

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
APP INVENTOR DI TPA NURUL IMAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RAUDYATUZZAHRA

NIM. 170212025

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 / 1443 H**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU
TAJWID BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APP INVENTOR DI
TPA NURUL IMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Negeri untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

RAUDYATUZZAHRA

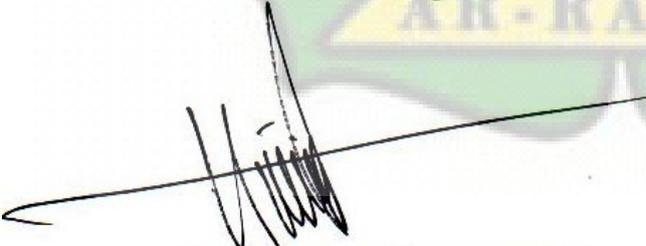
NIM. 170212025

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 197907012007101002


Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.

NIP.198712222022032001

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU TAJWID
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR DI TPA NURUL
IMAN**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal :

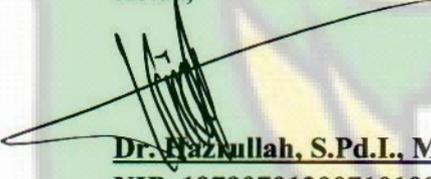
Senin 25 Juli 2022 M

25 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketub,

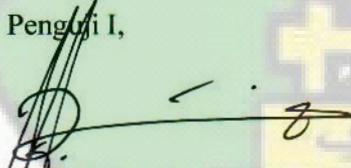
Sekretaris,

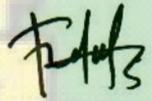

Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197907012007101002


Hurnami, S.Pd

Penguji I,

Penguji II,

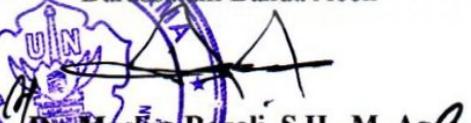

Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.
NIP. 198712222022032001


Fathiah, M.Eng.
NIP. 198606152019032010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Dardasalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raudyatuazzahra
NIM : 170212025
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid Berbasis Android Menggunakan App Inventor Di TPA Nurul Iman

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Apabila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Demikian pernyataan ini.

Saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Raudyatuazzahra
Raudyatuazzahra
NIM. 170212025

ABSTRAK

Nama : Raudyatuzzahra
NIM : 170212025
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Pembimbing I : Dr. Hazrullah,S.Pd., M.Pd
Pembimbing II : Sarini Vita Dewi, S.T.,M.Eng.
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis
Android Menggunakan MIT App Inventor di TPA Nurul
Iman

Semakin berkembangnya zaman, teknologi dan ilmu pengetahuan juga ikut mengalami perkembangan yang begitu pesat dalam berbagai bidang, diantaranya adalah dalam bidang pendidikan, oleh karena itu teknologi menjadi sebuah solusi dalam peningkatan kualitas belajar yang mampu memberikan banyak manfaat bagi pengguna. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TPA Nurul Iman bahwa santri kurang berminat dalam menghafal dan belajar tentang tata cara pembacaan Al-qur'an yang baik dan benar. Dalam kegiatan belajar sehari-hari mereka masih menggunakan cara tradisional dengan menggunakan metode halaqah, dimana murid duduk melingkar dan ditengah ustazah untuk membimbing proses belajar, sehingga metode ini dinilai masih kurang efektif. Oleh sebab itu penulis termotivasi untuk merancang media pembelajaran interaktif ilmu tajwid menggunakan App Inventor di TPA Nurul Iman. Adapun Metode penelitian yang digunakan adalah *R&D (Research and Development)* dengan model Luther. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Produk media pembelajaran ini telah diuji oleh para ahli media dan ahli materi, hasil uji peserta didik tertarik belajar menggunakan media pembelajaran ilmu tajwid dengan hasil persentase 95% sehingga dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran efektif digunakan di TPA Nurul Iman.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Ilmu Tajwid, MIT App Inventor, Android*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid Berbasis Android Menggunakan App Inventor Di TPA Nurul Iman”** ini dapat penulis selesaikan. Selanjutnya selawat dan salam kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa syiar islam di atas muka bumi ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu beban studi untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan teknik penulisan maupun dalam penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama sekali dosen pembimbing, kesulitan tersebut dapat teratasi. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang tinggi kepada :

1. Puji dan Syukur serta Terimakasih kepada Allah SWT, dan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.
2. Terima kasih kepada orang tua yang saya cintai yaitu Ayah dan Ibu serta keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan tiada henti dari awal hingga akhir.

3. Bapak Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd selaku pembimbing pertama dan Ibu Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng. selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan banyak waktu dan mencurahkan idenya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Bapak/ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
5. Pihak TPA Nurul Iman, serta para Ustazah yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian untuk skripsi ini.
6. Ucapan terima kasih juga kepada teman-teman yang telah memberi semangat selama kegiatan penulisan skripsi.

Penulis berserah diri kepada Allah karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 18 April 2022
Penulis,


Raudyatuzzahta
NIM.17021202

DAFTAR ISI

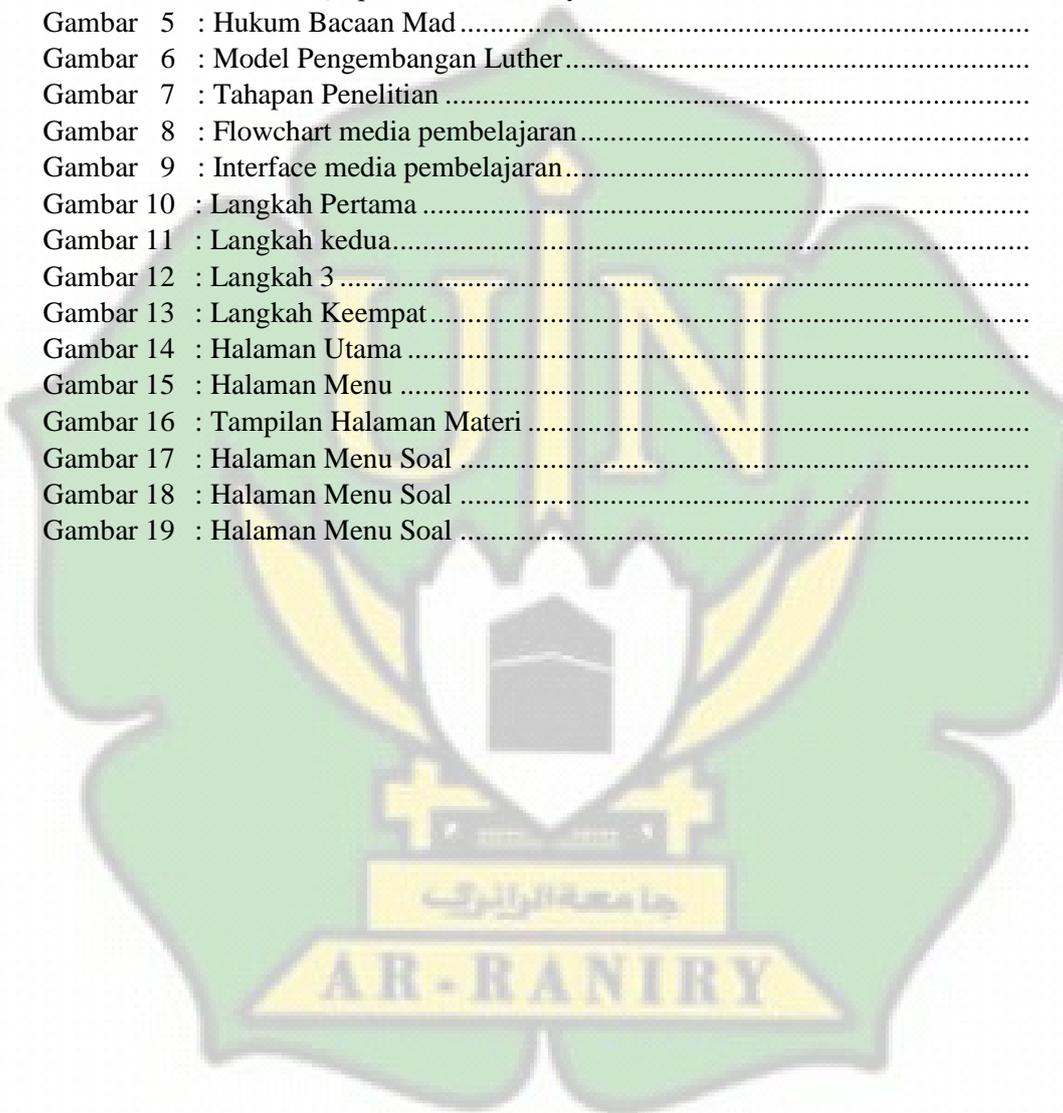
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
E. Batasan Penelitian.....	4
F. Sistematika Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. TPA Nurul Iman	6
B. Sejarah Ilmu Tajwid	6
C. Ilmu Tajwid	7
D. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media.....	11
2. Pembelajaran	12
E. Android.....	12
F. MIT App Inventor	13
G. Penelitian Terdahulu.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Jenis Penelitian	17
B. Model Penelitian.....	17
C. Tahapan Penelitian.....	18
D. Tahapan Perancangan.....	19
E. Objek dan Jadwal Penelitian.....	24
F. Populasi dan Sampel.....	25
1. Populasi	25
2. Sampel	25
G. Instrumen Penelitian	25
1. Instrumen Responden	26
H. Teknik Analisis Data	28

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	45



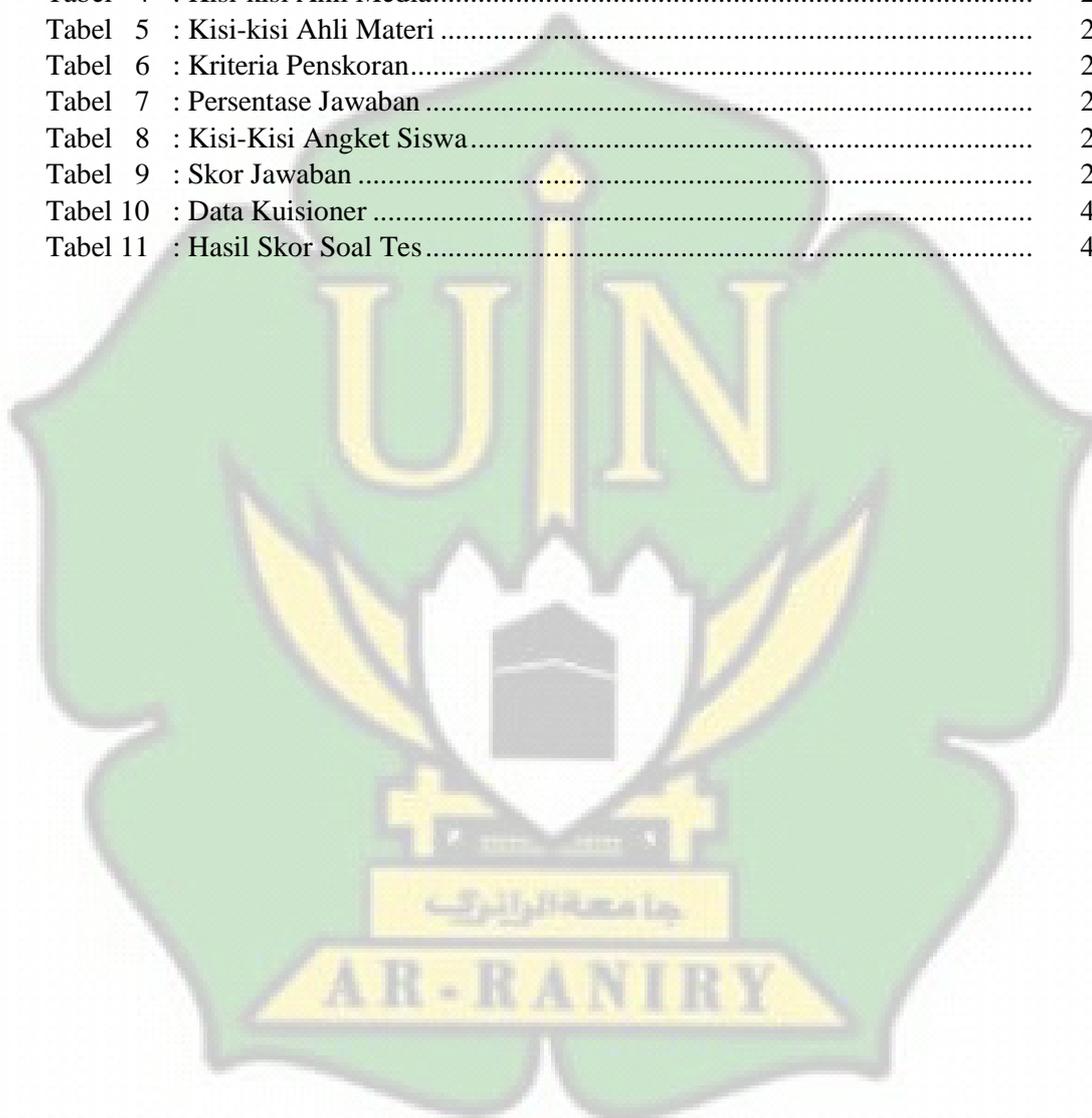
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Hukum nun mati dan tanwin beserta contoh	8
Gambar 2	: Hukum mim mati beserta contoh.....	9
Gambar 3	: Hukum tajwid idgham dan contohnya	9
Gambar 4	: Hukum Qalqalah dan contohnya.....	10
Gambar 5	: Hukum Bacaan Mad	11
Gambar 6	: Model Pengembangan Luther.....	18
Gambar 7	: Tahapan Penelitian	18
Gambar 8	: Flowchart media pembelajaran.....	20
Gambar 9	: Interface media pembelajaran.....	22
Gambar 10	: Langkah Pertama	32
Gambar 11	: Langkah kedua.....	32
Gambar 12	: Langkah 3	33
Gambar 13	: Langkah Keempat.....	33
Gambar 14	: Halaman Utama	34
Gambar 15	: Halaman Menu	35
Gambar 16	: Tampilan Halaman Materi	35
Gambar 17	: Halaman Menu Soal	36
Gambar 18	: Halaman Menu Soal	37
Gambar 19	: Halaman Menu Soal	37



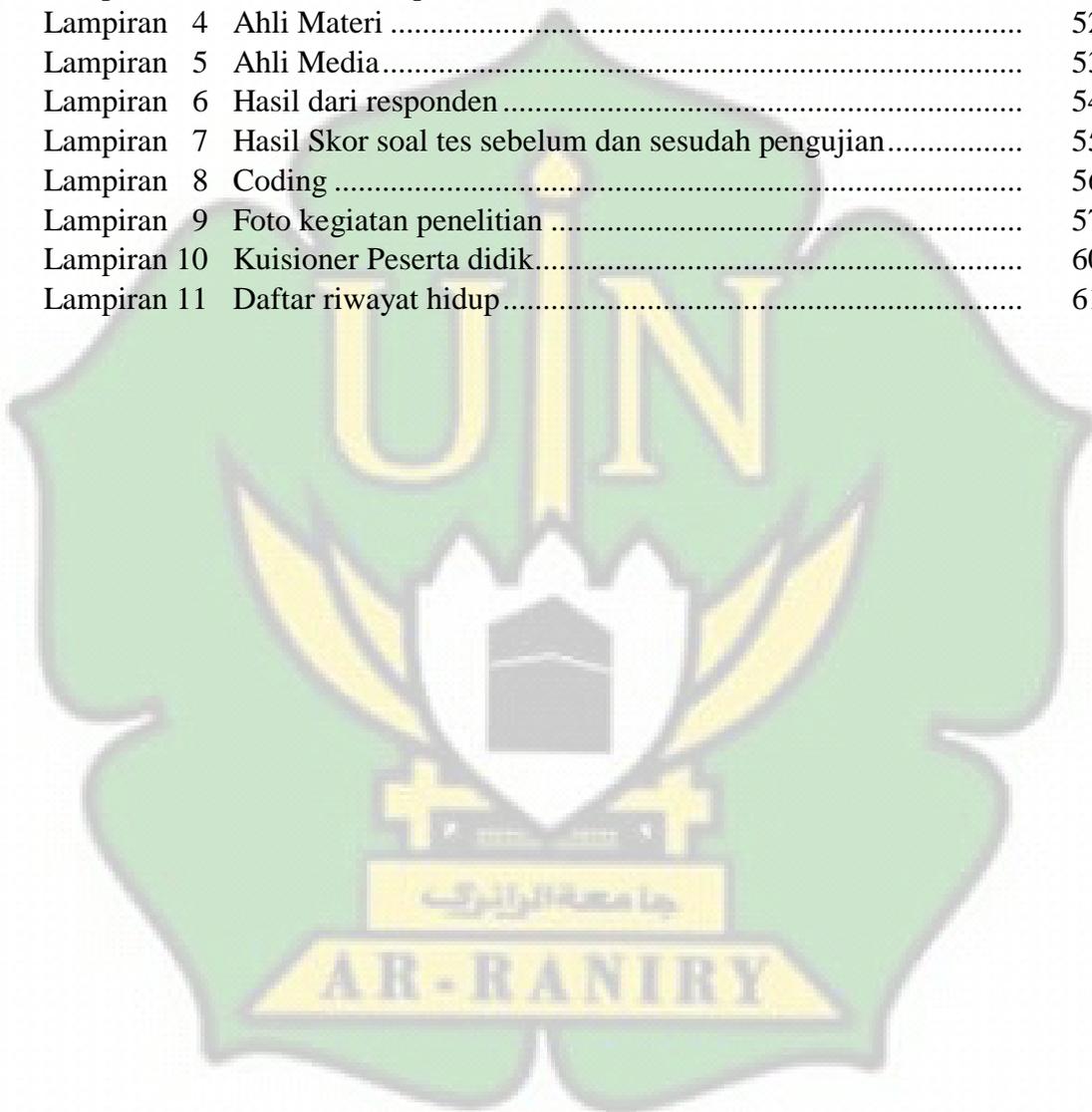
DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Penelitian Terdahulu	14
Tabel 2 : Alat dan Bahan.....	22
Tabel 3 : Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 4 : Kisi-kisi Ahli Media.....	26
Tabel 5 : Kisi-kisi Ahli Materi	26
Tabel 6 : Kriteria Penskoran.....	26
Tabel 7 : Persentase Jawaban	27
Tabel 8 : Kisi-Kisi Angket Siswa.....	27
Tabel 9 : Skor Jawaban	29
Tabel 10 : Data Kuisisioner	40
Tabel 11 : Hasil Skor Soal Tes.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Penelitian.....	49
Lampiran 2	Surat Penelitian.....	50
Lampiran 3	Surat balasan penelitian.....	51
Lampiran 4	Ahli Materi	52
Lampiran 5	Ahli Media.....	53
Lampiran 6	Hasil dari responden	54
Lampiran 7	Hasil Skor soal tes sebelum dan sesudah pengujian.....	55
Lampiran 8	Coding	56
Lampiran 9	Foto kegiatan penelitian	57
Lampiran 10	Kuisisioner Peserta didik.....	60
Lampiran 11	Daftar riwayat hidup.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses pengajaran, pengajaran dan pelatihan secara sadar dari keluarga, masyarakat dan pemerintah, baik di dalam ataupun di luar sekolah, sepanjang masa hidup mereka untuk memungkinkan peserta didik siap secara tepat dalam bermacam lingkungan hidup di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan pengalaman belajar prosedural dalam wujud pendidikan nonformal dan formal yang dirancang untuk mengoptimalkan pertimbangan kemampuan individu agar dapat berfungsi dengan baik dan benar dalam kehidupan di masa depan. Agar hal-hal tersebut dapat tercapai, peran teknologi diharapkan bisa dimanfaatkan oleh siapa saja, baik itu lembaga pendidikan atau pun individu tertentu agar dapat meningkatnya mutu pendidikan.

Semakin berkembangnya zaman, teknologi dan ilmu pengetahuan juga ikut mengalami perkembangan yang begitu pesat dalam berbagai bidang, diantaranya adalah dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu teknologi menjadi sebuah solusi dalam peningkatan kualitas belajar yang mampu memberikan banyak manfaat bagi pengguna[1]. Pada umumnya media pembelajaran dikembangkan lebih interaktif dan dapat diakses mudah oleh siapa saja sehingga aktivitas belajar jadi menyenangkan. Akses media pembelajaran juga lebih efektif dan efisien tanpa mempertimbangkan ruang dan waktu.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TPA Nurul Iman bahwa santri kurang berminat dalam menghafal dan belajar tentang tata cara pembacaan Al-qur'an yang baik dan benar. Dalam kegiatan belajar sehari-hari mereka masih menggunakan cara tradisional dengan menggunakan metode halaqah, dimana murid duduk melingkar dan ditengah ustazah untuk membimbing proses belajar. Metode tersebut dinilai kurang efektif dalam sehari satu kali pertemuan dimana hanya beberapa jam saja. Dalam proses belajar mengajar pendidik diharapkan lebih kreatif dalam memilih metode belajar, karena metode belajar yang menarik dapat membuat murid lebih semangat dalam menerima pelajaran yang diberikan. Selain itu, proses belajar yang tidak monoton membuat murid tidak akan cepat merasa bosan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tidak jarang seorang guru mengajar hanya dengan menggunakan papan tulis dan spidol. Cara mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan tentunya dengan menggunakan teknologi yang tidak asing lagi bagi siswa saat ini. Pendidik yang cerdas tidak boleh berasumsi bahwa teknologi hanya akan berdampak buruk, tetapi teknologi juga harus digunakan sebagai alat atau media untuk menciptakan suasana belajar yang anti membosankan. Oleh sebab itu peneliti mencoba membuat satu media pembelajaran yang berbasis android yang dibuat untuk membangkitkan semangat murid dalam belajar tajwid di TPA Nurul Iman. Penelitian ini menggunakan web App Inventor 2 sebagai alat penunjang dalam melakukan perancangan media pembelajaran.

Mit App Inventor merupakan sebuah media pembuat aplikasi yang bekerja pada sistem Android yang telah googlilabs sediakan, serta dalam merancang

aplikasi Android harus memiliki browser dan koneksi internet. Dengan menggunakan App Inventor ini, tidak memerlukan pengetahuan bahasa pemrograman khusus. Peneliti hanya perlu memahami algoritma atau logika pemrograman dasar untuk memakai App Inventor. Metode penelitian yang dipakai dalam perancangan media pembelajaran yaitu dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang sering dipakai dalam merancang media.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik untuk merancang media pembelajaran yang berbasis android dengan judul **“Perancangan Media pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid Berbasis Android Menggunakan App Inventor Di TPA Nurul Iman”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan

1. Bagaimana merancang Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid Berbasis Android Menggunakan App Inventor?
2. Bagaimana menganalisis respon pengguna aplikasi yaitu santri TPA Nurul Iman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, adapun tujuan penelitian yaitu :

1. Merancang media pembelajaran interaktif belajar ilmu tajwid menggunakan App Inventor di TPA Nurul Iman.
2. Membuat minat belajar peserta didik meningkat dengan memakai media belajar di TPA Nurul Iman.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan bisa membuat peserta didik berminat belajar ilmu tajwid lebih menyenangkan dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Dengan terciptanya media pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam mengajar ilmu tajwid menggunakan media pembelajaran sebagai inovasi baru.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperluas wawasan dan keterampilan penulis tentang metode pengembangan sebuah media pembelajaran menggunakan Web App Inventor.

E. Batasan Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Materi ilmu tajwid beserta contohnya
2. Soal tes
3. Profil Peneliti

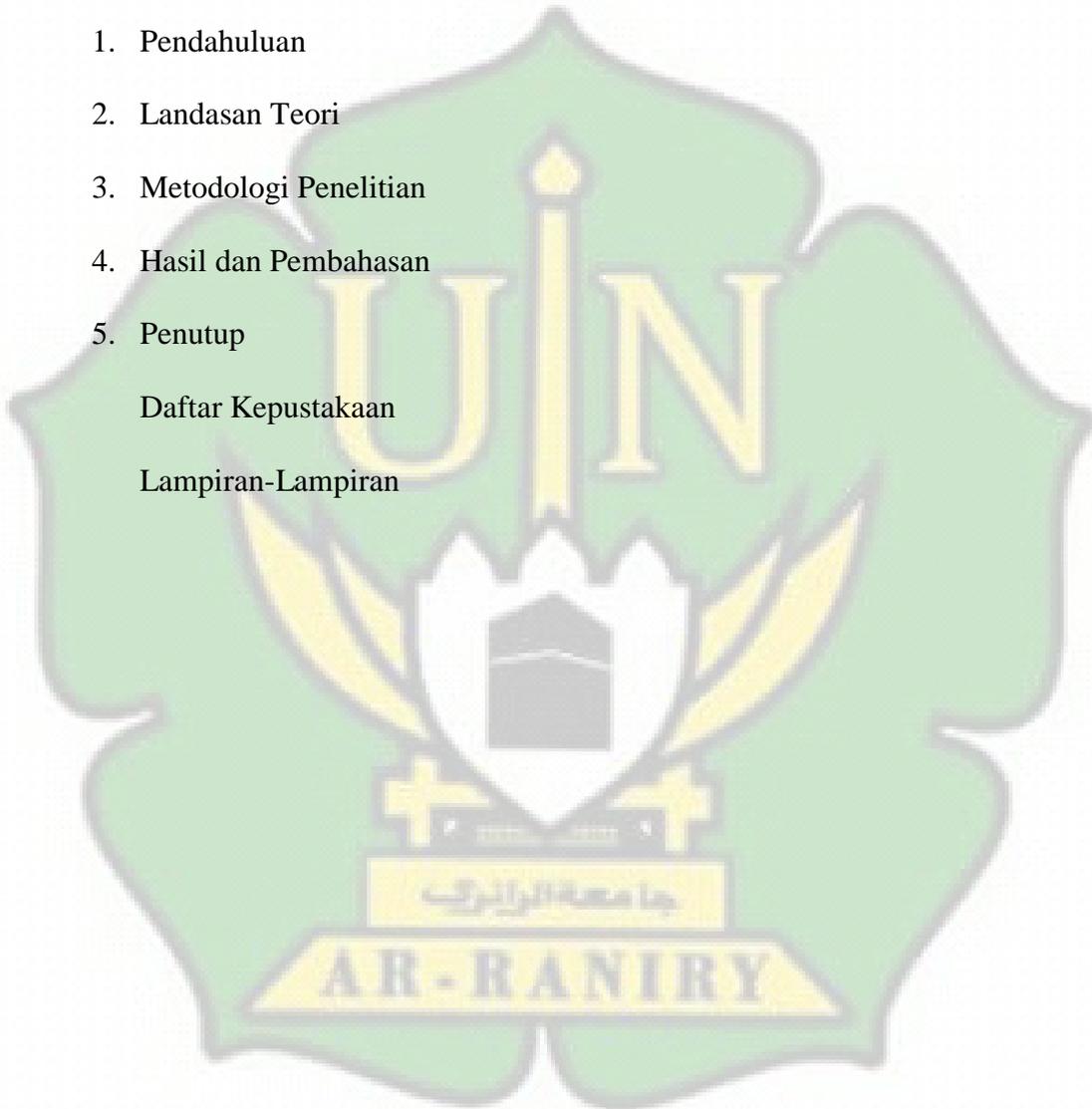
F. Sistematika Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini terdapat lima bab dan pada setiap terdapat beberapa sub bab pembahasan. Berikut sistematika penulisan skripsi :

1. Pendahuluan
2. Landasan Teori
3. Metodologi Penelitian
4. Hasil dan Pembahasan
5. Penutup

Daftar Kepustakaan

Lampiran-Lampiran



BAB II

LANDASAN TEORI

A. TPA Nurul Iman

Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) Nurul Iman adalah suatu badan non formal yang membimbing anak-anak dalam membaca Al-Quran. Tidak hanya itu taman pendidikan Al-Quran juga membina anak-anak dalam mendalami keagamaan dengan tujuan membentuk karakter anak yang baik, dan selaras dengan ajaran islam agar dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. TPA Nurul Iman berada di Gampong Siem, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Aceh.

B. Sejarah Ilmu Tajwid

Mayoritas penduduk Nusantara beragama Islam, yang tentunya berarti membaca dan mempelajari Al Quran. Ini berarti membaca serta memahami Al-Qur'an menjadi kehidupan sehari-hari untuk umat seluruh Islam. Di setiap pelosok negeri, Al-Qur'an sedang dipelajari, dan hampir semua Muslim mempelajari Al-Qur'an atau setidaknya membacanya. Untuk membacanya, seseorang harus belajar tajwid. Pada dasarnya ilmu tajwid telah diterapkan sejak mula Al-Qur'an. Meskipun pelafalannya sebagai bidang dari Ulumul Quran baru terlihat beberapa tahun setelahnya. Pada zaman khalifah Usman bin Affan, ilmu tajwid secara resmi disebut sebagai ilmu khusus. Saat itu, pembukuan mushaf Utsmaniyah disepuh oleh 2 orang ahli bahasa dan Al-Qur'an, yaitu Abu Aswad

Al-Duwali dan Al-Khali bin Ahmad Al-Farhidi. selanjutnya baru pada masa-masa seterusnya tajwid mulai telah didokumentasikan secara terstruktur oleh para ulama.

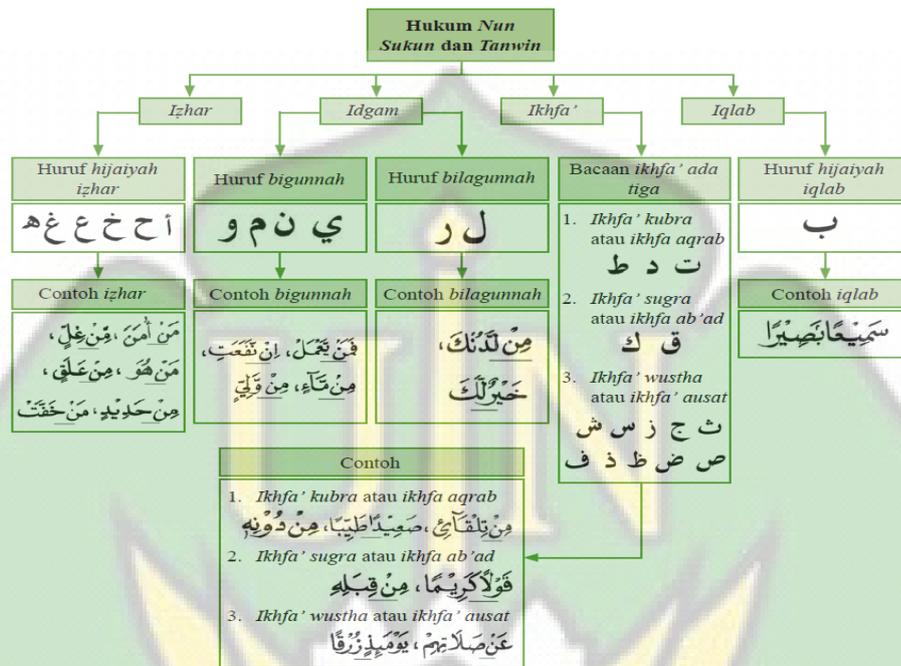
C. Ilmu Tajwid

Ilmu tajwid merupakan ilmu yang membahas tentang cara pembacaan Al-Qur'an yang baik dan benar. Di dalamnya menjelaskan bagaimana tata cara mengucapkan berbagai huruf Al-Quran secara benar sehingga indah bacaannya. Ilmu tajwid ini penting untuk dipelajari karena apabila berbagai huruf Al-Qur'an tidak dibaca secara benar maka akan memberikan arti yang berbeda[2]. Apabila disuatu tempat terdapat umat muslim yang ahli tentang ilmu tajwid maka hukum hukumnya fardhu kifayah, yang berarti apabila seseorang bertanya kepada orang yang paham tentang ilmu tajwid tersebut, maka kewajiban tersebut telah terpenuhi.

Asal kata tajwid dari bahasa arab yang artinya mengerjakan sesuatu dengan indah. Kata jawwada (تجويد-يجوّد-جوّد) merupakan asal tajwid dari bahasa arab. Tajwid dalam ilmu Qiraah (keterampilan membaca), berarti melafadzkan huruf dari tempat keluarnya dengan memberikan ciri-ciri yang dimilikinya. Ada beberapa hukum bacaan tajwid diantaranya adalah hukum nun mati dan tanwin, hukum mim mati, hukum tajwid idgham, hukum tajwid qalqalah, dan hukum bacaan mad.

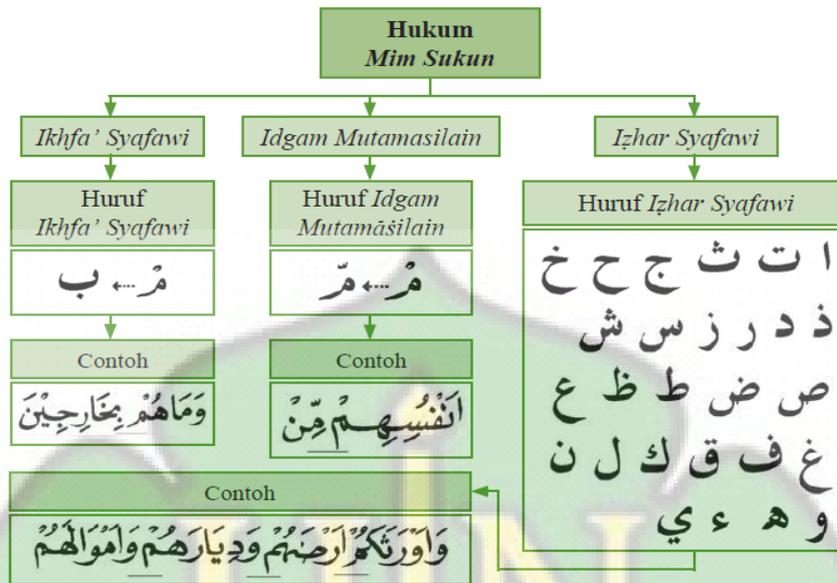
Yang pertama adalah nun mati dan tanwin. Hukum nun mati atau tanwin yaitu hukum bacaan yang bertemu suatu huruf yang pembagian kelasnya telah

dikelompokan. Ada lima hukum nun sukun atau tanwin yaitu ikhfa, iqlab, izhar halqi, idgham bighunnah, dan idgham bilaghunnah.



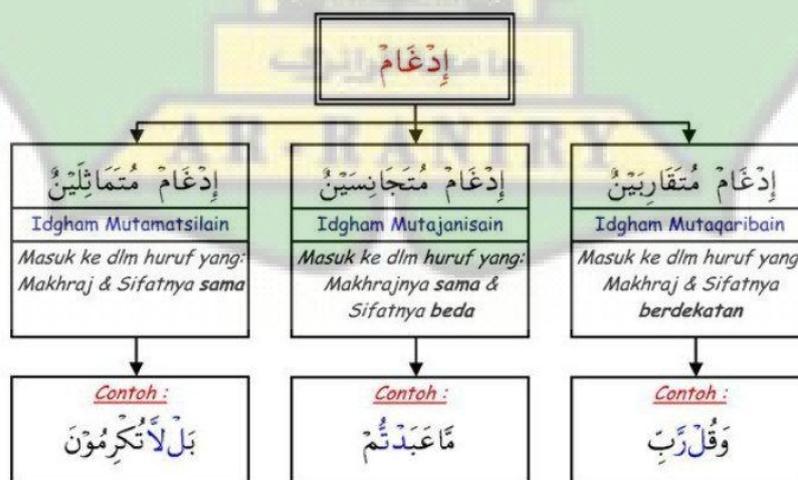
Gambar 1: Hukum nun mati dan tanwin beserta contoh

Mim mati adalah pola pelafalan berdasarkan mim sukun atau mati yang bertemu dengan huruf-huruf tertentu. Terdapat tiga hukum mim kematian, yaitu izhar syafawi, ikhfa syafawi, idgham mimi.



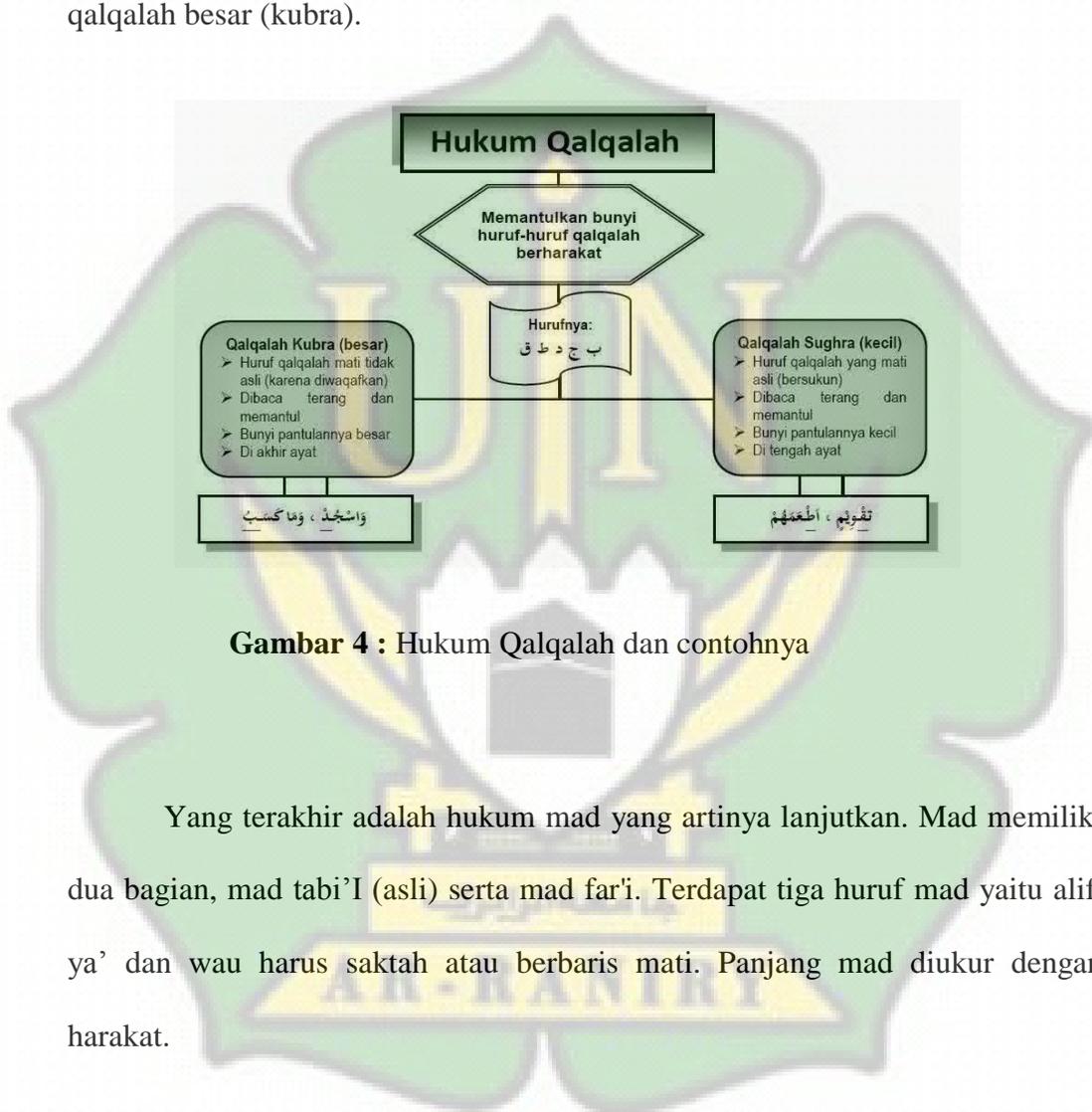
Gambar 2 : Hukum mim mati beserta contoh

Selanjutnya adalah hukum idgham tajwid, ada tiga perbedaan dalam bacaan ini karena perbedaan makhraj dan sifatnya. Idgham tersebut antara lain idgham mutamathilain, idgham mutaqqaribain, idgham mutajannisain.



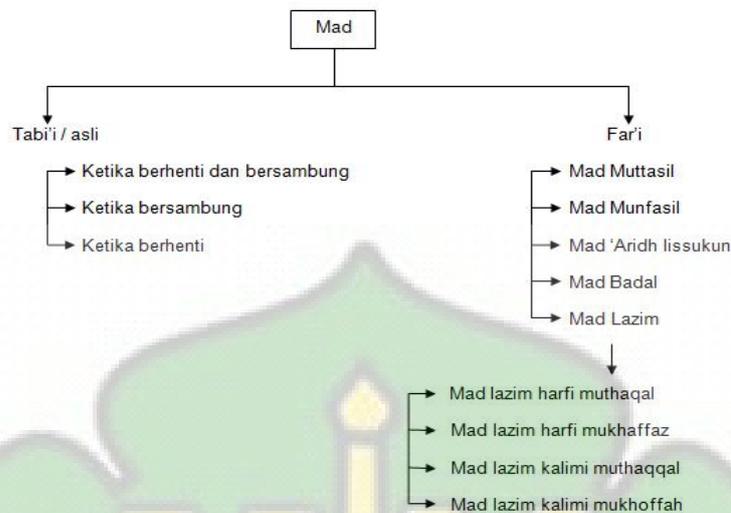
Gambar 3 : Hukum tajwid idgham dan contohnya

Berikutnya Qalqalah, yang memiliki arti pantulan suara yang tiba-tiba. Dengan demikian akan terdengar suara terbalik atau getaran suara. Hukum Qalqalah terbagi kepada 2 jenis diantaranya yaitu qalqalah kecil (sugra) dan qalqalah besar (kubra).



Gambar 4 : Hukum Qalqalah dan contohnya

Yang terakhir adalah hukum mad yang artinya lanjutkan. Mad memiliki dua bagian, mad tabi'i (asli) serta mad far'i. Terdapat tiga huruf mad yaitu alif, ya' dan wau harus saktah atau berbaris mati. Panjang mad diukur dengan harakat.



Gambar 5 : Hukum Bacaan Mad

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Asal kata media dari bahasa latin yang merupakan bentuk ringkas dari medium yang secara harfiah memiliki arti pengantar atau perantara. Media yaitu penyampaian atau perantara pesan kepada penerima pesan. Tentunya hal yang bersifat sementara adalah untuk memudahkan suatu penyampaian segala aspek apapun terlebih dalam proses pembelajaran[3]. Terdapat beberapa hal yang termasuk dalam media diantaranya yaitu media cetak, televisi, grafik, film, komputer, dan lainnya. Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu dalam kebutuhan dan kegiatan, dan pada hakikatnya memudahkan siapa saja yang menggunakannya.

2. Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2009), pembelajaran adalah kegiatan pendidik yang diprogramkan dalam gambaran pembelajaran untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif, dengan penekanan pada tersedianya bahan ajar dan sumber belajar[4]. Sementara itu, makna belajar menurut UUSPN No. SK No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru serta sumber belajar di lingkungan belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan dalam proses interaksi langsung sumber belajar antara peserta didik dan guru pada waktu dan tempat yang sama.

Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran dapat diartikan bahwa media merupakan sesuatu yang bisa dipakai untuk sarana penyebaran komunikasi dan informasi. Media menjadi hal yang sangat baik dan bermanfaat dalam kegiatan mengajar karena dapat menjadi penghubung komunikasi antara peserta didik dan guru.

E. Android

Android merupakan sistem informasi yang didesain secara khusus untuk *tablet* dan *smartphone*. Android dibuat untuk diinstal pada perangkat seluler layar sentuh. Dengan demikian, sistem operasi pada *smartphone* saat ini memang melakukan penyesuaian dan spesi kelas low-end hingga high-end. Android ini memiliki sistem yang berbasis linux, dimana berfungsi sebagai basis sistem operasi android. Linux adalah sistem informasi yang sengaja dirancang

khusus untuk komputer[5]. Android dikembangkan oleh *Open Handset Alliance* (OHA), dibentuk untuk membuat teknologi perangkat mobile, yang terdapat 34 perusahaan dipimpin oleh Google.

F. MIT App Inventor

App inventor yaitu sebuah aplikasi yang berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk merancang perangkat lunak (*software*) yang bisa berjalan di *Operating System* (OS) Android. Untuk merancang perangkat lunak tersebut yang perlu dilakukan pengguna hanya menjalankan perintah drag-and-drop pada objek visual yang akan dirancang, aplikasi ini diciptakan oleh Google dan dikelola oleh MIT. App inventor kemudian dikembangkan ke versi IDE kedua menjadi App Inventor 2. MIT menciptakan model berbasis cloud menggunakan kode dalam bentuk teka-teki klik-dan-seret. Menggunakan pendekatan ini akan memungkinkan *user* untuk lebih terfokus pada abstraksi dan tingkat algoritma program, agar tidak ada gangguan oleh debugging dan daftar yang rumit. App Inventor 2 menggunakan teka-teki blok pengkodean dalam urutan pengkodean, AI2 mempunyai 3 bagian utama, Perancang Komponen untuk desain aplikasi, Editor Blok untuk pengkodean aplikasi, dan Perangkat Android untuk pengujian.[6]

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1 : Penelitian Terdahulu

1.	Judul	Perancangan Media Pembelajaran Listrik Statis dan Dinamis Berbasis Android
	Penulis	Mahezi Agni Zaus, Rizky Ema Wulansari, Syaiful Islam, Doni Pernanda.
	Tahun	2018
	Tempat penelitian	Universitas Negeri Padang
	Metode penelitian	SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>) <i>Waterfall</i>
	Hasil penelitian	Media pembelajaran listrik statis dan dinamis berbasis android ini dibuat dengan baik, dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, dan pengujian media yang sudah dirancang.
	Kelebihan	Media pembelajaran berbasis android ini memiliki sifat yang mudah dipakai oleh guru dan siswa.
	Kekurangan	Dalam penelitian ini tidak disebutkan dengan jelas di sekolah mana pengujian dilakukan.
2.	Judul	Perancangan Media Pembelajaran sejarah Menggunakan MIT App Inventor Berbasis Android di SMKN 2 Panyabungan
	Penulis	Nur Jannah, Supratman Zakir, Wedra Aprison, Melyan Melani.
	Tahun	2021
	Tempat penelitian	SMKN 2 Panyabungan, Mandailing Natal.
	Metode penelitian	R&D
	Hasil penelitian	Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran sejarah yang berbasis android yang

		sudah teruji kebenarannya, mudah untuk digunakan, serta efektif
	Kelebihan	Penyajian data sangat lengkap dan jelas dijelaskan sehingga mudah dipahami oleh pembaca.
	Kekurangan	Terdapat beberapa penggunaan kata yang tidak mudah untuk dipahami.
3.	Judul	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android
	Penulis	Nova Ardhiansyah Rahmatullah, Aulia Paramita, Herlinda.
	Tahun	2021
	Tempat Penelitian	Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
	Metode penelitian	Metode yang digunakan yaitu metode <i>Grounded Research</i> .
	Hasil penelitian	Aplikasi pembelajaran Bahasa Arab ini dapat menjadikan sebagai media alternatif baru dalam pembelajaran Bahasa Arab.
	Kelebihan	Interface yang dirancang bagus dan menarik.
	Kekurangan	Setelah merancang aplikasi, peneliti tidak melakukan uji coba implementasi aplikasi pada sekolah atau lembaga pendidikan tertentu.

Pada penelitian terdahulu terdapat kesamaan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang diteliti oleh Nur Jannah dkk tahun 2021 yang berjudul Perancangan Media Pembelajaran sejarah Menggunakan MIT App Inventor Berbasis Android di SMKN 2 Panyabungan. Letak kesamaan antara penelitian ini dan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan metode R&D. Selain

itu ada kedua penelitian ini sama sama menggunakan MIT App Inventor untuk merancang media pembelajra.

Sedangkan perbedaan anantara penelitian ini dengan penelitian terdahulu ada di beberapa hal, seperti tempat penelitian, proses penelitian, alat bantu yang digunakan untuk merancang aplikasi, dan model pengembangan.



BAB III

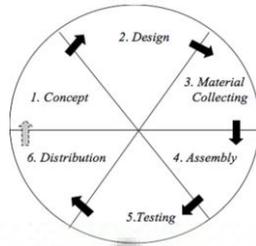
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan produk tertentu serta untuk menguji keefektifan produk tersebut. Pada dasarnya Metode *Research and Development* memiliki 2 tujuan utama, diantaranya yaitu menciptakan suatu produk serta melakukan uji efektivitas produk dalam untuk mendapatkan suatu tujuan. Adapun tujuan pertama adalah sebagai pelaksana dan tujuan kedua disebut validasi. Oleh karena itu, konsep dari penelitian pengembangan dapat dimaknai sebagai pekerjaan pengembangan yang menyertai pengupayaan validasi[7].

B. Model Penelitian

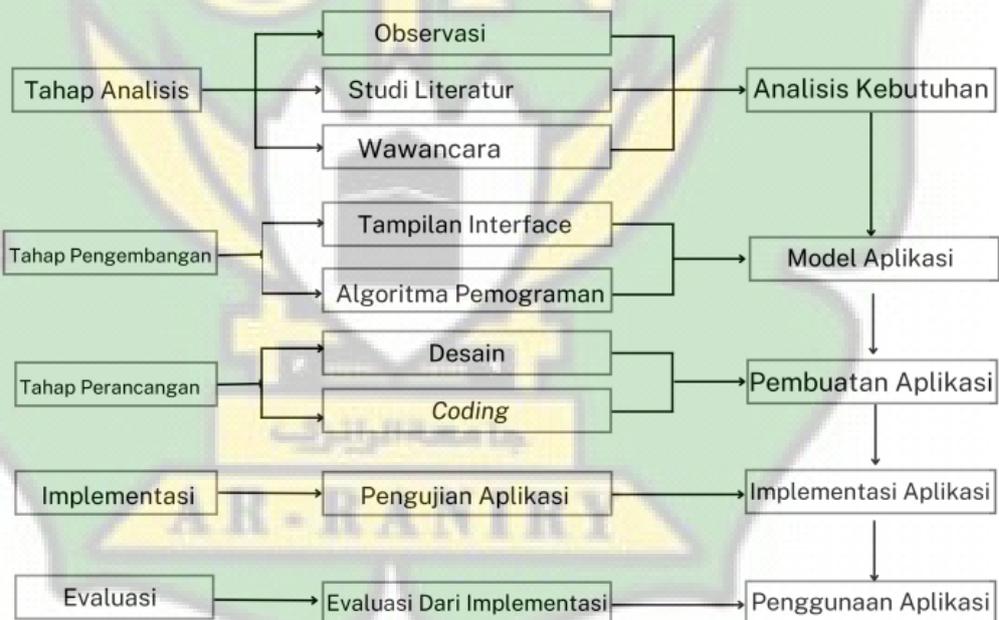
Dalam studi ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan Luther. Pemodelan Luther adalah pemodelan yang telah dibuat dan dikembangkan dengan menjadi enam tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perancangan, pengujian dan distribusi. Dari pembahasan yang telah dibahas maka bisa diambil kesimpulan bahwa metode Luther merupakan model pengembangan baik sistem atau perangkat lunak multimedia dengan melalui enam tahap berurutan dari *concept, design, material collecting, assembly, testing* lalu *distribution*[8].



Gambar 6 : Model Pengembangan Luther

C. Tahapan Penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan penelitian perancangan media pembelajaran ilmu tajwid :



Gambar 7 : Tahapan Penelitian

D. Tahapan Perancangan

1. Konsep

Konsep merupakan sebuah solusi untuk menjawab permasalahan perancangan serta target yang ingin dicapai. Pada tahap ini akan menghasilkan berbagai ide-ide perancangan secara terstruktur yang mudah dipahami dan dimengerti agar kegiatan perancangan berjalan dengan sistematis dan lancar.

a. Tujuan

Media pembelajaran ilmu tajwid menggunakan App Inventor dirancang untuk murid-murid di TPA Nurul Huda yang berada di Darussalam, Aceh Besar. Maksud dan tujuan perancangan media pembelajaran ini agar bisa membangkitkan minat belajar siswa membaca Al-quran dengan bagus dan benar.

b. Isi Media

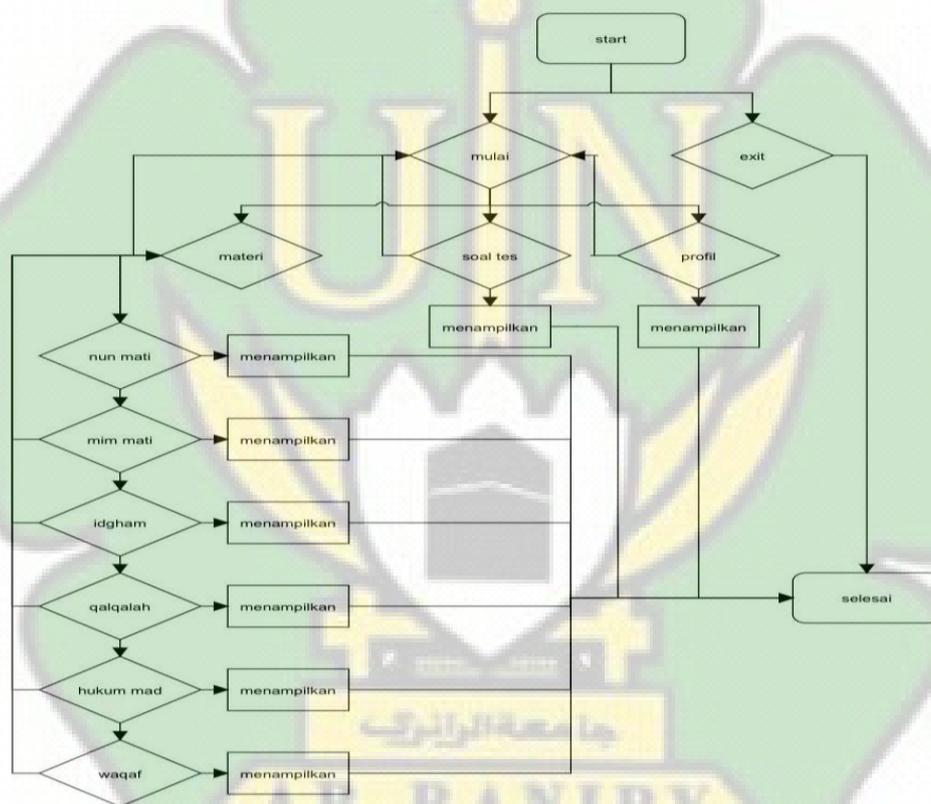
Media pembelajaran ilmu tajwid terdapat beberapa bagian seperti pengertian dan penjelasan tentang ilmu tajwid, membaca, soal tes dan profil.

2. Perancangan

Perancangan merupakan suatu proses menggambarkan, merencanakan serta membuat sketsa atau menyusun beberapa bagian yang terpisah menjadi satu kesatuan fungsional yang utuh. Perancangan sistem dapat dibuat dalam *flowchart* (diagram alir), yang merupakan media bantu grafis yang dapat digunakan untuk menampilkan proses sekuensial sistem[9].

a. Flowchart

Flowchart yaitu bagan yang menampilkan alur didalam prosedur maupun program sistem dengan logika. Flowchart cocok digunakan sebagai media yang berisi langkah-langkah urutan pembuatan suatu produk[10].



Gambar 8 : Flowchart media pembelajaran

b. Desain Interface

Interface desain adalah tampilan visual dari sebuah produk yang memiliki fungsi untuk memperantarai sistem dengan pengguna. Interface desain ilmu

tajwid dirancang sekreatif mungkin agar terlihat menarik sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Berikut tampilan interface.

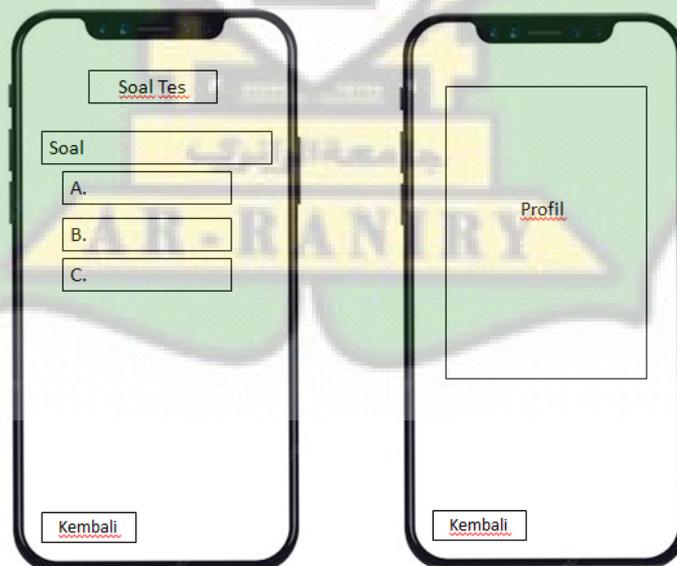


(1) Tampilan awal

(2) Menu Utama

(3) Tampilan

Materi



(4) Soal Tes

(5) Profil Perancang Media

Gambar 9 : Interface media pembelajaran

Pada gambar diatas, (1) merupakan gambar tampilan awal aplikasi yang akan dirancang. Pada tampilan awal ini terdapat nama aplikasi ditengah, dan dibagian bawah terdapat button mulai untuk memulai dan button exit untuk menutup aplikasi. (2) terdapat tampilan kedua yang akan muncul setelah aplikasi dimulai, pada tampilan ini terdapat tiga pilihan menu utama yaitu materi, soal tes, dan profil perancang. (3) halaman materi terdapat materitentag ilmu tajwid, dibawahnya terdapat tombol kembali untuk balik ke halaman sebelumnya jika ingin memilih materi mana yang akan dibuka. (4) terdapat tampilan soal tes, didalamnya berisi soal tes mengenai materi ilmu tajwid yang sudah dijelaskan sebelumnya pada menu materi. (5) terdapat profil mengenai perancang, didalamnya berisi tentang nama, asal, universitas, serta email perancang media.

3. Alat dan Bahan

Setelah membuat konsep, maka selanjutnya yang diperlukan adalah mengumpulkan bahan yang dibutuhkan seperti screen dan materi ajar, kemudian dilanjutkan dengany pembuatan aplikasi menggunakan App Inventor.

Berikut adalah alat dan bahan yang dibutuhkan untuk merancang aplikasi belajar ilmu tajwid :

Tabel 2 : Alat dan Bahan

Kebutuhan Hardware	Kebutuhan Software
Laptop	MIT App Inventor 2 Companion
Processor (spek mencukupi)	Windows

Keyboard dan Mouse	Chrome
Smartphone Android (spek mencukupi)	Internet dan Kuota

1. Pembuatan

Berikut adalah langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran ilmu tajwid:

1. Membuat background, tombol-tombol dan materi di App Inventor.
2. Memindahkan semua komponen materi kedalam App Inventor
3. Menyusun coding aplikasi untuk menggabungkan tiap halaman media pembelajaran.

2. Pengujian

Pada tahap ini bertujuan untuk mencari dimana ada kekeliruan dan kelemahan, kekurangan yang didapat dalam media yang dirancang nantinya akan dilakukan perbaikan sebelum uji coba pada peserta didik. Untuk mengetahui hasil dari uji coba tersebut, peneliti membagikan selebaran angket kepada peserta didik untuk memperoleh jawaban.

3. Distribusi

Pada tahap ini aplikasi belajar ilmu tajwid sudah menjadi sebuah aplikasi yang sudah dapat diinstall di smartphone. Agar dapat menginstall aplikasi yang dirancang ini, pengguna minimal menggunakan smartphone berkapasitas ram 2 Gb. Kemudian untuk dibagikan kepada guru dan santri di TPA Nurul Iman

caranya dengan membagikan dalam bentuk file ataupun scan menggunakan Qode Qr.

E. Objek dan Jadwal Penelitian

Penelitian Perancangan Media pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid Berbasis Android Menggunakan App Inventor di TPA Nurul Iman yang terletak di Gampong Siem, Darussalam, Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan secara berkala dimulai dari tahap awal sampai akhir. Jadwal penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 : Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan				
	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Penyusunan Proposal	■	■	■		
Seminar Proposal			■		
Perancangan Aplikasi			■	■	■
Implementasi					■
Laporan Akhir					■
Sidang Skripsi					■

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua variabel yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Dengan kata lain populasi dapat diartikan sebagai kumpulan data, ciri, dan kualitas menurut standar teliti. Pada penelitian ini adapun populasi yang diambil yaitu peserta didik TPA Nurul Iman.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian populasi untuk digunakan dari semua obyek yang akan diteliti dan dapat mewakili semua populasi. Berdasarkan penjelasan diatas, populasi penelitian ini adalah peserta didik di TPA Nurul Iman sesuai dengan karakteristik yang diinginkan peneliti. Jika jumlah subjek yang akan diteliti < 100 , maka akan lebih baik memilih seluruhnya, namun jika populasi > 100 , maka peneliti dapat menentukan sekitar 25-30% subjek . berdasarkan penjelasan diatas, karena populasi < 100 maka sampelnya akan diambil semuanya yaitu 30 orang sampel.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen mempunyai peran penting pada penelitian dikarenakan instrumen memiliki peran pada kegiatan pengambilan data[12]. Peneliti memilih angket/kuisisioner sebagai teknik pengumpulan data, melalui cara membagikan soal-soal tertulis kepada peserta didik. Selain itu penulis juga mengemukakan beberapa komponen instrumen pengumpulan data yang relevan dengan aplikasi yang dirancang.

1. Instrumen Responden

Instrumen responden bertujuan agar mengetahui bagaimana respon peserta didik TPA Nurul Iman terhadap media pembelajaran.

Tabel 4 : Kisi-kisi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Sumber
1.	Aspek Tampilan	Meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, Kesesuaian gambar dengan isi, Kemudaha dalam membaca teks.	Nurissma (2018)
2.	Aspek keterlaksanaan	Kemudahan pengguna dalam memanfaatkan media	

Tabel 5 : Kisi-kisi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Sumber
1.	Aspek isi	Kejelasan penyampai materi, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran	Nurissma (2018)
2.	Aspek tampilan	Kemudahan dalam pemakaian, Pemanfaatan	
3.	Aspek keterlaksanaan	Kemudahan dalam pemakaian Pemanfaatan	

Tabel 6 : Kriteria Penskoran

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3

Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dalam mengukur validasi materi dan media peneliti menggunakan skala Likert, maka nilai 0% - 100% dibagi rata sehingga memperoleh hasil dengan kategori kelayakan sebagai berikut :

Tabel 7 : Persentase Jawaban

Kategori	Persentase
Sangat Layak	85% - 100%
Layak	75% - 85%
Kurang Layak	65% - 75%
Tidak Layak	55% - 65%
Sangat Tidak Layak	0% - 55%

Tabel 8 : Kisi-Kisi Angket Siswa

No	Aspek	Indikator	Sumber
1.	Media	1. Kemenarikan menggunakan media pembelajaran pengenalan huruf jawi	Nugraheni Dinasari Haryono (2018)
		2. Kemudahan penggunaan media pembelajaran	
		3. Kemenarikan tampilan media pembelajaran	

		4. Kemudahan dalam mempelajari materi	
		5. Penggunaan bahasa dan huruf	
		6. Relevansi antara materi dengan soal quiz	
		7. Fleksibel	
2.	Minat	8. Menyenangkan	Rizki Nurhana
		9. Menarik minat belajar	Friantini (2019)
		10. Perhatian	
		11. Keingintahuan	
		12. Keefektifitasan siswa	
		13. Motivasi	
		14. Kemauan untuk belajar	

H. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh selanjutnya dikaji untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah serta pertanyaan penelitian yang sesuai dengan data yang diperoleh berdasarkan instrument penelitian yang dibuat. Data yang diperoleh dari sebaran angket kemudian dikaji untuk melihat bagaimana keinginan belajar peserta didik.

Angket berisi 10 pernyataan dan menggunakan metode pengukuran Guttman. Penggunaan pengukuran Guttman pada penelitian ini bertujuan agar memperoleh jawaban yang tegas terhadap pertanyaan yang diberikan. Tegeh dan Kirna (2010:101) mengatakan dalam menghitung persentase pada tiap-tiap subyek dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

Tabel 9 : Skor Jawaban

Skor	Keterangan
10	Setuju
0	Tidak setuju

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Aplikasi

1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan media pembelajaran interaktif ilmu tajwid ini agar pengguna peserta didik TPA Nurul Iman dapat menggunakan dan mengimplementasikan dalam kegiatan belajar sehari-hari.

- a. Membantu peserta didik untuk mempelajari ilmu tajwid yang telah dirancang.
- b. Melatih kecerdasan peserta didik melalui soal quiz yang terdapat pada aplikasi.
- c. Menciptakan inovasi baru dalam kegiatan belajar ilmu tajwid.

2. Proses Perancangan

Dalam proses perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid ini menggunakan model Luther, dimana terdapat 6 tahap sebagai berikut :

1.) Konsep

Media pembelajaran interaktif ilmu tajwid ini dirancang untuk peserta didik TPA Nurul Iman yang berusia 8 – 10 tahun, dimana dalam usia tersebut dalam tahap pembelajaran membaca Al-Quran yang baik baik dan benar. Didalam

media pembelajaran ini terdapat tiga menu utama yaitu Materi Ilmu Tajwid, Soal Tes, dan Profil Perancang.

2.) Perancangan (*Desain*)

Pada tahap ini perancang menentukan alur aplikasi agar pada saat merancang peneliti paham arah perancangan media yang akan dibuat.

3.) Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Pada tahapan ini peneliti menyatukan berbagai bahan yang dibutuhkan dalam merancang media. Bahan yang diperlukan dalam perancangan aplikasi ini adalah materi dan gambar.

4.) Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini adalah tahap dimana media dirancang berdasarkan diagram alir dan desain interface yang dibuat sebelumnya.

5.) Pengujian (*Testing*)

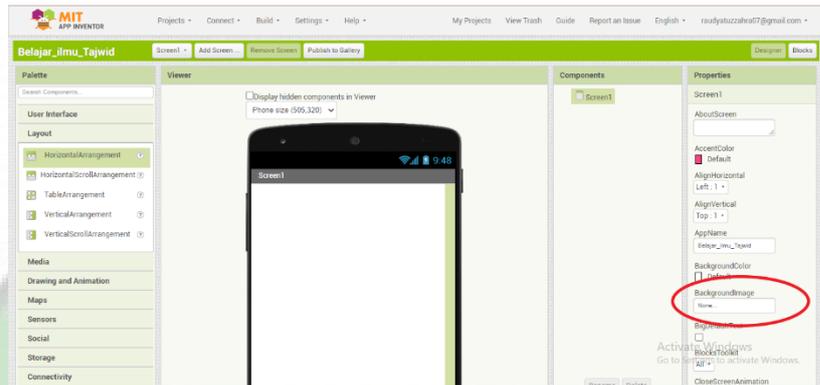
Pada tahap pengujian ini aplikasi yang sudah dirancang diuji untuk mengetahui kelayakan penggunaannya.

6.) Distribusi

Media pembelajaran interaktif ilmu tajwid yang sudah dirancang sudah bisa dibagikan kepada peserta didik TPA Nurul Iman.

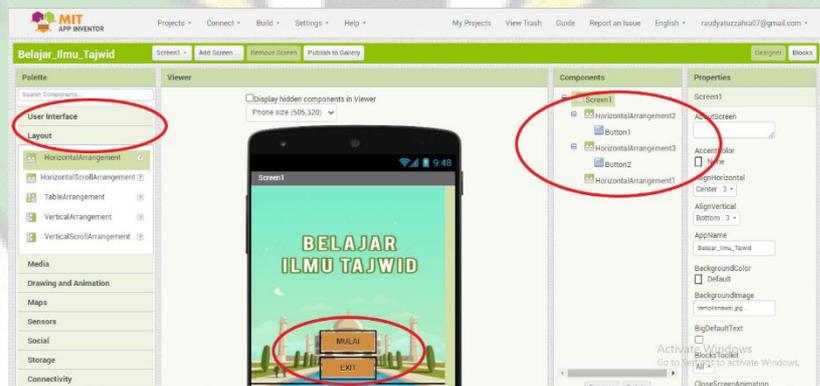
3. Perancangan Antar Muka

1. Langkah-Langkah Pembuatan Aplikasi



Gambar 10 : Langkah Pertama

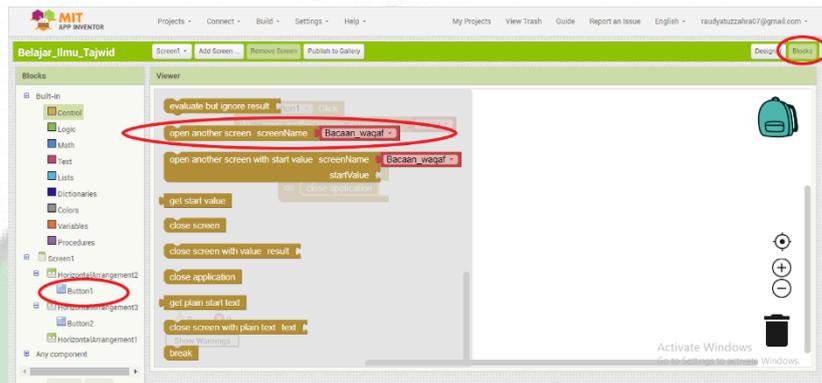
Langkah pertama klik background pada bagian yang telah dilingkari warna merah pada sisi kanan. Kemudian pilih gambar yang telah disiapkan sebelumnya untuk dijadikan sebagai background pada tampilan media.



Gambar 11 : Langkah kedua

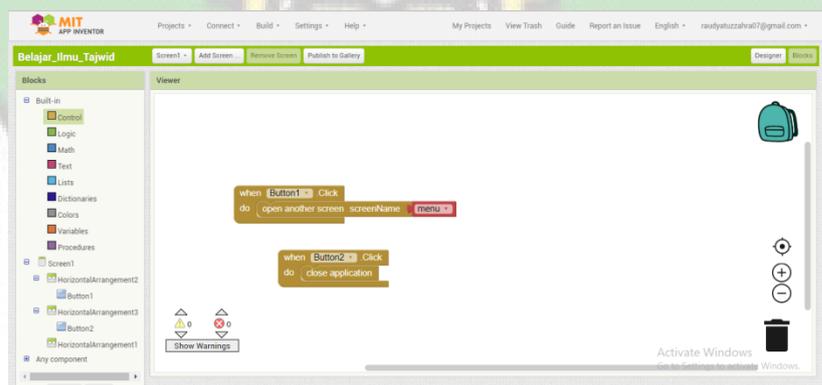
Setelah background muncul, selanjutnya pilih menu user interface dan layout yang telah dilingkari garis merah pada sisi kiri atas untuk membuat space dan button pada tampilan utama. Button yang diperlukan adalah “Mulai” dan

“Exit” seperti yang telah dilingkari merah ditengah tampilan media yang dirancang. Setelah semua selesai maka komponen yang terdapat pada halaman utama seperti yang telah dilingkari garis merah pada sisi kanan atas.



Gambar 12 : Langkah 3

Tahap selanjutnya adalah mengaktifkan tombol masuk dan exit dengan cara menghubungkan antar coding. Pertama pilih menu block disamping kanan, lalu pilih button mana yang akan dihubungkan seperti yang dilingkari garis merah disisi kiri bawah, kemudian control untuk menghubungkan dengan layar lain.



Gambar 13 : Langkah Keempat

Iniilah tampilan coding yang telah disusun untuk tampilan awal, dimana ketika tombol masuk (button1) diklik maka secara otomatis akan

menampilkan layar menu. Kemudian apabila tombol exit (button2) diklik secara otomatis aplikasi akan tertutup.

4. Hasil Perancangan Aplikasi

a. Tampilan Halaman Utama



Gambar 14 : Halaman Utama

Pada halaman utama ini terdapat nama aplikasi yaitu “Belajar Ilmu Tajwid” dan terdapat gambar mesjid ditengahnya, lalu terdapat tombol mulai untuk memulai aplikasi dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi secara otomatis jika diklik.

b. Tampilan Halaman Menu



Gambar 15 : Halaman Menu

Pada halaman ini terdapat beberapa menu aplikasi yang tersedia yaitu materi, soal tes dan profil. Selain itu juga terdapat tombol back untuk kembali pada halaman sebelumnya.

c. Tampilan Halaman Materi



Gambar 16 : Tampilan Halaman Materi

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol pembagian materi yaitu Hukum Nun Mati, Hukum Mim Mati, Hukum Tajwid Idgham, Hukum Qalqalah, Hukum

Bacaan Mad, dan Bacaan Waqaf. Kemudian dibawahnya terdapat tombol back untuk kembali pada halaman sebelumnya.

d. Tampilan Halaman Menu Soal



Gambar 17 : Halaman Menu Soal

Pada halaman ini terdapat tombol mulai yang apabila diklik akan muncul soal tes, lalu dibawahnya terdapat tombol kembali yang apabila diklik akan muncul halaman sebelumnya.

e. Tampilan Halaman Soal



Gambar 18 : Halaman Menu Soal

Pada halaman ini terdapat soal tes dengan tiga pilihan jawaban, dan disisi kiri bawah terdapat tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya dan disisi kanan bawah mempunyai tombol lanjut untuk melanjutkan ke soal berikutnya setelah soal soal selesai dijawab.

f. Tampilan Halaman Profil



Gambar 19 : Halaman Menu Soal

Pada tampilan halaman ini terdapat biodata tentang perancang media berupa nama, asal, pendidikan, dan email perancang. Kemudian dibawahnya terdapat tombol kembali untuk kembali ke halaman menu.

B. Penyajian Data Validasi Ahli

Mengenai data kelayakan media pembelajaran ilmu tajwid berbasis android menggunakan App Inventor diperoleh dengan cara validasi para ahli. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 2 orang dosen ahli media, masing-masing 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Kedua validator tersebut merupakan dosen UIN Ar-Raniry Banda Aceh prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan

prodi Pendidikan Agama Islam. Adapun hasil validasi media dari para ahli sebagai berikut :

1. Uji Validasi Ahli Media

Penelitian ahli media bertujuan agar dapat memperoleh pendapat dari ahli media terhadap produk yang dirancang. Hal tersebut bertujuan agar dapat mewujudkan media pembelajaran yang bermutu bagi pendidikan. Validasi dilakukan dengan cara memperlihatkan media pembelajaran yang telah dirancang serta menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada ahli media dengan kriteria penskoran yang telah ditentukan untuk dinilai. Uji media ini dilakukan oleh salah satu dosen UIN Ar-Raniry Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, yaitu Khairan AR. M.Kom yang nantinya akan direvisi setelah penilaian dan saran dari ahli media diberikan. Angket penilaian yang diberikan kepada ahli media dengan hasil sebagai berikut :

Persentase kualitas (%) :

$$\begin{aligned} & \frac{\text{Skor hasil observasi}}{\text{Jumlah seluruh item angket} \times \text{bobot tertinggi}} \\ &= \frac{40}{8 \times 5} \times 100 \\ &= \frac{40}{40} \times 100 \\ &= 100\% \end{aligned}$$

2. Uji Validasi Ahli Materi

Pengujian materi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk memperoleh pendapat ahli tentang kelayakan materi dari media pembelajaran yang dirancang. Materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif ini merupakan pengetahuan tentang ilmu tajwid. Salah satu dosen Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh menguji kelayakan materi dalam penelitian ini yaitu bapak Muhibuddin M.Ag. Angket penilaian yang diberikan kepada ahli media dengan hasil sebagai berikut :

Persentase kualitas (%) :

$$\begin{aligned} & \frac{\text{Skor hasil observasi}}{\text{Jumlah seluruh item angket} \times \text{bobot tertinggi}} \\ &= \frac{32}{7 \times 5} \times 100 \\ &= \frac{32}{35} \times 100 \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil diatas maka persentase validator materi menunjukkan persentase kevalidan materi media pembelajaran interaktif ilmu tajwid sebesar 91% dengan katagori sangat setuju, maka disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di TPA.

B. Evaluasi Pengguna

Pengujian ini bertujuan agar dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik TPA Nurul Iman yang sedang ditahap belajar ilmu tajwid terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ilmu tajwid berbasis android. Peserta didik diminta untuk menginstall aplikasi yang telah dibagikan dan kemudian menjawab soal kuis yang terdapat pada media pembelajaran, lalu peserta didik diminta untuk mengisi angket survey yang telah dibagikan. pengujian ini diikuti oleh 30 orang peserta didik. Pengujian ini dilakukan bermaksud untuk mengetahui bagaimana pengaruh media terhadap minat belajar peserta didik. Hasil responden dari peserta didik TPA Nurul Iman sebagai berikut :

Tabel 10 : Data Kuisisioner

Responden	Skor
1.	100
2.	100
3.	100
4.	100
5.	100
6.	100
7.	100
8.	100
9.	100
10.	80
11.	90
12.	100
13.	100

14.	80
15.	90
16.	90
17.	100
18.	100
19.	90
20.	90
21.	100
22.	100
23.	90
24.	90
25.	100
26.	100
27.	100
28.	80
29.	90
30.	100
Total	2860
Rata-Rata	95
Persentase	95%
Kategori	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil dari data kuisioner diatas menjelaskan setiap butir soal memperoleh respon positif terhadap media pembelajaran interaktif ilmu tajwid. Skor dari seluruh butir soal memperoleh nilai rata-rata sejumlah 95 dan persentase 95% dengan kategori sangat setuju.

C. Skor Soal Tes

Tabel 11 : Hasil Skor Soal Tes

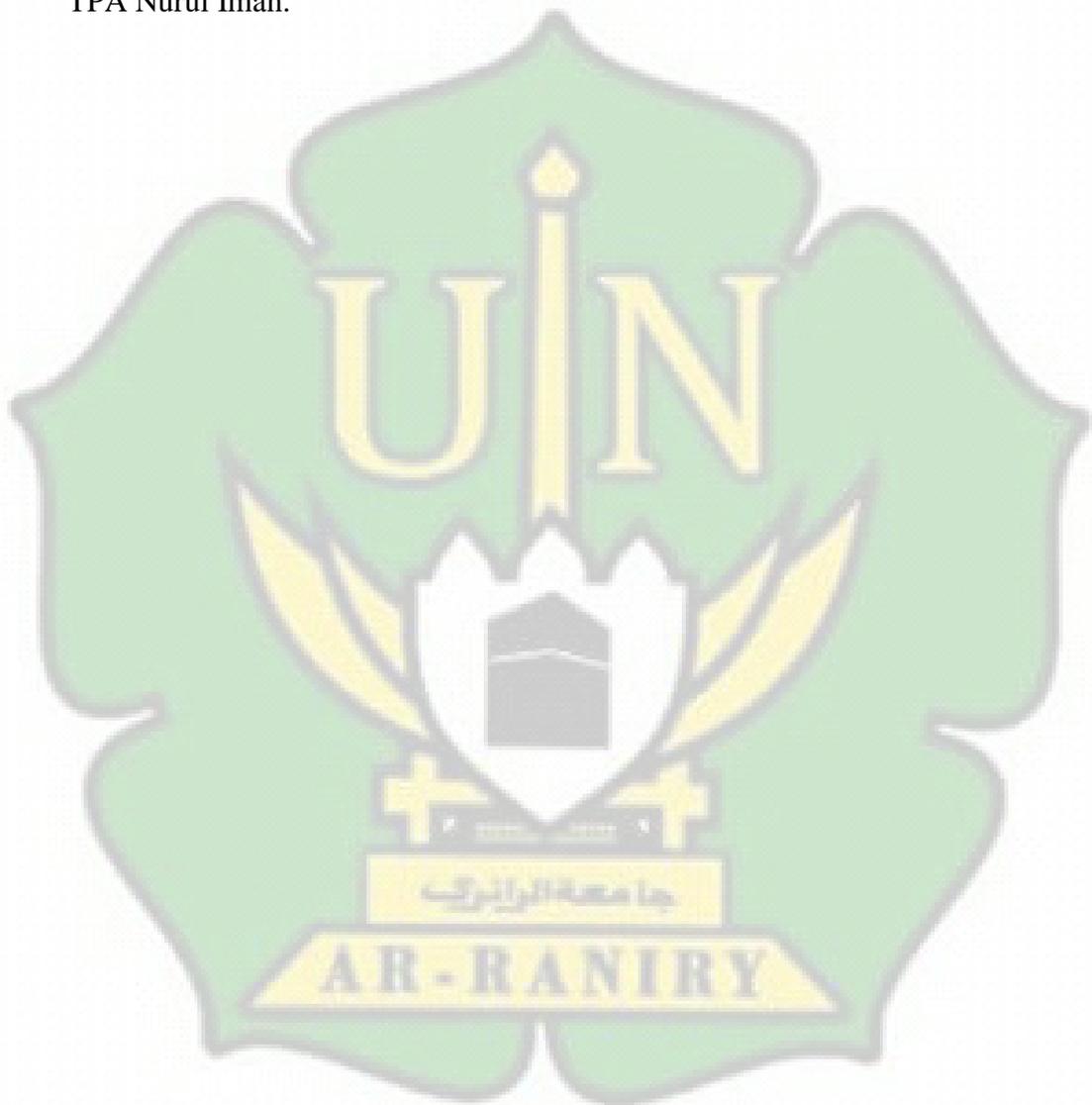
No.	Skor Soal Tes	Total	Rata-Rata	Persentase Validasi	Katagori
1.	Sebelum Penerapan	690	0,03	33%	Sangat tidak Efektif
2.	Sesudah Penerapan	2910	97	97%	Sangat Efektif

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebelum dilakukan pengujian Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid pada peserta didik hasil skor yang diperoleh adalah 33% dan setelah dilakukan pengujian hasil skor yang diperoleh adalah 97%. Dari hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid yang digunakan sangat efektif.

D. Pembahasan

Perancangan media pembelajaran interaktif ilmu tajwid berbasis andorid ini dirancang dengan menggunakan web App Inventor, metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan Luther. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif ilmu tajwid menggunakan App Inventor dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif ini efektif digunakan oleh peserta didik di TPA Nurul Iman. Berdasarkan hasil respon setelah melakukan penelitian terhadap peserta didik dengan cara memberi angket, diperoleh hasil 95% dengan katagori sangat setuju.

Berdasarkan hasil skor soal tes pada peserta didik setelah pengujian dilakukan diperoleh persentase sebesar 97%. Hal tersebut menunjukkan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid sangat efektif digunakan pada peserta didik TPA Nurul Iman.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah diselesaikan berkaitan dengan perancangan media pembelajaran interaktif ilmu tajwid menggunakan App Inventor di TPA Nurul Iman dengan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media diketahui sebesar 91% dengan katagori sangat setuju. Sedangkan untuk hasil validasi ahli materi sebesar 100% dengan katagori sangat setuju.
2. Hasil analisis survey angket/kuisiner yang dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran menghasilkan nilai rata-rata sebesar 95, dan persentase sebesar 95% dengan katagori sangat setuju.
3. Berdasarkan hasil tes soal sebelum pengujian diperoleh rata-rata sebesar 0,03 dan persentase sebesar 33%. Sedangkan setelah dilakukan pengujian diperoleh nilai rata-rata 97 dengan persentase 97%. Berdasarkan kedua skor tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif ilmu tajwid efektif digunakan oleh peserta didik.

B. Saran

Dalam penelitian ini tentu saja ada berbagai kendala dan masalah pada saat proses merancang aplikasi. Oleh karena itu diperlukan pengembangan

lebih lanjut untuk mengimbangi kekurangan-kekurangan tersebut dan pembatasan sebelumnya, agar aplikasi bisa lebih baik dan bermanfaat bagi pengguna.

Beberapa saran yang dibuat terkait dengan langkah-langkah perancangan dan penelitian lebih lanjut adalah:

3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif ilmu tajwid berbasis android menggunakan App Inventor agar mengembangkan aplikasi yang lebih kompleks dengan menambahkan beberapa fungsi seperti fitur aplikasi yang dapat menampilkan skor hasil soal tes bagi user.
4. Pada bagian materi diharapkan penambahan agar memperdalam pembahasan tentang huruf jawi tersebut.
5. Diharapkan dalam proses pembelajaran pendidik menerapkan media pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Budiman, “Pengaruh Model pembelajaran Sains-Teknologi-Masyarakat dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Teknologi ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa,” *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, pp. 75–83, 2017, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>.
- [2] V. Maarif, H. M. Nur, W. Rahayu, S. Informasi, M. Informatika, and T. Informatika, “Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android 1),” vol. 6, no. 1, pp. 91–100, 2018.
- [3] M. Belajar, S. Di, and P. Ainul, “No Title,” vol. 1, no. 7, pp. 119–124, 2021.
- [4] P. Tatap, M. Di, M. Pandemi, P. Sm k, and K. Tagari, “Perencanaan pelaksanaan pembelajaran tatap muka di masa pandemi pada smk kristen tagari 1,” vol. 10, no. 02, 2021.
- [5] M. Muhammad and C. A. Maradjado, “RUMAH ADAT BERBASIS ANDROID,” vol. 4, 2018.
- [6] N. Azlina, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pengantar Multimedia Menggunakan App Inventor Berbasis Android,” vol. 5, no. 2, pp. 155–165, 2021.

- [7] S. Fransisca, R. N. Putri, and M. Kom, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI RFID UNTUK PENGELOLAAN INVENTARIS SEKOLAH DENGAN METODE (R & D) (Studi Kasus : SMK Global Pekanbaru)," vol. 1, no. 1, 2019.
- [8] A. Saat, K. Kunci, and P. Game, "Rancang Bangun Aplikasi Game ' Petualangan Arjuna ' Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther Faisal Angga Setiadi Universitas PGRI Madiun," pp. 2017–2020, 2019.
- [9] J. Teknologi *et al.*, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KAMPUNG KURIPAN)," vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021.
- [10] K. Tata, B. Di, and M. A. N. Sleman, "PENGEMBANGAN MEDIA FLOWCHART PADA MATA PELAJARAN."
- [11] J. Pendidikan, M. Indonesia, R. N. Friantini, and R. Winata, "PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA," pp. 6–11, 2019.
- [12] F. Yusup, P. Studi, T. Biologi, U. Islam, and N. Antasari, "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS," vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018.
- [13] F. R. K. Husada, *No TitleEAENH*, vol. 8, no. 5. 2019.
- [14] R. E. Tanjung and D. Faiza, "CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1," vol. 7, no. 2, 2019.

- [15] E. Kwok and W. Susanti, "Penerapan Metode Regresi Linier dalam Aplikasi Sistem Peramalan Jumlah Bahan Baku untuk Produksi Tahu," vol. 1, no. 2, pp. 121–128, 2019.



LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Penelitian

357

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-6161/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2022

TENTANG:

PENGGAKTAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 12 Maret 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : RAUDYATUZZAHRA
NIM : 170212025
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid Berbasis Android Menggunakan App Inventor Di TPA Nurul Iman

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 24 Mei 2022



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 Surat Penelitian

7/2/22, 2:38 PM

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6150/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Pimpinan TPA Nurul Iman

Assalamu' alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : RAUDYATUZZAHRA / 170212025
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Gampoeng Jeulingke, Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tajwid Berbasis Android Menggunakan App Inventor di TPA Nurul Iman*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 23 Mei 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 23 Juni 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR-RANIRY

Lampiran 3 Surat balasan penelitian



**TAMAN PENDIDIKAN AL QURAN NURUL IMAN
GAMPONG SIEM DARUSSALAM
KEC. DARUSSALAM KAB.ACEH BESAR**

Jl. Tgk Glee Iniem, Gampong Siem kecamatan Darussalam kabupaten Aceh Besar

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda Tangan dibawah ini pimpinan TPA Nurul Iman Gampong Siem Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar,

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Raudyatuzzahra
Nim : 170212025
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Nama tersebut diatas benar telah melakukan penelitian di TPA Nurul Iman pada bulan Juni guna menyusun skripsi dengan judul “ **Perancangan Media Pembelajaran Interaktif P’tikad Lima Puluh berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor di TPA Nurul Iman**”.

Demikian Surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Pimpinan TPA (Taman Pendidikan Al-Qur’an)

Nurul Iman Gampong Siem


Raudhatul Jannah

Lampiran 4 Ahli Materi

LEMBAR UJI KELAYAKANMATERI

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi ilmu tajwid yang sedang dirancang
2. Ada 5 alternatif jawaban yang disediakan yaitu :
 - Sangat setuju : 5
 - Setuju : 4
 - Netral : 3
 - Tidak Setuju : 2
 - Sangat Tidak Setuju : 1
3. Berikan tanda centan (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat responden

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan materi yang disampaikan		✓			
2	Penggunaan warna dan latar belakang yang sesuai	✓				
3	Pemilihan tulisan, ukuran tulisan, warna tulisan tepat dan mudah dibaca.			✓		
4	Pemilihan ukuran tombol sangat tepat, saat tombol ditekan sesuai dengan tujuan menu yang diinginkan.	✓				
5	Soal-soal yang ada pada quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi.		✓			
6	Media pembelajaran Ilmu Tajwid ini sangat mudah digunakan (Userfriendly).	✓				
7	Dengan adanya media pembelajaran ini apat menarik minat peserta didik untuk belajar ilmu tajwid.	✓				

Mengetahui Ahli Materi

Banda Aceh, 4 Juli 2022

(Muhibuddin, M.Ag)

Lampiran 5 Ahli Media

LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media ilmu tajwid yang sedang dirancang.

2. Ada 5 alternatif jawaban yang disediakan yaitu :

- Sangat setuju : 5
- Setuju : 4
- Netral : 3
- Tidak Setuju : 2
- Sangat Tidak Setuju : 1

3. Berikan tanda centan (√) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat responden.

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan media pembelajaran	√				
2	Penyajian materi pembelajaran pada menu materi	√				
3	Manfaat navigasi untuk membantu penggunaan	√				
4	Kecocokan pengguna visualisasi (gambar, warna, teks dan background)	√				
5	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi ilmu tajwid	√				
6	Soal-soal yang ada pada quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi	√				
7	Gambar animasi yang digunakan pada media pembelajaran sudah menarik	√				
8	Media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar di TPA maupun individu	√				

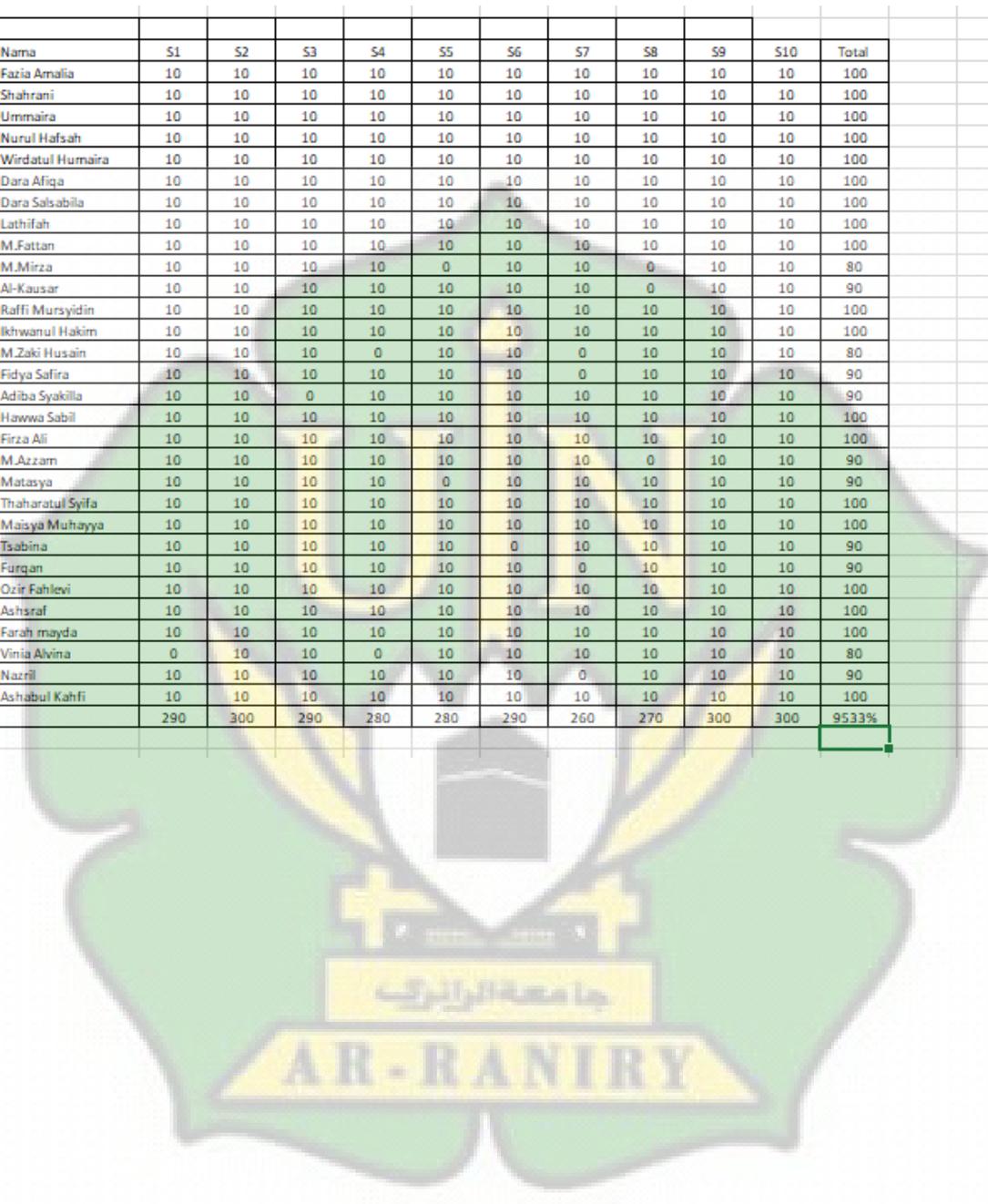
Mengetahui Ahli Materi

Banda Aceh, 7 Juli 2022


(Khairan AR, M.Kom.)

Lampiran 6 Hasil dari responden

	Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
1	Fazia Amalia	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
2	Shahrani	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
3	Ummaira	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
4	Nurul Hafisah	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	Wirdatul Humaira	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	Dara Afiqa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
7	Dara Salsabila	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
8	Lathifah	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	M.Fattan	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	M.Mirza	10	10	10	10	0	10	10	0	10	10	80
11	Al-Kausar	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	90
12	Raffi Mursyidin	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
13	Ikhwanul Hakim	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	M.Zaki Husain	10	10	10	0	10	10	0	10	10	10	80
15	Fidya Safira	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
16	Adiba Syakilla	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
17	Hawwa Sabil	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
18	Firza Ali	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
19	M.Azzam	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
20	Matasya	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
21	Thaharatul Syifa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
22	Maisyah Muhayya	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
23	Tsabina	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
24	Furqan	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
25	Ozir Fahlevi	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
26	Ashraf	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
27	Farah mayda	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
28	Vinia Alvina	0	10	10	0	10	10	10	10	10	10	80
29	Nazril	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
30	Ashabul Kahfi	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
		290	300	290	280	280	290	260	270	300	300	9533%

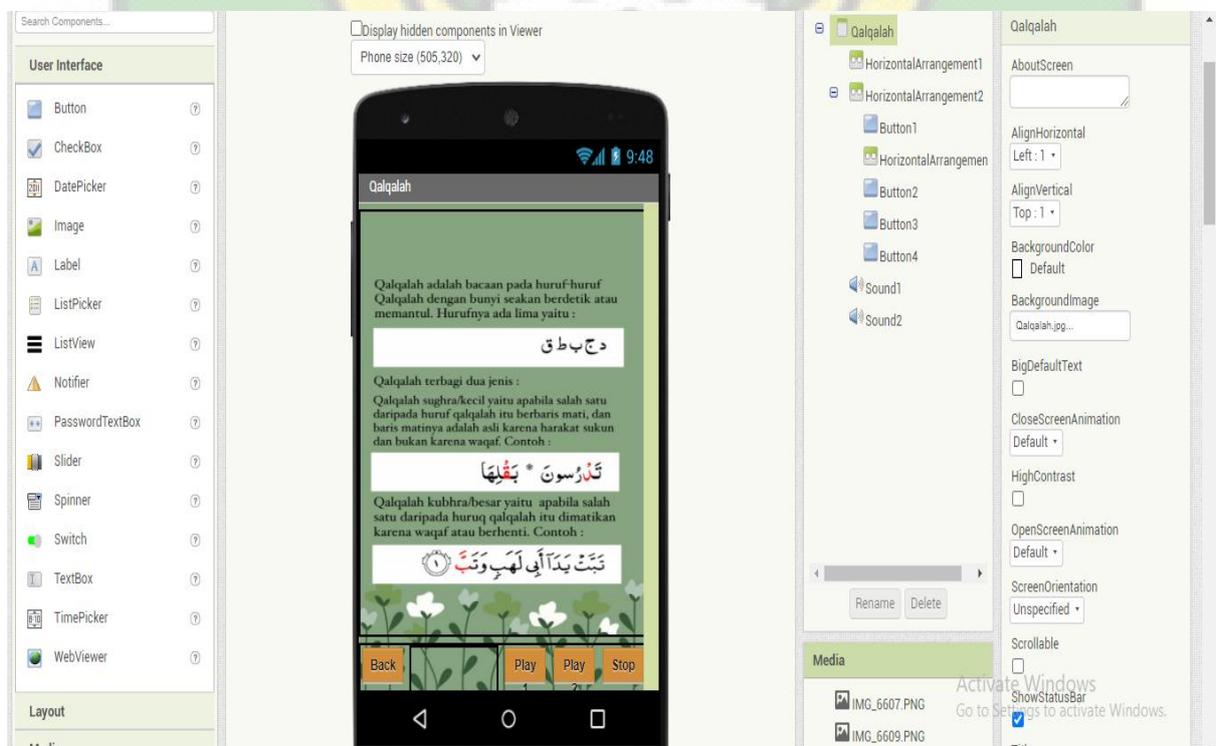
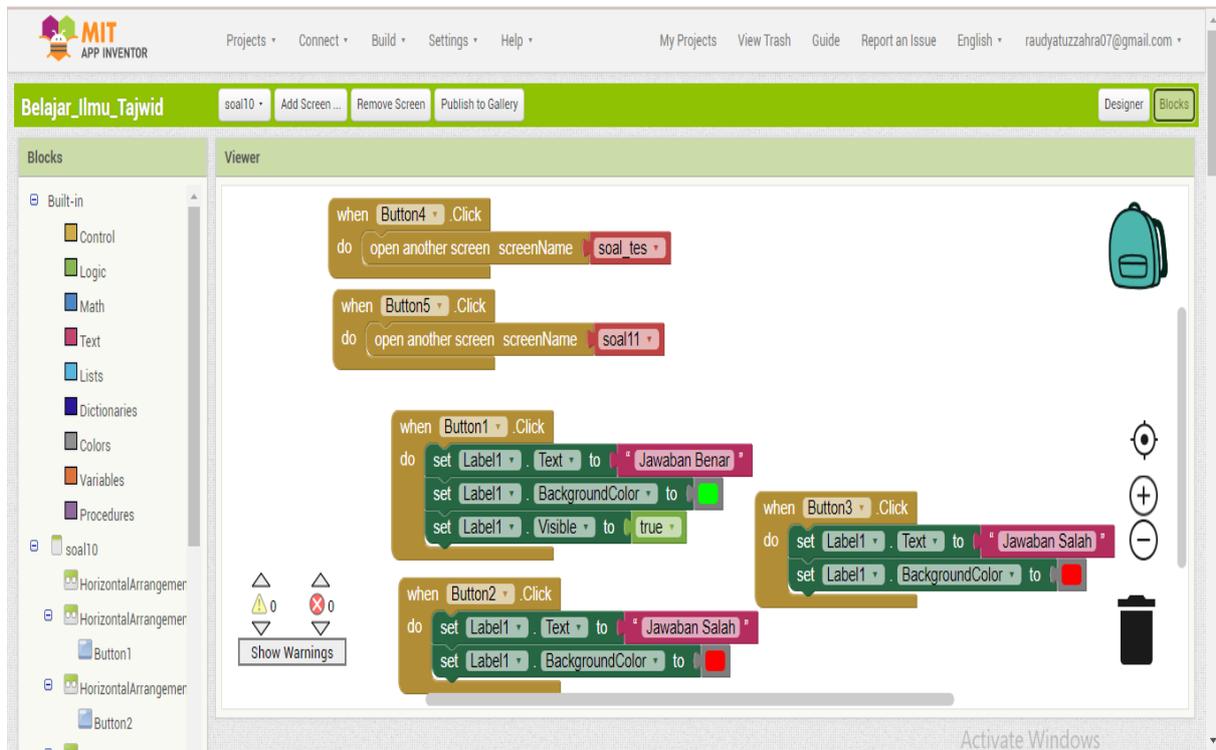


Lampiran 7 Hasil Skor soal tes sebelum dan sesudah pengujian

	Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
1	Fazia Ama	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
2	Shahrani	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
3	Ummaira	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
4	Nurul Hafsa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	Wirdatul H	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	Dara Afifa	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
7	Dara Salsa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
8	Lathifah	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	M. Fattan	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	M. Mirza	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
11	Al-Kausar	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
12	Raffi Murs	10	0	0	10	10	10	10	10	10	10	80
13	Ikhwanul H	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	M. Zaki Hu	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
15	Fidya Safir	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
16	Adiba Sya	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
17	Hawwa Sa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
18	Firza Ali	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
19	M. Azzam	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
20	Matasya	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
21	Thaharatul	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
22	Maisyia M	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
23	Tsabina	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
24	Furqan	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
25	Ozir Fahle	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
26	Ashsraf	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
27	Farah may	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
28	Vinia Alvin	10	10	0	10	0	10	10	10	10	10	80
29	Nazril	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
30	Ashabul Ka	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
		300	290	250	290	280	300	300	300	300	300	2910

	Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
1	Fazia Amalia	10	10	0	0	0	0	0	0	10	0	30
2	Shahrani	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10
3	Ummaira	0	0	10	10	10	10	0	0	0	0	40
4	Nurul Hafsa	0	0	0	0	0	10	10	0	0	0	20
5	Wirdatul Humaira	10	10	0	0	0	0	0	10	10	0	40
6	Dara Afifa	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	Dara Salsabila	0	0	0	10	10	10	10	0	0	0	40
8	Lathifah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	M. Fattan	0	10	0	10	10	10	10	0	0	0	50
10	M. Mirza	10	10	10	0	0	0	0	0	0	10	40
11	Al-Kausar	0	10	10	10	0	0	0	10	0	0	40
12	Raffi Mursyidin	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	Ikhwanul Hakim	10	0	0	0	0	0	0	10	0	0	20
14	M. Zaki Husain	0	0	10	10	0	0	0	0	0	0	20
15	Fidya Safira	0	0	10	10	10	10	0	0	0	0	40
16	Adiba Syakilla	10	0	0	0	0	0	0	0	0	10	20
17	Hawwa Sabil	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	20
18	Firza Ali	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	30
19	M. Azzam	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	Matasya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	Thaharatul Syifa	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	20
22	Maisyia Muhayya	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	10
23	Tsabina	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	10
24	Furqan	10	10	0	0	0	10	10	10	10	10	70
25	Ozir Fahlevi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	Ashsraf	0	10	10	10	10	0	0	0	0	0	40
27	Farah mayda	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	Vinia Alvina	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	10
29	Nazril	0	0	0	0	10	10	10	0	0	0	30
30	Ashabul Kahfi	0	0	10	10	0	0	10	10	0	0	40
		60	70	80	110	110	70	70	50	30	40	690

Lampiran 8 Coding



Lampiran 9 Foto kegiatan penelitian







Lampiran 10 Kuisisioner Peserta didik

INSTRUMEN PENELITIAN RESPONDEN

Nama : OZIR FAHLEVI

Alamat :

Pentunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat responden
2. Keterangan
 - Ya = Sangat Setuju
 - Tidak = Tidak Setuju

No	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menarik minat dalam belajar ilmu tajwid ?	✓	
2	Apakah anda setuju media pembelajaran ini mudah digunakan dalam belajar ilmu tajwid ?	✓	
3	Apakah anda setuju media pembelajaran ini mempunyai tampilan yang menarik ?	✓	
4	Apakah anda setuju penggunaan model dan ukuran huruf dalam media pembelajaran ini mudah dibaca ?	✓	
5	Apakah anda setuju dengan terdapat kesesuaian antara materi dan soal quiz ?	✓	
6	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini menyenangkan dalam proses pembelajaran ?	✓	
7	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar ilmu tajwid ?	✓	
8	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan keingintahuan tentang ilmu tajwid ?	✓	
9	Apakah anda setuju media pembelajaran ini efektif digunakan di TPA?	✓	
10	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar anda di TPA ?	✓	

CEK TURNITIN SKRIPSI

ORIGINALITY REPORT

21 %	19 %	9 %	7 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2 %
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
3	123dok.com Internet Source	1 %
4	begawe.unram.ac.id Internet Source	1 %
5	comserva.publikasiindonesia.id Internet Source	1 %
6	jim.teknokrat.ac.id Internet Source	1 %
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
8	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
9	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %