

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN SAMBUNG AYAT AL-
QURAN JUZ 30 STUDI KASUS TPQ AL-JIHAD MONTASIK**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD HAZAQIL AFIF
NIM. 170212047**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022 M/1443**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN SAMBUNG AYAT AL-
QURAN JUZ 30 STUDI KASUS TPQ AL-JIHAD MONTASIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

MUHAMMAD HAZAQIL AFIF

NIM. 170212047

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

A R - Disetujui oleh: Y

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Khairan, M.Kom
NIP. 198607042014031001



Mira Maisura, M.Sc
NIP. 198605272019032011

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TAHFIDZ DENGAN
METODE SAMBUNG AYAT AL-QURAN JUZ 30 STUDI KASUS TPQ
AL-JIHAD MONTASIK**

SKRIPSI

Telah Diujikan Oleh Panitia 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, 26 Juli 2022

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris

Khairan, M.Kom

Nurul Fajri, S.Pd

NIP. 198607042014031001

Penguji I,

Penguji II

Mira Maisura, M.Sc

Mulkan Fadhli, M.T

NIP. 198605272019032011

NIP.19881128202012006

Mengetahui,

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



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

NIP.19590309989031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hazaqil Afif
NIM : 170212047
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Tahfidz Dengan Metode Sambung Ayat Al-Quran Juz 30 Studi Khusus TPQ Al-Jihad Montasik

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan 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 26 Juli 2022

Yang Menyatakan,

Muhammad Hazaqil Afif

NIM: 170212047

ABSTRAK

Nama : Muhammad Hazaqil Afif
NIM : 170212047
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Rancang Bangun Media Pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran Juz 30 Studi Khusus TPQ Al-jihad Montasik
Pembimbing I : Khairan, M.Kom
Pembimbing II : Mira Maisura, M.Sc

Al-Quran merupakan salah satu sumber utama syariat Islam serta panduan atau pedoman hidup bagi manusia. Pembelajaran Al-Qur'an pada anak usia dini sangatlah penting karena agama merupakan salah satu pondasi yang harus dibangun sejak usia dini. Hendaknya belajar Al-Qur'an harus dimulai sejak dini yaitu anak pada usia 5 atau 6 tahun. Dengan rumusan masalah: 1). Bagaimana membangun media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dalam proses belajar Al-Quran dan daya ingat ayat-ayat Al-Quran untuk anak?. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). subjek penelitian yang di ambil yaitu ustad dan ustadzah di TPQ Al-Jihad Montasik, Ustad diminta untuk menerangkan media pembelajaran kepada setiap santri dan santriwati. Hasil penelitian penerapan media pembelajaran ini berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi dengan kriteria sangat valid dengan presentase ahli media 100% dan ahli materi 92%. Kemudian hasil dari uji coba kelayakan media pembelajaran pada ustad dengan kriteria baik dengan presentase 68%. Hasil menunjukkan bahwa dari sisi kelayakan dan penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dan layak dipakai untuk membantu pembelajaran di TPQ Al-jihad Montasik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Al-Quran, ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik yang berjudul ” Rancang Bangun Media Pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran Juz 30 Studi Kasus TPQ Al-Jihad Montasik”. Selanjutnya shalawat dan salam tidak lupa kita sanjung sajikan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan bagi semua insan manusia. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka melalui tulisan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Orangtua tercinta, ayahanda Baihaqi, ibunda Mardhatillah serta saudara-saudara yang telah memberikan motivasi, doa dan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Rektor UIN Ar-Raniry, Prof. Dr. H. Warul Walidin AK. MA yang selalu mendukung dan memberi motivasi untuk kami.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Bapak Muslim Razali, SH, M. Ag, Bapak dan Ibu pembantu Dekan, dosen dan asisten dosen, serta karyawan dan karyawan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis untuk mengadakan penelitian dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Yusran, S.Pd., M. Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi serta Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

5. Bapak Khairan, M.Kom selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Ibu Mira Maisura, M.Sc. sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sekaligus Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Terima kasih kepada sahabat Habil Farras, M.Faisal, Muhammad Afdhaluzzikri dan zaky yuddin yang selalu memberikan semangat serta dukungan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
8. Teman-teman sahabat Lamnyong dan satu Angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang selalu memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Banda Aceh, 21 juli 2022

Penulis,

Muhammad Hazaqil Afif

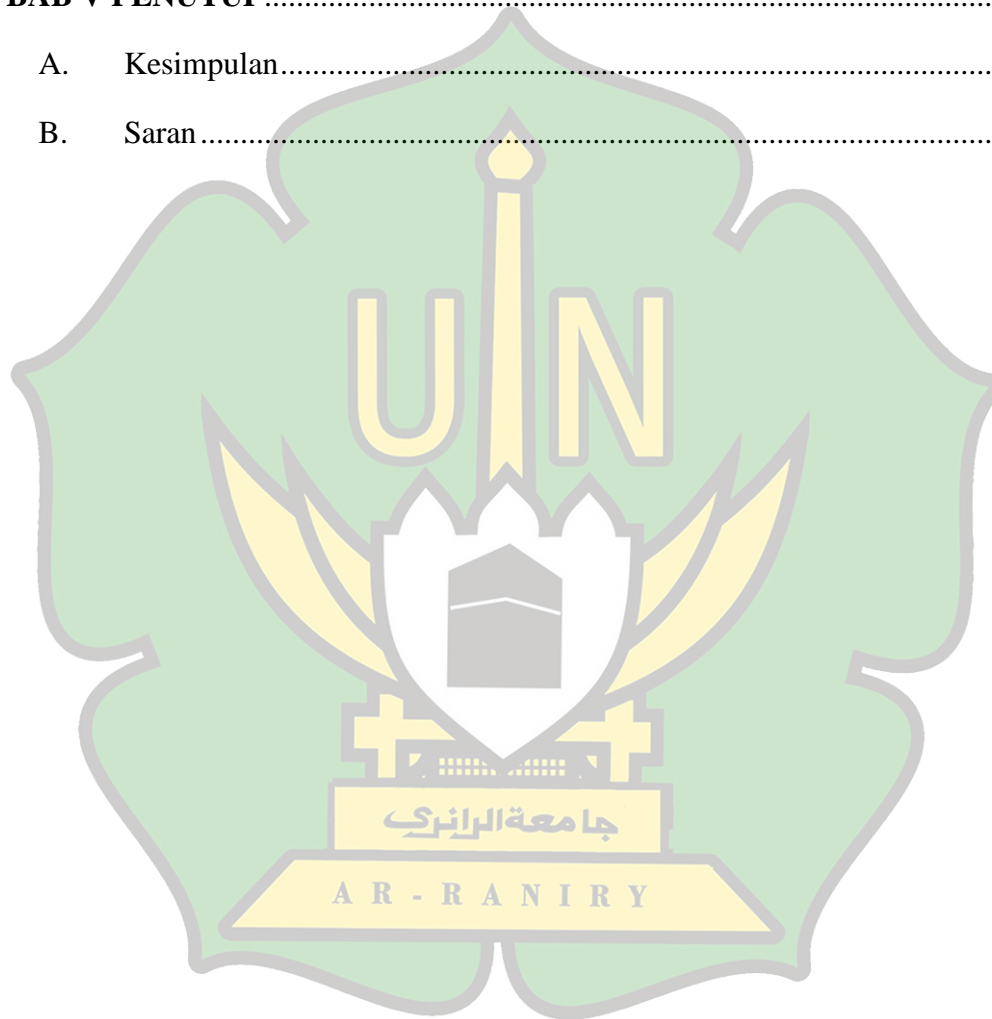
NIM.170212047

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Media Pembelajaran	6
1. <i>Pengertian Media Pembelajaran</i>	6
2. <i>Fungsi Media Pembelajaran</i>	7
3. <i>Jenis Jenis Media Pembelajaran</i>	7
4. <i>Manfaat Media Pembelajaran</i>	8
B. Al-Quran.....	9
1. <i>Pengertian Al-Quran</i>	9
2. <i>Tujuan Pokok diturunkannya Al-Quran</i>	9
C. Construct	10
3. <i>Pengertian Construct</i>	10
4. <i>Bagian-bagian Construct 2</i>	11
D. Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
A. Metode Penelitian.....	17
B. Subjek Penelitian	18
C. Prosedur Penelitian.....	18

1. <i>Analysis (Analisis)</i>	18
2. <i>Design (Desain)</i>	19
3. <i>Development (Pengembangan Produk)</i>	19
4. <i>Implementation (Pengujian)</i>	20
5. <i>Evaluation (Evaluasi)</i>	20
D. Populasi dan Sampel	21
E. Instrumen Pengambilan Data	21
1. <i>Instrumen untuk Ahli Materi</i>	21
2. <i>Instrumen untuk Ahli Media</i>	22
3. <i>Instrumen untuk Penelitian</i>	24
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	25
G. Teknik Pengumpulan Data	26
H. Teknik Analisis Data	27
1. <i>Analisis Validasi</i>	27
2. <i>Analisis Kuesioner</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Deskripsi Objek Penelitian	32
a. <i>Analysis (Analisis)</i>	32
b. <i>Design (Desain)</i>	33
c. <i>Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk)</i>	42
d. <i>Validasi Produk</i>	49
e. <i>Implementation (implementasi)</i>	53
f. <i>Evaluation (Evaluasi)</i>	53
B. Pembahasan	59
1. <i>Pengembangan Media Pembelajaran</i>	59

2. <i>Kelayakan Media Pembelajaran</i>	60
B. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	62
1. <i>Kelebihan Media Pembelajaran</i>	62
2. <i>Kekurangan Media Pembelajaran</i>	63
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64

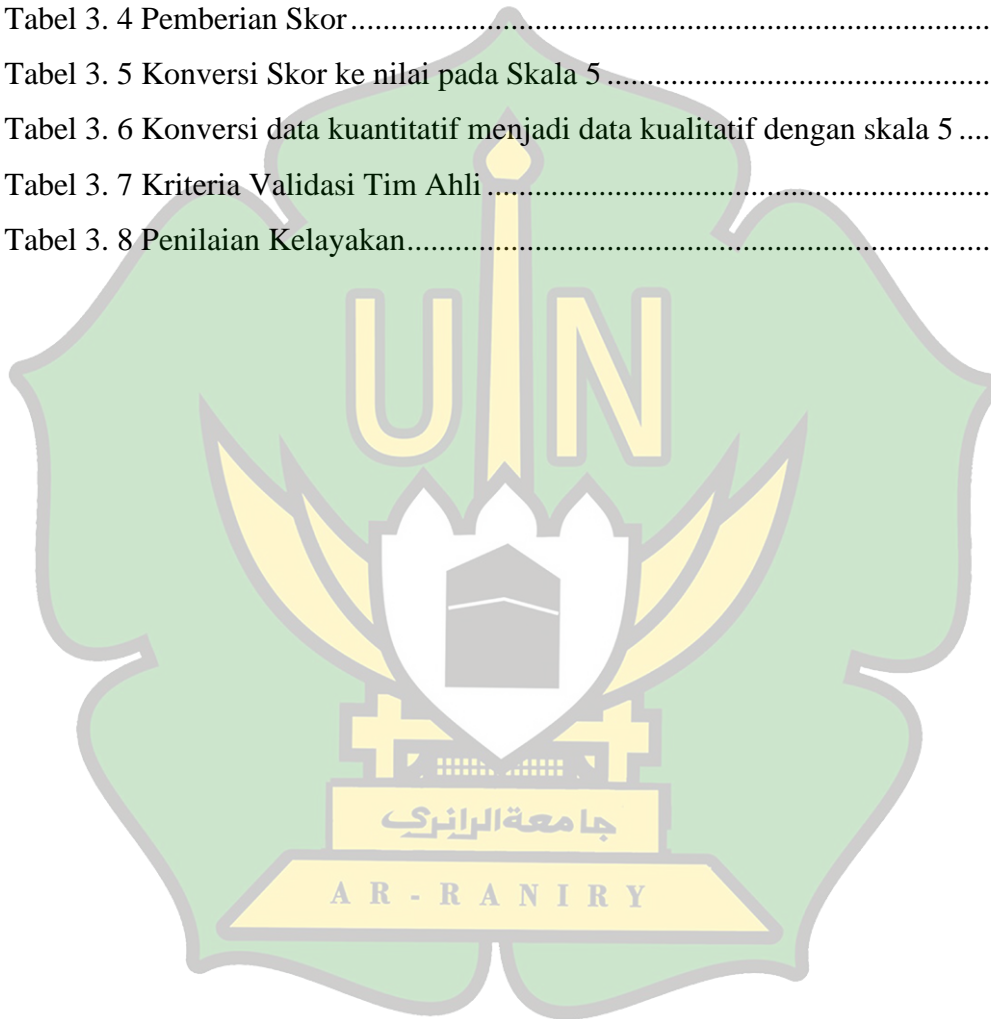


Daftar Gambar

Gambar 3. 1 Skema Model ADDIE	18
Gambar 4. 1 Flowchart Menu	35
Gambar 4. 2 Flowchart Alur System	36
Gambar 4. 3 Desain Interface Utama	37
Gambar 4. 4 Desain Menu Belajar	38
Gambar 4. 5 Desain Pilihan Surat	39
Gambar 4. 6 Desain Pemilihan Level	39
Gambar 4. 7 Desain Tampilan Quiz	40
Gambar 4. 8 Desain Tampilan Skor Quiz	41
Gambar 4. 9 Desain Tampilan Pop Up Keluar	41
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Utama	42
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu	43
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Juz 30	44
Gambar 4. 13 Tampilan Surat Juz 30	44
Gambar 4. 14 Tampilan salah satu surat Juz 30	45
Gambar 4. 15 Tampilan Quiz dan Petunjuk	46
Gambar 4. 16 Tampilan Level Quiz	46
Gambar 4. 17 Tampilan Level Quiz	47
Gambar 4. 18 Tampilan Skor	48
Gambar 4. 19 Tampilan Info Pribadi	48
Gambar 4. 20 Tampilan Keluar	49
Gambar 4. 21 Hasil Uji Reliabilitas	55
Gambar 4. 22 Grafik Hasil Penelitian	58

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 peneitian terdahulu	12
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli Materi	22
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	23
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ustad	24
Tabel 3. 4 Pemberian Skor	27
Tabel 3. 5 Konversi Skor ke nilai pada Skala 5	28
Tabel 3. 6 Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan skala 5	29
Tabel 3. 7 Kriteria Validasi Tim Ahli	30
Tabel 3. 8 Penilaian Kelayakan.....	31



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Al-Quran merupakan salah satu sumber utama syariat Islam serta panduan atau pedoman hidup bagi manusia. Al-Quran dan pendidikan adalah hal yang paling pokok dalam ajaran Islam. Fungsi utama Al-Quran adalah sebagai panduan kepada manusia untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Sedangkan fungsi pendidikan merupakan sarana atau jalan agar manusia dapat mengetahui dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Al-Quran.[1]

Pada dasarnya pendidikan adalah suatu perilaku atau tindakan yang dilakukan agar anak atau orang yang dihadapi itu dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, bahkan seluruh kepribadiannya.[2]

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) merupakan sarana atau lembaga pendidikan yang dirancang khusus untuk menampung anak-anak yang ingin mempelajari dan mendalami Al-Qur'an dan belajar membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, serta mengajarkan anak-anak tentang akhlak dan budi pekerti. Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) adalah lembaga nonformal yang berperan besar dalam membangun kemampuan spiritual masyarakat sejak dini. Dengan hadirnya TPQ ini memudahkan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan memahami, menulis, mengamalkan dan membaca Al Quran.[3]

Pembelajaran Al-Qur'an pada anak usia dini sangatlah penting karena agama merupakan salah satu pondasi yang harus dibangun sejak usia dini. Hendaknya belajar Al-Qur'an harus dimulai sejak dini yaitu anak pada usia 5 atau 6 tahun. Karena masa kanak-kanak inilah merupakan masa yang tepat untuk membiasakan perilaku religius, seperti kebiasaan disiplin mendirikan shalat lima waktu, kebiasaan membaca kitab suci Al-Quran, pembiasaan berdoa, berbakti kepada orang tua, dan lain-lain.

Dalam bidang Pendidikan khususnya di Indonesia, sudah banyak sekolah yang menggunakan IT, bukan hanya sebagai sarana pengorganisir sistem sekolah saja, tetapi juga sarana dalam proses belajar mengajar, misalnya pemaparan informasi oleh proyektor, mendengarkan (listening), penggunaan game sebagai media belajar dan bahkan ujian juga bisa melalui komputer yang disediakan oleh pihak sekolah. Hal ini juga bisa kita terapkan di suatu lembaga pendidikan Al-Quran.

Salah satu elemen yang ada didalam bidang teknologi informasi yaitu multimedia, terdapat berbagai hal yang dapat dimanfaatkan dalam bidang multimedia sebagai sarana pembelajaran, misalnya animasi, video, serta audio. Tentunya sudah banyak berkembang aplikasi-aplikasi sebagai media pembelajaran untuk anak agar ketika dia belajar tidak merasakan kejenuhan.

Media pembelajaran pada umumnya merupakan alat bantu untuk proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang daya pikir, perasaan, kewaspadaan, dan keterampilan atau kemampuan peserta didik untuk membantu proses belajar.[4]

Selama ini proses pembelajaran Al-Qur'an yang ditemui masih tradisional, seperti siswa membaca kemudian guru menyimak atau guru terlebih dahulu membaca kemudian diulangi atau disusul oleh siswanya. Kondisi seperti ini sangat membosankan dan menjenuhkan, sehingga menyebabkan anak-anak atau murid malas mempelajari Al Qur-an. Hal yang terjadi sekarang yaitu semakin sedikitnya anak-anak yang mengikuti TPQ (Taman Pendidikan Al-Quran) juga menjadi salah satu faktor kurangnya minat tentang belajar dan menghafal Al-Quran. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan pembuatan media pembelajaran yang menarik yang mengandung unsur pendidikan yang dapat menunjang pembelajaran, mengasah logika berpikir dan menghafal.

Menghafal Al-Quran adalah hal yang sulit bagi setiap orang, tetapi hal yang lebih menyulitkan yang harus dihadapi oleh seorang penghafal Al-Quran yaitu menjaga hafalan, menjaga hafalan merupakan kewajiban seorang

penghafal Al-Quran, Adapun cara menjaga hafalan yaitu dengan berinteraksi dengan Al-Quran baik membaca, mendengarkan dan banyak metode-metode lain yang lebih menarik dan menyenangkan. Ada baiknya apabila media pembelajaran ini bisa di terapkan dalam metode menghafal, seperti menghafal Al-Quran dengan metode sambung ayat Al-Quran guna untuk murajaah surat yang sudah dihafal oleh siswa-siswi TPQ.

Pada survei awal yang dilaksanakan pada TPQ di Montasik bertepatan ketika kegiatan kuliah pengabdian masyarakat di daerah Montasik yang ditugaskan oleh perangkat kampung agar bisa menghidupkan suasana TPQ (Taman Pendidikan Al-Quran) yang ada di kampung tersebut, selaku pengajar sementara di TPQ melihat anak-anak semakin hari semakin malas untuk mengikuti kegiatan yang ada, seperti malas datang dan juga tidak serius dalam belajar maupun menghafal Al-Quran.

Berdasarkan paparan diatas, penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran sambung ayat Al-Quran juz 30. Penulis juga dapat dukungan dari pihak TPQ Al-Jihad untuk membangun media pembelajaran ini. Media pembelajaran ini dibangun berbasis komputer desktop menggunakan aplikasi construct, sehingga pengajar atau guru nantinya akan menampilkan tampilannya didepan kelas. Maka dari itu judul dari peneleitian ini adalah **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran Juz 30 Studi Kasus TPQ Al-Jihad Montasik”**

Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan dasar Al-Quran, mengasah logika berpikir dan melatih daya ingat ayat-ayat Al-Quran untuk siswa-siswi TPQ Al-Jihad Montasik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana membangun media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dalam proses belajar Al-Quran dan daya ingat ayat-ayat Al-Quran untuk anak?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dibangun berbasis komputer desktop
2. Media pembelajaran yang dibangun bersifat single player.
3. Variabel input yang digunakan adalah jumlah score.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang bertemakan islam.
2. Mengembangkan metode dalam mengingat dan menjaga hafalan Al-Quran.
3. Membuktikan bahwa dengan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar hafalan Al-Quran pada anak-anak.

E. Manfaat Penelitian

Dari Penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis, media pembelajaran ini diharapkan bisa memberi manfaat terutama dalam bidang Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak

Murid dapat melakukan proses belajar dengan memakai metode ini

yaitu menyambung ayat Al-Quran sebagai pembelajaran melatih hafalan Juz 30

b. Bagi guru

Guru diharapkan mampu menjadi sarana pertimbangan dalam menyajikan atau memberikan pengetahuan bagi anak-anak. Dan juga dapat menambah pengetahuan untuk guru tentang adanya media pembelajaran.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003), istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat mengarahkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan untuk pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri ialah bagian dari sumber belajar, yaitu perpaduan antara perangkat lunak (materi pembelajaran) dan perangkat keras (alat pembelajaran).[5]

Media pembelajaran pada umumnya adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat memberikan dorongan dalam proses belajar mengajar.[4]

Beberapa contoh media pembelajaran antara lain media tradisional (papan tulis, buku teks, handout, modul, lembar presentasi, lembar kerja, benda, slide OHP, kaset video atau film, guru, dan lain-lain), media massa (koran, majalah, radio, televisi, film dan lain-lain), dan media pembelajaran baru berbasis TIK (komputer, CD, DVD, video interaktif, Internet, sistem multimedia, konferensi video, dan lain-lain). Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sumber belajar, dan bahan ajar yang termasuk dalam lingkungan siswa berupa teknologi informasi dan komunikasi.[6]

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut: [7]

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran dipakai untuk memudahkan komunikasi antara penerima pesan dan pemberi pesan

2. Fungsi Motivasi

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Karena biasanya media pembelajaran memudahkan dalam penyampaiannya.

3. Fungsi Kebermanaan

Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mampu menganalisa dan meningkatkan aspek kognitif. Dan juga mampu menambah informasi berupa data dalam menambahkan pengetahuan kognitif.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan menyamakan setiap persepsi dari suatu pengertian dengan pandangan yang sama terhadap suatu informasi.

5. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media dapat melayani kebutuhan setiap individu yang biasanya memiliki gaya dan minat belajar yang berbeda.

3. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Jenis jenis media berdasarkan hal yang ditangkap dan cara menangkap seorang murid dibagi 3 yaitu :[8]

1. Media Visual

Media Visual berarti suatu alat atau sumber yang berisikan pesan , dalam konteks khusus materi yang disampaikan secara kreatif dan menarik kemudian diterapkan memakai indera penglihatan. Dalam contohnya seperti gambar, lukisan, warna dan lain lain.

2. Media Audio

Media Audio yaitu jenis yang pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan dengan kreatif dan menarik disampaikan melalui indera pendengaran yaitu berupa suara, misal suara hujan, musik dan lain lain.

3. Media audio visual

Media Audio visual merupakan gabungan dari dua media jenis media yang diatas yang berarti pesan atau sumber belajar yang menarik dan kreatif lalu disampaikan dengan menggunakan dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran. Seperti gambar , suara, video, dan lain lain.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, guru yang memberikan mata pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan disesuaikan dengan kebutuhan belajarnya. Memudahkan siswa untuk menerima pelajaran dari guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah:[9]

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi dirinya untuk belajar.
2. Dengan memperjelas pengertian bahan ajar, siswa dapat lebih memahami bahan ajar dan menguasai bahan ajar dengan baik.
3. Ada banyak cara untuk belajar, tidak hanya komunikasi verbal dengan bahasa lisan guru, siswa tidak akan bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga.
4. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

B. Al-Quran

1. Pengertian Al-Quran

Al-Qur'an merupakan otoritas tertinggi dalam agama Islam. Al-Quran juga merupakan sumber fundamental bagi akidah, ibadah, etika, dan hukum. Dalam Islam melaksanakan pendidikan dan mengajar Al-Qur'an adalah amalan ibadah kepada Allah S.W.T. Orang tua yang mengajarkan anaknya membaca tulis Al-Qur'an adalah bentuk pemenuhan hak terhadap anak, yaitu hak untuk memelihara anak agar terhindar dari api neraka.[10]

Al-Quran dijadikan sebagai sumber pendidikan islam maupun ilmu-ilmu lainnya disebabkan karena Al-Quran memiliki nilai mutlak yang diturunkan dari Allah Swt. Yang menciptakan manusia dan Dia pula yang mendidik manusia, sehingga kandungan mengenai pendidikan telah termaktub dalam wahyu-wahyunya.[11]

2. Tujuan Pokok diturunkannya Al-Quran

Al-Qur'an adalah sumber utama dari ajaran agama Islam. Berbeda dengan kitab suci agama lain, Al-Qur'an yang diturunkan kepada Nabi Muhammad tidak hanya mengandung pokok-pokok agama. Isinya mengandung segala sesuatu yang diperlukan bagi kepentingan hidup dan kepentingan manusia yang bersifat perseorangan dan kemasyarakatan, baik berupa nilai-nilai moral dan norma-norma hukum yang mengatur hubungan dengan Khaliknya, maupun yang mengatur hubungan manusia dengan makhluk lainnya.

Al-Qur'an adalah kitab petunjuk, demikian hasil yang kita peroleh dari mempelajari sejarah turunnya. Untuk itu Al-Qur'an mempunyai tiga tujuan pokok yaitu:

- 1) Petunjuk akidah dan kepercayaan yang harus dianut oleh manusia yang tersimpul dalam keimanan akan keesaan Tuhan dan kepercayaan akan kepastian adanya hari pembalasan.
- 2) Petunjuk mengenai akhlak yang murni dengan jalan

menerangkan norma-norma keagamaan dan susila yang harus diikuti oleh manusia dalam kehidupannya secara individual atau kolektif.

- 3) Petunjuk mengenai syariat dan hukum dengan jalan menerangkan dasar-dasar hukum yang harus diikuti oleh manusia dalam hubungannya dengan Tuhan dan sesamanya. Atau dengan kata lain yang lebih singkat, “Al-Quran adalah petunjuk bagi seluruh umat manusia ke jalan kebajikan yang harus ditempuh demi kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat”.

C. Construct

3. Pengertian Construct

Pengertian Construct 2 adalah tools berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam EventSheet yang terdiri dari Event dan Action.[12]

Kelebihan Construct 2 Kelebihan Game Construct 2 dibandingkan dengan software lainnya[13]:

- a. Quick and Easy Dengan menggunakan Construct 2 membuat game menjadi lebih mudah, Construct 2 memiliki antarmuka Ribbon yang cepat dan mudah dipahami. Layout editor menyediakan antarmuka what-yousee-is-what-you-get untuk mempercepat perancangan game. Sehingga apapun yang dilihat dalam desain layout adalah tampilan yang didapatkan ketika game dijalankan .
- b. Powerfull Event System Construct 2 dapat membuat game dengan cara yang mudah dibaca secara visual karena tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman yang rumit dan samar.

Construct 2 menyediakan Even Sheet yang berisi pernyataan kondisi atau pemicu. Jika kondisi tersebut dipenuhi, tindakan atau fungsi dapat dilakukan.

4. Bagian-bagian Construct 2

Construct 2 sediakan berbagai macam- macam visual effect yang menggunakan engine WebGL, serta plugin dan behavior yang bisa menunjang para pengembang dalam menghasilkan aplikasi yang menarik sekalian interaktif.[14]

Bagian *Interface* kerja yang terdapat dalam Construct 2 dibedakan sebagai berikut:

- a. Area Kerja Construct 2 yaitu untuk menggambarkan objek-objek seperti *background* dan objek lainnya.
- b. *Menu Properties* Construct 2, dipakai untuk mengatur setiap kebutuhan objek seperti warna *layout*, ukuran-ukuran dari objek dan lainnya.
- c. *Menu Project* dan *Layers*, *Project* berguna untuk memilih setiap *project* yang akan dikerjakan, sedangkan *layer* untuk membuat layer-layer berbeda atau menambahkan layer.
- d. *Menu library*, berfungsi sebagai media dalam menyimpan objek-objek yang telah dibuat.
- e. *Event sheet*, fungsinya yaitu menulis *event-event* yang akan membuat pergerakan untuk objek-objek yang telah dibuat.

D. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 peneitian terdahulu

NO	Jurnal	Oleh	Tahun	Hasil
1.	Perancangan Game Edukasi Menyusun Ayat Al-Qur'an Berbasis Android	Yudha Pradana, M.Pd	2020	SD Jagakarsa mewajibkan siswa untuk menghafal surat-surat pendek pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagai solusi dibuatlah game edukasi yang merupakan salah satu media pembelajaran. Untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Nama game edukasi ini adalah "Menciptakan puisi Al-Qur'an." Game berbasis Android dengan pertanyaan penting Ini ditampilkan secara acak dan dari buku teks PAI Kelas 1-5 digunakan oleh SD Avicenna Jagakarsa.
2.	Perancangan Game Edukasi Anak Muslim Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini	Malkiki Putri Sebrita	2019	Penulis menggunakan software Appinventor untuk membuat aplikasi pembelajaran ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (penelitian kesusastraan), dan

				<p>hasil penelitiannya adalah media yang digunakan untuk anak berbasis android untuk belajar doa harian, surat pendek, dan huruf hijaiyah. Aplikasi yang dihasilkan memiliki 10 doa harian, 9 surat pendek, surat hijaiyah dan kuis. Aplikasi ini Dilengkapi dengan huruf arab, arti doa dan audio tambahan.</p>
3.	Perancangan Media Pembelajaran Iqra Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android	Muhammad Fathul Huda Ansori	2016	<p>Aplikasi ini menggunakan metodologi SDLC (System Development Life Cycle), yang meliputi analisis kebutuhan, desain, manufaktur, pengujian, dan implementasi. Pengembangan aplikasi menggunakan software android studio sebagai aplikasi smartphone android dan Construct 2 untuk pembuatan dan pengolahan data. Aplikasi ini dilengkapi soal latihan untuk meningkatkan pemahaman pengguna tentang huruf hijaiyah dan bacaannya di Jilid 1, 2, 3, 4, 5 dan 6. hasil aplikasi penelitian ini</p>

				dapat dijalankan pada sistem android 4.0.3 (IceCreamSandwich) keatas
4	Aplikasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Sebagai Media Pembelajaran Anak	Linda Azka Dini, Sri Muryani, Khoirun Nisa.	2019	<p>Dalam pembuatan aplikasi interaktif pengenalan huruf hijaiyah ini diharapkan dapat membantu para pengguna terutama anak-anak dalam mengenali huruf-huruf hijaiyah. Esimpulan dari penelitian ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi interaktif pengenalan huruf hijaiyah memberi pengetahuan dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyah. 2. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah anak-anak. 3. Aplikasi interaktif pengenalan huruf hijaiyah didesain menggunakan aplikasi visual basic. 4. Aplikasi interaktif pengenalan huruf hijaiyah ini dilengkapi games yang menarik. 5. Materi yang disajikan yaitu pengenalan huruf hijaiyah, cara membacanya dengan tanda baca hingga keterangan bentuk dari

				huruf hijaiyah itu sendiri. 6. Aplikasi interaktif ini dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi yang terjangkau
5	Game Edukasi Pembelajaran Iqro di TPQ Miftahul Huda Dengan Android Studio	Rina Cahya Utami, Andi Setiyadi, Achmad Bahtiar Efendi	2021	<p>Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai pembangunan dan implementasi aplikasi belajar Al-Quran di TPQ Miftahul Huda maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang Aplikasi Pembelajaran Membaca Iqro berbasis android merupakan aplikasi yang berjalan pada smartphone yang dapat membantu pengguna untuk belajar cara membaca huruf-huruf pada Al Qur'an. 2. Aplikasi Pembelajaran Membaca iqro berbasis android dapat melakukan : <ol style="list-style-type: none"> a. Menampilkan huruf-huruf hijaiyah yang dari huruf pertama hingga huruf terakhir b. Menampilkan contoh dari setiap huruf yang disertai dengan suara.

				c. Menampilkan tes interaktif yang langsung memberikan nilai dan melatih cara seseorang dalam mengaji secara cepat.
--	--	--	--	---



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

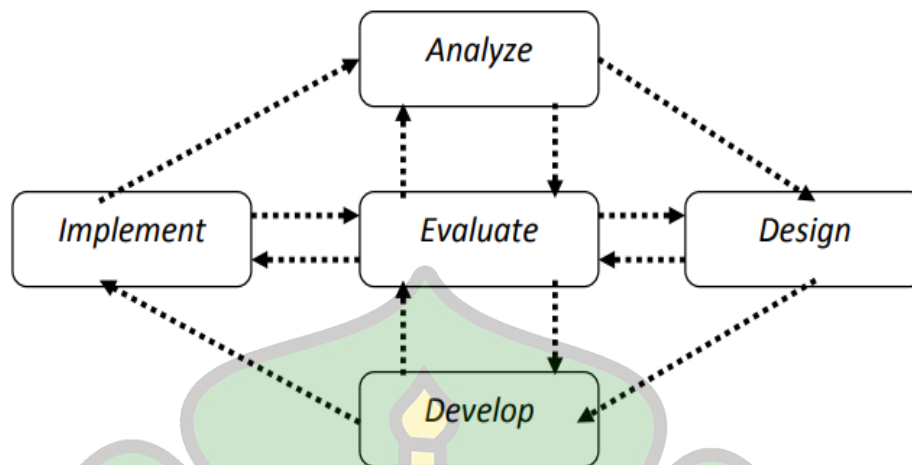
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[15]

Penelitian dan pengembangan ini melibatkan pengumpulan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif dalam hubungannya dengan pengembangan produk atau kegiatan manufaktur, dan kemudian memverifikasi kelayakan produk.

Produk yang diciptakan tidak dapat langsung diuji terlebih dahulu, melainkan harus diubah terlebih dahulu menjadi barang. Setelah suatu produk dinilai layak oleh ahli media dan ahli materi maka kemudian dilakukan pengujian pengguna terbatas yaitu siswa yang menjadi pengguna produk yang dikembangkan.[16]

Desain produk yang telah dibuat tidak akan langsung bisa diuji coba terlebih dahulu, melainkan harus dihasilkan menjadi barang terlebih dahulu. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development, implementation* dan *Evaluation*. [17]

Adapun langkah-langkahnya adalah dapat dijabarkan seperti pada gambar 3.1:[18]



Gambar 3. 1 Skema Model ADDIE

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan uji coba produk di TPQ Al-Jihad Montasik untuk mencoba produk yang telah dihasilkan oleh penguji nantinya. Kemudian setelah pengetesan game akan dilakukan pengetesan kelayakan menggunakan metode kuantitatif yang kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada skripsi ini fokus pada pembuatan dan simulasi dari media pembelajaran sambung ayat Al-quran juz 30 pada TPQ Al-Jihad Montasik.

C. Prosedur Penelitian

Dari metode penelitian pengembangan maka didapatkan prosedur dari penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:

1. *Analysis (Analisis)*

Analisis yaitu proses analisis untuk mempersiapkan hal-hal yang akan dibutuhkan. Yang kemudian mengumpulkan informasi perihal materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Tahapan analisisnya yaitu:

- a. Analisa masalah

Analisa masalah diperlukan untuk menemukan persoalan-persoalan yang akan timbul dalam pembelajaran dan kemudian mengidentifikasi solusi agar masalah dapat diatasi.

b. Analisa isi dari media

Bagian analisis isi dari media digunakan untuk mempelajari komponen pembelajaran yang akan disajikan dan diharapkan berdampak pada target *user*.

2. ***Design (Desain)***

Pada Tahapan perancangan desain disini merupakan tahap dimana menentukan sistem media pembelajaran yang edukatif, interaktif dan efektif dari materi yang akan disampaikan. Di tahap ini yaitu dilakukan desain dari tampilan yang akan digunakan untuk membuat permainan lebih interaktif. Kemudian dibuatkan *flowchart* media pembelajarannya agar jalannya sistem lebih jelas.

Desain dibuat dengan perancangan *UI* yang *friendly* dengan anak-anak. Kemudian diterjemahkan menggunakan aplikasi pembuatan *mockup*. Dengan adanya desain tampilan menggunakan *mockup* dapat memperjelas produk yang akan dirancang.

3. ***Development (Pengembangan Produk)***

Tahap *development* merupakan tahapan dimana proses pembuatan media pembelajaran dilakukan. Pada tahapan ini, peneliti akan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan *flowchart* dan desain yang dirancang pada tahapan desain.

Kemudian akan dilakukan pengujian dari media pembelajaran tersebut. Pengujian yang dilakukan terbagi menjadi 3 tahap sebagai berikut:

a. Tahap Pengujian yang dilakukan oleh Peneliti. Di tahapan ini aplikasi yang sudah dibuat akan dites langsung oleh penguji, dimana produk media pembelajaran yang telah dikerjakan di uji apakah ada kesalahan-

kesalahan UI, sistem nya, navigasi, maupun kesalahan isi dari media pembelajaran tersebut. Karena akan perlu pengecekan ganda.

- b. Tahapan Pengujian yang dilakukan oleh dosen Pembimbing. Peneliti akan mencoba berdiskusi dengan dosen pembimbing perihal media pembelajaran yang dirancang. Hal tersebut dilakukan jikalau ada saran atau masukan dari dosen pembimbing agar pengembangan media pembelajaran menjadi lebih baik.
- c. Tahapan Pengujian yang dilakukan oleh validator yang disini yaitu Ahli Materi dan Ahli Media. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah diperbaiki sesuai dengan saran dari dosen pembimbing dan pengecekan yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri kemudian dibagikan kepada ahli materi, dan ahli media yang kemudian validator memberikan penilaian atau validasi.

4. *Implementation (Pengujian)*

Tahap pengujian adalah proses dimana produk media pembelajaran media pembelajaran yang telah dikerjakan di uji ke beberapa anak-anak yang ada di TPQ tersebut dan didampingi oleh ustad/ustadzah yang ada.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran media pembelajaran. Di tahapan ini peneliti akan memberi angket kepada ustad/ustadzah yang mengajar di TPQ Al-jihad sebagai tolak ukur untuk penilaian. Keberhasilan dan kelayakan pakai media pembelajaran media pembelajaran serta dari masukan dan saran yang disampaikan oleh ustad/ustadzah agar peneliti melakukan revisi dari media pembelajaran media pembelajaran yang dikembangkan layak dan sesuai dijadikan sebagai pembantu media pembelajaran. Produk yang telah dihasilkan yaitu Pembelajaran Al-Quran beserta quiz.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian.[19] Populasi di penelitian ini diambil dari subjek tes media pembelajaran yang diteliti yaitu seluruh ustad dan ustadzah di TPQ Al-Jihad Montasik.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian terkecil dari populasi. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.[20]

E. Instrumen Pengambilan Data

Dalam Penelitian ini instrumen yang akan dipakai untuk mengumpulkan data dalam menganalisa hasil dari data media pembelajaran yang dites adalah menggunakan angket dengan menggunakan teknik jawaban skala likert. Instrumen angket pada penelitian ini akan dipakai sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang bagaimana tanggapan dari guru terkait media pembelajaran yang telah di tes.

Skala yang akan dipakai pada penelitian ini adalah skala likert. Dengan menggunakan 5 pilihan. Angket yang telah dibuat berfungsi untuk memvalidasi instrumen untuk guru.

1. Instrumen untuk Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi dilakukan oleh Ustad atau Ustadzah sebagai pendidik yang bersangkutan dengan pemahaman tentang Al-Quran, bahasa arab dan keagamaan. Ahli materi merupakan lulusan dari pendidikan agama islam. Tujuan dilakukannya validasi dari ahli materi adalah untuk memperoleh data yang dipakai untuk memperbaiki media pembelajaran.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Pembelajaran	a. Kejelasan pemberi petunjuk	1,2	6
	b. Kegiatan pembelajaran dapat memberi pengaruh bagi santri	3,4	
	c. Pemberian contoh media pembelajaran	5,6	
Materi	a. Kebenaran materi	7	5
	b. Kemenarikan materi	8	
	c. Cakupan materi	9	
	d. Ketepatan penggunaan Bahasa	10	
	e. Kemudahan untuk siswa dalam memahami materi	11	

(Sumber: Ghea Putri Fatma Dewi, 2012)[21]

2. Instrumen untuk Ahli Media R Y

Instrumen ahli media ini dilakukan oleh seorang dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry. Instrumen media digunakan agar pengujian kelayakan pakai media pembelajaran dari sudut pandang tampilan dan programnya. Lembar validasi digunakan sebagai penilaian yang di dalamnya berisi pernyataan-pernyataan yang ditunjukkan untuk dosen ahli media agar dapat memberikan komentar, saran, dan rekomendasi untuk revisi.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Navigasi	a. Manfaat Navigasi	1	2
	b. Ketepatan Navigasi	2	
Kemudahan	a. Kemudahan Pengoperasian	3	6
	b. Gambar yang sesuai dengan materi	4	
	c. Bahasa yang mudah dipahami		
	d. Kemudahan menjawab quiz	5	
	e. Kemudahan dalam navigasi	6	
	f. Kemudahan umpan balik bagi santri	7	
Tulisan (Teks)	a. Kualitas dari teks	9	5
	b. Keterbacaan tulisan (teks)	10	
	c. Ketepatan ukuran huruf	11	
	d. Pemakaian warna huruf	12	
	e. Pemilihan jenis huruf	13	
Tampilan	a. Kesesuaian tampilan	14	6
	b. Posisi gambar yang jelas	15	
	c. Penempatan posisi yang jelas	16	
	d. Pemakaian tema		
	e. Kualitas Hasil tampilan desain	17	
	f. Pemilihan <i>background</i>	18	
		19	

Suara	a. Kesesuaian suara dengan gambar	20	4
	b. Kesesuaian suara dengan tema	21	
	c. Kesesuaian suara dengan alfabet	22	
	d. Kesesuaian suara dari objek media pembelajaran	23	

(Sumber: Ghea Putri Fatma Dewi, 2012)[22]

3. Instrumen untuk Penelitian

Instrumen untuk pengguna ditinjau oleh Ustad dan Ustadzah langsung yang bersangkutan, baik itu dari aspek pembelajaran, desain tampilan dan materi. Berikut merupakan instrumen nya:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ustad

Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Motivasi	a. Perhatian	1,2	4
	b. Minat	3,4	
Materi	a. Materi yang sesuai dengan kemampuan Santri dan santriwati	5,6	4
	b. Struktur kata yang tepat dan mudah dipahami	7,8	
Kemenarikan	a. Kualitas tampilan	9,10	4
	b. Menambah daya tarik pada Santri dan santriwati	11,12	

Kemudahan	a. Kemudahan dalam memahami materi b. Kemudahan dalam pengoperasian	13,14 15,16	4
Kemanfaatan	a. Memberi dampak pada santri dan santriwati b. Menambah wawasan bagi santri dan santriwati	17,18 19,20	4

(Sumber: Ghea Putri Fatma Dewi, 2012) [22]

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen itu harus memenuhi persyaratan, hal itu ditentukan dengan melakukan pengujian instrumen. Menurut Suharsimi Arikunto “Baik atau buruknya, instrument ini mempengaruhi keefektifan data yang dikumpulkan dan menentukan juga kualitas hasil penelitian”.[23]

1. Uji Validitas Instrumen

Peneliti menggunakan validitas dari ahli untuk validasi instrumen. Lembar validasi ahli merupakan lembaran untuk validator memberikan penilaian serta saran terhadap instrumen yang sudah dibuat peneliti. Hasil dari validasi tersebut yang membantu peneliti untuk merevisi instrument tersebut sehingga instrument

tersebut layak digunakan dan dapat dibagikan kepada responden.[24]

2. Uji Realibilitas Instrumen

Realibilitas adalah kemampuan memercayai karena alat yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data sangat baik. Realibilitas instrumen adalah kondisi pengujian validitas instrumen.[25]

Menurut Sugiyono, “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan data yang sama apabila digunakan berulang-ulang untuk mengukur variable yang sama”.

Uji reliabilitas dibutuhkan untuk menguji data yang kita peroleh dari survei yang telah dibagikan. Jawaban dapat dikatakan reliabilitas bila jawaban yang terdapat dari responden konsisten dari waktu ke waktu. Teknik yang akan digunakan untuk pengujian reliabilitas ini ialah Cronbach Alpha, yaitu uji koefisien terhadap jawaban responden yang didapat dari penggunaan instrumen penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik Cronbach Alpha untuk menguji setiap butiran pertanyaan agar dapat dipercaya dan digunakan dalam angket. Suatu variabel dikatakan reliabel, apabila hasil $\alpha > 0,60$ = reliabel dan hasil $\alpha < 0,60$ = tidak reliabel[26]. Adapun taraf signifikannya adalah 95% maka butiran pertanyaan dinyatakan reliabel yang digunakan untuk mencari data yang benar, peneliti menggunakan taraf kesalahan 5% dengan bantuan program SPSS di Windows.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang akan dipakai dalam mendapatkan data dari tanggapan dari pengujian media pembelajaran yang di buat menggunakan angket langsung kepada ustad dan ustadzah yang bersangkutan.

Angket akan disebarakan langsung setelah pengetesan media pembelajarannya. Angketnya akan berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan instrumen-instrumen yang dinilai. Angket ini akan menjelaskan bagaimana tanggapan dari ustad dan ustazah tentang adanya media pembelajaran yang telah di tes.

H. Teknik Analisis Data

Dari data yang didapatkan dari pengumpulan data dari kuesioner kemudian akan diolah menjadi data yang dapat disajikan lebih lengkap dan terperinci. Data mengenai pendapat serta tanggapan responden yang terkumpul melalui kuesioner dianalisis dengan rumus deskriptif presentase.[27]

1. Analisis Validasi

Jenis data dipakai adalah berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Yaitu mengubah nilai kualitatif yang didapat dari validasi yang dilakukan ke dalam kuantitatif, dengan ketentuan pada tabel berikut

Tabel 3. 4 Pemberian Skor

JAWABAN	SKOR
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

(Sumber: Rochman, 2020)[28]

- b. Menghitung skor rata-rata keseluruhan indikator penilaian dari media pembelajaran dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata indikator

ΣX = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

- c. Kemudian skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif. Perubahan skor rata-rata dilakukan menjadi kualitatif dengan cara skor rata-rata dengan penilaian ideal dengan indikator dengan konversi skor 5.

Tabel 3. 5 Konversi Skor ke nilai pada Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > Mi + 1,8 Sbi$	A	Sangat Baik
$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	B	Baik
$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	C	Cukup
$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	D	Kurang
$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	E	Sangat Kurang

(Sumber: Aryani, 2021) [29]

Keterangan:

X = skor aktual (empiris)

Mi = mean ideal, dihitung dengan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

Sbi = mean ideal, dihitung dengan rumus:

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

Dari 5 skala tersebut data diketahui bahwa skor yang ideal diperoleh adalah = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan Mi dan SBi sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$$

$$SBi = \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan yang di atas, hasil perhitungannya akan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan skala 5

Skala	Kriteria	Skor	
		Perhitungan	Hasil
5	Sangat Baik	$X > 3 + (1,8 \times 0,67)$	$X > 4,2$
4	Baik	$X > 3 + (1,8 \times 0,67)$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang	$3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang	$X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$	$X \leq 1,8$

(Sumber: Utami, 2021)[30]

d. Kemudian menentukan media pembelajaran dengan memakai rumus:

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

e. Membandingkan hasil persentase lembar dengan kriteria lembar validasi yang terdapat di tabel 3.7

Tabel 3. 7 Kriteria Validasi Tim Ahli

Persentase	Angka	Keterangan
76-100%	4	Sangat Valid
56-75%	3	Valid
40-55%	2	Tidak Valid
0-39%	1	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Pradana, 2012) [31]

2. Analisis Kuesioner

Untuk menganalisis data dari angket langkah-langkah nya adalah sebagai berikut:

- Mengubah nilai kualitatif yang didapat dari pengisi kuesioner ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan dari tabel 3.4
- Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media pembelajaran dengan memakai rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata indikator

$\sum X$ = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

Mengubah skor dari data rata-rata indikator dari kuantitatif menjadi kualitatif, dengan cara membandingkan skor rata-rata dengan hasil konversi skor skala 5 yang terdapat pada tabel 3.5.

Kemudian dari skala 5 tersebut skor ideal nya adalah =5 dan skor minimal ideal =1, sehingga didapatkan perhitungan Mi dan SBi sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2}(5 + 1) = 3$$

$$Sbi = \frac{1}{6}(5 - 1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan diatas, maka diperoleh hasil skala 5 sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.6

- c. Lalu Menentukan persentase dari media pembelajaran data yang telah terkumpul diproses dengan dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan didapatkannya persentase

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor rata rata}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

- d. Kemudian membandingkan dengan tabel persentase sesuai dengan hasil persentase respon dari ustad dan ustadzah yang bisa dilihat di tabel 3.8

Setelah didapatkan data persentase melalui kuesioner yang telah dibagikan kemudian dideskripsikan dan diambil kesimpulan melalui masing-masing indikator pernyataan dari instrumen.

Tabel 3. 8 Penilaian Kelayakan

No	Angka	Kriteria
1	0%-10%	Sangat Kurang
2	11-40%	Kurang
3	41%- 60%	Cukup
4	61%-90%	Baik
5	91-100%	Sangat Baik

(Sumber: Ernawati, 2017)[32]

Pada Tabel 3.8 disebutkan persentase pencapaian, dan Skala nilai. Agar dapat mengetahui kelayakan pakai maka digunakan tabel 3.8 sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TPQ Al-Jihad Lampaseh Lhok. Penelitian dilakukan di provinsi Aceh, pada Aceh Besar. Penulis memilih lokasi ini karena lokasi ini sesuai dengan target responden yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini berlangsung TPQ Al-Jihad Lampaseh Lhok.

2. Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan terdapat di dalamnya yaitu analisa dari masalah, desain produk, validasi desain, revisi desain, pengumpulan data, uji coba dari produk, revisi produk, implementasi dari produk, dan analisis data. Adapun langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan media pembelajaran, uji coba media pembelajaran, dan evaluasi.

Tahapan penelitian ini berlangsung secara teratur dan terarah agar peneliti mudah dalam melakukan penelitian, berikut penjelasannya :

a. *Analysis (Analisis)*

Tahap ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi terkait pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan santri dan santriwati. Sehingga peserta nantinya lebih giat dalam mengasah daya ingat hafalan Al-Quran yang mereka hafal. Al-Quran merupakan pedoman manusia yang harus kita pelajari dan hafal tentunya dimulai sejak dini. Dalam penerapan media pembelajaran bisa kita jadikan sarana sebagai cara belajar dan menambah daya ingat anak terhadap .

Analisis ini dilakukan dengan melakukan survei langsung. Berdasarkan hasil survei tersebut, TPQ Al-jihad mempunyai sarana yang memadai akan tetapi sarana tersebut tidak terpakai, sehingga proses pembelajaran santri tidak optimal karena tidak memanfaatkan sarana tersebut. Dan hasil survei yang dilakukan sebelumnya ketika sarana dipakai seperti menonton kartun islami yang mendidik, peserta santri lebih semangat untuk mengikuti kegiatan TPQ di Montasik tersebut. Berdasarkan analisis, media pembelajaran berbasis web desktop ini dapat dijadikan sebagai tambahan media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran Al-Quran dan quiz seperti sambung ayat sehingga dapat menarik minat santri kedepannya.

b. Design (Desain)

Di dalam tahapan desain ini terdapat beberapa hal yaitu perancangan desain dan sistem dari media pembelajaran sendiri. perancangan desain dibuat dengan menggunakan balsamiq mockup untuk membuat mockup dari media pembelajaran yang akan dibangun. Dan flowchart sebagai alur untuk sistem dari media pembelajarannya. Kemudian menggunakan bantuan photoshop, Illustrator, dan berbagai media yang terdapat di internet untuk bahan sebagai isi dari media pembelajaran. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Perancangan Media Pembelajaran

Di Perancangan media pembelajaran terdapat penjelasan-penjelasan tentang perancangannya antara lain:

1) Genre media pembelajaran

Genre media pembelajaran yang akan digunakan yaitu bersifat quiz. Karena dengan memakai quiz materi dapat disampaikan dengan soal berupa potongan ayat Al-Quran kemudian santri akan menyambungkan ayat Al-Quran tersebut sebagai jawaban.

2) Tool yang akan dipakai

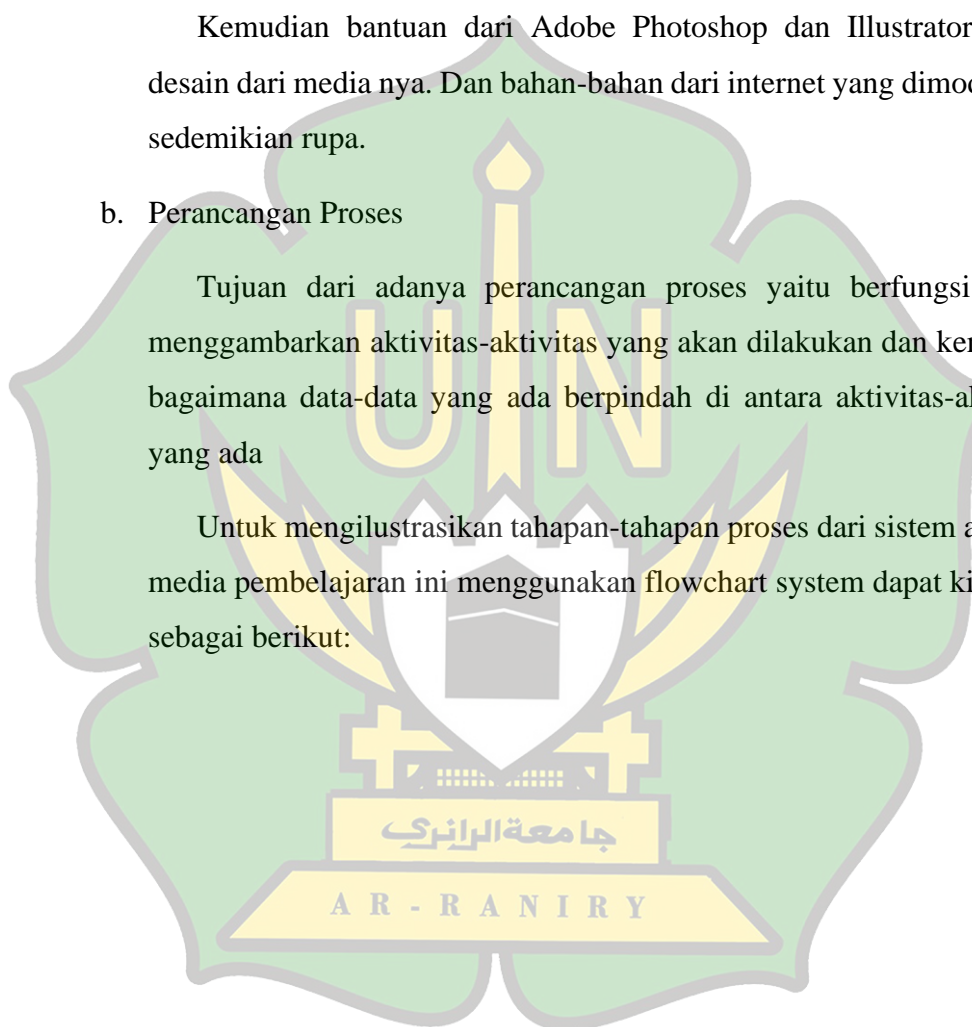
Tool yang dipakai untuk membuat media pembelajaran ini yaitu menggunakan construct 2. Di construct 2 menggunakan Bahasa pemrograman yang beragam. Dan software yang akan digunakan bisa membuat genre sesuai yang diinginkan. Untuk itu di sini menggunakan construct 2.

Kemudian bantuan dari Adobe Photoshop dan Illustrator untuk desain dari media nya. Dan bahan-bahan dari internet yang dimodifikasi sedemikian rupa.

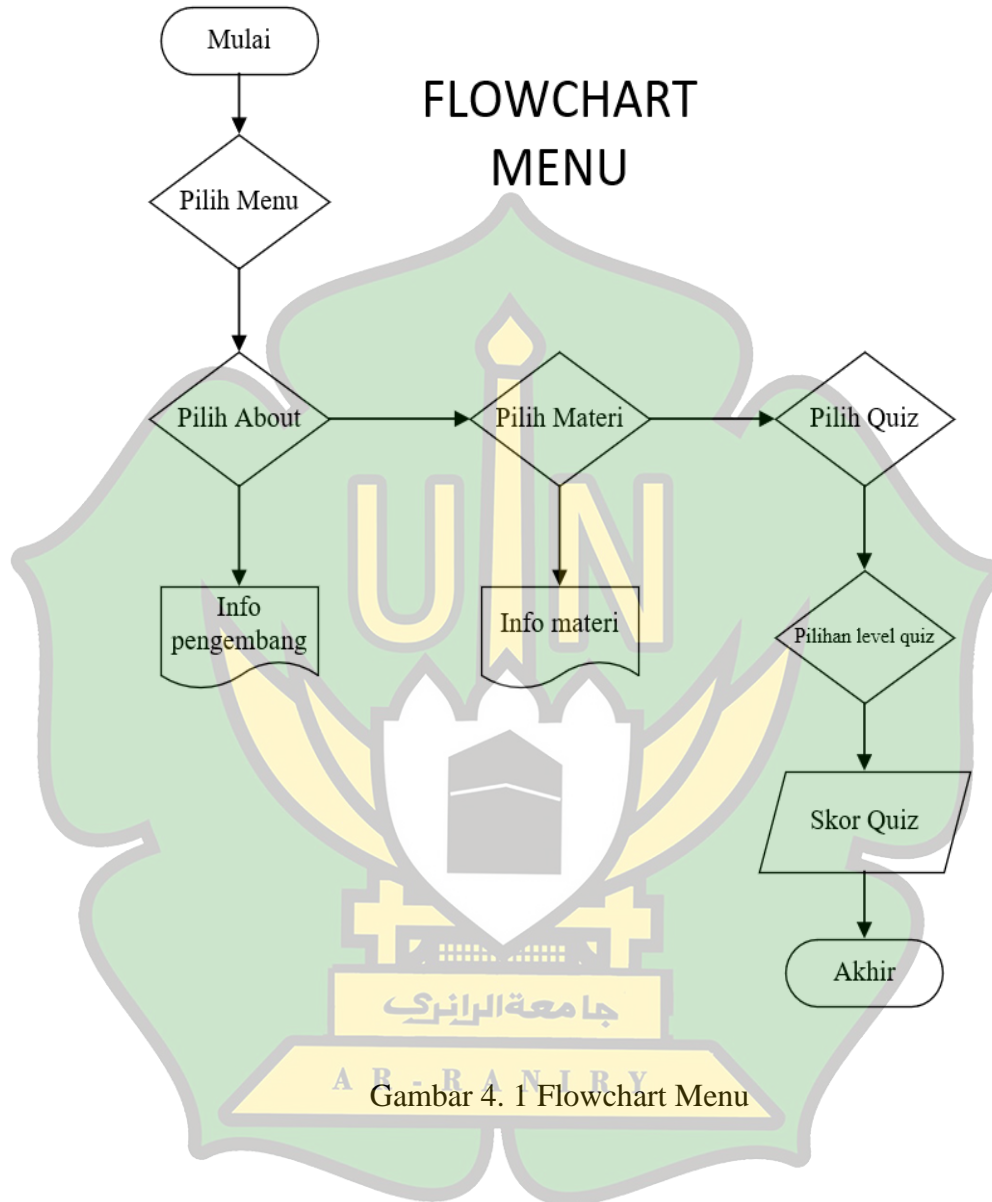
b. Perancangan Proses

Tujuan dari adanya perancangan proses yaitu berfungsi untuk menggambarkan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan dan kemudian bagaimana data-data yang ada berpindah di antara aktivitas-aktivitas yang ada

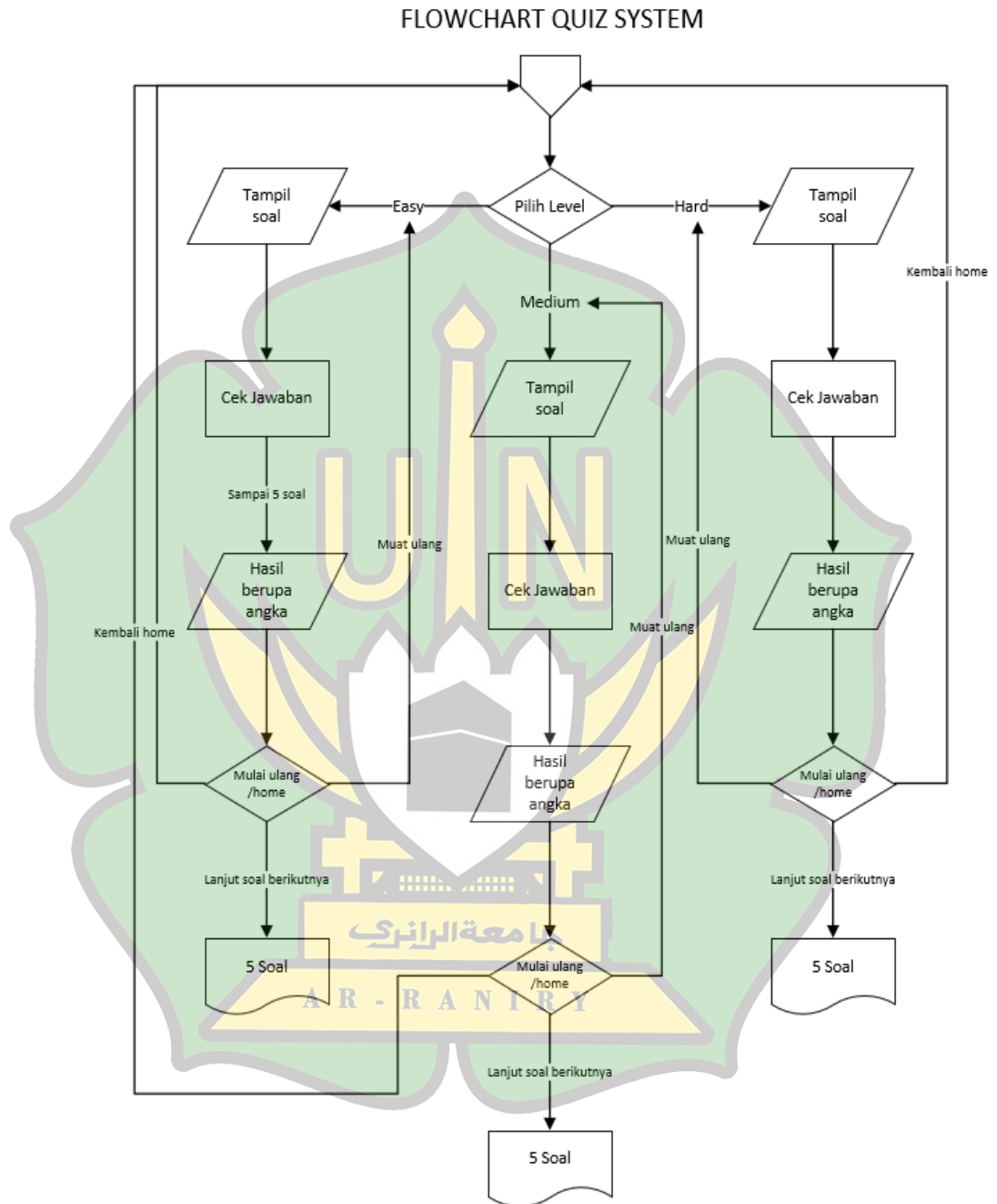
Untuk mengilustrasikan tahapan-tahapan proses dari sistem aplikasi media pembelajaran ini menggunakan flowchart system dapat kita lihat sebagai berikut:



1) Flowchart Interface awal



a. Flowchart Alur Quiz



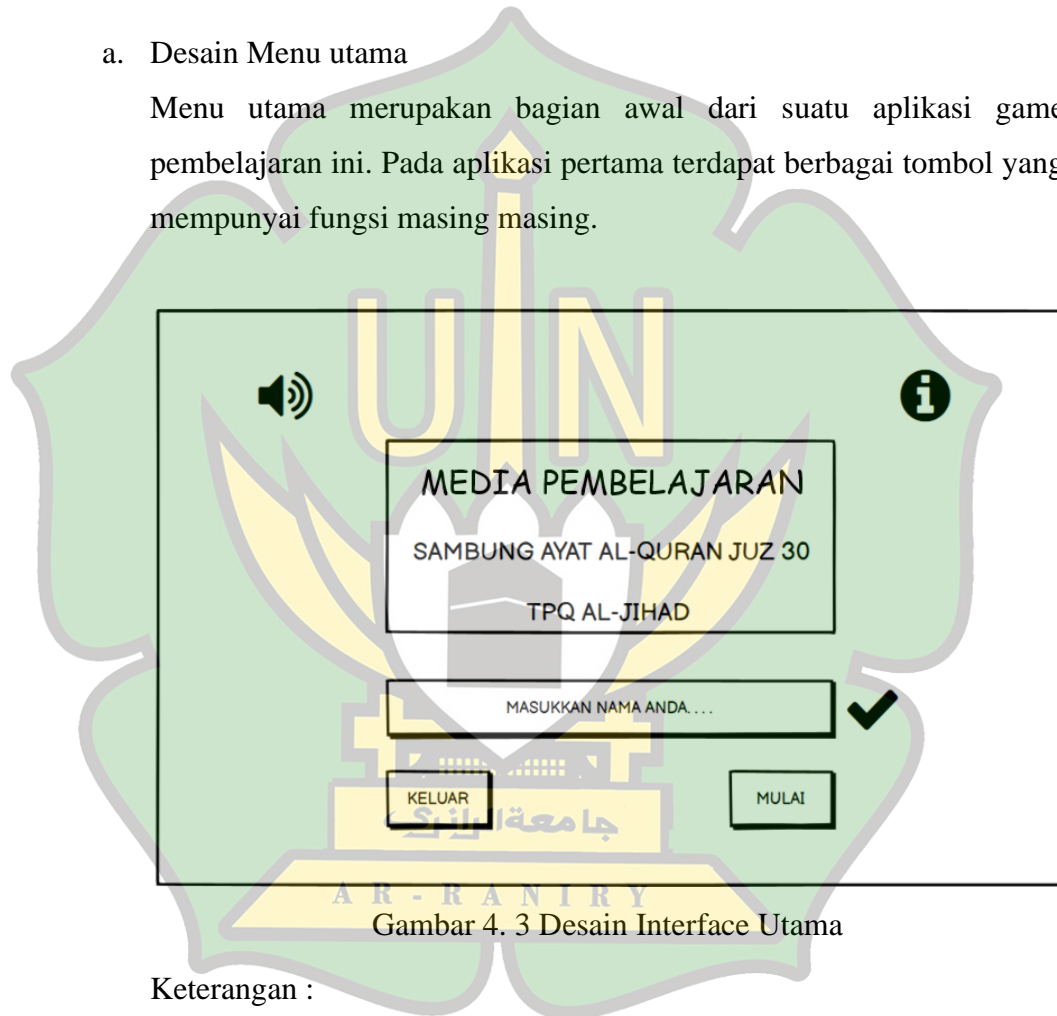
Gambar 4. 2 Flowchart Alur System

1. Desain Interface

Perancangan *interface* berfungsi untuk membuat tampilan dari software yang akan berinteraksi dengan pemakai. Untuk menghasilkan produk yang terstruktur maka akan dirancang tampilan interface yaitu sebagai berikut :

a. Desain Menu utama

Menu utama merupakan bagian awal dari suatu aplikasi game pembelajaran ini. Pada aplikasi pertama terdapat berbagai tombol yang mempunyai fungsi masing masing.



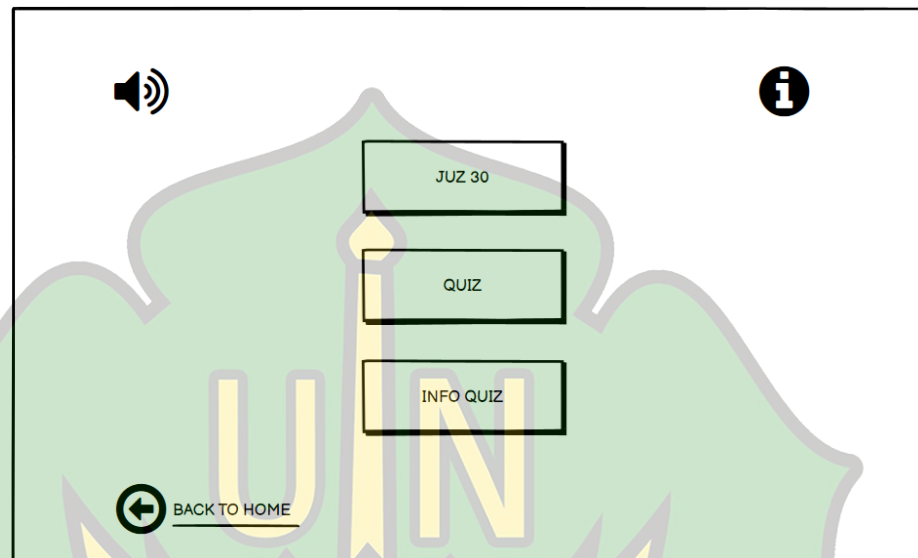
Gambar 4. 3 Desain Interface Utama

Keterangan :

1. Judul Dari Game
2. Tombol music on/off
3. Tombol Info Pengembang
4. Tombol untuk input nama pemain
5. Tombol Mulai untuk belajar
6. Tombol keluar dari game

b. Desain Menu Belajar

Di desain menu game ini akan terdapat inti dari aplikasi ini. dimana pada bagian pertama akan terdapat materi, kemudian yang kedua quiz dan yang terakhir yaitu pedoman mengikuti quiz.



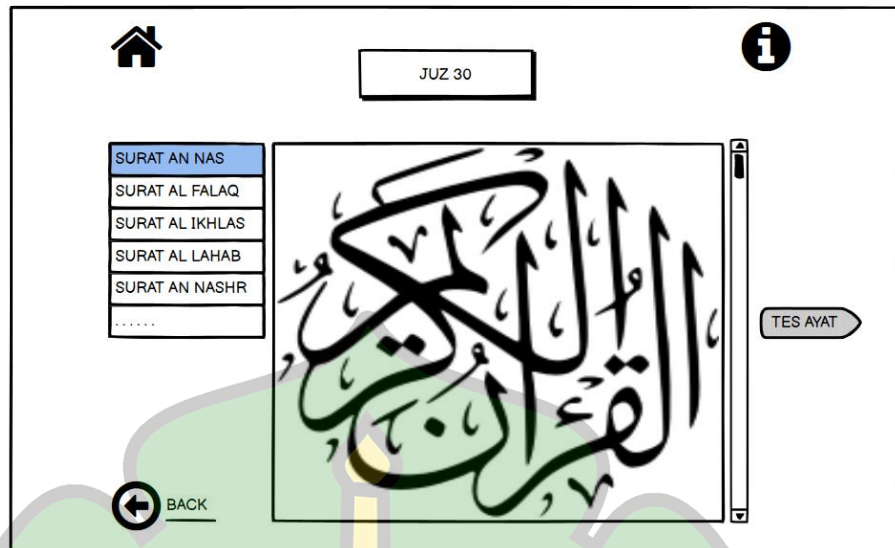
Gambar 4. 4 Desain Menu Belajar

Keterangan :

1. Tombol untuk melihat materi atau surat juz 30
2. Tombol untuk mengikuti quiz
3. Tombol untuk melihat pedoman quiz
4. Tombol untuk kembali ke home

c. Desain Tampilan Pilihan Surat juz 30

Di desain tampilan ini akan terdapat pilihan Surat juz 30



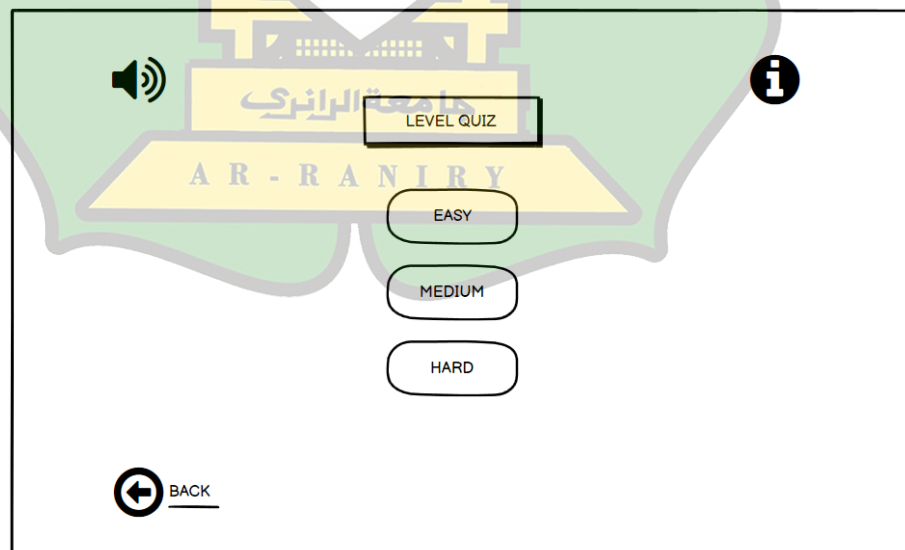
Gambar 4. 5 Desain Pilihan Surat

Keterangan :

1. Tombol untuk kembali ke home
2. Tombol button pilihan semua surat juz 30
3. Tombol kembali ke halaman sebelumnya

d. Desain pemilihan Level nya

Terdapat 3 level, yaitu easy, medium dan hard.

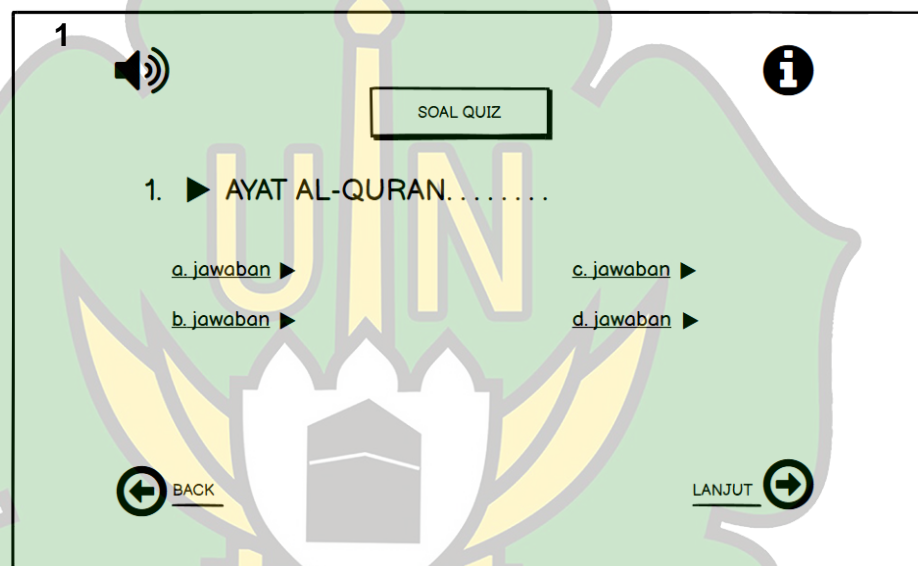


Gambar 4. 6 Desain Pemilihan Level

Keterangan :

1. Tombol Untuk memilih Level
2. Keterangan kategori
3. Tombol kembali ke halaman sebelumnya

e. Desain Tampilan Quiz

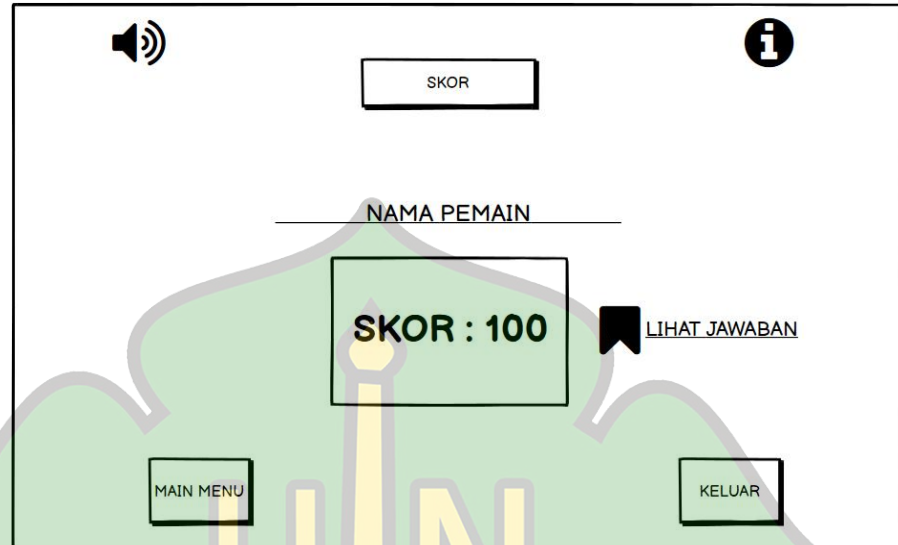


Gambar 4. 7 Desain Tampilan Quiz

Keterangan :

1. Tombol play untuk mendengar surah yaitu bagian dari soal
2. Tombol play untuk mendengar jawaban surah
3. Tombol kembali ke halaman sebelumnya
4. Tombol lanjut ke halaman berikutnya

f. Desain Tampilan Skor Akhir

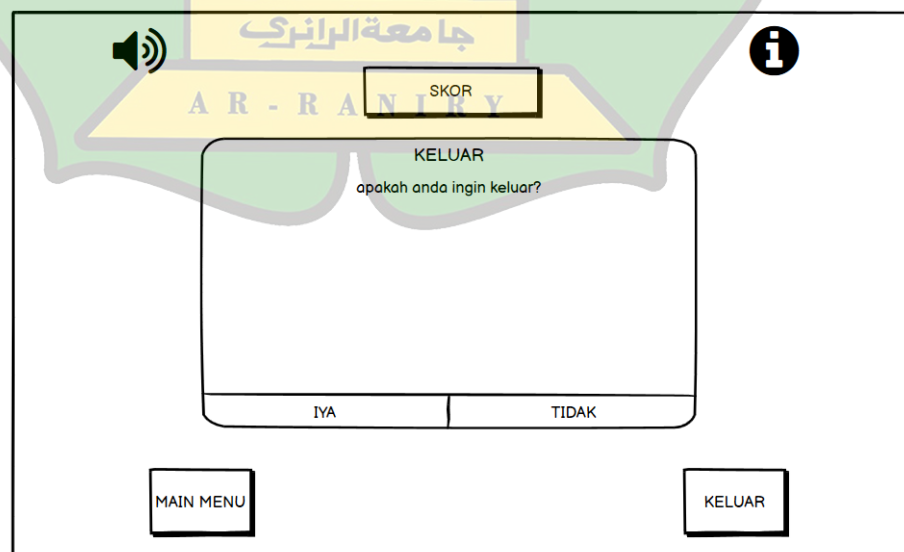


Gambar 4. 8 Desain Tampilan Skor Quiz

Keterangan :

1. Tombol untuk melihat jawaban
2. Tombol untuk kembali main menu
3. Tombol untuk keluar

g. Desain Tampilan Pop Up Keluar



Gambar 4. 9 Desain Tampilan Pop Up Keluar

Keterangan :

1. Tombol “Tidak” untuk kembali
2. Tombol “Iya” untuk memilih keluar

c. Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Media pembelajaran ini memiliki beberapa tampilan yaitu:

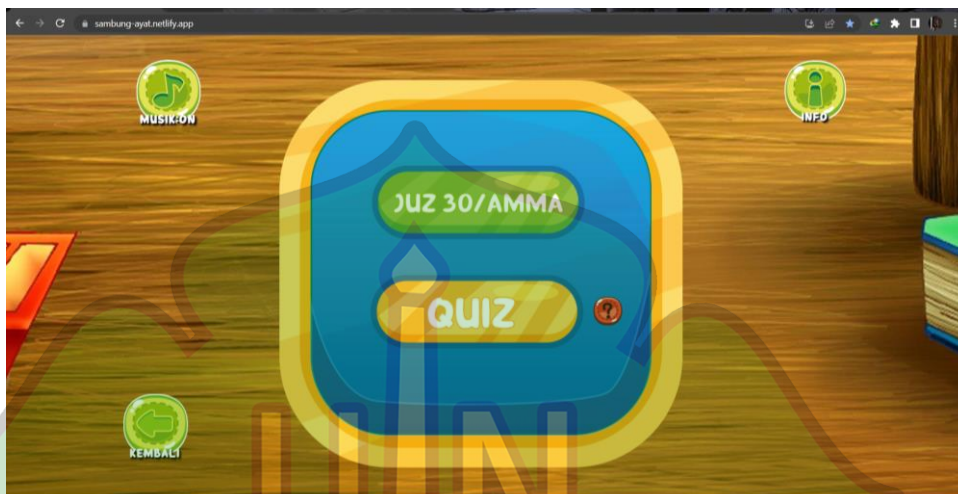
- a. Halaman utama



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Utama

Halaman utama berisi tema media pembelajaran dengan latar belakang (background) berwarna biru langit dan ada gambar dua santri. Animasi terdapat pada tema media pembelajaran dan pada gambar kedua santri. Kemudian terdapat input nama sebagai syarat masuk untuk memulai media pembelajaran, tombol mulai untuk masuk ke dalam media pembelajaran dan tombol keluar sebagai keluar dari media pembelajaran. Kemudian di iringi musik (background) pada media pembelajaran untuk menarik perhatian pemakai, musik akan diputar dan diulang terus menerus, dan pemakai bisa mematikannya di tombol musik dengan tampilan musik: off.

b. Halaman menu



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu

Pada halaman menu terdapat tampilan menu yang pertama yaitu juz 30 sebagai materi atau tampilan Al-Quran berisi juz 30 saja. Kemudian terdapat quiz, quiz disini berfungsi sebagai soal sambung ayat Al-Quran. Untuk lebih lanjut tentang quiz, pemakai bisa klik pada ikon merah yang terdapat disamping quiz

c. Halaman Juz 30

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Juz 30

Pada juz 30 terdapat surat An-naba hingga surat An-nas.

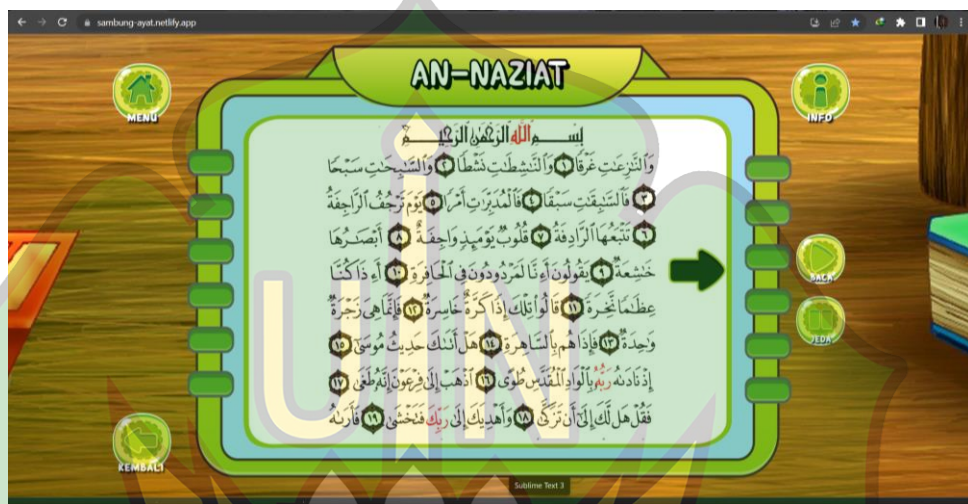
d. Tampilan surat Juz 30



Gambar 4. 13 Tampilan Surat Juz 30

Pada tampilan surat ini pemakai bisa memilih surat apa saja yang terdapat pada juz 30 kemudian bisa melanjutkan membaca dengan cara klik pada ikon lanjut baca

e. Tampilan salah satu surat Juz 30



Gambar 4. 14 Tampilan salah satu surat Juz 30

Pada tampilan ini pemakai bisa membaca dan juga mendengarkan surat, untuk mendengarkan dengan cara klik pada ikon baca dan untuk jeda bacaan pemakai bisa klik ikon jeda.

f. Tampilan quiz dan petunjuk



Gambar 4. 15 Tampilan Quiz dan Petunjuk

Pada petunjuk ini pemakai bisa melihat langsung cara atau aturan yang terdapat pada quiz

g. Tampilan level quiz



Gambar 4. 16 Tampilan Level Quiz

Pada tampilan quiz ini pemakai bisa memilih level mudah, sedang dan sulit. Pada level mudah berisi soal dengan surat pendek atau mudah. Pada level sedang berisi soal dengan surat yang lumayan panjang atau

menengah. Pada level sulit berisi soal dengan surat panjang yang terdapat pada juz 30

h. Tampilan quiz



Gambar 4. 17 Tampilan Level Quiz

Pada tampilan quiz terdapat soal untuk sambung ayat, kemudian pemakai bisa langsung menjawab pertanyaan diatas. Pemakai bisa juga mendengarkan jawaban dengan cara klik pada ikon play pada jawaban. pada quiz ini juga tersedia waktu menjawab yaitu 2 menit.

i. Tampilan skor atau hasil quiz



Gambar 4. 18 Tampilan Skor

Pada tampilan skor ini pemakai bisa melihat hasil yang sudah dijawab dengan mengecek nama pemakai.

j. Tampilan info aplikasi



Gambar 4. 19 Tampilan Info Pribadi

Pada tampilan info terdapat profil pribadi pemilik aplikasi

k. Tampilan info keluar aplikasi



Gambar 4. 20 Tampilan Keluar

Pada menu utama terdapat pilihan keluar untuk keluar dari media pembelajaran.

d. Validasi Produk

Media pembelajaran yang sudah dirancang dan dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh dosen dan guru ahli untuk mendapatkan masukan dan saran dari validator agar pengembang dapat mengetahui media pembelajaran yang dibuat sudah layak digunakan atau tidak di lingkungan TPQ. Validasi dilakukan oleh validator yaitu ahli materi dan ahli media.

a. Validasi oleh ahli materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi akan didapatkan validasi dari aspek materi. Validasi dari ahli materi ini perlu dilakukan untuk memvalidasi tentang materi-materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Adapun hasil validasi nya sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Vasildasi dari ahli materi

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian
----	-----------------	-------------------

		1	2	3	4	5
1	2	3				
1	Kemudahan Mengakses Petunjuk				✓	
2	Kejelasan dalam pemberian petunjuk					✓
3	Pembelajaran yang bermanfaat bagi santri					✓
4	Pembelajaran dapat dipakai dalam keseharian				✓	
5	Kemudahan materi sebelum memulai quiz					✓
6	Kemudahan dalam memahami pembelajaran					✓
7	Materi yang diajarkan sesuai dengan aslinya					✓
8	Materi yang dipakai sangat Menarik					✓
9	Jangkauan dalam pengambilan materi				✓	
10	Ketepatan struktur ayat dan lafadz mudah dipahami				✓	
11	Kemudahan siswa dalam memahami media pembelajaran					✓
Jumlah Frekuensi					4	7
Jumlah Skor					16	35
Total Jumlah Skor		51				
Rata-rata		4,63				
Persentase		92 %				

Kriteria	Sangat Valid
-----------------	--------------

Hasil validasi yang didapatkan dari penilaian ahli materi yang ditinjau dari aspek kemudahan dan materi yang ditampilkan, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 51 dan rata-rata nya adalah 4,63. Kemudian dikonversikan pada tabel skala 5 diperoleh kriteria nya yaitu sangat baik.

b. Validasi oleh ahli Media

Validasi dari aspek media yang dilakukan di dapat kualitas dari tampilan dan program dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kualitas dari tampilan dan program dari media pembelajaran yang dikembangkan. Warna, grafis, penyajian animasi, pemilihan huruf, ukuran teks, pemilihan teks, kejelasan petunjuk, gambar pendukung, suara, kemudahan penggunaan media, dan penempatan tombol adalah aspek media yang dimaksud.

Dari validasi yang dilakukan didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Vasildasi dari ahli media

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	2	3				
1	Kemudahan navigasi yang disajikan					✓
2	Manfaat navigasi untuk membantu pengguna					✓
3	Kemudahan dalam menjalankan aplikasi					✓

4	Keterkaitan gambar dengan materi					✓
5	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti					✓
6	Kemudahan dalam memasukkan jawaban					✓
7	Kemudahan dalam pindah antar halaman					✓
8	<i>Feedback</i> untuk siswa					✓
9	Kualitas teks					✓
10	Keterbacaan tulisan (teks)					✓
11	Ketepatan ukuran huruf					✓
12	Ketepatan warna huruf					✓
13	Ketepatan jenis huruf					✓
14	Kesesuaian tampilan					✓
15	Posisi gambar yang jelas					✓
16	Penempatan objek yang jelas					✓
17	Ketepatan pemakaian tema					✓
18	Kualitas tampilan desain					✓
19	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>					✓
20	Kesesuaian suara dengan gambar					✓
21	Kesesuaian suara dengan tema					✓

22	Kesesuaian suara dengan alfabet				✓
23	Kesesuaian suara dengan objek				✓
Jumlah Frekuensi					23
Jumlah Skor					115
Total Jumlah Skor		115			
Rata-rata		5			
Persentase		100 %			
Kriteria		Sangat Valid			

Hasil validasi yang didapat dari penilaian ahli media yang dilihat dari aspek tampilan dan aspek pemrograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini yaitu baik dan sangat baik. Skor yang diperoleh yaitu 115 dari 23 soal dan rata-rata nya yaitu 5. Kemudian dikonversikan menjadi skala 5 di tabel 3.6 didapatkan kriteria sangat valid, tetapi terdapat bagian yang diubah berdasarkan masukan dan saran dari ahli media.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.

e. Implementation (implementasi)

Implementasi merupakan tahap dimana media pembelajaran yang sudah direvisi dengan baik dilakukannya pengetesan kepada santri dan santriwati dan didampingi oleh ustad dan ustadzah yang mengajar. Tetapi sebelum dilakukan pengetesan langsung kepada santri dijelaskan dulu

sistem dan media pembelajarannya kepada ustad dan ustadzah yang mengajar di TPQ Al-Jihad Montasik kemudian baru dilakukan pengetesan.

Implementasi ini dilakukan di TPQ Al-Jihad Montasik pada hari Kamis tanggal 22 Juni 2022. Tahap ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana pemakaian media pembelajaran yang langsung dikontrol oleh ustad dan ustadzah yang bersangkutan.

Kemudian setelah dilakukannya implementasi, ustad dan ustadzah yang mengajar di TPQ Al-Jihad Montasik dibagikan kuesioner. Dalam kuesioner tersebut terdapat penilaian dengan 5 skala yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK).

Respon ustad dan ustadzah terhadap media pembelajaran melibatkan 7 orang pengajar (5 ustad dan 2 ustadzah) yang mengajar di TPQ Al-Jihad Montasik. Proses Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempresentasikan media pembelajaran, mengirim *link* untuk media pembelajaran, dan juga mengirim *file apk* media pembelajaran. Dari hasil tersebut kemudian kuesioner di isi sesuai dengan pengetesan media pembelajaran.

f. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi disini ialah tahapan paling akhir dalam langkah-langkah pengembangan dari model ADDIE. Evaluasi wajib dilakukan pada pengembangan produk. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian sang ahli materi serta ahli media.

Evaluasi terhadap media pembelajaran juga dapat dilakukan melalui ustad dan ustadzah yang sudah memakai dan mengetes media pembelajaran sehingga dapat ditarik konklusi bahwa media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk dipergunakan.

a. Uji Validitas

Validasi angket dilakukan oleh seorang Ustadzah yaitu wakil kepala TPQ Al-Jihad yang sudah menyelesaikan pendidikannya di bidang Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau yang bernama Hayatun. Adapun tujuan dari validasi angket untuk memperoleh keakuratan pertanyaan yang digunakan dalam instrument untuk mendapatkan hasil yang valid.

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukannya uji validitas, pertanyaan yang dinyatakan valid akan dilakukan uji reliabilitas. Dari hasil uji reliabilitas yang dilakukan didapat hasil sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	20

Gambar 4. 21 Hasil Uji Reliabilitas

Dari hasil yang didapatkan dari uji reliabilitas menggunakan spss dengan signifikan 5%. Hasil uji reliabilitas yang didapatkan mencapai 0.851 melebihi dari ketentuan hasil $\alpha = >0,60 =$ reliabel, maka kuesioner dinyatakan reliabel.

c. Hasil Penelitian

Adapun respon dari Ustad dan Ustadzah terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner untuk Ustad dan Ustadzah

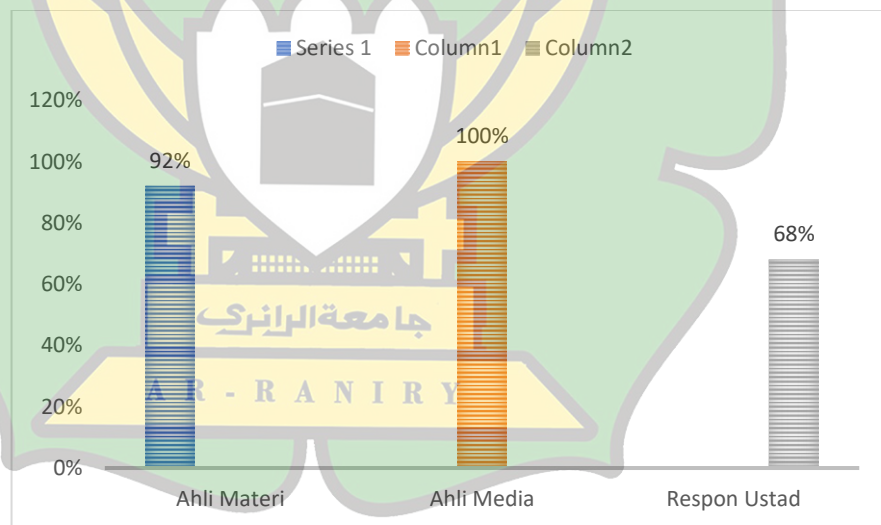
No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		1	2	3	4	5

1	2	3				
1	Santri dan santriwati memperhatikan media pembelajaran	0	0	2	4	1
2	Santri dan santriwati Merasa lebih serius belajar Al-Quran dengan media pembelajaran	0	0	2	3	2
3	Santri dan santriwati merasa termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi	1	3	3	0	0
4	Santri dan santriwati tertarik dalam menyelesaikan quiz	2	1	4	0	0
5	Materi yang diajarkan sesuai dengan kemampuan santri dan santriwati	0	0	3	4	0
6	Materi yang diajarkan mampu dengan mudah dipahami	0	0	3	4	0
7	Struktur kata yang dipakai sesuai dengan penggunaan bahasa pada umumnya.	0	0	3	4	0
8	Pemilihan struktur kata yang sesuai	0	0	1	4	2
9	Santri dan santriwati merasa tertarik dengan tampilan media pembelajaran	0	2	3	2	0
10	Santri dan santriwati merasa tertarik dengan model media pembelajaran	0	2	1	1	3
11	Santri dan santriwati merasa tertarik dengan animasi media pembelajaran	4	2	1	0	0
12	Santri dan santriwati mudah memahami pembelajaran yang disampaikan dalam media pembelajaran	0	0	0	5	2

13	Santri dan santriwati mengerti penyampain suara dari media pembelajaran	0	1	1	5	0
14	Santri dan santriwati mudah menjawab quiz pada media pembelajaran	2	2	2	1	0
15	Santri dan santriwati mudah memahami cara menyelesaikan quiz	0	0	0	4	3
16	Santri dan santriwati mudah mengoperasikan media pembelajaran	0	1	0	5	1
17	Media pembelajaran dapat dijadikan sarana belajar untuk santri dan santriwati	2	4	1	0	0
18	Santri dan santriwati dapat belajar dirumah dengan menggunakan media pembelajaran	0	0	0	4	3
19	Santri dan santriwati dapat menambah hafalan dengan media pembelajaran	0	0	2	5	0
20	Santri dan santriwati dapat menambah cara menghafal Al-Quran dengan menggunakan media pembelajaran	0	0	1	3	3
Jumlah Frekuensi		11	18	33	58	20
Jumlah Skor		11	36	99	232	100
Total Jumlah Skor		478				
Rata-rata		3,41				
Persentase		68%				
Kriteria		Baik				

Data yang didapat dari hasil uji coba pada Ustad dan ustadzah yang kemudian dikonversikan ke dalam skala 5. Lalu dilakukannya analisis data berdasarkan hasil dari 20 indikator, kuesioner ini diisi oleh 7 orang pengajar TPQ Al-Jihad Montasik. Hasil yang didapat sebanyak 20 kali memilih kategori “Sangat Baik”, 58 kali memilih kategori “baik”, 33 kali memilih kategori “Cukup”, 18 kali memilih kategori “Kurang” dan 11 kali memilih kategori “Sangat Kurang”, Maka didapatkan hasil kriteria terhadap uji coba pada ustad dan ustadzah didapatkan skor rata-rata 3,41 yang kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus kelayakan dan setelah dikonversikan didapatkan hasil kriteria “Baik”, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran ini tidak perlu direvisi kembali.

Berdasarkan hasil penjabaran penelitian yang didapat dari validasi ahli media, materi dan respon dari ustad dan ustadzah maka dapat divisualisasikan pada grafik seperti gambar berikut:



Gambar 4. 22 Grafik Hasil Penelitian

Dapat dilihat pada grafik di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan merujuk ke hasil yang positif, diantaranya ahli materi yang memperoleh nilai dengan persentase 92%, ahli

media dengan persentase 100% dan respon dari ustad dan ustadzah dengan persentase 68%.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran

TPQ Al-Jihad setiap hari Kamis dan Jumat setelah pembelajaran Al-Quran seperti biasanya akan di adakan ujian seperti ulangan terhadap hafalan santri dan santriwati sehingga mereka mendapatkan nilai untuk kenaikan kelasnya. Maka untuk memudahkan ustad dan ustadzah dalam melakukan ujian terhadap hafalan santri dan santriwati, maka dikembangkan lah media pembelajaran dengan bentuk quiz serta lengkap dengan semua surat Juz 30 pada Al-Quran. Pada tahapan quiz, terdapat tiga *level* yaitu level mudah, sedang dan sulit, sesuai dengan kelas yang akan di ujikan.

Penelitian ini ditunjukkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan ustad dan ustadzah dalam melakukan ujian serta santri juga mendapatkan metode menghafal Al-Quran yang baru, sehingga hafalan Al-Quran santri dan santriwati bertambah dan daya ingat santri bertambah kuat akan hafalan yang mereka hafal.

Metode Penelitian yang dipakai yaitu Penelitian dan pengembangan atau biasa disebut Research & Development (R&D). Proses pengembangan media ini melalui beberapa tahap, yang pertama analisis. Analisis disini yaitu menganalisa permasalahan yang timbul di sekitaran TPQ, yang kemudian ditemukan pemakaian media pembelajaran yang kurang optimal, pada hari Kamis dan Jumat santri dan santriwati TPQ Aljihad melakukan pembelajaran menghafal dan setelah menghafal akan diadakan ujian, dan pada saat pembelajaran menghafal santri kurang memperhatikan karena pembelajaran yang kurang menarik, maka peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran dengan tema Sambung Ayat Al-Quran sebagai materi nya agar penggunaan media pembelajaran di TPQ Aljihad lebih optimal.

Tahap Kedua yaitu desain. Desain yang dimaksud yaitu perancangan desain tampilan dan sistem alur media pembelajarannya, yang dirancang menggunakan *balsamiq mockup* dan Visio. Desain akan disesuaikan dengan target *user* nya yaitu anak-anak. Kemudian tahap ketiga yaitu *development*, dalam tahap *development* ini mencakup semua hal tentang pembuatan media pembelajaran. Desain yang telah dibuat sebelumnya kemudian dirancang menggunakan berbagai aplikasi, Adobe Illustrator dan Photoshop untuk perancangan desain dalam media pembelajaran, yang kemudian di aplikasi kan ke program construct 2 untuk sistem dari media pembelajaran yang akan dibuat. Pembuatan disesuaikan sesuai revisi dari pembimbing terkait aset-aset dan navigasi.

Tahapan keempat yaitu implementasi, implementasi ini dilakukannya pengetesan langsung media pembelajarannya di TPQ Aljihad, pengetesan didampingi langsung oleh ustad dan ustadzah, yang sebelumnya ditampilkan dulu ke kepala TPQ Al Jihad. Setelah dilakukannya pengetesan kemudian diberikan kuesioner kepada semua ustad dan ustadzah yang mengajar di TPQ Al juhud kemudian dikumpulkan nya data untuk penelitian. Pada tahap selanjutnya yaitu evaluasi dari hasil pengumpulan data yang dikumpulkan dievaluasi dan dianalisis. Lalu disimpulkan apakah media pembelajaran tersebut layak atau tidak untuk digunakan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Pada pengujian media pembelajaran, yang akan dilakukan terlebih dahulu yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Dan kemudian dilakukan validasi kuisisioner yang akan dibagikan ke para ustad ke uji ahli yaitu kepada kepala TPQ Aljihad. Para ahli akan memberikan masukan beserta saran apabila media pembelajaran belum pantas atau layak untuk digunakan. Dan untuk kuesioner digunakan nya instrumen dengan penilaian skala 5 untuk

penilaian ahli materi, ahli media dan kuesioner kepada ustad dan ustadzah. Berdasarkan hasil yang ada dijabarkan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Dari penilaian dari ahli materi dapat disimpulkan jika ditinjau dari aspek pembelajaran diperoleh hasil dengan nilai skor nya 51 dengan rata-rata nya 4,63. Dari 11 pertanyaan sebanyak 4 pertanyaan mendapat skor 4 dengan kategori baik dan 7 pertanyaan dengan skor 5 dengan kategori sangat baik. Kemudian dari hasil rata-rata dan skor tertinggi dihitung dengan menggunakan rumus kelayakan. Maka didapat persentase 92% kemudian dibandingkan dengan tabel, maka didapatkan kriteria Sangat Valid

b. Ahli Media

Pada penilaian dari ahli media terdapat banyak pertanyaan dengan skor 5 yaitu sebanyak 23 kali dari 23 pertanyaan. Kemudian skor tersebut dikalikan dengan jumlah yang dipilih kemudian didapatkan skor 5 sebanyak 115, lalu dijumlahkan dan mendapat jumlah skor sebanyak 115.

Dari skor 115 diperoleh rata-rata 5 dari pembagian jumlah skor dengan jumlah pertanyaan. Dari hasil 5 yang didapat kemudian dibagi dengan rumus kelayakan dan didapat persentase 100% yang masuk ke dalam kriteria Sangat Valid.

c. Ustad dan Ustadzah

Penilaian dari ustad dan ustadzah melibatkan 7 orang yang mengajar di TPQ Al Jihad yang menggunakan lembar kuesioner yang sudah valid oleh ahli kemudian dibagikan langsung kepada ustad dan ustadzah. Dalam kuesioner terdapat 20 pertanyaan, dan dari hasil pengisian kuesioner nya didapatkan jumlah skor 478. Skor tersebut didapat dari pemilihan jawaban yang beragam dari guru-guru. Pada kategori sangat baik dipilih sebanyak

20 kali, kategori baik 58 kali, kategori cukup 33 kali, kategori kurang 18 dan kategori sangat kurang sebanyak 11.

Rata-rata dalam beberapa pertanyaan kebanyakan ustad lebih memilih kategori baik dibandingkan kategori sangat baik, terlihat sebanyak 58 memilih kategori baik sedangkan sangat baik berjumlah 20. Kemudian frekuensi yang didapat dikalikan dengan skor awal yang kemudian dijumlahkan semuanya dan didapat total jumlah skor sebanyak 478. Dari total jumlah skor yang didapat kemudian dibagi dengan jumlah pertanyaan dan responden maka didapat rata-rata 3,41. Selanjutnya dari rata-rata 3,41 dibagi dengan rumus kelayakan maka didapat persentase 68% dengan kriteria baik.

Dari kesimpulan ahli materi, ahli media dan guru-guru berdasarkan kuesioner maka media pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu ustad dan ustadzah menilai hafalan santri dan santriwati yang diselenggarakan setiap Kamis dan Jumat.

B. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Adapun dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan mengenai kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang dibuat

1. Kelebihan Media Pembelajaran

Antara lain:

- a. Tampilan yang menarik
- b. Animasi yang beragam
- c. Kemudahan dalam navigasi
- d. Sistem skor yang interaktif
- e. Tidak memakan banyak penyimpanan internal
- f. Tidak menggunakan RAM yang berlebih
- g. Bisa dijalankan tanpa *instal* yaitu dengan *link*.

2. Kekurangan Media Pembelajaran

antara lain:

- a. Suara yang kurang jelas, karena perekaman langsung oleh peneliti
- b. Pilihan materi yang belum beragam
- c. Tidak bisa memilih level khusus
- d. *Sound effect* yang tidak bisa dinonaktifkan



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan perihal Rancang bangun media pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran di TPQ Aljihad, maka dapat disimpulkan:

1. Media Pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran ini layak untuk digunakan, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media didapatkan persentase ahli materi 92% dengan kriteria sangat valid kemudian ahli media dengan persentase 100% dengan kriteria sangat valid.
2. Kemudian untuk respon dari ustad dan ustadzah terhadap media pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran di TPQ Aljihad didapatkan nilai dengan persentase 68% dengan kategori baik. Rata-rata ustad dan ustadzah setuju dengan adanya media pembelajaran tetapi harus didampingi, tidak boleh diserahkan langsung kepada santri dan santriwati melainkan dijadikan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan mengenai penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran yang dikembangkan alangkah baiknya jika pengembangannya dilanjutkan berbasis android, tidak berbasis desktop saja.
2. Dengan adanya Media Pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran ini diharapkan akan lebih banyak ketertarikan dari peneliti lain untuk mengembangkan dan memperbarui berbagai media pembelajaran yang bertemakan Al-Quran dan Islami yang lebih luas dengan tampilan yang lebih bagus, dan ide yang lebih beragam

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Q. Shihab, "Pendidikan Al-Quran Dalam Keluarga Qari Qariah Berprestasi di Kota Banjarmasin. Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan.," pp. 1–11, 1995.
- [2] A. Taufiqurrahman, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AL-QURAN PADA MAN PELAIHARI," 2007.
- [3] S. PRAMUDANA, "PENERAPAN PEMBELAJARAN AL-QUR'AN MELALUI METODE YANBU'A DI TPQ AL-MUBAROKAH BORO KEDUNGWARU TULUNGAGUNG TAHUN 2015/2016," *Bab li Kaji. Pustaka 2.1*, no. 2004, pp. 6–25, 2015.
- [4] N. L. P. Ekayani, "PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA," no. March, 2017.
- [5] A. Muhson, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," vol. VIII, no. 2, 2010.
- [6] N. Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT," no. November, 2015.
- [7] Teni Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1321, no. 2, pp. 171–187, 2019.
- [8] Salahuddin, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORK SHEET PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DALAM MENINGKATKAN PROSES DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 2 BOLO," *Appl. Microbiol. Biotechnol.*, vol. 85, no. 1, pp. 2071–2079, 2016.
- [9] E. Pujiono, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X," *JP3 (Jurnal Pendidik. dan Profesi Pendidik)*, vol. 3, no.

- 1, pp. 1–17, 2018.
- [10] M. Purba Asnan, “MENDIDIK ANAK DALAM MENCINTAI AL-QURAN: Studi Kasus di TPA Darussalam Al-Hamidiyah Bogor,” *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 08, no. 02, pp. 347–368, 2019.
- [11] R. Hidayat and C. Wijaya, *AYAT - AYAT AL-QURAN Tentang Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 1. 2017.
- [12] P. ELA, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK SISWA KELAS V. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.” 2022.
- [13] B. Djo and H. Suhendi, “Perancangan Game Tambang Batu Bara Menggunakan Scirra Construct 2 Di Pt. Aluna Kusumah Lestari,” *eProsiding Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 307–312, 2021.
- [14] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, “Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android,” *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019.
- [15] I. S. Satria Adhi, Isa Akhlis, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola Untuk Siswa SMA,” *UPEJ Unnes Phys. Educ. J.*, vol. 6, no. 3, pp. 38–43, 2017.
- [16] S. Koriaty and M. D. Agustani, “Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak,” *J. Edukasi*, vol. 14, no. 2, pp. 277–288, 2016.
- [17] B. K. Sari, “Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik.*, pp. 87–102, 2017.
- [18] I. N. P. T. Tegeh, I Made; Jampel, “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie,” *J. Dimens. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 24–29, 2015.
- [19] R. Susilana, *Modul Populasi dan Sampel*. 2015.

- [20] H. Mustika and L. Buana, "Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa," *MES (Journal of Math. Educ. Sci.*, vol. 2, no. 2, p. 32, 2017.
- [21] H. W. C. Mohammad Dany Pratama, "PENGEMBANGAN MEDIA 3D RUMAH LANTAI SATU PADA MATERI MENGGAMBAR POTONGAN PROYEKSI BANGUNAN SEDERHANA PADA SISWA KELAS XI TEKNIK GAMBAR BANGUNAN DI SMKN 5 SURABAYA Mohammad Dany Pratama SI Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Suraba."
- [22] G. P. F. DEWI, "Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris sebagai media pembelajaran siswa SD berbasis macromedia flash," 2012.
- [23] D. Destiana, Y. Suchyadi, and F. Anjaswuri, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 119–123, 2020.
- [24] I. Sriwahyuni, E. Risdianto, and H. Johan, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma," *J. Kumparan Fis.*, vol. 2, no. 3, pp. 145–152, 2019.
- [25] H. Retnawati, *Analisis kuantitatif Instrumen Penelitian*. 2016.
- [26] R. Jumardi, E. Nugroho, and I. Hidayah, "Analisis Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional 'Veteran' Yogyakarta," pp. 7–13, 2015.
- [27] I. Prasetyo, "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development," *UNY Fak. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, p. 11, 2014.
- [28] B. Rochman, N. Indahwati, and A. Priambodo, "Identifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran PJOK Tingkat SMP Di Masa Pandemi Covid 19 Se-Kabupaten Sidoarjo," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 257–265,

2020.

- [29] Y. D. Ariyani and S. Setyowati, "Pengembangan Pop Up Book Berbasis Karakter Nasionalisme Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Siswa Sd," *Elem. Sch. J. Pendidik. dan Pembelajaran ke-SD-an*, vol. 8, no. 1, pp. 50–60, 2021.
- [30] R. Fitriani, N. Utami, and S. Suhirman, "Pengembangan Media Smart Roulette Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Golden Age*, vol. 5, no. 02, pp. 416–424, 2021.
- [31] Radyan Pradana, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI UJI MAKANAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5."
- [32] I. Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 204–210, 2017.



LAMPIRAN

Lampiran 1

302

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3274/Un.08/FTK/KP.07.6/3/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH 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 14 Desember 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Khairan, M.Kom sebagai pembimbing pertama
2. Mira Maisura, M.Sc sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Muhammad Hazaqil Afif
NIM : 170212047
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN SAMBUNG AYAT AL-QURAN JUZ 30 STUDI KASUS TPQ AL-JIHAD MONTASIK

KEDUA : Pembayaan 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 : 02 Maret 2022
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali

AR - RANIRY

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

7/21/22, 3:29 PM

Document



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

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

Nomor : B-4604/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Pimpinan TPA Al - Jihad Montasik

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

Nama/NIM : **MUHAMMAD HAZAQIL AFIF / 170212047**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Gampoeng Lampaseh Lhok, Kec. Montasik, Kab. Aceh Besar

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 *Rancang Bangun Media Pembelajaran Sambung Ayat Al - Qur'an Juz 30 Studi Kasus TPQ Al - Jihad Montasik*

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

Banda Aceh, 28 Maret 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 28 April 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Lampiran 3

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Nama : Muhammad Hazaqil Afif
NIM : 170212047
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Instrumen : Media Pembelajaran

Pertimbangan	Saran/Rekomendasi/Revisi
Bahasa	Baik
Konstruk	Baik
Isi	Baik

جامعة الرانيري

Banda Aceh ,27 Juni 2022
Valditor Instrumen

A R - R A N I R Y


Hayatun, S.Pd

Lampiran 4

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI RANCANG BANGUN MEDIA
PEMBELAJARAN SAMBUNG AYAT AL-QURAN JUZ 30 STUDI KASUS
TPQ AL-JIHAD MONTASIK**

Judul Penelitian : Rancang Bangun Media Pembelajaran Sambung
Ayat Al-Quran Juz 30 Studi Khusus TPQ Al-
Jihad Montasik
Sasaran Program : Anak-Anak TPQ Al-Jihad
Penyusun : Muhammad Hazaqil Afif

Petunjuk.

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat penilaian dan penilaian Bapak sebagai ahli materi tentang media pembelajaran yang sedang dibuat.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada pilihan yang ada yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (cukup), K (kurang), SK (Sangat kurang).
3. Mohon untuk Memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih banyak

A. Penilaian

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Kemudahan Mengakses Petunjuk		✓			
2	Kejelasan dalam pemberian petunjuk	✓				
3	Pembelajaran yang bermanfaat bagi santri	✓				
4	Pembelajaran dapat dipakai dalam keseharian		✓			
5	Kemudahan materi sebelum memulai quiz	✓				
6	Kemudahan dalam memahami pembelajaran	✓				
7	Materi yang diajarkan sesuai dengan aslinya	✓				
8	Materi yang dipakai sangat Menarik	✓				

9	Jangkauan dalam pengambilan materi		✓			
10	Ketepatan struktur ayat dan lafadz mudah dipahami		✓			
11	Kemudahan santri dalam memahami media pembelajaran	✓				

B. SARAN

.....

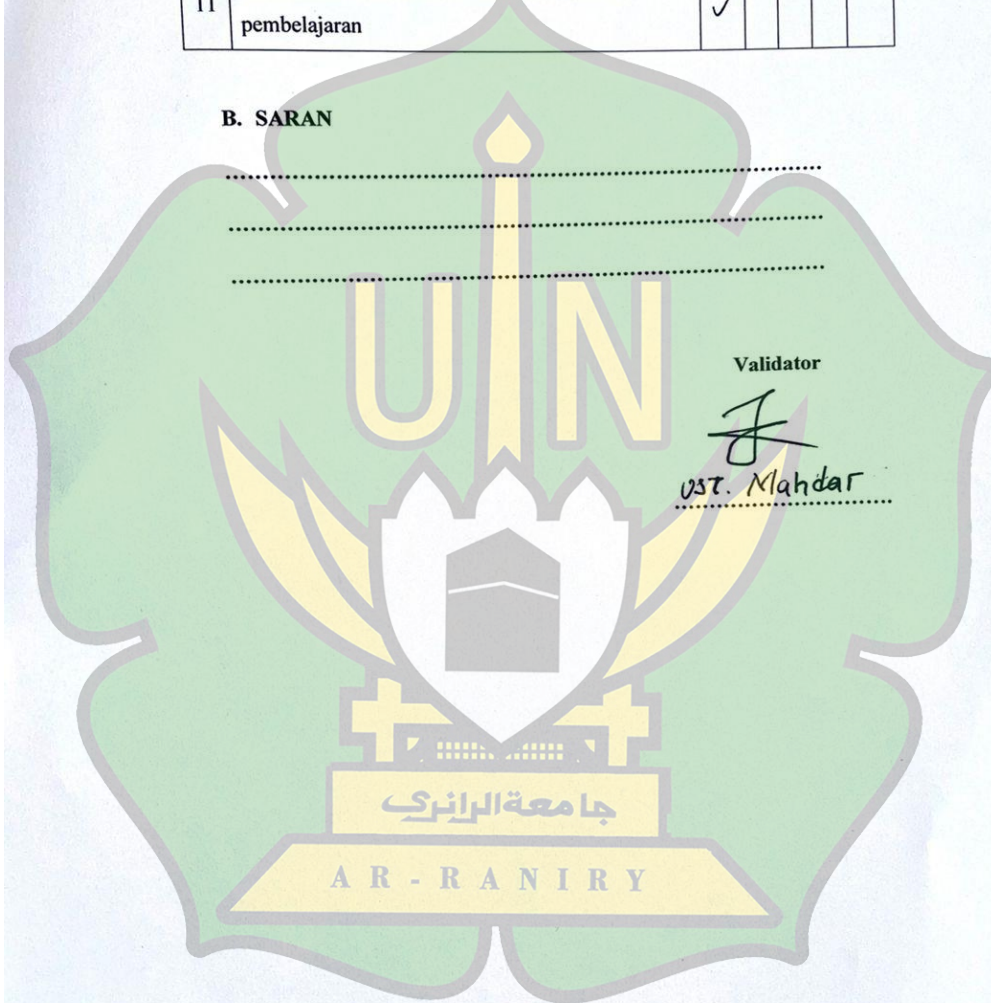
.....

.....

Validator



Ust. Mahdar



جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 5

LEMBAR UJI AHLI MEDIA

Nama :

Berilah tanda checklist (√) pada pilihan 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = Sangat kurang, untuk penilaian aplikasi media pembelajaran game edukasi dari skripsi yang berjudul "Rancang Bangun media pembelajaran sambung ayat juz 30 studi khusus TPQ Al-jihad Montasik" yang disusun oleh Muhammad Hazaqil Afif

A. Penilaian

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	Kemudahan navigasi yang disajikan	✓				
2	Manfaat navigasi untuk membantu pengguna	✓				
3	Kemudahan dalam menjalankan aplikasi	✓				
4	Keterkaitan gambar dengan materi	✓				
5	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti	✓				
6	Kemudahan dalam memasukkan jawaban	✓				
7	Kemudahan dalam pindah antar halaman	✓				
8	Feed back untuk santri	✓				
9	Kualitas teks	✓				
10	Keterbacaan tulisan (teks)	✓				
11	Ketepatan ukuran huruf	✓				

Lampiran 6

KUESIONER RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN SAMBUNG AYAT AL-QURAN JUZ 30 STUDI KASUS TPQ AL-JIHAD MONTASIK

Judul Penelitian : Rancang Bangun Media Pembelajaran Dasar
Sambung Ayat Al-Quran Juz 30 Studi Kasus TPQ
Al-Jihad Montasik

Penyusun : Muhammad Hazaqil Afif

Petunjuk.

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat penilaian dan penilaian Bapak/Ibu sebagai Pengajar di TPQ AL-JIHAD tentang media pembelajaran yang sedang dibuat.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada pilihan yang ada yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (cukup), K (kurang), SK (Sangat kurang).
Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih banyak

A. Penilaian

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Santri dan santriwati memperhatikan media pembelajaran		✓			
2	Santri dan santriwati Merasa lebih serius belajar Alquran dengan media pembelajaran		✓			
3	Santri dan santriwati merasa termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi			✓		
4	Santri dan santriwati tertarik dalam menyelesaikan quiz			✓		
5	Materi yang diajarkan sesuai dengan kemampuan santri dan santriwati			✓		
6	Materi yang diajarkan mampu dengan mudah dipahami			✓		

7	Struktur kata yang dipakai sesuai dengan penggunaan bahasa pada umumnya.	✓			
8	Pemilihan struktur kata yang sesuai	✓			
9	Santri dan santriwati merasa tertarik dengan tampilan media pembelajaran		✓		
10	Santri dan santriwati merasa tertarik dengan model media pembelajaran	✓			
11	Santri dan santriwati merasa tertarik dengan animasi media pembelajaran				✓
12	Santri dan santriwati mudah memahami pembelajaran yang disampaikan dalam media pembelajaran	✓			
13	Santri dan santriwati mengerti penyampain suara dari media pembelajaran	✓			
14	Santri dan santriwati mudah menjawab quiz pada media pembelajaran		✓		
15	Santri dan santriwati mudah memahami cara menyelesaikan quiz	✓			
16	Santri dan santriwati mudah mengoperasikan media pembelajaran	✓			
17	Media pembelajaran dapat dijadikan sarana belajar untuk santri dan santriwati			✓	
18	Santri dan santriwati dapat belajar dirumah dengan menggunakan media pembelajaran	✓			
19	Santri dan santriwati dapat menambah hafalan dengan media pembelajaran		✓		
20	Santri dan santriwati dapat menambah cara menghafal Alquran dengan menggunakan media pembelajaran	✓			

Responden

M. Yasin Alfi

M. Yasin Alfi

Lampiran 7





Lampiran 8

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Nama Lengkap : Muhammad Hazaqil Afif
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Montasik/ 12 Juli 1999
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/ Suku : Indonesia
6. Alamat : Lampaseh Lhok, Kec: Montasik , Kab:
Aceh Besar, Aceh.
7. Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/170212047
8. No. Hp : 081360256591
9. Email : jakilapip@gmail.com
10. Nama Orang Tua,
 - a. Ayah : Baihaqi
 - b. Ibu : Mardhatillah
 - c. Pekerjaan Ayah : PNS
 - d. Pekerjaan Ibu : IRT
 - e. Alamat : Lampaseh Lhok, Kec: Montasik , Kab:
Aceh Besar, Aceh.
11. Riwayat Pendidikan
 - a. SD : SDN 54 Banda Aceh
 - b. SLTP : MTsN Rukoh
 - c. SLTA : SMA IT Al-Fityan School Aceh
 - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry, Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan, Prodi. Pendidikan Teknologi
Informasi