang menarik.¹⁴ Di simplebooklet kita juga dapat menambahkan audio, link, dan video pembelajaran. Adapun kelebihan dari penggunaan *e-magazine* yaitu memudahkan siswa untuk lebih memahami materi yang dibawakan, membuat siswa tidak merasa jenuh, karena didalam *e-magazine* ini penyajian materi disetiap halaman didesain dengan grafis yang beragam.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik membuat pengembangan bahan ajar berupa *e-magazine* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi peran umat Islam pasca kemerdekaan, sebagai inovasi bahan ajar yang bisa menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, bahan ajar *e-magazine* ini diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian yaitu **“Pengembangan *E-Magazine* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran SKI Materi Peran Umat Islam Pasca Kemerdekaan Kelas XI di MAN 4 Bojonegoro”**.

¹³ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD,” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 103, <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

¹⁴ Atiko, *Booklet, Brosur, Dan Poster* (Gresik: Caremedia Communication, 2019), 28.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *e-magazine* berbasis android pada mata pelajaran SKI materi peran umat Islam pasca kemerdekaan kelas XI di MAN 4 Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan dari segi materi, desain, keterbacaan, dan kepraktisan *e-magazine* berbasis android pada mata pelajaran SKI materi peran umat Islam pasca kemerdekaan kelas XI di MAN 4 Bojonegoro?

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan *e-magazine* berbasis android pada mata pelajaran SKI materi peran umat Islam pasca kemerdekaan kelas XI di MAN 4 Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari segi materi, desain, keterbacaan, dan kepraktisan *e-magazine* berbasis android pada mata pelajaran SKI materi peran umat Islam pasca kemerdekaan kelas XI di MAN 4 Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dapat dijadikan sebagai sumber atau referensi tambahan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tuntunan perkembangan teknologi saat ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan teori dan pedoman bagi penelitian selanjutnya. Selain itu juga dapat menambah wawasan terkait bagaimana proses mengembangkan *e-magazine* dan kelayakan penggunaan *e-magazine* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi peran umat Islam pasca kemerdekaan.

b. Bagi Guru

Bahan ajar *e-magazine* ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi untuk meningkatkan kreatifitas dalam mengajar dan menarik bagi siswa. Selain itu, bahan ajar *e-magazine* ini bisa digunakan sebagai variasi dalam proses pembelajaran agar tidak monoton.

c. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat beradaptasi dengan dunia digital yang terus berkembang melalui pengalaman pembelajaran berbasis

teknologi. Selain itu, akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan, dan siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menambah minat membaca dan motivasi untuk belajar.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah variasi bahan ajar yang berbasis digital, berupa *e-magazine* berbasis android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Bojonegoro.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Komponen dan spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar digital berupa *e-magazine* berbasis android.
2. Bahan ajar yang dikembangkan memuat materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Peran Umat Islam Pasca Kemerdekaan kelas XI di MAN 4 Bojonegoro.
3. Bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan Capaian Kompetensi (CP) yang ada di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 4 Bojonegoro.
4. Bahan ajar yang dikembangkan memuat ringkasan materi, gambar atau foto, quiz atau *games*, berlatih soal, kata atau kalimat penting dan video

pembelajaran yang disajikan langsung maupun dalam bentuk QR code yang terhubung dengan aplikasi *Youtube*.

5. Bahan ajar yang dikembangkan didesain menggunakan aplikasi *canva* dan selanjutnya menggunakan flip simplebooklet untuk mengeflipkan dan membuat *link* majalah.
6. Bahan ajar *e-magazine* berbasis *android* ini dapat disebarakan melalui link dan QR kode yang dibagikan.
7. Bahan ajar *e-magazine* berbasis *android* ini dapat diakses secara online melalui smartphone, laptop, dan komputer.
8. Bahan ajar *e-magazine* berbasis android ini bisa digunakan oleh peserta didik saat pembelajaran maupun diluar jam pembelajaran.
9. Bahan ajar *e-magazine* berbasis android ini digunakan oleh peserta didik kelas XI di MAN 4 Bojonegoro pada saat pembelajaran SKI.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan yang menjadi fokus pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-magazine* berbasis android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui aplikasi *canva* dan flip simplebooklet.
2. Bahan ajar *e-magazine* berbasis android hanya bisa diakses secara *online*.
3. Materi yang dipilih yaitu peran umat Islam pasca kemerdekaan.
4. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI-4 MAN 4 Bojonegoro.
5. Lokasi penelitian ini di MAN 4 Bojonegoro.

G. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dalam penelitian dan pengembangan ini:

1. *E-Magazine* merupakan bahan ajar buku majalah yang berbentuk elektronik, yang dapat digunakan untuk referensi dalam proses pembelajaran, karena didalamnya memuat ringkasan materi, gambar atau foto, video pembelajaran dan quiz atau game yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar, baik di dalam jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran.
2. Android merupakan sistem operasi yang dirancang untuk smartphone, yang memiliki linux untuk menjadi dasar dari sistem operasi android.¹⁵
3. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang mengarahkan siswa untuk membentuk watak dan kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh teladan, sehingga terbentuk watak dan kepribadian yang luhur.¹⁶
4. Peran Umat Islam pasca Kemerdekaan merupakan peran yang dilakukan tokoh umat Islam pada pasca kemerdekaan yaitu pada masa orde lama, orde baru dan reformasi.

H. Orisinalitas Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mencari beberapa referensi penelitian terdahulu, yang berhubungan dengan majalah digital atau e-

¹⁵ Syafril Fachri Pane, dkk, *Pengembangan Smart Conveyor Dengan Arduino (Menggunakan GPS Tracking Berbasis Android)* (Bandung: Penerbit Buku Pedia, 2022), 53.

¹⁶ Dadan Nurulhaq dan Titin Supriastuti, *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Bandung: CV Cendekia Press, 2020), 81.

magazine. Penelitian terdahulu dipaparkan oleh peneliti secara rinci pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nurhasanah, Budi Handoyo, Listyo Yudha Irawan, <i>Pengembangan Bahan Ajar E-Magazine dengan Pendekatan SAVI pada Materi Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan</i> , 2022. ¹⁷	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar <i>e-magazine</i> dengan pendekatan SAVI pada materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan sangat layak dan valid digunakan untuk pembelajaran geografi pada materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan, karena berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh validator ahli bahan ajar, materi dan bahasa rata-rata mendapatkan skor 85,98%, sedangkan rata-rata hasil tanggapan siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan <i>e-magazine</i> sebagai bahan ajar 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan bahan ajar <i>e-magazine</i> dengan pendekatan SAVI, sedangkan peneliti sekarang mengembangkan bahan ajar <i>e-magazine</i> berbasis android. 2. Ruang lingkup di SMA Negeri 2 Malang, sedangkan penelitian sekarang berada di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bojonegoro. 3. Subyek penelitian ini siswa kelas XI IPS 3, sedangkan untuk penelitian sekarang subyeknya siswa kelas XI 4. 4. Menggunakan mata pelajaran Geografi terkait materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan, sedangkan untuk penelitian sekarang menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terkait materi peran umat Islam pasca kemerdekaan.

¹⁷ Nurhasanah, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar E-Magazine Dengan Pendekatan SAVI Pada Materi Dinamika Litosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 9, no. 1 (2022), 24, <https://doi.org/10.18860/jpips.v8i2.17146>.

		dan guru mendapatkan skor 92,45%.		
2	Putri Nur Alfiah, Edwita, A, R. Supriatna, <i>Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sifat-sifat Cahaya Kelas IV SD</i> , 2022. ¹⁸	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>e-magazine</i> berbasis pendekatan saintifik layak digunakan pada pembelajaran IPA khususnya terkait materi sifat-sifat cahaya kelas IV SD, karena berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 96,42%, ahli materi mendapatkan skor 82,50 %, dan ahli bahasa mendapatkan skor 95%.	1. Menggunakan model pengembangan ADDIE 2. Mengembangkan <i>e-magazine</i>	1. Ruang lingkup di Sekolah Dasar, sedangkan untuk penelitian sekarang berada di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bojonegoro. 2. Subyek penelitian ini peserta didik kelas IV, sedangkan untuk penelitian sekarang subyeknya peserta didik kelas XI 4. 3. Menggunakan mata pelajaran IPA terkait materi, sedangkan materi sifat-sifat cahaya, sedangkan untuk penelitian sekarang menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terkait materi peran umat Islam pasca kemerdekaan.
3	Indah Ulfiyani Ramli, Surti Kurniasih, Desti Herawati, <i>Pengembangan E-Magazine untuk Meningkatkan Keterampilan Argumentasi Siswa pada Materi Pembelajaran Virus</i> , 2023. ¹⁹	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan <i>e-magazine</i> untuk meningkatkan keterampilan argumentasi siswa pada materi pembelajaran virus sangat layak digunakan, karena berdasarkan	1. Mengembangkan <i>e-magazine</i> sebagai bahan ajar 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE	1. Ruang lingkup di SMA Negeri 1 Cibadak, sedangkan untuk penelitian sekarang berada di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bojonegoro. 2. Subyek penelitian ini siswa kelas X 1, sedangkan untuk penelitian sekarang subyeknya siswa kelas XI 4. 3. Menggunakan mata pelajaran Biologi terkait materi

¹⁸ Putri Nur Alfiah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV SD," *Efektor* 9, no. 2 (2022), 241, <https://doi.org/10.29407/e.v9i2.17067>.

¹⁹ Indah Ulfiyani Ramli, dkk, "Pengembangan E-Magazine Untuk Meningkatkan Keterampilan Argumentasi Siswa Pada Materi Pembelajaran Virus," *Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi* 5, no. 1 (2023), 10, <https://doi.org/10.37301/esabi.v5i1.38>.

		hasil validasi ahli bahan ajar mendapatkan skor 91,25%, ahli materi mendapatkan skor 87,25%, dan ketrampilan argumentasi peserta didik juga mengalami peningkatan setelah diberikan bahan ajar <i>e-magazine</i> , peningkatan terlihat pada <i>post test</i> .		pembelajaran virus, sedangkan untuk penelitian sekarang menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terkait materi peran umat Islam pasca kemerdekaan.
--	--	---	--	--

Setelah memaparkan terkait penelitian terdahulu, selanjutnya peneliti memaparkan posisi penelitian saat ini yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun Penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi, Oky Dwi Ningsih, 2024	Pengembangan <i>E-Magazine</i> Berbasis Android Pada Mata Pelajaran SKI Materi Peran Umat Islam Pasca Kemerdekaan Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bojonegoro.	<i>E-Magazine</i> Berbasis Android Pada Mata Pelajaran SKI Materi Peran Umat Islam Pasca Kemerdekaan Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bojonegoro.	<i>Research and Development</i> (R&D)	Peneliti menghasilkan sebuah bahan ajar berupa <i>e-magazine</i> berbasis android, sebagai inovasi bahan ajar yang bisa menarik dan menyenangkan pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi peran umat Islam pasca kemerdekaan islam kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bojonegoro.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian sekarang dengan yang terdahulu ada pada produk *e-magazine* yang dikembangkan, pada penelitian terdahulu didalam *e-magazine* hanya terdapat materi, gambar dan video, sedangkan untuk penelitian sekarang didalam *e-magazine* sudah terdapat ringkasan materi, gambar atau foto, video pembelajaran, berlatih soal, quiz atau game, dan penambahan kata atau kalimat penting, serta adanya tombol navigasi yang dapat memudahkan siswa dalam menggunakannya.

I. Sistematika Pembahasan

Agar tidak melebar dari pokok pembahasan dan kerangka yang telah ditentukan serta mempermudah pemahaman, maka peneliti memakai sistematika pembahasan yang sesuai dengan buku panduan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, pedoman transliterasi, daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri dari lima bab, sebagaimana akan dijelaskan pada uraian di bawah ini :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab pendahuluan ini di dalamnya membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat

pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Teori

Pada bab kajian teori ini di dalamnya membahas tentang bagan-bagan terkait pengembangan media pembelajaran, *e-magazine* berbasis android, Sejarah Kebudayaan Islam, dan materi tentang peran umat Islam pasca kemerdekaan.

Bab III : Metode Penelitian dan Pengembangan

Pada bab metode penelitian dan pengembangan di dalamnya membahas tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab hasil dan pembahasan di dalamnya membahas tentang hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

Bab V : Penutup

Pada bab penutup ini merupakan bagian akhir dari skripsi yang berisi kesimpulan seluruh pembahasan penelitian, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran, sebagaimana akan dijelaskan pada uraian dibawah ini:

Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi referensi dan sumber rujukan bahan yang digunakan peneliti dalam penulisan skripsi, yang di dalamnya terdiri dari nama pengarang, judul buku, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya.

Lampiran-lampiran

Lampiran dalam penelitian dan pengembangan ini berisi perangkat pembelajaran, instrument penelitian, dan instrument angket validasi.

