

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF
JAWI UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN APP INVENTOR
DI TPQ AL - MUNAWWARAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

INTAN FAJRINA

NIM. 170212105

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020/2021**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF
JAWI UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN APP INVENTOR
DI TPQ AL - MUNAWWARAH**

SKRIPSI

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

Oleh :

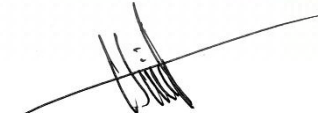
**INTAN FAJRINA
NIM. 170212105**

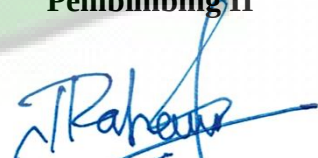
**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


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


**Rahmat Musfikar, M. Kom
NIP. 198909132020121015**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
HURUF JAWI UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN APP INVENTOR
DI TPQ AL - MUNAWWARAH**

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 :

Selasa,

7 Januari 2022 M

5 Jumadil Akhir 1443 H

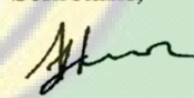
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

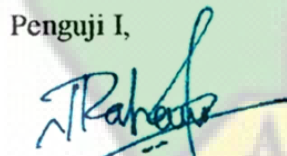

Dr. Hazrullah, M.Pd

NIP. 197907012007101002

Sekretaris,

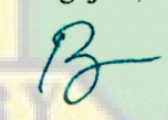

Cut Azhar Fuadi, M.T

Penguji I,


Rahmat Musfika, M.Kom

NIP. 198909122020121015

Penguji II,


☐☐☐☐☐☐**M**

NIDN 2027038701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




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

NIP. 1989031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Intan Fajrina
NIM : 170212105
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jawi untuk Menarik Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan App Inventor di TPQ Al-Munawwarah.

Dengan ini menyatakan dalam penulisan skripsi ini saya:

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

Apabila dikemudian hari ada tuntutan 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 untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Desember 2021
Yang menyatakan,



Intan Fajrina
NIM. 170212105

ABSTRAK

Nama : Intan Fajrina
NIM : 170212105
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jawi untuk Menarik Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan App Inventor di TPQ Al-Munawwarah.
Pembimbing I : Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd.
Pembimbing II : Rahmat Musfikar, M.Kom
Kata kunci : Media Pembelajaran, Huruf Jawi, Minat Peserta Didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses perancangan media pembelajaran pengenalan huruf jawi menggunakan App Inventor, dan mengetahui pengaruh minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran yang dirancang. Penelitian ini dilakukan di TPQ Al-Munawwarah pada siswa yang belajar kitab jawi. Metode yang digunakan adalah R&D (Research and development) dengan model Luther. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Produk media pembelajaran ini telah diuji oleh para ahli media dan ahli materi, hasil uji coefficient diperoleh variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Adapun pengaruh media pembelajaran terhadap minat peserta didik mendapatkan hasil sebesar 94,9%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran pengenalan huruf jawi berpengaruh terhadap menarik minat peserta didik.

ABSTRACT

Nama : Intan Fajrina
NIM : 170212105
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jawi untuk Menarik Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan App Inventor di TPQ Al-Munawwarah.
Pembimbing I : Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd.
Pembimbing II : Rahmat Musfika, M.Kom
Kata kunci : Media Pembelajaran, Huruf Jawi, Minat Peserta Didik.

This study aims to determine the process of designing learning media for the introduction of jawi letters using App Inventor, and to determine the effect of students' interest in learning on the designed learning media. This research was conducted at TPQ Al-Munawwarah on students studying the jawi book. The method used is R&D (Research and development) with the Luther model. Data collection techniques in this study used a questionnaire. This learning media product has been tested by media experts and material experts, the results of the coefficient test obtained that the x variable has an effect on the y variable. As for the effect of learning media on the interest of students, the result is 94.9%. So it can be concluded that the learning media for the introduction of jawi letters has an effect on attracting students' interest.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta shalawat dan salam kita anugerahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang Berjudul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF JAWI UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN APP INVENTOR DI TPQ AL – MUNAWWARAH”**. Shalawat serta salam tidak lupa pula kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabatnya dalam memperjuangkan agama islam menjadi lebih baik seperti sekarang ini.

Dalam membuat skripsi ini penulis menyadari ada beberapa kendala karena kurangnya pemahaman dan pengalaman. Skripsi ini bisa diselesaikan atas bantuan, bimbingan, serta motivasi dari semua pihak. Oleh karena itu dengan hati yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa Ayahanda Muhammad Razali dan Ibunda Mardiana serta adik-adik, keluarga yang tak pernah berhenti dalam mendoakan dan dukungannya baik dari segi moral ataupun materi sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan bapak Rahmat Musfikar, M.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan kesabarannya untuk memberikan bimbingan,

pengarahan serta masukan-masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Bapak/Ibu dan Staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
5. Terimakasih kepada ibu Rusmiati selaku direktur TPQ Al-Munawwarah.
6. Siswa-siswi TPQ Al-Munawwarah yang telah meluangkan waktu untuk mencoba dan mengisi angket penelitian ini.
7. Terimakasih kepada semua teman-teman leting 2017 yang selama ini sama-sama berjuang dalam membuat skripsi.

Atas bantuan moril dan pikiran yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT selalu memberikan karunia dan hidayah-Nya. Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan untuk penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kebaikan skripsi ini berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya.

Banda Aceh, 8 Agustus 2021
Penulis,

Intan Fajrina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Batasan Penelitian	6
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 7
A. Sejarah Tulisan Jawi.....	7
B. Huruf Jawi	8
C. Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media.....	10
2. Pengertian Pembelajaran	11
D. Android.....	12
E. App Inventor	13
F. TPQ Al-Munawwarah	14
G. Penelitian Terdahulu	14
H. Kerangka Berfikir.....	18
I. Hipotesis Penelitian.....	18
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 19
A. Jenis Penelitian	19
B. Model Penelitian	19
C. Tahap Penelitian.....	20
D. Tahapan Perancangan.....	20
1. Konsep.....	21
2. Perancangan.....	21

3. Pengumpulan Bahan	24
4. Pembuatan	25
5. Pengujian	25
6. Distribusi.....	25
E. Waktu dan Tempat Penelitian	26
F. Jadwal Penelitian.....	26
G. Populasi dan Sampel	26
1. Populasi	26
2. Sampel.....	27
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	27
H. Variabel Penelitian	27
I. Instrumen Penelitian.....	28
J. Uji Validasi dan Realibitas Instrumen	31
1. Validasi Instrumen.....	31
2. Reliabilitas Instrument.....	31
K. Teknik Analisis Data	32
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Hasil Validasi Ahli	40
C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	43
D. Uji Regresi kuisioner Peserta Didik.....	45
E. Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

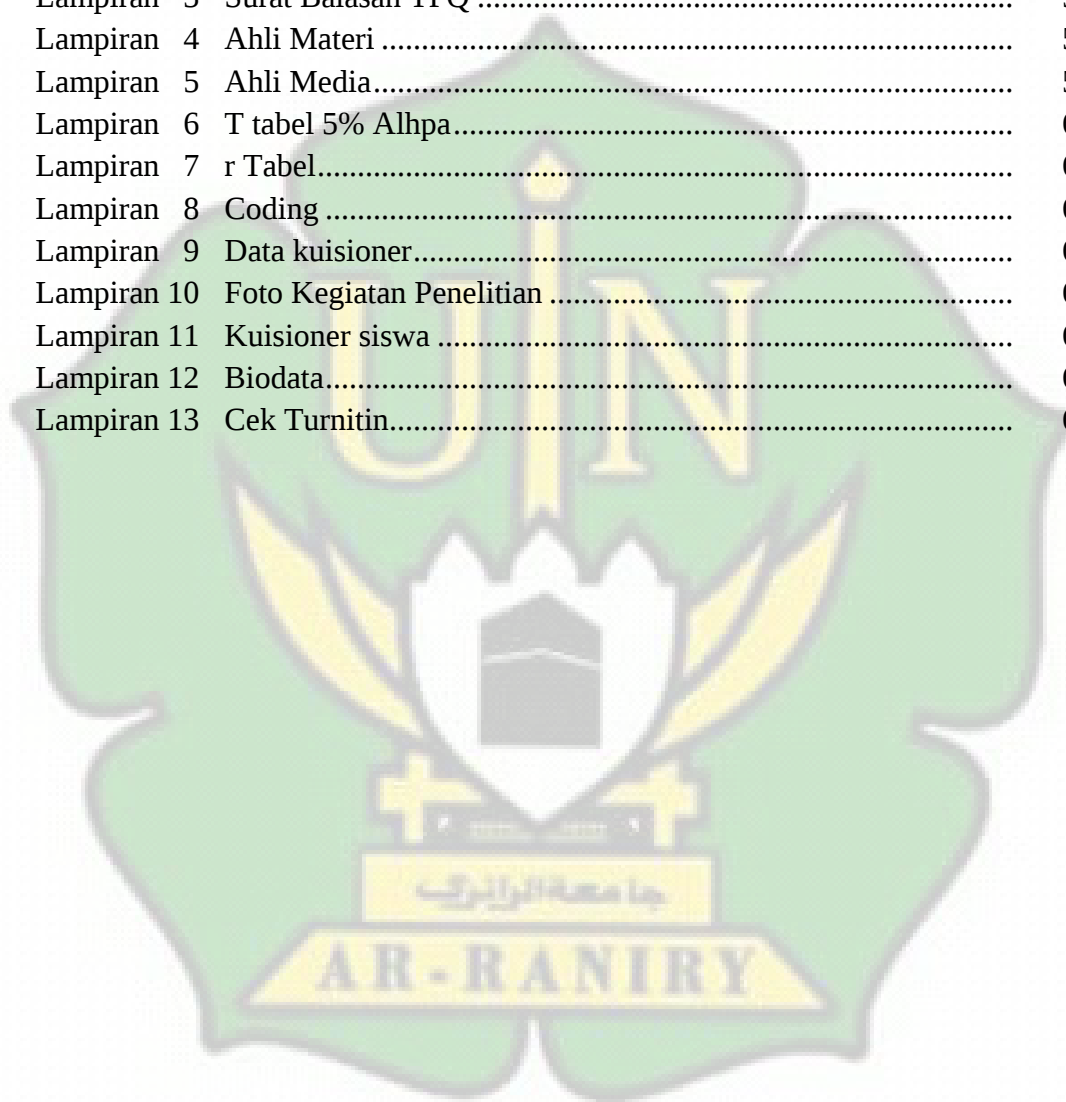
Table 1 : Contoh huruf.....	9
Table 2 : Huruf <i>jim</i> , <i>ghayn</i> , <i>fa</i> , <i>nun</i> dan <i>ya</i>	9
Table 3 : Huruf <i>fa</i> dan <i>kaf</i>	10
Table 4 : Penelitian Terdahulu.....	14
Table 5 : Tahapan Penelitian	20
Table 6 : Pengumpulan Bahan.....	24
Table 7 : Jadwal Penelitian	26
Table 8 : Pendoman Penskoran.....	29
Table 9 : Kisi-kisi Ahli Media	29
Table 10 : Kisi-kisi Ahli Materi.....	29
Table 11 : Kisi-kisi Angket Siswa	30
Table 12 : Pedoman tingkat reliabilitas instrumen	32
Table 13 : Hasil Respon Kedua Ahli Media	42
Table 14 : Hasil Validitas Instrument Siswa	44
Table 15 : Hasil Uji Reliabilitas	45
Table 16 : Data Kuisisioner	46
Table 17 : Variabel Dependent Dan Independen.....	47
Table 18 : Hasil Uji Regresi Model Summary	47
Table 19 : Hasil Uji Regresi Anova.....	48
Table 20 : Hasil Uji Regresi Coefficients	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Gambar Android	12
Gambar 2	Tampilan App Inventor.....	13
Gambar 3	Kerangka Berfikri	18
Gambar 4	Model Pengembangan Luther	20
Gambar 5	Tampilan Interface Desain.....	23
Gambar 6	<i>Flowchat</i>	24
Gambar 7	Langkah Pertama	34
Gambar 8	Langkah Kedua	35
Gambar 9	Langkah Ketiga.....	35
Gambar 10	Langkah Keempat.....	36
Gambar 11	Langkah Kelima.....	36
Gambar 12	Langkah Keenam	37
Gambar 13	Langkah Ketujuh.....	37
Gambar 14	Halaman Utama	38
Gambar 15	Halaman Menu.....	38
Gambar 16	Halaman Menu Huruf	39
Gambar 17	Halaman Menu Membaca.....	39
Gambar 18	Halaman Soal.....	40
Gambar 19	Halaman Profil.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK.....	54
Lampiran 2	Surat Penelitian.....	55
Lampiran 3	Surat Balasan TPQ	56
Lampiran 4	Ahli Materi	57
Lampiran 5	Ahli Media.....	58
Lampiran 6	T tabel 5% Alhpa.....	60
Lampiran 7	r Tabel.....	61
Lampiran 8	Coding	62
Lampiran 9	Data kuisiomer.....	62
Lampiran 10	Foto Kegiatan Penelitian	63
Lampiran 11	Kuisiomer siswa	65
Lampiran 12	Biodata.....	66
Lampiran 13	Cek Turnitin.....	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan salah satu bagian yang tidak bisa dihilangkan dalam kehidupan manusia dan pendidikan ialah tempat untuk menciptakan seseorang manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan seseorang bisa menjadi pribadi yang bermanfaat bagi kehidupannya, baik dalam kehidupan pribadi itu sendiri maupun bangsa dan negara. Oleh sebab itulah pendidikan mesti dilakukan dengan seharusnya agar sesuai dengan tujuan [1]. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam lembaga pendidikan perlu diutamakan, untuk memajukan mutu pembelajaran sehingga bisa mengembangkan kualitas dari pendidikan.

Adapun cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan ialah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis komputer untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Diantara media pembelajaran yang dimanfaatkan sekarang ini ialah komputer alat yang memungkinkan peserta didik mudah mencerna materi pelajaran sesuai dengan daya ingat dan bisa mengontrol aktivitas belajar mereka masing-masing [2].

Lebih dari 80% penduduk Indonesia adalah pemeluk agama Islam [3]. Tugas TPQ benar-benar diperlukan apabila dihadapkan dengan keharusan sebagai

orang tua dan penduduk muslim yang perlu mengusahakan pendidikan untuk putra-putrinya untuk mendalami al-Qur'an dan kitab sejak kecil. Pengetahuan tentang Islam harus menduduki kedudukan pertama supaya anak terdidik di atas keimanan dan akidah yang kuat [4]. Disamping belajar al-Qur'an, kitab-kitab arab dan kitab jawi penting dipelajari dan diajarkan, dipahami, dan diterapkan kajian hukum yang terkandung didalamnya agar menjadi pegangan dan petunjuk dalam kehidupan sehari-hari. Mempelajari kitab jawi adalah cara untuk melengkapi keinginan umat Islam dengan memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang hukum. Jika peserta didik tidak mengenal huruf jawi maka akan kesulitan dalam membaca kitab jawi sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Di era milenial seperti sekarang ini masih banyak peserta didik yang tidak mengenal huruf jawi, banyak kita jumpai anak-anak yang bermain smartphone sampai berjam-jam untuk membuka media sosial, aplikasi hiburan, game dan lain-lain yang dapat membuat kecanduan sehingga konsentrasi dan motivasi pembelajaran menjadi terganggu, mereka lebih tertarik menggunakan smartphone untuk mengakses social media dari pada mengakses materi pembelajar [5]. Dalam (Puslitjakdikbud) Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan persentase penduduk aceh, yang membaca kitab sejumlah 35,73% [6]. Dari data tersebut dapat kita lihat masih banyak orang yang malas membaca kitab, alasan pertamanya adalah mereka belum bisa membaca dan kedua kemungkinan terbesarnya adalah mereka kurang tertarik dalam membaca kitab.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di TPQ Al-munawwarah bahwa santri kurang berminat untuk belajar kitab jawi, karena mereka lebih tertarik mengaji al-Qur'an ketimbang belajar kitab, kitab susah dipelajari karena ejaan kitab jawi berbeda dengan huruf hijaiyah pada dasarnya, mereka cenderung seperti menghafal bukan membaca. Dalam hal kegiatan pembelajaran pendidik masih menggunakan cara tradisonal dalam mengajar, seperti metode halaqah dimana pendidik duduk ditengah dan peserta didik duduk melingkari pendidik, dimana metode tersebut dianggap monoton yang dapat mengakibatkan peserta didik merasa cepat bosan dalam belajar. Pendidik di TPQ juga sudah membuat kegiatan belajar sambil bermain sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik berminat dalam pembelajaran, akan tetapi hal itu dirasa belum cukup menunjang proses pembelajaran. Kondisi pendidik di TPQ Al-munawwarah juga sangat terbatas, jumlahnya hanya ada dua orang pendidik sehingga hal tersebut mengakibatkan kurang efektif dalam mengajar.

Dalam proses pembelajaran kitab jawi di TPQ juga memerlukan perkembangan, baik secara konteks, konten, maupun support sistemnya. Oleh karena itu TPQ pasti megharapkan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan jaminan bahwa semua peserta didik harus mampu dalam membaca kitab jawi. Dengan demikian peneliti mencoba merancang sebuah media pembelajaran berbasis android yang dibuat untuk membangkitkan keinginan peserta didik dalam mempelajari huruf kitab jawi serta menarik minat dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan web App inventor sebagai alat bantu dalam proses perancangan media.

App inventor 2 adalah “aplikasi” yang dapat membuat sebuah aplikasi berbasis android yang bermodalkan browser dan internet, proyek yang sedang kita ciptakan disimpan secara online yang dapat memudahkan kita untuk mengembangkan aplikasi secara sedikit demi sedikit, tidak harus membuat coding, melainkan hanya memindahkan komponen yang diinginkan seperti layaknya kita sedang bermain puzzle [7]. Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan media pembelajaran ini adalah metode Reaserch and Devolopment (R&D) yang sering dipergunakan dalam membuat sebuah media.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk merancang media pembelajaran yang berbasis android dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jawi untuk Menarik Minat Peserta Didik Menggunakan App Inventor di TPQ Al-Munawwarah”** agar timbul minat peserta didik dalam belajar serta tidak merasa bosan dalam melakukan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah;

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran pengenalan huruf jawi menggunakan App Inventor di TPQ Al Munawwarah?
2. Apakah dengan adanya media pembelajaran pengenalan huruf jawi menggunakan App inventor berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik di TPQ Al-Munawwarah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disimpulkan dari rumusan masalah di atas antara lain sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui proses perancangan media pembelajaran pengenalan huruf jawi menggunakan App Inventor di TPQ Al Munawwarah.
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran pengenalan huruf jawi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Bisa membuat peserta didik berminat belajar mengenal huruf jawi dan juga menjadi sebuah pengetahuan awal tentang dasar huruf-huruf jawi agar bisa membaca kitab jawi dengan lebih mudah.

2. Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam mengajari peserta didik mengenal huruf jawi serta menghemat waktu pendidik dalam mengajar.

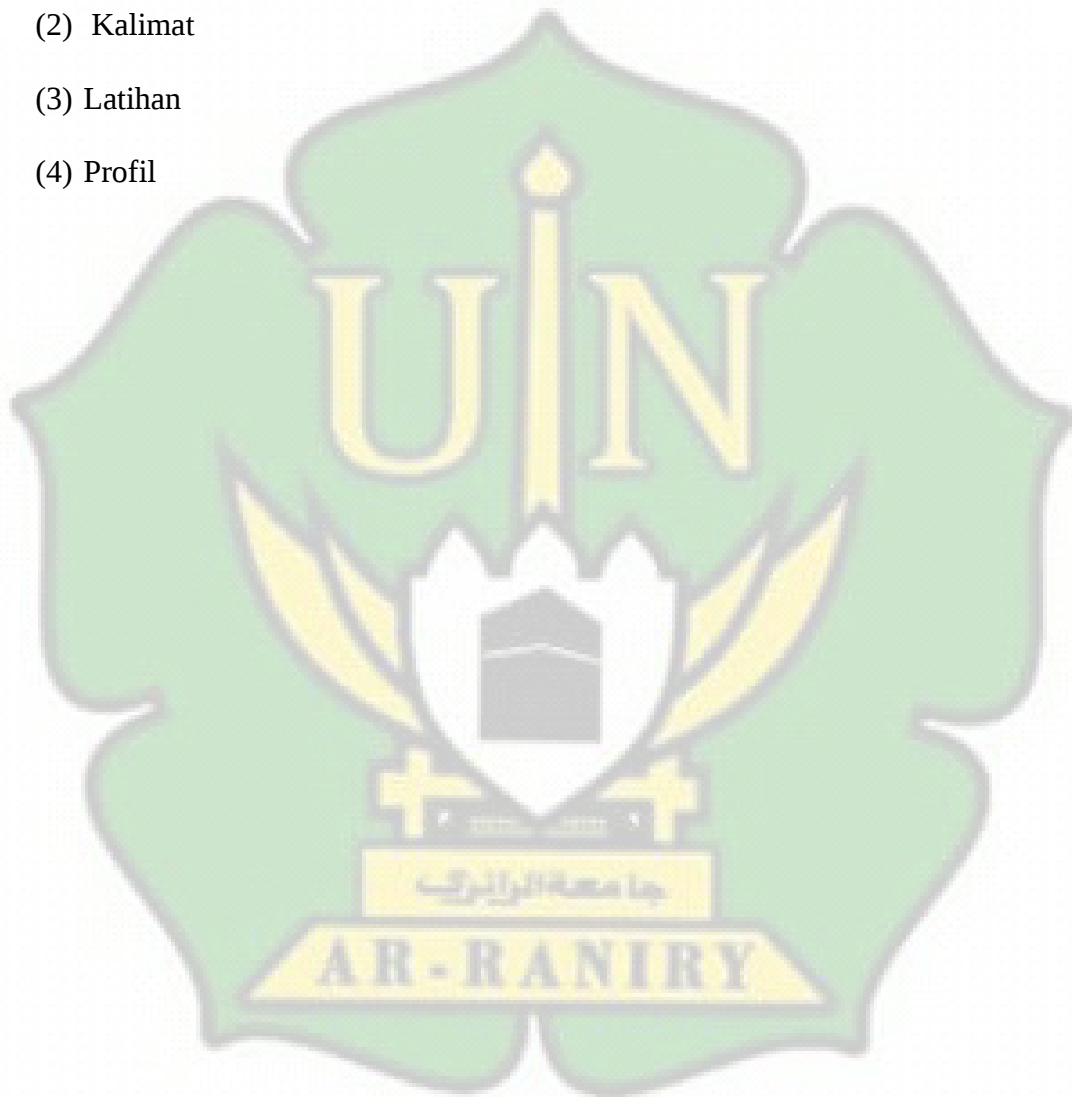
3. Bagi Peneliti

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

E. Batasan Penelitian

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- (1) Materi huruf jawi
- (2) Kalimat
- (3) Latihan
- (4) Profil



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sejarah Tulisan Jawi

Sejak abad ke-1 hijriah atau abad ke-17 M diperkirakan masuknya penyebaran Islam di Asia Tenggara termasuk Indonesia. Penyebaran agama Islam diikuti dengan penyebaran bahasa Arab dan tulisannya. Menurut bahan-bahan sejarah yang ditemukan pada batu nisan abad 11, 13, dan 15 s/d M, dijelaskan bahwa aksara yang digunakan adalah aksara Arab. Salah satu batu nisan yang ditemukan dalam aksara Kufi dengan nama Fatimah binti Maimun bin Hibatullah (475 H//1082 M) terletak di desa Samudra Pasai di Lhokseumawe [8].

Pada tanggal 4 Rajab 702 H atau Februari 1303 M ditemuka aksara Arab Melayu atau dikenal dengan tulisan Jawi pada batu bersurat di daerah Trengganu. Aksara Arab yang diserap ke dalam bahasa Melayu untuk pengucapannya disebut tulisan Jawi. Hasyim Musa berpendapat yang merujuk pada pendapat Omar Awang, menyebutkan bahwa tidak mengenal siapa yang memberi nama pada batu nisan tersebut, dan beliau membantah bahwa tulisan Jawi itu berkaitan dengan pulau Jawa. Aksara Jawi sudah digunakan sebelum Pulau Jawa jatuh ke tangan orang Islam tahun 883 H/1468 M, digunakan di Sumatera dan Tanah Semenanjung. kemungkinan sebutan Jawi berasal dari perkataan Arab 'al jawah' yang pernah dipakai dalam catatan Arab untuk menamakan pulau Sumatera oleh Yaqut, Abu al-Firda, dan Ibnu Batutah [8]. Sehingga terdapat perbedaan bahasa Melayu yang mengalami perubahan karena pengaruh ajaran Islam dengan bahasa

melayu pada masa kerajaan sriwijaya. Di era Melayu klasik, sebagian besar penulis ulama menggunakan kata al-jawi di akhir nama mereka [8].

B. Huruf Jawi

Huruf Jawi merupakan sistem tulisan yang telah ada berabad-abad di Nusantara, kemunculannya saat masuknya Islam ke Nusantara. Tulisan Jawi merupakan tulisan Melayu yang menggunakan huruf Arab. Sekarang ini tulisan jawi digunakan di Negara Malaysia, Singapore, Brunei Darussalam, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Huruf jawi menggunakan tulisan Arab utuh yang dipakai dan terdapat penambahan beberapa huruf titik-titik disesuaikan dengan pengucapan yang berlaku dalam bahasa jawi [8]. Dulu bahasa jawi pernah menjadi tulisan resmi bagi semua utusan dan pedagang di kepulauan Nusantara dan bahasa melayu menjadi bahasa pergaulan (*Lingua Franca*).

Pada masa sebelum kedatangan Inggris dan Belanda tulisan jawi pernah menjadi sarana penyampaian ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan berkembang pesat sampai ke kepulauan Melayu semenjak adanya karya tulis jawi dan dakwah para ilmuwan yang berkaitan dengan agama Islam [9]. Huruf Jawi adalah salah satu tulisan yang digunakan untuk menyebarkan informasi kemudian disampaikan kepada orang lain ditulis dengan huruf Arab tanpa menggunakan ejaan. Penulisan aksara Arab Melayu berbeda dengan penulisan aksara Arab yang terdapat dalam Al-Qur'an. Huruf jawi terdiri dari 29 huruf dan ditambah 5 huruf yang dikarang oleh orang Melayu sendiri. Cara penulisannya dimulai dari kanan ke kiri, dengan menghubungkan konsonan menurut huruf dan kata itu sendiri. Penulisan

terjemahan huruf latin dari huruf arab mengikuti keputusan menteri melalui Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan; Nomor 158 Tahun 1987 – Nomor : 0543 b/u/1987, dapat dilihat dibawah ini : [8].

Table 1 : Contoh huruf

No.	Arab	Latin	No.	Arab	Latin
1	ا	A/a, I/i, U/u	16	ط	T/t
2	ب	B/b	17	ظ	Z/z
3	ت	T/t	18	ع	' (koma)
4	ث	S/s	19	غ	Gh/gh
5	ج	J/j	20	ف	F/f
6	ح	H/h	21	ق	Q/q
7	خ	Kh/kh	22	ك	K/k
8	د	D/d	23	ل	L/l
9	ذ	Z/z	24	م	M/m
10	ر	R/r	25	ن	N/n
11	ز	Z/z	26	و	W/w
12	س	S/s	27	ه	H/h
13	ش	Sy/sy	28	ء	' (apostrop)
14	ص	S/s	29	ي	Y/y
15	ض	D/d			

Aksara Arab disesuaikan dengan situasi dan keadaan pada setiap periode. Misalnya diserap dari naskah terdahulu yaitu huruf *jim*, *ghayn*, *fa*, *nun* dan *ya*, yang dibuat menjadi tiga titik dan huruf *kaf* memiliki satu titik di atasnya seperti gambar di bawah ini:

Table 2: Huruf jim, ghayn, fa, nun dan ya

Latin	Arab-Melayu	Latin	Kata Arab-Melayu	Keterangan
C/c	ج	Cacat	ثجاج	Huruf Jim dijadikan tiga titik di bawahnya
G/g	ك	Gugur	رغفوك	Huruf Kaf diberikan satu titik di atasnya
NG/ng	غ	Ngilu	وليغ	Huruf Ghayn dijadikan tiga titik di atasnya
NY/ny	ي	Nyonya/ Nyanyi	يياياني	Huruf Nun dijadikan tiga titik di atasnya, sedang huruf Ya di bawahnya
P/p	ف	Pepaya	ياف	Huruf Fa dijadikan tiga titik di atasnya

Huruf Arab *jim*, *'ain*, *fa*, *kaf*, dan *nun*, ke 5 huruf ini telah dikembangkan, huruf-huruf tersebut masing-masing terdapat penambahan titik sehingga menandakan kata yang biasa dilafalkan oleh orang melayu ialah *jim* bertitik tiga dibaca *ca*, *ain* bertitik tiga dibaca *nga*, *fa* bertitik tiga dibaca *pa*, *kaf* bertitik satu dibaca *ga*, dan *nun* bertitik tiga dibaca *nya*. Di Aceh untuk penerapan simbol Islam, ulama menambahkan huruf *fa* yang diberi titik lain di bawahnya dan huruf *kaf* yang diberi tiga titik di atasnya, ini semua mengikuti kemajuan penerjemahan huruf yang sesuai dengan kata-kata yang digunakan diluar jazirah Arab [8]. Berikut ini adalah contoh dari huruf *fa* dan *kaf* yang di beri titik:

Table 3: Huruf *fa* dan *kaf*

V/v	ف	Vokal	لشوف	Huruf Fa diberikan satu titik lagi di bawahnya
X/x	ك	Xirox	لخوريك	Huruf Kaf diberi tiga titik di atasnya

kesimpulan yang dapat ditarik dari uraian di atas bahwa tulisan jawi ada disebabkan pengaruh ajaran Islam. Pada mulanya tulisan jawi ini adalah aksara Arab dengan penambahan beberapa huruf yang disikuti dengan logat orang Melayu Nusantara karena itulah tulisan ini disebut Arab Jawi/Arab Melayu [8].

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang memiliki bentuk jamak dari kata “medium”. Menurut bahasa kata itu memiliki makna pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Arti media menurut para ahli dan organisasi dalam (Rohani, Media Pembelajaran 2019) yaitu sebagai berikut [10] :

1. Alat elektronik berisi pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Dengan kata lain media adalah penjabaran dari guru (Schram).
2. National Education Asociation (NEA) mengemukakan bahwa media ialah suatu alat penyampaian pesan bisa berbentuk lembar maupun suara visual, termasuk alat hardware.

Seperti halnya media yang bisa dilihat sebagai media pembelajaran jika alat tersebut dapat memiliki pesan-pesan yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Saat penentuan media ada beberapa tolak ukur dasar yang harus dilihat. Setiap suatu media terdapat kekurangan dan kelebihan masing-masing yang dapat berpengaruh kepada efektifitas program pembelajaran tersebut.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah aktifitas yang menyangkut seseorang dalam usaha mendapatkan ilmu pengetahuan, keahlian dan nilai lebih dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai pembelajaran dan pendidik sebagai penyedia, yang utama dalam proses pembelajaran ialah terjadinya kegiatan belajar (*Learning Process*) [10].

Sedangkan media pembelajaran ialah komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa alat, benda, lingkungan, dan lain-lain yang dipergunakan untuk

menyampaikan informasi atau pesan khususnya bahan pembelajaran kepada peserta didik sehingga mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan. Fungsi media sebagai salah satu alat yang dapat mempermudah peserta didik dalam menanggapi materi yang disampaikan oleh pengajar [9]. Sarana dapat berbentuk buku cetak, pendengaran, pandangan, termasuk software, dan hardware [11]. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat mendorong pendidik untuk memberikan bahan ajar kepada peserta didik. Dengan kata lain, menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik pemahaman peserta didik terhadap materi, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam belajar bukan hanya sekedar untuk melengkapi syarat pembelajaran melainkan untuk menyediakan fasilitas dan membantu mempermudah proses pembelajaran itu sendiri [12].

D. Android



Gambar 1 Gambar Android

Perangkat mobile yang menggunakan sistem operasi linux yang mencakup sistem operasi middleware, dan aplikasi ini sering disebut istilah android, merupakan penyedia platform bagi perkembangan aplikasi untuk membuat aplikasi lain. Satu miliar lebih smartphone dan tablet menggunakan sistem operasi android, karena perangkat tersebut menjadikan hidup kita begitu mudah, oleh karena itu setiap versi android diberi nama dari makanan penutup (*dessert*) [7]. Android dikembangkan oleh *Open Handset Alliance* (OHA), yang terdiri dari beberapa perusahaan. *Open Handset Alliance* (OHA) didirikan untuk

mengembangkan teknologi perangkat seluler. *Open Handset Alliance* (OHA) terdiri dari 34 perusahaan yang diketuai oleh Google [13].

E. App Inventor



Gambar 2. Tampilan App Inventor

Pada 15 Desember 2010 dirilis oleh google sebuah aplikasi berbasis web yang disebut App Inventor, pada awalnya aplikasi ini diteliti dengan tujuan sebagai perhitungan pendidikan di lingkungan pengembangan online. Universitas yang bergerak dibidang teknologi telah mengembangkan App Inventor yang telah di akui oleh dunia yaitu MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) [7]. Dengan adanya App Inventor pengguna dapat membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan di smartphone sesuai standar android dan paham konsep programing walaupun tidak mendalami bahasa pemograman hingga menyeluruh. Maksudnya App Inventor ini merupakan sebuah ‘aplikasi’ untuk merancang Aplikasi Android yang menggunakan browser, semua aplikasi dibuat kemudian disimpan secara online sehingga dapat membantu kita mengembangkannya secara bertingkat, tanpa harus menyusun coding, cukup dengan melakukan drag and drop seolah-olah kita sedang bermain puzzle [14].

F. TPQ Al-Munawwarah

Taman Pendidikan Al-Quran atau sering disebut TPQ adalah salah satu lembaga non formal yang membina peserta didik membaca al-Quran serta mendalami keagamaan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian muslim menurut kepercayaan agama Islam dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari [15]. TPQ Al-Munawwarah terletak di gampong Krueng kalee Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, provinsi Aceh.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran mengenai judul penelitian yang sejenis, ditemukan beberapa judul jurnal yang terkait dengan pengembangan media, antara lain :

Table 4: Penelitian Terdahulu

1.	Judul	Perancangan Aplikasi Belajar Membaca Dan Menulis Aksara Arab Melayu Berbasis Android
	Penulis	Arif Rahmadhi, Dahri Yani Hakim Tanjung.
	Tahun	2020
	Tempat penelitian	SD Potensi utama, Medan
	Metode penelitian	Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model waterfall
	Hasil penelitian	Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang berbasis android, mudah dipahami dan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran sederhana untuk membantu user dalam memahami materi tentang aksra Arab Melayu.

	Kelebihan	Peneliti membuat tampilan aplikasi yang simple dan menarik sehingga user mudah memahami fitur-fitur yang terdapat didalamnya.
	Kekurangan	Peneliti hanya menjadikan aplikasinya media pembelajaran dan informasi kepada pengguna.
2.	Judul	Pengembangan Aplikasi Belajar Pegon Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode <i>User Centered Design</i> .
	Penulis	Evi Irhamillah Azza, Adam Hendra Brata, Arief Andy Soebroto.
	Tahun	2019
	Tempat penelitian	pondok pesantren Sabilurrosyad, Malang.
	Metode penelitian	Penelitian perancangan ini menggunakan metode user centered design.
	Hasil penelitian	Hasil yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi yang dapat mempelajari huruf pegon dengan menggunakan user centered design.
	Kelebihan	Dalam jurnal ini data dan hasil yang disajikan sangat membantu para peneliti untuk memahami, dan penjelasan materinya juga sangat mudah dimengerti.
	Kekurangan	Pada pendahuluan kurang dalam menjelaskan antar muka aplikasi.
3.	Judul	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Arab Melayu Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar
	Penulis	Wida Pujiarti, Muhammad Nasir, Sri Mawarni.
	Tahun	2019
	Tempat Penelitian	SD Bengkalis, Riau

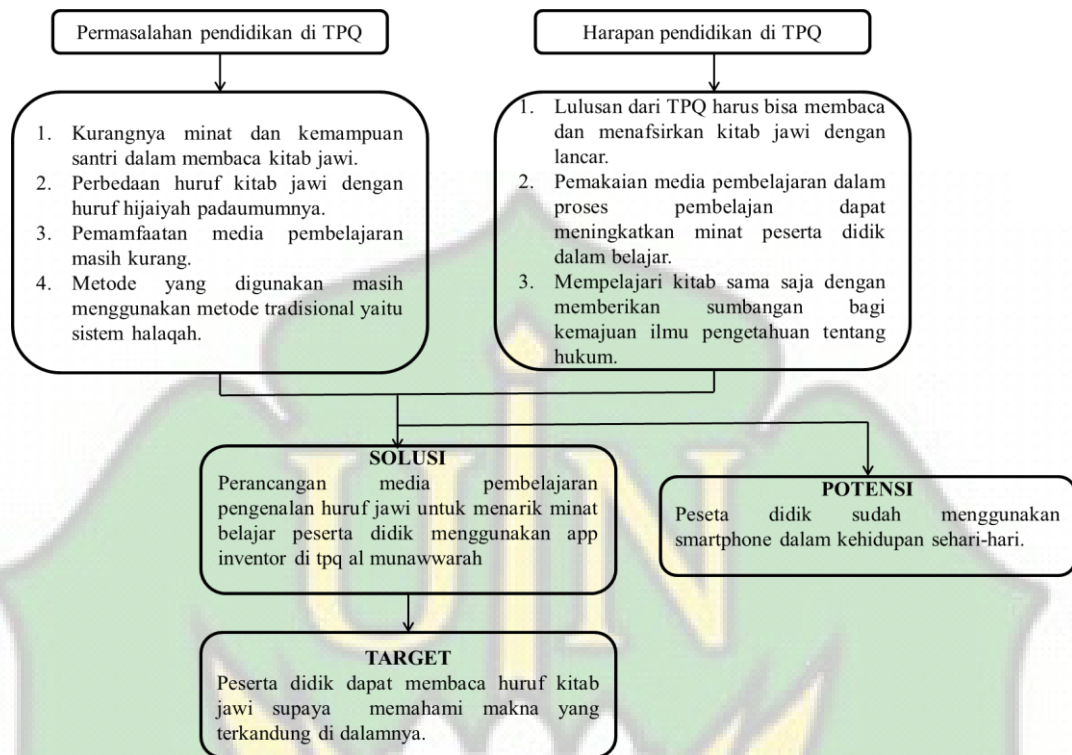
Metode penelitian	Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan prosedur yang telah ditetapkan seperti indentifikasi masalah, pengumpulan data, analisis sistem, perancangan aplikasi, dan perancangan interface. Dengan model pengembangan <i>Extreme Programming (XP)</i> .
Hasil penelitian	Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang sangat menarik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Arab Melayu.
Kelebihan	Dalam penelitian ini menggunakan model gambar 3D yang menjadikan gambar terlihat hidup.
Kekurangan	Peneliti tidak menyebutkan model pengembangan dan juga aplikasi yang dihasilkan memerlukan pengarahan pendidik dalam proses pemakaiannya.

Penelitian terdahulu Arif Ramadhani ddk tahun 2020, yang sudah dipaparkan pada table diatas tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode R&D. Dalam penelitian ini menggunakan model waterfall yang merupakan model yang menekankan pada proses secara bertahap dan berurutan serta sistematis dan sama-sama menghasilkan aplikasi android. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah model pengembangan, tempat penelitian, dan alat bantu yang digunakan untuk membuat aplikasi ini. Kelebihan dalam penelitian ini adalah peneliti berfokus pada penjelasan tentang cara membaca dan menulis aksara arab melayu yang berbasis android, sedangkan kekurangan dalam penelitian ini dalam aplikasi tidak menyediakan latihan soal untuk menguji hasil dari belajar peserta didik yang telah menggunakan aplikasi.

Pada penelitian Evi Irhamillah Azza 2019, mempunyai kesamaan dengan penelitian ini yaitu metode pengembangannya, dalam penelitian ini menggunakan model User Centered Design yaitu perancangan yang berfokuskan pada target yang akan diteliti. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah model pengembangan, tempat penelitian, dan alat bantu yang digunakan untuk membuat aplikasi ini. Kelebihan dalam penelitian ini adalah peneliti mempunyai 3 jenis latihan yang ada pada aplikasi dalam materinya juga sudah mengajarkan cara penulisan huruf pengon, sedangkan kekurangan dalam penelitian ini adalah aplikasi ini hanya dapat digunakan pada sistem operasi android API keatas dengan menggunakan bahasa pemrograman java serta menggunakan SQLite sebagai basis datanya.

Pada penelitian Wida Pujianti tahun 2019, mempunyai kesamaan dengan penelitian ini yaitu metode pengembangannya. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah model pengembangan yaitu *Extreme Programming (XP)* yang merupakan model pengembangan software yang mempunyai resiko rendah cepat, efisien dalam proses pembuatan, tempat penelitian, dan alat bantu yang digunakan untuk membuat aplikasi ini. Kelebihan dalam penelitian ini adalah menggunakan Augmented Reality dalam perancangan sistem, jadi peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan dalam penelitian ini adalah materi yang diajarkan hanya sekedar dasar-dasar aksara Arab Melayu.

H. Kerangka Berfikir



Gambar 3 Kerangka Berfikir

I. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini hipotesisnya sebagai berikut :

H₀ : Tidak ada Pengaruh signifikan Positif antara penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf jawi terhadap minat belajar peserta didik.

H_a : Ada pengaruh signifikan Positif antara penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf jawi terhadap minat belajar Peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

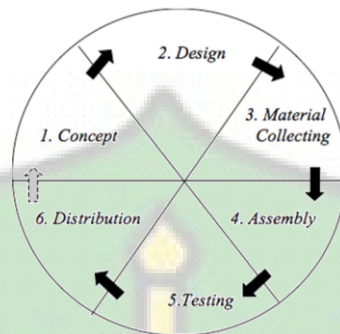
Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang dapat membuat suatu media tertentu dan menguji keefektifan media tersebut, atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada, kemudian dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan dalam pendidikan ini berguna untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar di dalam ruang agar dapat membantu memecahkan permasalahan yang ada selama kegiatan pembelajaran. Media yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menjadi sebuah jembatan yang dapat mengatasi permasalahan dalam dunia pendidikan serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pendidikan Islam [16].

B. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan luther, model luther adalah sebuah model yang dimodifikasikan dengan model multimedia development life cycle. Model ini digunakan untuk bermacam-macam produk multimedia [17]. Terdapat 6 tahap dalam model pengembangan ini sebagai berikut yaitu : konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan (*Asswembly*), pengujian (*testing*) dan distribusi. Pada tahap konsep dan desain harus dikerjakan

terlebih dahulu kemudian dilanjutkan pada tahap-tahap lain boleh tanpa berurutan.

Gambar dibawah ini adalah tahap-tahap model luther [14];

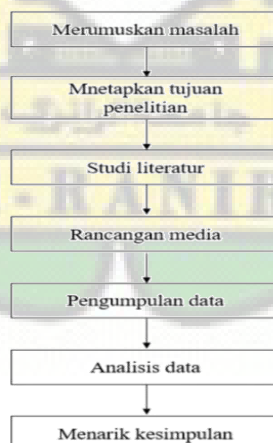


Gambar 4 Model Pengembangan Luther

C. Tahap Penelitian

Adapun tahapan penelitian perancangan media pembelajaran pengenalan huruf jawi antara lain ;

Table 5: Tahapan Penelitian



D. Tahapan Perancangan

Tahapan pengembangan luther antara lain sebagai berikut:

1. Konsep

Konsep adalah landasan dari pembuatan suatu produk, di dalam konsep terdapat tujuan dibuatnya aplikasi serta target pengguna yang akan dituju [17]. konsep merupakan tahapan mengumpulkan ide-ide tentang bagaimana jalur permainan, siapa penggunanya, siapa targetnya dan seperti apa asset-asset yang cocok untuk digunakan [18].

Langkah pertama dalam membuat tujuan dari perancangan media pembelajaran pengenalan huruf jawi menggunakan App inventor adalah menghasilkan aplikasi pengenalan huruf jawi.

1.) Tujuan

Aplikasi pengenalan huruf jawi menggunakan App Inventor ditujukan untuk santriwan dan santriwati di TPQ Al-munawwarah yang berdomisili di krueng kalee, kecamatan Darussalam, kabupaten Aceh besar, dengan tujuan dapat meningkatkan pengenalan huruf jawi [18].

2.) Isi Media

Aplikasi pengenalan huruf jawi, terdapat beberapa bagian seperti pengenalan huruf, membaca, soal tes, dan profil.

2. Perancangan

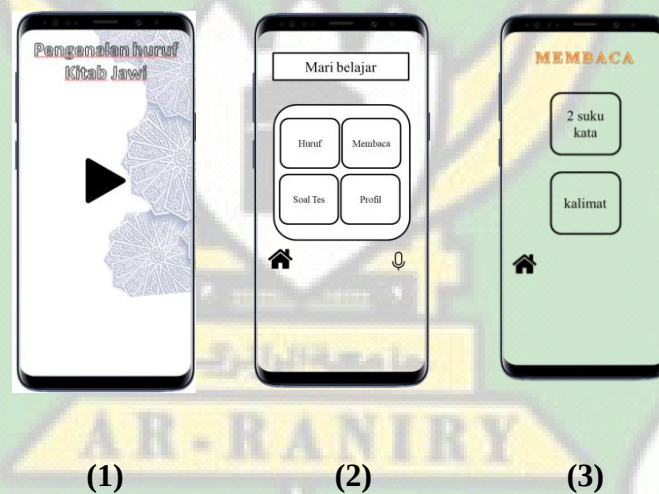
Tahapan perancangan adalah tahapan untuk merancang detail dari produk yang akan dirancang. Detailnya termasuk mencangkup desain produk, style, tampilan dan material untuk produk. Pada tahapan perancangan biasanya akan

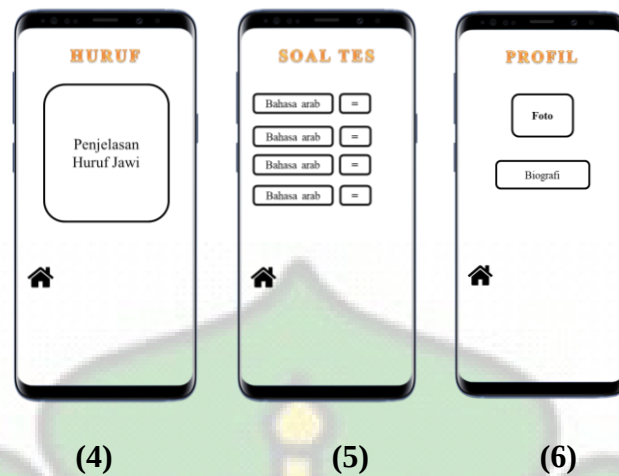
digunakan storyboard (alur media) untuk memperlihatkan semua tahap dan menjelaskan setiap bagian dalam produk [14].

Langkah-langkah perancangan meliputi :

a. Interface desain

Interface desain merupakan tampilan untuk perancangan aplikasi pengenalan huruf jawi menggunakan App Inventor agar komponen yang ada dalam aplikasi tertata dengan baik, menarik, serta mudah dipahami oleh pengguna. Berikut merupakan interface untuk aplikasi pengenalan huruf jawi yang akan dirancang



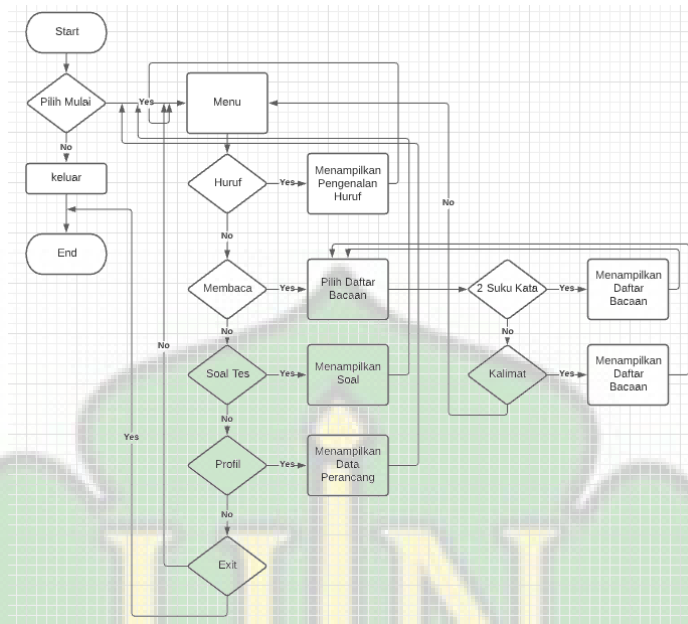


Gambar 5 Tampilan Interface Desain

Pada Gambar 5 (1) adalah tampilan awal dari aplikasi yang akan dirancang. Tampilan aplikasi ini terdapat logo tombol play untuk lanjut ke halaman menu. pada gambar 5. (2) terdapat menu pilihan yaitu pengenalan huruf, membaca huruf, soal tes, dan profil perancang, pada gambar (3) halaman membaca terdapat 2 pilihan menu yaitu : 2 suku kata dan kalimat, pada gambar (4) terdapat tampilan huruf dengan penjelasan huruf, pada gambar (5) terdapat soal tes, sedangkan gambar (6) terdapat tampilan profil perancang.

b. Flowchart

Setelah merancang tampilan dan juga tata letak menu pada aplikasi, maka selanjutnya adalah merancang *flowchart*. *Flowchart* (Bagan Alir Program) ialah suatu grafik yang menceritakan alur logika dari media yang akan diproses oleh program dari awal sampai akhir [19]. *Flowchart* atau alur kerja dari aplikasi pengenalan huruf jawi tersebut, seperti dibawah ini ;



Gambar 6 Flowchat

3. Pengumpulan Bahan

Setelah membuat konsep, perancangan aplikasi pengenalan huruf jawi maka selanjutnya mengumpulkan bahan yang diperlukan seperti screen dan materi ajar dan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi menggunakan App Inventor.

Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi pengenalan huruf jawi adalah sebagai berikut ;

Table 6: Pengumpulan Bahan

Kebutuhan Hardware	Kebutuhan Software
Laptop Lenovo	MIT APP Inventor 2 Companion
Processor core i3	lucid.app
RAM 4 GB	Windows 10 64 bit
Keyboard dan Mouse	Crome

Samrtphone Android Samsung A50s	-
---------------------------------	---

4. Pembuatan

Langkah-langkah perancangan media pembelajaran adalah sebagai berikut;

1. Membuat baekground dan tombol-tombol dengan memanfaatkan Microsoft power point.
2. Memindahkan semua komponen materi kedalam app inventor.
3. Menyusun coding aplikasi untuk menghubungkan tiap halaman media pembelajaran.

5. Pengujian

Dalam tahap pengujian memiliki tujuan apakah ada kekeliruan dan kelemahan, kekurangan yang terdapat dalam aplikasi yang di rancang agar nantinya dapat diperbaharui sebelum di uji cobakan pada santri. Dalam proses pengujian dilakukan oleh alih media [20].

6. Distribusi

Pada tahap ini aplikasi pengenalan huruf kitab jawi sudah menjadi sebuah aplikasi yang sudah dapat diinstall di smartphone Samsung A50s. Untuk membagikan kepada para santri di TPQ Al-munawwarah caranya dengan dibagikan berupa file ataupun scan Qode QR.

E. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf jawi menggunakan App Inventor yaitu di TPQ Al-Munawwarah Gampong Krueng Kalee, kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Penelitian ini dilakukan secara berkala dimulai dari tahap awal sampai akhir.

F. Jadwal Penelitian

Table 7: Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan											
	Agustus			September			Oktober			November		
Penyusunan Proposal												
Seminar Proposal												
Perancangan Aplikasi												
Implementasi												
Laporan Akhir												
Sidang Skripsi												

G. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai sekelompok organisme di tempat, benda, atau hal-hal yang dapat dijadikan sampel, termasuk manusia dan organisme lain.

Dengan kata lain, populasi adalah kumpulan benda, ciri, dan kualitas menurut standar peneliti. Misalkan seseorang melakukan penelitian di suatu lembaga, maka lembaga itu disebut sampel. Dalam penelitian ini, populasi TPQ Al-Munawwarah adalah 22 Peserta didik [21].

2. Sampel

Sampel adalah cakupan dari sejumlah ciri-ciri tertentu yang ada pada populasi. Berdasarkan penjelasan di atas, populasi penelitian ini adalah peserta didik TPQ Al-Munawwarah sesuai dengan karakteristik yang diinginkan peneliti. Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa jika jumlah subjek kurang dari 100, maka sebaiknya memilih semua, tetapi jika populasi melebihi 100, maka kita dapat menentukan sekitar 25-30% subjek [21].

Berdasarkan teori diatas, jumlah populasi kurang dari 100 maka akan diambil sampel seluruhnya yaitu 22 orang sampel.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling jenuh menjadi teknik pilihan yang digunakan dalam penelitian ini. Sugiono berpendapat bahwa Teknik tersebut menentukan sampel jika semua yang ada pada populasi dijadikan sampel [22].

H. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau sesuatu yang sedang diteliti. Sugiono berpendapat bahwa variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi munculnya variabel terikat (Dependent). Variabel terikat

(Dependent) adalah variabel yang mempengaruhi atau mengakibatkan, karena adanya variabel bebas. Adapun spesifikasi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran

2. Variabel terkait (Dependent)

Variabel terkait dalam penelitian ini adalah minat belajar peserta didik. Hubungan antara variabel yaitu sebagai berikut [21]:



ket :

Y : Minat belajar peserta didik

X : Media pembelajaran

H : Hipotesis

I. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian dalam penulisan ini yaitu menggunakan angket atau kuisioner yang akan dibagikan kepada responden. Angket/kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui cara membagikan soal-soal tertulis kepada peserta didik agar menjawab dengan jawaban antara lain: setuju, sangat setuju, tidak setuju, ragu-ragu, dan sangat tidak setuju yang berpedoman pada skala *likert* untuk menghasilkan data yang diinginkan peneliti [14]. Metode *check list* menjadi pilihan yang digunakan dalam penelitian ini, peserta didik cukup dengan memberikan tanda cek (✓) pada jawaban yang diinginkan yang sesuai dengan

lembar penilaian. Adapun pedoman penskoran dan kisi-kisi angket/kuisisioner dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Table 8: Pendoman Penskoran

Kriteria Penskoran				
Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	4	3	2	1

Table 9: 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	

Table 10: 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	

Table 11: 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 anatara materi denagan soal quiz	
		7. Fleksibel	
2.	Minat	8. Menyenangkan	Rizki Nurhana Friantini (2019)
		9. Menarik minat belajar	
		10. Perhatian	
		11. Keingintahuan	
		12. Keefektifitasan siswa	
		13. Motivasi	
		14. Kemauan untuk belajar	

J. Uji Validasi dan Realibitas Instrumen

1. Validasi Instrumen

Kevalidasian media dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi produk momen. Kriteria r hitung $>$ r table dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan tingkat taraf kepercayaan sebanyak 95% dengan derajat kebebasan (dk) $= n-2$, maka instrument tersebut dikatakan valid. Jika sebaliknya r hitung $<$ r table maka instrument tersebut tidak valid [23]. Berdasarkan rumus korelasi produk momen dengan ketentuan $N = 22$ diperoleh tabel r tabel $= 0,444$. Instrument penelitian media dikatakan valid jika r hitung $>$ $0,444$.

2. Reliabilitas Instrument

Reliabilitas digunakan sebagai alat ukur seefektif manakah instrument/alat ukur itu dapat dipercaya. Rumus yang digunakan adalah Alpha Cronbach karena instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang berisi skor, rumusnya yaitu sebagai berikut [23]:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Ket :

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Banyak soal

$\sum \sigma_b^2$: = Jumlah varian butir

$$\sigma_t^2 = \text{Varian total}$$

Table 12: Pedoman tingkat reliabilitas instrumen

Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

K. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data kemudian dikaji untuk mendapat jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan penelitian sesuai dengan data yang diperoleh berdasarkan instrument penelitian yang telah dibuat [24].

Peneliti memperoleh data dari selebaran angket yang kemudian di kaji untuk menjelaskan keinginan belajar peserta didik, data ini di analisis menggunakan rumus Analisis Regresi Linear sederhana. Rumus ini digunakan untuk mengetahui hubungan variabel dependent dengan variabel independent [23].

$$Y = a + bX$$

Dimana rumus a dan b sebagai berikut :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

X : Variabel Bebas (Media Pembelajaran)

Y : Variabel Terkait (Minat belajar peserta didik)

a : konstanta

b : koefisien regresi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

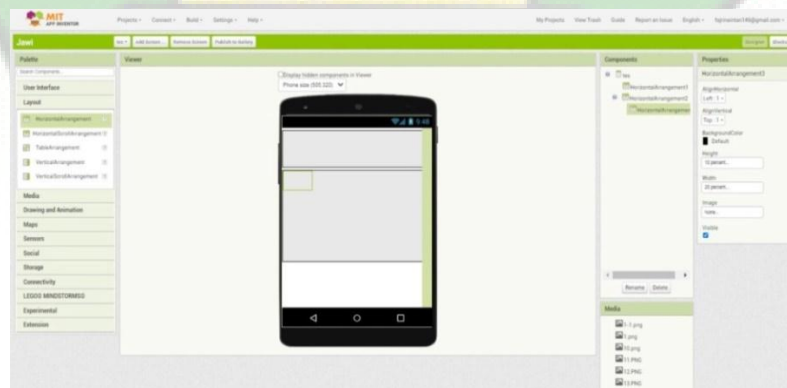
1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan media pembelajaran ini memberikan bayangan kepada pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf jawi yang telah dirancang.

- a. Membantu peserta didik untuk mempelajari huruf jawi melalui media pembelajaran yang telah dirancang.
- b. Melatih kecerdasan peserta didik melalui soal quiz yang telah disiapkan.
- c. Mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

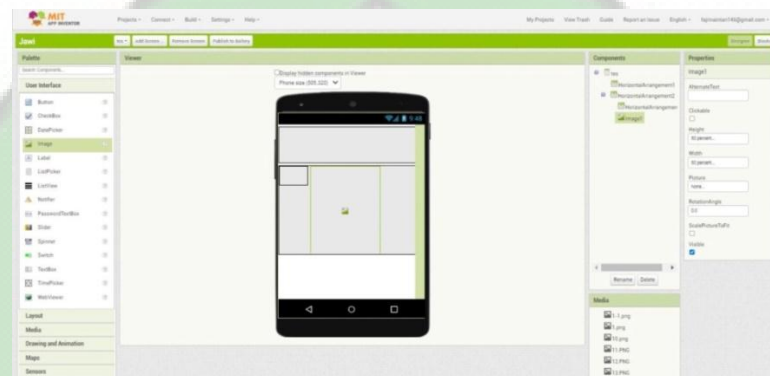
2. Perancangan Antar Muka

1. Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi



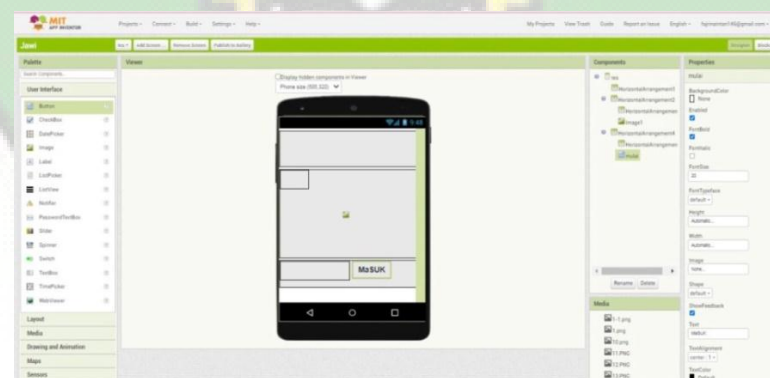
Gambar 7 Langkah Pertama

Langkah pertama pilih menu layout lalu pilih *Vertical Scrool Arrangement*. Untuk mendapatkan sebuah gambar tampilan utama pada aplikasi. Kemudia atur ukurannya dibagian kanan bawah yang bertuliskan *height* dan *width*. Disini saya memberikan sedikit *space* untuk menambahkan logo dari aplikasi agar posisinya berada di tengah.



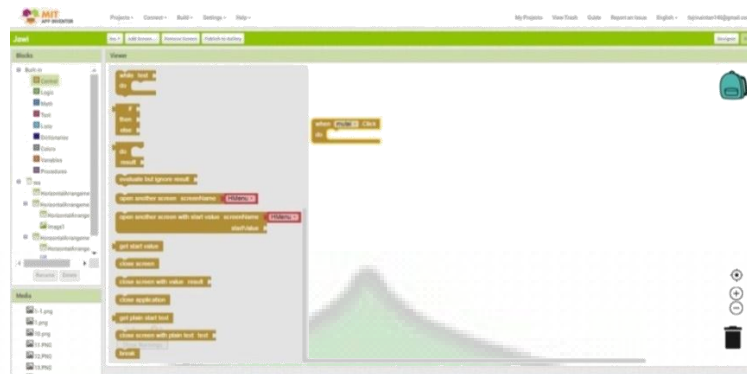
Gambar 8 Langkah Kedua

Langkah kedua pilih menu User Interface kemudian pilih image agar bisa memasukkan gambar logo dari aplikasi yang akan dibuat.



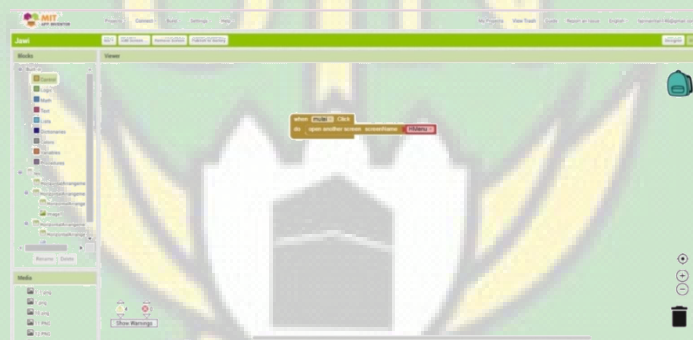
Gambar 9 Langkah Ketiga

Langkah ketiga pilih *Vertical Scrool Arrangement* di menu layout untuk membuat tombol masuk sejajar dengan logo. Kemudian dimenu User Interface



Gambar 12 Langkah Keenam

Langkah keenam klik menu “Control” lalu pilih coding “Open Another Screen ScreenName”, kemudian gabungkan ke coding sebelumnya.

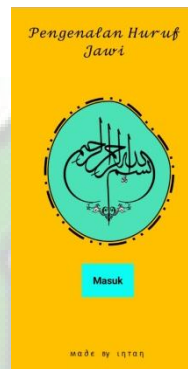


Gambar 13 Langkah Ketujuh

Inilah coding yang telah digabungkan sebelumnya. Pada puzzle coding yang berwarna merah seperti contoh diatas nantinya akan diisi dengan nama layar selanjutnya, yang bertujuan apabila tombol “Masuk” di klik maka secara otomatis akan terhubung ke layar berikutnya.

3. Hasil Perancangan Aplikasi

a. Tampilan Halaman Utama



Gambar 14 Halaman Utama

Pada halaman ini terdapat nama aplikasi yaitu “Pengenalan Huruf Jawi” lalu logo bismillah dan juga terdapat tombol masuk untuk memulai aplikasi.

b. Tampilan Halaman Menu Pilihan



Gambar 15 Halaman Menu

Terdapat 4 menu pilihan pada aplikasi pengenalan huruf jawi yaitu : Huruf, membaca, Soal, dan profil. Terdapat juga tombol Menu dan tombol Silang untuk keluar dari aplikasi.

c. Tampilan Halaman Menu Huruf



Gambar 16 Halaman Menu Huruf

Pada menu Huruf jawi terdapat informasi seputaran abjad Huruf Jawi, Baris, Huruf Vocal, Huruf Konsonan, Imbuhan Awalan, Imbuhan Akhiran, dan cara cepat membaca jawi.

d. Tampilan Halaman Menu Membaca



Gambar 17 Halaman Menu Membaca

Pada menu Membaca terdapat dua pilihan yaitu suku kata dan kalimat. Pada suku kata terdapat gambar dan bacaan huruf jawinya. Pada kalimat terdapat bacaan kalimat jawi dan juga bahasa latinnya.

e. Tampilan Halaman Menu Soal



Gambar 18 Halaman Soal

Pada menu soal terdapat tombol Quiz, Menu dan Profil. Ketika tombol Quiz di klik maka akan terdapat soal dan jawaban yang mesti dijawab. Jika pendidik salah mengklik jawaban yang benar maka akan keluar salah pada tampilan aplikasi.

f. Tampilan Halaman Menu Profil



Gambar 19 Halaman Profil

Pada menu Profil terdapat foto perancang dan biodata perancang.

B. Hasil Validasi Ahli

Data mengenai kelayakan media pembelajaran pengenalan huruf jawi menggunakan App Inventor ini diperoleh melalui validasi para ahli. Validasi

media pembelajaran dilakukan oleh 3 orang ahli yang masing-masing 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. 2 orang validator ahli berasal dari dosen UIN Ar-Raniry Banda Aceh prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan 1 orang berasal TPQ Al-Munawwarah. Adapun hasil validasi dari para ahli sebagai berikut:

1. Uji Validitas Ahli Media

Penelitian ahli media ini bermaksud untuk mendengar pendapat ahli media terhadap produk yang dirancang yang akan menjadi media pembelajaran serta untuk meningkatkan mutu dari media pembelajaran itu sendiri. Validasi dilakukan dengan cara memperlihatkan media pembelajaran yang telah dirancang dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media untuk dinilai. Uji media ini dilakukan oleh 2 orang dosen UIN Ar-Raniry Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, yaitu Hendri Ahmadian. S.Si., M.I.M dan Nurrisma, S. Pd., M.T. Nantinya setelah penilaian dari para ahli media maka aplikasi akan direvisi sesuai dengan saran ahli media. Angket penilaian yang diberikan kepada ahli media rangkum sebagai berikut:

Persentase kualitas (%) :

$$\begin{aligned}
 & \frac{\text{Skor hasil observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \\
 &= \frac{77}{8 \times 5 \times 2} \times 100 \\
 &= \frac{77}{80} \times 100 \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Table 13: Hasil Respon Kedua Ahli Media

No.	Validator	Total	Rata-Rata	Persentase Valiasi	Katagori
1.	Validator 1	40	5	100%	Sangat Setuju
2.	Validator 2	37	4,7	92,5%	Sangat Setuju
Rata-Rata		38,5			
Persentase		96,2			
Katagori		Sangat Setuju			

Berdasarkan tabel 13. Hasil dari uji coba produk yang dilakukan oleh 2 orang ahli media validator 1 memberikan skor dengan persentase sebanyak 100% dengan katagori sangat setuju. Sedangkan validator 2 memberi skor dengan persentase 92,5% dengan katagori sangat setuju. Setelah dijumlahkan skor dari kedua validator tersebut sejumlah 96,2 dengan katagori sangat setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dengan sedikit revisi, peneliti mempertimbangkan masukan oleh ahli media dan telah di revisi. Adapun masukan dari ahli media ialah sebagai seperti dibawah ini:

- 1.) Pemambahan soal quiz.
- 2.) Tanda benar dan salah pada quiz terdapat perubahan warna.

2. Uji Validasi Ahli Materi

Pengujian materi oleh ahli materi bermaksud untuk mencari pendapat ahli tentang kelayak materi dari media pembelajaran dan menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas materi dalam media pembelajaran. Materi yang ada dalam media pembelajaran ini adalah pengetahuan umum tentang huruf jawi. Salah satu

ustazah yang mengajar di TPQ Al- Munawwarah yang mnenguji kelayakan materi dalam penelitian ini yaitu ustazah Maisarah, S.H.i.

Mengenai ringkasan hasil persentase validator materi menunjukkan persentase kevalidan materi media pembelajaran pengenalan huruf jawi sebesar 85% dengan katagori Sangat setuju. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa isi yang dibuat pada media pembelajaran sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di TPQ.

C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Kriteria pengujian untuk menentukan kevalidan suatu instumen jika r *hitung* sama atau lebih besar dari r *tabel* pada taraf signifikan 5% dikatakan instrument itu valid dan jika r *hitung* lebih kecil dari pada r *tabel* pada taraf signifikan 5% maka dikatakan intrumen tersebut tidak valid. Pada penelitian ini uji validitas dihitung menggunakan SPSS, uji validasi instumen ini terdiri dari 14 pertanyaan dan responden sebanyak 22 orang. Kemudian menggunakan rumus $(dk) = n - 2$, $(dk) = 22 - 2 = 20$ orang maka diperoleh r *tabel* pada deretan 20 dengan signifikan 5% (0,05), terdapat angka 0,444. Angket media ini dinyatakan valid jika r *hitung* $> 0,444$.

Table 14: Hasil Validitas Instrument Siswa

No.	r tabel	r hitung	Katagori
1.	0.444	782	Valid
2.	0.444	664	Valid
3.	0.444	846	Valid
4.	0.444	624	Valid
5.	0.444	619	Valid
6.	0.444	671	Valid
7.	0.444	532	Valid
8.	0.444	835	Valid
9.	0.444	837	Valid
10.	0.444	666	Valid
11.	0.444	582	Valid
12.	0.444	603	Valid
13.	0.444	739	Valid
14.	0.444	800	Valid

Dari hasil uji validitas kisioner yang dibagikan kepada peserta didik di TPQ dengan jumlah sebanyak 14 pertanyaan, semua pertanyaan itu dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Setelah menguji validitas instrumen langkah selanjutnya yaitu menguji reliabilitas, rumus alpha cronbach dipilih untuk pengujian reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS. Rentang nilai alpha cronbach adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai $Alpha > 0,6$ maka instrument tersebut dikatakan (*Reliable*)
- b. Jika nilai $Alpha < 0,6$ maka instrument tersebut dikatakan (*tidak Reliable*)

Table 15: Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,906	14

Dari tabel 15 hasil uji reliabilitas statistic menunjukkan bahwa hasil analisis dari uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach sejumlah 0,906 dari 14 item variabel. Nilai 0,906 lebih dari 0,6. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa kuisioner ini dikatakan (*Reliable*) dengan katagori sangat kuat.

D. Uji Regresi kuisioner Peserta Didik

Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui respon dari peserta didik TPQ Al-Munawwarah yang sedang di tahap belajar kitab terhadap media pembelajaran. Peserta didik diminta untuk menginstal aplikasi yang telah dibagikan, kemudian peserta didik diminta mempelajari dan menjawab soal kuis yang telah disediakan pada media pembelajaran untuk selanjutnya mengisi survei angket yang telah dibagikan. Pengujian ini dilakukan pada tanggal 12 desember 2021 yang diikuti oleh 22 orang peserta didik. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik. Hasil responden dari peserta didik TPQ Al-Munawwarah adalah sebagai berikut:

Table 16: Data Kuisisioner

Responden	X	Y
1.	35	35
2.	30	29
3.	29	28
4.	35	35
5.	29	29
6.	29	29
7.	29	28
8.	31	31
9.	35	35
10.	32	31
11.	34	34
12.	32	34
13.	35	35
14.	24	25
15.	29	28
16.	27	27
17.	29	30
18.	35	35
19.	29	30
20.	35	35
21.	35	35
22.	35	35
Total	1386	
Rata-Rata	63	
Persentase	90%	
Kategori	Sangat Setuju	

Hasil data kuisioner berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa setiap butir soal mendapatkan respon positif terhadap media pembelajaran yang dirancang, dengan nilai rata-rata yang diperoleh sejumlah 63 dan persentase sebesar 90% dengan katagori sangat setuju. Pada tabel 16 merupakan soal instrument dengan jumlah butir 14 soal yang dibagi menjadi dua bagian yaitu, bagian pertama 7 soal yang mewakilkan variabel X (Independen) sedangkan bagian kedua mewakilkan variabel Y (Dependen) dengan jumlah 7 soal [23].

Table 17: Variabel Dependent Dan Independen

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Media Pembelajaran ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Belajar
b. All requested variables entered.

Tabel diatas menjelaskan tentang variabel yang digunakan yaitu variabel X media pembelajaran dan variabel Y adalah minat belajar, penggunaan metode menurut tabel diatas adalah metode Enter.

Table 18: Hasil Uji Regresi Model Summary

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.974 ^a	.949	.946	.77332

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran
b. Dependent Variable: Minat Belajar

Pada tabel model summary memperlihatkan bahwa nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,974, sedangkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,949 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran pengenalan huruf jawi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik sebesar 97,4%.

Table 19: Hasil Uji Regresi Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	221.540	1	221.540	370.454	.000 ^b
	Residual	11.960	20	.598		
	Total	233.500	21			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran

Hasil dari output tabel anova diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 370,454 > 4,35 F tabel, sehingga model regresi dapat digunakan untuk memperkirakan pengaruh media pembelajaran pengenalan huruf jawi untuk menarik minat belajar peserta didik [23].

Table 20: Hasil Uji Regresi Coefficients

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	.415	1.623		.801
	Media Pembelajaran	.987	.051	.974	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai : a (konstanta) sebesar 0,415, yang mempunyai kesimpulan jika tidak menggunakan media pembelajaran pengenalan huruf jawi (X) maka nilai konsisten minat belajar (Y) sebesar 0,415.

b : Angka koefisien regresi, nilainya sebesar 0,987. Angka ini mengandung pengertian bahwa setiap 1% penambahan tingkat media pembelajaran (X), maka minat belajar peserta didik (Y) akan meningkat sebesar 0,987. Dalam tabel diatas menunjukkan koefisien regresi mempunyai angka positif maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran pengenalan huruf jawi berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik, sehingga persamaan regresinya:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 0,415 + 0,987X$$

Uji hipotesis dengan cara membandingkan nilai sig dengan 0,05 dapat kita lihat dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai sig $0,000 < 0,05$, nilai t hitung sebesar $19,247 > 1,725$ t tabel, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti “ada pengaruh Positif media pembelajaran pengenalan huruf jawi terhadap minat belajar peserta didik”.

E. Pembahasan

Perancangan media pembelajaran pengenalan huruf jawi dibuat menggunakan web app inventor, penelitian ini menggunakan metode (R&D) dengan model pengembangan Luter yang dimodifikasikan dengan model Multimedia Development Life Cycle. Penelitian ini menghasilkan sebuah media

pembelajaran pengenalan huruf jawi menggunakan App inventor dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik menggunakan App inventor di TPQ Al-Munawwarah. Berdasarkan hasil respon peserta didik sebesar 90% dengan katagori sangat setuju.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran pengenalan huruf jawi (X) terhadap minat belajar peserta didik (Y) secara parsial diperoleh nilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran pengenalan huruf jawi terhadap minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya dari penelitian Muftizar dengan judul perancangan media interaktif logika pemograman untuk menarik minat belajar siswa menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 pada SMK 1 Mesjid Raya (2019), hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel media (X) berpengaruh terhadap minat (Y), variabel materi juga berpengaruh terhadap minat (Y), tetapi ada variabel yang tidak berpengaruh terhadap minat yaitu variabel pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran logika pemograman, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Muftizar ini mendapatkan hasil 52,7% media pembelajaran ini mempengaruhi minat belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian yang peniliti lakukan adalah berupa media yang dihasilkan dan tempat penelitian yang berbeda.

Evi Irhamillah Azza (2020), dengan judul “Pengembangan Aplikasi Belajar Pegon Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode User Centered Design”, menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat diterapkan pada android API 21 keatas dengan bahasa pemograman tertentu. Hasil pengujian usability menggunakan task scenario mendapatkan hasil sejumlah 95%. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah metode dan penggunaan alat bantu yang digunakan dalam merancang aplikasi ini.

Arif Ramadhani (2020) dengan judul “Perancangan Aplikasi Belajar Membaca Dan Menulis Aksara Arab Melayu Berbasis Android”, penelitian ini menghasilkan aplikasi android yang mudah digunakan dan dipahami untuk membantu peserta didik dalam belajar aksara arab melayu, pengujian aplikasi menggunakan blackbox testing. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penggunaan alat bantu dalam merancang aplikasi dan metode yang digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah diselesaikan berkaitan dengan perancangan media pembelajaran pengenalan huruf kitab jawi untuk menarik minat belajar peserta didik menggunakan App Inventor di TPQ Al-Munawwarah dengan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli diketahui rata-rata sebesar 38,5 dengan persentase sebesar 96,2% dengan kategori sangat setuju. Sedangkan rata-rata hasil validasi ahli materi diketahui sebesar 4,25 dan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat setuju.
2. Hasil analisis survei angket/kuisisioner yang dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap menarik minat peserta didik menggunakan App Inventor menghasilkan nilai hubungan/korelasi (R) sebesar 0,974. Dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,949 yang diinginkan oleh media pembelajaran berpengaruh terhadap menarik minat belajar peserta didik sebesar 94,9%
3. Berdasarkan hasil uji koefisien diperoleh variabel media pembelajaran pengenalan huruf jawi (X) berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik (Y).

B. Saran

Media pembelajaran pengenalan huruf jawi ini masih jauh dari kata sempurna maka perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk penelitian kedepannya. Adapun beberapa saran dari penelitian yaitu sebagai berikut;

1. Dalam semua penelitian tentunya mempunyai kekurangan kelebihan masing-masing, untuk itu saran kepada peneliti selanjutnya agar membuat media pembelajaran dengan lebih kreatif lagi dengan penambahan suara sehingga bisa meningkatkan daya tarik belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Pada bagian materi diharapkan penambahan agar memperdalam pembahasan tentang huruf jawi tersebut.
3. Diharapkan dalam proses pembelajaran pendidik menerapkan media pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gian dwi oktiana , , “pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1 yogyakarta”, vol. 151, pp. 10–17, 2019.
- [2] J. Ardhiyani and A. M. Bachtiar, “Analisis User Interface Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Untuk Anak Tunarungu,” *Konf. Nas. Sist. Inf.*, pp. 45–53, 2019.
- [3] K. Fathoni, A. B. Utomo, A. Hangga, and O. P. Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Android di TPQ Al-Falah Semarang,” *Edu Komputika J.*, vol. 5, no. 2, pp. 110–116, 2018.
- [4] I. Faizah and P. Handayani, “Inovasi Media Pembelajaran Al- Qur ’ an Di T PQ Ar-Rahman Desa Ganggang Panjang,” *J. Pengabd. Masy. Ipteks*, vol. 5, no. 2, pp. 169–175, 2019.
- [5] K. Sobon, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado,” *J. Inov. Pendidik. Dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, p. 52, 2019.
- [6] Kemendikbud *et al.*, *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34*, no. 2. 2019.
- [7] Erri Wahyu Puspitarini, “Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, pp. 46–58, 2019.
- [8] Dita Hendriani, “Peranan Tulisan Jawi dalam Perkembangan Islam di Indonesia”, 2019.
- [9] A. Shapii, Z. R. Mahayuddin, and S. Othman, “Jom Jawi : Meningkatkan Penguasaan Bahasa Jawi Di Kalangan Murid Sekolah Rendah Menggunakan Media Interaktif (Jom Jawi : Improving Jawi Language Proficiency Among Primary School Students Using Interactive Media),” vol. 2, no. 3, pp. 212–230, 2020.
- [10] Rohani, “Diktat Media Pembelajaran,” *Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur. Univ. Islam Negeri Sumatera Utara*, pp. 1–6, 2019.
- [11] F. B. Malik and A. Supriatna, “Media Pembelajaran Kitab Tijan Digital Berbasis Multimedia,” *J. Teknol. dan Komun. STMIK Subang*, vol. 12, no. 1, pp. 54–63, 2019.
- [12] E. F. Fahyuni, “Pembelajaran, Inovasi Model,” *Progr. Stud. Pendidik. Agama Islam. Univ. Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018.
- [13] E. Hutabri and A. D. Putri, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif

- Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar,” *J. Sustain. J. Has. Penelit. dan Ind. Terap.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–64, 2019.
- [14] N. Azlina, *Perancangan Media Interaktif Pengantar Multimedia Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 Multimedia Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2*. 2020.
- [15] Edi Sofyan, " Peranan taman pendidikan al-qur'an (tpa) al-muhajiri dalam membina kepribadian santri di lingkungan perumahan sabahbalau residen kecamatan tanjung bitang lampung selatan", 2020.
- [16] Chusnul Yaqin, " pengembangan media pocket book kitab aqidatul awam di pondok pesantren salaf al-qur'an sholahul huda al- mujahidin" 2021.
- [17] W. Untoro, I. P. Satwika, Ardyanti, and W. Sujarwo, "Perancangan Game Bedugul Forest Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 5, no. 02, pp. 276–290, 2019.
- [18] Mohamad Darien Hermawan, prihastuti harsani, dan arie qur'ania," game edukasi berbasis android," no. 0251, pp. 2019.
- [19] J. Jamaluddin, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Suku Banyak Berbasis Multimedia," no. Snikom, pp. 83–87, 2018.
- [20] Perancangan Suku pakpak *Berbasis android via app inventor "Abdul izul azhar" Fakultas - Tarbiyah - dan - Keguruan Universitas - Islam - Negeri - Ar-raniry Banda - Aceh*. 2020.
- [21] Nurjalia, " Pengaruh media sosial terhadap prestasi akademik mahasiswa program studi pendidikan teknologi informasi fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-raniry", vol. 2, no. January, p. 6, 2018.
- [22] R. N. Friantini and R. Winata, "Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika," *JPMI (Jurnal Pendidik. Mat. Indones.*, vol. 4, no. 1, p. 6, 2019.
- [23] Muftizar, Perancangan media interaktif logika pemograman untuk menarik minat belajar siswa menggunakan aplikasi adobe flash cs6 pada smk negeri 1 mesjid raya vol. 8, no. 5. 2019.
- [24] Dadan Wildanudin ., "Pengembangan media pembelajaran mobile learning trigonometri dengan menggunakan app inventor",, vol. 68, no. 1. 2020.
- [25] Evi Irhamillah Azza, Adam Hendra Brata, Arief Andy Soebroto, "Pengembangan Aplikasi Belajar Pegon Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode User Centered Design", 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-16597/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2021
TENTANG:
PENGANGKATAN 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 munakaasyah 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 27 Oktober 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk Saudara:

1. Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Rahmat Musfika, M.Kom sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Intan Fajrina

NIM : 170212105

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Media pembelajaran Pengenalan Huruf Jawi Untuk menarik minat Belajar Peserta Didik Menggunakan App Inventor di TPQ Al-Munawwarah

KEDUA :

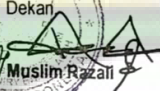
Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021;

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 diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 08 November 2021
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali

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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-17405/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2021
Lampu : -
hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Pimpinan TPQ Al-Munawwarah

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

Nama/NIM : **INTAN FAJRINA / 170212105**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Teknologi Informasi
sekarang Alamat : Jln. Miruk Taman, Gampoeng Tanjong Deah, Kecamatan Darussalam,
Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang 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 Pengenalan Huruf Jawi untuk Menarik Minat Belajar Peserta Didik menggunakan App Inventor di TPQ Al-Munawwarah**

Demikian surat yang kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 06 Desember 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Desember
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3 Surat Balasan TPQ



**TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN
AL-MUNAWWARAH GAMPONG KRUENG KALEE
KEC. DARUSSALAM KAB. ACEH BESAR**

Sekretariat: Jln. Tgk. Glee Iniem, Meunasah Sagoe Gampong Krueng Kalee Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini pimpinan TPQ Al-Munawwarah gampong Krueng Kalee, kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar, Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Intan Fajrina
Nim : 170212105
Pogram Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Nama tersebut diatas benar telah melakukan di TPQ Al-Munawwarah pada bulan Desember guna menyusun skripsi dengan judul :

“Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jawi untuk Menarik Minat Peserta Didik Menggunakan App Inventor di TPQ Al- Munawwarah”

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Pimpinan TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an)
Al-Munawwarah Gampong Krueng Kalee



Lampiran 4 Ahli Materi

LEMBAR UJI KELAYAKAN MATERI

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi pengenalan huruf jawi yang sedang di rancang.
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 centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat validator.

B. Penilaian

No.	Pertanyaan	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 dan warna tombol sangat tepat, saat tombol ditekan sesuai dengan tujuan menu yang diinginkan.		✓			
5	Soal-soal yang ada pada menu quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi.		✓			
6	Soal-soal yang ada pada quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi.		✓			
7	Media pembelajaran Pengenalan huruf jawi ini sangat mudah digunakan (Userfriendly)	✓				
8	Dengan adanya media pembelajaran ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari kijab jawi.	✓				

Mengetahui Ahli Materi
Banda Aceh, 6 Desember 2021

(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 pengenalan huruf jawi yang sedang di rancang.
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 centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat validator.

B. Penilaian

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan media pembelajaran	✓				
2	Penyajian Materi Pembelajaran pada menu Materi	✓				
3	Manfaat navigasi untuk membantu pengguna	✓				
4	Kecocokan penggunaan visualisasi (gambar, warna, teks, background)	✓				
5	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi pengenalan huruf jawi	/				
6	Soal-soal yang ada pada quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi	✓				
7	Animasi button yang digunakan pada media pembelajaran sudah menarik	✓				
8	Media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar di TPQ maupun individu	✓				

Saran: 1. Tambah soal Quiz
2. Tanda Benar atau Salah
pada perubahan warna.

Mengetahui Ahli Media
Banti Ach, 8 Desember 2021

Hendri
(Hendri Ahmadian)

LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media pengenalan huruf jawi yang sedang di rancang
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 centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat validator.

B. Penilaian

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan media pembelajaran	√				
2	Penyajian Materi Pembelajaran pada menu Materi		√			
3	Manfaat navigasi untuk membantu pengguna		√			
4	Kecocokan penggunaan visualisasi (gambar, warna, teks, background)	√				
5	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi pengenalan huruf jawi	√				
6	Soal-soal yang ada pada quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi	√				
7	Animasi button yang digunakan pada media pembelajaran sudah menarik	√				
8	Media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar di TPQ maupun individu		√			

Mengetahui Ahli Media


Nurrisma, S. Pd., M.T.

Lampiran 6 T tabel 5% Alhpa

df	0,05	0,025
1	6.314	12.706
2	2.920	4.303
3	2.353	3.182
4	2.132	2.776
5	2.015	2.571
6	1.943	2.447
7	1.895	2.365
8	1.860	2.306
9	1.833	2.262
10	1.812	2.228
11	1.796	2.201
12	1.782	2.179
13	1.771	2.160
14	1.761	2.145
15	1.753	2.131
16	1.746	2.120
17	1.740	2.110
18	1.734	2.101
19	1.729	2.093
20	1.725	2.086
21	1.721	2.080
22	1.717	2.074
23	1.714	2.069
24	1.711	2.064
25	1.708	2.060
26	1.706	2.056
27	1.703	2.052
28	1.701	2.048
29	1.699	2.045
30	1.697	2.042
31	1.696	2.040
32	1.694	2.037
33	1.692	2.035
34	1.691	2.032
35	1.690	2.030
36	1.688	2.028
37	1.687	2.026
38	1.686	2.024
39	1.685	2.023
40	1.684	2.021
41	1.683	2.020
42	1.682	2.018
43	1.681	2.017
44	1.680	2.015
45	1.679	2.014
46	1.679	2.014
47	1.678	2.013
48	1.677	2.012
49	1.677	2.011
50	1.676	2.010
51	1.675	2.008
52	1.675	2.007

df	0,05	0,025
53	1.674	2.006
54	1.674	2.005
55	1.673	2.004
56	1.673	2.003
57	1.672	2.002
58	1.672	2.002
59	1.671	2.001
60	1.671	2.000
61	1.670	2.000
62	1.670	1.999
63	1.669	1.998
64	1.669	1.998
65	1.669	1.997
66	1.668	1.997
67	1.668	1.996
68	1.668	1.995
69	1.667	1.995
70	1.667	1.994
71	1.667	1.995
72	1.666	1.993
73	1.666	1.993
74	1.666	1.993
75	1.665	1.992
76	1.665	1.992
77	1.665	1.991
78	1.665	1.991
79	1.664	1.990
80	1.664	1.990
81	1.664	1.990
82	1.664	1.989
83	1.663	1.989
84	1.663	1.989
85	1.663	1.988
86	1.663	1.988
87	1.663	1.988
88	1.662	1.987
89	1.662	1.987
90	1.662	1.987
91	1.662	1.986
92	1.662	1.986
93	1.661	1.986
94	1.661	1.986
95	1.661	1.985
96	1.661	1.985
97	1.661	1.985
98	1.661	1.984
99	1.660	1.984
100	1.660	1.984
101	1.660	1.984
102	1.660	1.983
103	1.660	1.983
104	1.660	1.983

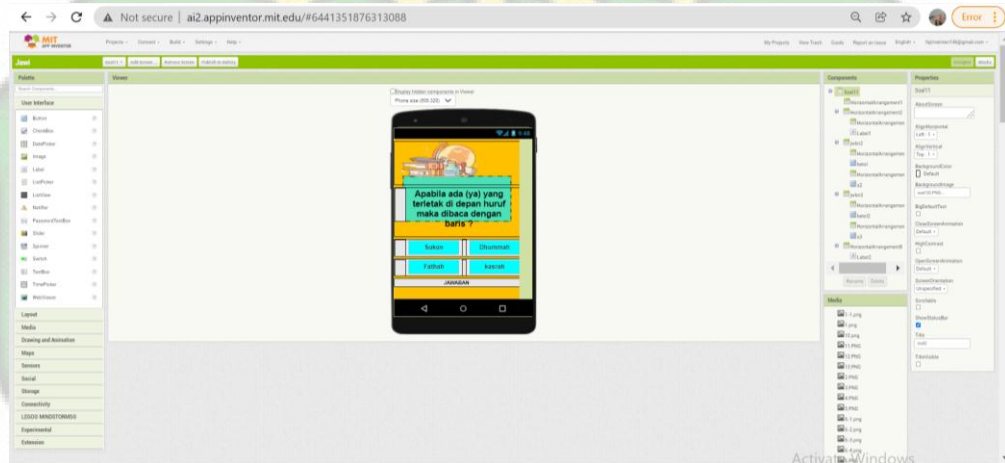
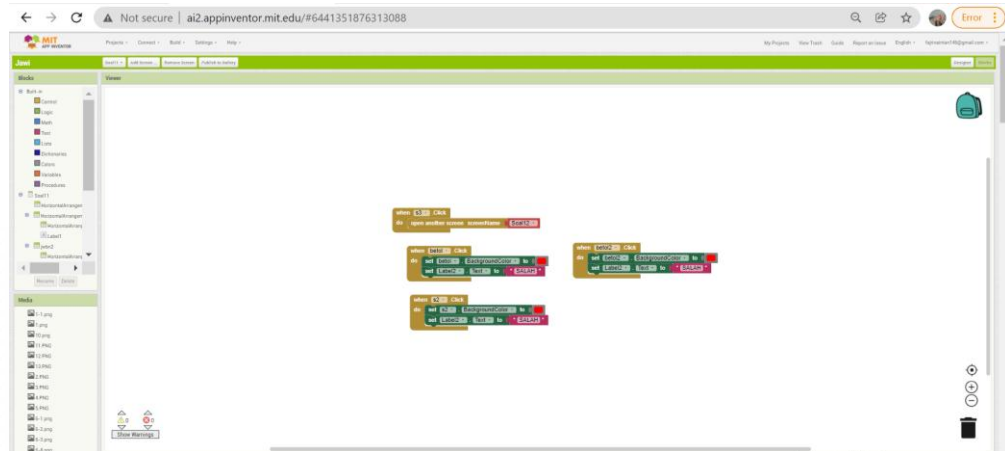
df	0,05	0,025
105	1.659	1.983
106	1.659	1.983
107	1.659	1.982
108	1.659	1.982
109	1.659	1.982
110	1.659	1.982
111	1.659	1.982
112	1.659	1.981
113	1.658	1.981
114	1.658	1.981
115	1.658	1.981
116	1.658	1.981
117	1.658	1.980
118	1.658	1.980
119	1.658	1.980
120	1.658	1.980
121	1.658	1.980
122	1.657	1.980
123	1.657	1.979
124	1.657	1.979
125	1.657	1.979
126	1.657	1.979
127	1.657	1.979
128	1.657	1.979
129	1.657	1.979
130	1.657	1.978
131	1.657	1.978
132	1.656	1.978
133	1.656	1.978
134	1.656	1.978
135	1.656	1.978
136	1.656	1.978
137	1.656	1.977
138	1.656	1.977
139	1.656	1.977
140	1.656	1.977
141	1.656	1.977
142	1.656	1.977
143	1.656	1.977
144	1.656	1.977
145	1.655	1.976
146	1.655	1.976
147	1.655	1.976
148	1.655	1.976
149	1.655	1.976
150	1.655	1.976
151	1.655	1.976
152	1.655	1.976
153	1.655	1.976
154	1.655	1.975
155	1.655	1.975
156	1.655	1.975

df	0,05	0,025
157	1.655	1.975
158	1.655	1.975
159	1.654	1.975
160	1.654	1.975
161	1.654	1.975
162	1.654	1.975
163	1.654	1.975
164	1.654	1.975
165	1.654	1.974
166	1.654	1.974
167	1.654	1.974
168	1.654	1.974
169	1.654	1.974
170	1.654	1.974
171	1.654	1.974
172	1.654	1.974
173	1.654	1.974
174	1.654	1.974
175	1.654	1.974
176	1.654	1.974
177	1.654	1.973
178	1.653	1.973
179	1.653	1.973
180	1.653	1.973
181	1.653	1.973
182	1.653	1.973
183	1.654	1.973
184	1.653	1.973
185	1.653	1.973
186	1.653	1.973
187	1.653	1.973
188	1.653	1.973
189	1.654	1.973
190	1.653	1.973
191	1.653	1.972
192	1.653	1.972
193	1.653	1.972
194	1.653	1.972
195	1.654	1.972
196	1.653	1.972
197	1.653	1.972
198	1.653	1.972
199	1.653	1.972
200	1.653	1.972

Lampiran 7 r Tabel

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703

Lampiran 8 Coding



Lampiran 9 Data kuisioner

[illegible]

Lampiran 10 Foto Kegiatan Penelitian





Lampiran 11 kuisisioner siswa

Instrumen Penelitian Responden

Nama: **ANILA AZKIA**

Alamat: **Kr. Karee**

Petunjuk pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat validator.
- Keterangan
 - SS= Sangat Setuju
 - N= Netral
 - STS= Sangat Tidak Setuju
 - S= Setuju
 - TS= Tidak Setuju

No	Indikator Penilaian	SS	S	N	TS	STS
1	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menarik minat dalam belajar kitab jawi ?			✓		
2	Apakah anda setuju media pembelajaran ini mudah digunakan dalam pengebalan huruf jawi ?		✓			
3	Apakah anda setuju media pembelajaran ini mempunyai tampilan yang menarik ?		✓			
4	Apakah anda seetuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memudahkan anda mempelajari kitab jawi ?		✓			
5	Apakah anda setuju penggunaan model dan ukuran huruf dalam media pembelajaran ini mudah dibaca ?	✓				
6	Apakah anda setuju dengan terdapat kesesuaian antara materi dengan soal quiz ?	✓				
7	Apakah anda setuju dengan media ini fleksibel saat digunakan ?		✓			
8	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini menyenangkan dalam proses pembelajaran ?		✓			
9	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar kitab jawi ?		✓			
10	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memusatkan pembelajaran kitab di TPQ ?		✓			
11	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan keingintahuan tentang pengenalan huruf jawi ?		✓			
12	Apakah anda setuju media pembelajaran ini efektif digunakan di TPQ	✓				
13	Apakah anda setuju media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar anda di TPQ ?		✓			
14	Apakah anda setuju dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemauan dalam belajar kitab jawi ?			✓		

Lampiran 13 Cek Turnitin

