

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF I'TIKAD
LIMA PULUH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APP INVENTOR
DI TPA NURUL IMAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

DEWI MAULIDAR

NIM. 170212003

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR RANIRY BANDA ACEH

DARUSSALAM – BANDA ACEH

2022/1443 H

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
I'TIKAD LIMA PULUH BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN MIT APP INVENTOR DI TPA NURUL
IMAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Negeri Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Teknologi Informasi

Oleh

DEWI MAULIDAR

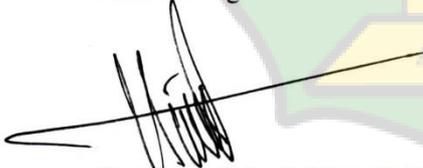
NIM 170212003

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi informasi

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


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


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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
P'TIKAD LIMA PULUH BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN MIT APP INVENTOR DI TPA NURUL
IMAN**

SKRIPSI

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

Pada Hari/Tanggal :

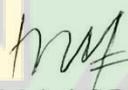
Rabu / 27 Juni 2023 M
27 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Sekretaris,


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


Hulaimi, S.Pd

Penguji I,

Penguji II,


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


Fathiah, M.Eng.
NIP.198606152019032010

Mengetahui,

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


Prof. Safrul Muluk, S.Ag, M.A, M.Ed, Ph.D
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewi Maulidar

NIM : 170212003

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif I'tikad Lima Puluh Berbasis Android Menggunakan App Inventor Di TPA Nurul Iman

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

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

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

Demikian pernyataan ini

Saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 15 Juli, 2022

Penulis


Dewi Maulidar

ABSTRAK

Nama : Dewi Maulidar

Nim : 170212003

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi

Judul : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif I'tikad Lima Puluh
Berbasis Android Menggunakan App Inventor di TPA Nurul Iman

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

Pembimbing II: Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.

Kata Kunci : Perancangan, Media Pembelajaran, I'tikad 50, MIT App Inventor

Pendidikan adalah sebuah proses yang akan selalu dilakukan oleh manusia sehingga dapat menghantarkan manusia menuju kearah kedewasaan, atau dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, mengubah sikap serta kemampuan untuk kemampuan memfokuskan diri sendiri, pengembangan kemampuan/ keterampilan, dalam bidang kognitif, afektif, psikomotorik, serta kemampuan menilai proses mendewasakan diri itu sendiri. Berdasarkan Observasi saya di TPA Nurul Iman Darussalam, diperoleh permasalahan bahwa yang terjadi di Lembaga Pendidikan Islami ini menunjukkan bahwa pendidik masih kurang menggunakan media dalam mengajar I'tiqad lima puluh, media yang sering dipakai berupa buku panduan. Peserta didik lebih banyak mencatat dan menghafal, sehingga murid merasa bosan dalam belajar. Maka oleh sebab itu penulis menawarkan pembelajaran I'tikad lima puluh menggunakan media pembelajaran, dikarenakan dari berbagai penelitian yang terdahulu telah membuktikan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik serta meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga nilainya meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses perancangan I'tikad Lima Puluh menggunakan MIT App Inventor dan mengetahui apakah peserta didik tertarik belajar menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang. Penelitian ini dilakukan di TPA Nurul Iman. Metode yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan model luther. Teknik Pengumpulan data Menggunakan Angket. Produk media pembelajaran ini telah diuji oleh para ahli media dan ahli materi, hasil uji peserta didik tertarik belajar menggunakan media pembelajaran I'tikad Lima Puluh dengan hasil persentase 98,6% sehingga dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran I'tikad lima puluh berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik di TPA Nurul Iman.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF P’TIKAD LIMA PULUH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APP INVENTOR DI TPA NURUL IMAN”**. Selanjutnya shalawat dan salam kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa syiar islam di atas muka bumi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis melakukan yang terbaik sesuai dengan kemampuan dan pengalaman penulis. Namun penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dari segi isi dan teknik penulisan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang tinggi kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan melancarkan segala kegiatan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
2. Teristimewa Ibunda Tercinta Halimah Badai dan Kakak tersayang Lena Mardhiah serta Keluarga yang tak pernah berhenti dalam mendoakan dan dukungannya tiada henti dari awal hingga akhir baik dari segi moral ataupun materi sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

3. Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin R-raniry
4. Bapak Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd selaku pembimbing pertama dan Ibu Sarini Vita Dewi selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan banyak waktu dan mencurahkan idenya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. serta staf prodi yang telah banyak membantu proses pelaksanaan penelitian untuk penulisan skripsi ini.
6. Bapak/ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Pihak TPA Nurul Iman, serta Ustazah yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian untuk skripsi ini.
8. Sahabat dan teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi leting 2017 seluruh keluarga PTI yang telah mendoakan dan memberi dukungan selama ini.
9. Orang terdekat yang banyak membantu selama proses penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin ya Rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 7 Juli 2022

Dewi Maulidar

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Batasan Penelitian	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
A. TPA Nurul Iman	6
B. Pengertian <i>I'tiqad 50</i> (lima puluh)	6
C. Pembelajaran <i>I'tiqad 50</i> (lima puluh) di Aceh	7
D. Kitab-kitab Yang Membahas <i>I'tiqad 50</i> (lima puluh)	7
E. Media Pembelajaran	13
F. Android	15
G. MIT App Inventor	16
H. TPA Nurul Iman	17
I. Penelitian Terdahulu	17
BAB III	20
METODELOGI PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian	20

B. Model Penelitian	20
C. Tahapan Penelitian	21
D. Tahapan Perancangan	22
E. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
F. Instrumen Penelitian	28
G. Teknik Analisis Data	33
BAB VI	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Perancangan Aplikasi	35
B. Hasil Perancangan Aplikasi	40
D. Uji Regresi Kuisisioner Peserta Didik	41
E. Pembahasan	54
BAB V	57
KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Android.....	15
Gambar 2. 2 App Inventor 2	16
Gambar 3. 1 Model Pengembangan Luther.....	21
Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian	21
Gambar 3. 3 Interface Aplikasi I'tikad 50	23
Gambar 3. 4Interface Aplikasi I'tikad 50	24
Gambar 3. 5 Flowchart.....	25
Gambar 4. 1 Langkah Pertama.....	36
Gambar 4. 2 Langkah kedua.....	37
Gambar 4. 3Langkah Ketiga	38
Gambar 4. 4 Langkah keempat.....	38
Gambar 4. 5 Langkah kelima.....	39
Gambar 4. 6 Langkah Keenam.....	39
Gambar 4. 7Halaman Utama	40
Gambar 4. 8 Halaman Menu.....	41
Gambar 4. 9Halaman Materi Pengertian I'tikad 50	42
Gambar 4. 10 Sifat wajib dan Mustahil Allah	43
Gambar 4. 11Halaman sifat Wajib dan Mustahil Rasul.....	44
Gambar 4. 12 Sifat Jaiz Allah dan Sifat Jaiz Rasul.....	45
Gambar 4. 13Mendengarkan Sifat Sifat Allah	46
Gambar 4. 14Halaman Quiz	47
Gambar 4. 15Profil creator	48



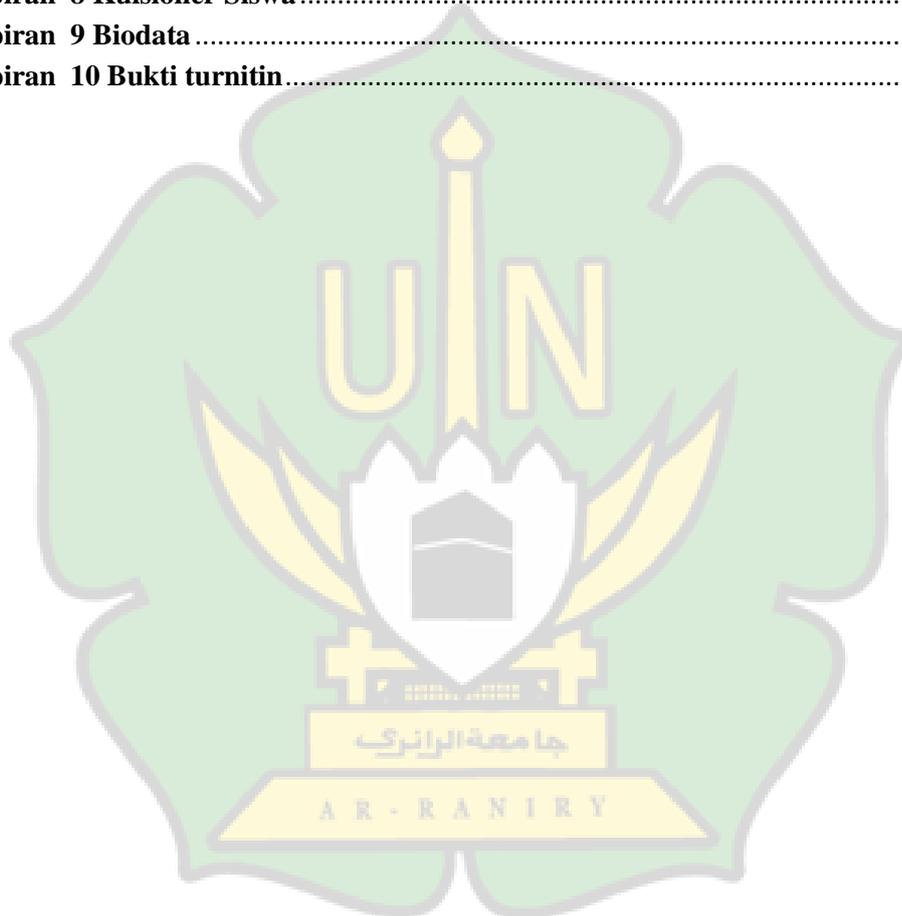
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware & Software	26
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Intrument Ahli Media	30
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Intrument Ahli Materi	30
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Angket Siswa	31
Tabel 3. 5 Pedoman Penskoran Ahli Media	32
Tabel 3. 6 Penskoran.....	34
Tabel 4. 1 Data Kuisisioner.....	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK.....	60
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	61
Lampiran 3 Surat Balasan TPA.....	62
Lampiran 4 Ahli Materi.....	63
Lampiran 5 Ahli Media.....	64
Lampiran 6 Coding.....	65
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan.....	66
Lampiran 8 Kuisisioner Siswa.....	67
Lampiran 9 Biodata.....	69
Lampiran 10 Bukti turnitin.....	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia untuk mempermudah dan membantu manusia dalam melakukan aktifitasnya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak lepas dari dukungan setiap pimpinan pemerintah untuk mendapatkan izin dalam melakukan perkembangan. Semua perkembangan ini membuat orang mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif adalah juaranya[1].

Kemajuan dalam bidang teknologi dapat membawa efek baik bagi kehidupan manusia salah satunya dalam bidang pembelajaran atau pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang dapat dilakukan untuk menyiapkan generasi muda dalam menghadapi kemajuan di masa yang akan mendatang. Hingga pembelajaran harus dilaksanakan sebaik mungkin untuk menciptakan pembelajaran yang bermanfaat baginya dan masyarakat.

Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya memakai tata cara yang cocok dengan keinginan anak didik serta menyiapkan materi pembelajaran dengan baik dan menarik sehingga proses belajar dapat disampaikan dengan jelas selama kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat memberikan kepuasan bagi siswa seperti prestasi belajar siswa yang semakin meningkat[2].

Pendidikan adalah sebuah proses yang akan selalu dilakukan oleh manusia sehingga dapat menghantarkan manusia menuju kearah kedewasaan, atau dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, mengubah sikap serta kemampuan untuk kemampuan memfokuskan diri sendiri, pengembangan kemampuan/ keterampilan, dalam bidang kognitif, afektif, psikomotorik, serta kemampuan menilai proses mendewasakan diri itu sendiri[3].

Adapun cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan ialah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis komputer untuk menunjang proses pembelajaran[4]. Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Diantara media pembelajaran yang dimanfaatkan sekarang ini ialah komputer alat yang memungkinkan peserta didik mudah mencerna materi pelajaran sesuai dengan daya ingat dan bisa mengontrol aktivitas belajar mereka masing-masing.

Media pembelajaran ini di rancangan semenarik mungkin untuk merangsang dan mengait perhatian anak khususnya anak usia dini termasuk meningkatkan konsentrasi dan menstabilkan masalah[4]. dikembangkan sebagai media menyenangkan dan menarik disesuaikan dengan karakteristik anak, dan juga dengan karakteristik materi, sehingga menjadi media pembelajaran yang dapat membantu menyelenggarakan perkembangan anak dalam hal aspek. Perkembangan kognitif yaitu suatu aspek perkembangan yang menunjukkan perubahan kecerdasan seiring dengan pertumbuhan anak.

Disebabkan Anak tidak begitu tertarik dengan sistem pembelajaran yang bersifat ceramah atau konvensional, karena bagi anak sistem tersebut merupakan sistem pembelajaran yang sangat jenuh dan membosankan dan sulit dipahami, walaupun pembelajaran tersebut telah diulang-ulang bertahun-tahun tetapi masih juga anak-anak susah mengingatnya. Maka oleh karena itu, dibuatlah permainan yang edukatif dan menarik dalam pembelajaran I'tiqad 50 dapat menambah minat belajar I'tiqad 50.

Lebih dari 80% penduduk Indonesia adalah pemeluk agama Islam. Mempelajari I'tiqad lima puluh adalah cara untuk melengkapi keinginan umat Islam dengan semakin mendekati diri dengan Allah SWT sehingga keimanan pun semakin kuat. mendapatkan rahmat, kemuliaan dan pahala di sisi Allah SWT. Senantiasa mengingat Allah SWT dengan semua sifat Maha Sempurna-Nya.

Taman Pendidikan Al-qur'an Nurul Iman Siem, didirikan atas inisiatif masyarakat siem darussalam. Hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor antara lain : Belum adanya lembaga pendidikan Al-qur'an secara resmi di daerah tersebut dan Adanya dorongan dari masyarakat umum setempat dan dukungan dari para wali santri. Akhirnya dari beberapa dorongan dan faktor di atas maka diwujudkanlah cita-cita tersebut.

Berdasarkan Observasi saya di TPA Nurul Iman Darussalam, diperoleh permasalahan bahwa yang terjadi di Lembaga Pendidikan Islami ini menunjukkan bahwa pendidik masih kurang menggunakan media dalam mengajar I'tiqad lima puluh, media yang sering dipakai berupa buku panduan. Peserta didik lebih banyak

mencatat dan menghafal, sehingga murid merasa bosan dalam belajar. Maka oleh sebab itu penulis menawarkan pembelajaran I'tikad lima puluh menggunakan media pembelajaran, dikarenakan dari berbagai penelitian yang terdahulu telah membuktikan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik serta meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga nilainya meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran I'tikad Lima Puluh Berbasis Android Menggunakan App Inventor Di TPA Nurul Iman”** agar timbul minat peserta didik dalam belajar serta tidak mudah merasa bosan dalam melakukan proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat di ambil yaitu :

1. Bagaimana Merancang Media Pembelajaran I'tikad Lima Puluh Berbasis Android menggunakan App Inventor?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar murid dari Implementasi hasil pada pembelajaran I'tiqad 50 sesudah menggunakan Media Pembelajaran I'tikad Lima Puluh Berbasis Android berbentuk App Inventor?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka peneliti menganggakatkan tujuan penelitian, yaitu:

1. Supaya menghasilkan media pembelajaran I'tiqad 50 berbasis android menggunakan app inventor.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid dari implementasi hasil pada pembelajaran I'tiqad 50 sesudah menggunakan media pembelajaran I'tiqad 50.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat peserta didik yaitu melalui Media Pembelajaran I'tiqad Lima Puluh ini anak dapat melihat, mengenali dan memahami suatu situasi tertentu secara langsung sehingga anak dapat mencapai tugas perkembangannya terutama aspek kognitifnya dalam pembelajaran I'tiqad lima puluh.
2. Manfaat bagi pendidik yaitu Penelitian ini sangat diharapkan agar dapat bermanfaat bagi pendidik dalam hal melakukan kegiatan belajar untuk memotivasi anak mencapai perkembangan kognitif dengan menggunakan Media Pembelajaran I'tiqad lima puluh yang valid, inovatif, mudah dan praktis.
3. Manfaat bagi TPA yaitu hasil perancangan dapat diharapkan memberikan dampak media pembelajaran yang inovatif dengan

menggunakan media Pembelajaran I'tiqad lima puluh berbasis android di TPA agar tercapainya harapan tujuan pendidikan.

4. Manfaat untuk peneliti yaitu dapat menambah pengetahuan mengenai media Pembelajaran I'tiqad lima puluh berbasis android pedoman ketika akan membuat laporan, proposal atau skripsi.

E. Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam sebuah penelitian digunakan untuk menghindari pelebaran pokok masalah dan mempermudah dalam membahas. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memberikan pembelajaran tentang I'tikad Lima Puluh.
2. Aplikasi ini berjalan pada smartphone yang menjalankan program android.
3. Perancangan aplikasi media pembelajaran I'tikad Lima Puluh menggunakan Mit App Inventor.
4. Terkait apa saja kitab yang membahas ilmu tauhid atau I'tikad Lima Puluh antara lain : Tuhfaturra'ibin, kifayatul awwam, Kifayatul Mubtadin, Aqidatul Najin, Tijan Ad Darari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. TPA Nurul Iman

Sebagai Bentuk kepedulian terhadap upaya pemberantasan buta huruf Al-qur'an dikalangan anak-anak dan menjadikan sebagai gerakan monumental diseluruh tanah air, maka dibentuklah lembaga khusus (otonom) untuk menanganinya, yaitu lembaga pembinaan dan Pengembangan Tempat Pengajian Al-qur'an (LPPTKA)-BKPMI yang dibentuk secara struktural, mulai dari tingkat Pusat sampai ke tingkat daerah di seluruh tanah air.

Tempat Pengajian Al-qur'an Nurul Iman Siem, didirikan atas inisiatif masyarakat siem darussalam yang bertujuan untuk membentuk kepribadian muslim menurut kepercayaan agama islam dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor antara lain : Belum adanya lembaga pendidikan Al-qur'an secara resmi di daerah tersebut dan Adanya dorongan dari masyarakat umum setempat dan dukungan dari para wali santri. Akhirnya dari beberapa dorongan dan faktor di atas maka diwujudkanlah cita-cita tersebut.

Tempat Pengajian Al-Quran adalah salah satu lembaga non formal yang peserta didik membaca Al-Quran serta mendalami keagamaan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian muslim menurut kepercayaan agama islam dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. TPA Nurul Iman terletak di gampong Siem Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh.

Maraknya Tempat Pengajian Al-Qur'an (TPA) di Aceh khususnya di Siem Darussalam sangat dirasakan manfaatnya dan menjadikan bangga semua pihak dalam mendukung gerakan yang suci ini. Hal ini disebabkan metode pengajaran Al-qur'an telah dikemas dalam sebuah metodologi yang sesuai dengan perkembangan anak.

B. Pengertian *I'tiqad 50* (lima puluh)

I'tiqad adalah sebuah ungkapan yang terdapat di dalam ilmu tauhid banyaknya ungkapan yang lain dalam ilmu ushuluddin terkadang disebut sebagai ilmu kalam, yaitu merupakan kalam tuhan dikarenakan ilmu ini membahas tentang sifat-sifat tuhan, banyak juga yang menyebutnya dengan ilmu tauhid, yakni ilmu yang mempelajari tentang ke-Esaan tuhan dikarenakan ilmu ini mempelajari serta banyak membahas tentang ke-Esaan tuhan.

Pengertian di atas menyimpulkan bahwa *I'tiqad 50* adalah kepercayaan atau keyakinan ummat islam terhadap Allah dan rasul dengan mengetahui sifat sifat keduanya supaya menjadikan seorang hamba mengenal tuhannya.

C. Pembelajaran *I'tiqad 50* (lima puluh) di Aceh

I'tiqad Ahli Sunnah Wal Jama'ah adalah suatu kepercayaan sebagian besar masyarakat Aceh dari zaman nenek moyang hingga sekarang. *I'tiqad* lima puluh masih dipelajari di Aceh sampai sekarang. Adapun pelajaran *I'tiqad* lima puluh dapat dipelajari pada lembaga non-formal dan formal yaitu di dayah atau pondok pesantren, ilmu ini dapat dipelajari oleh santri yang mondok (menginap) dan yang hadir hanya di pengajian pada malam harinya. Dayah salah satu lembaga pendidikan agama yang utama dalam mempersiapkan generasi- generasi penerus

bangsa yang dibekali dengan berbagai pemahaman tentang I'tiqad lima puluh yang kokoh. Oleh karena itu, hampir seluruh kitab tauhid yang berakidah Ahli Sunnah Wal Jama'ah dibahas, dipelajari serta dikaji lebih dalam di lembaga Dayah.

D. Kitab-kitab Yang Membahas I'tiqad 50 (lima puluh)

Terkait apa-apa saja kitab yang membahas ilmu tauhid atau I'tiqad 50 antara lain: Tuhkafaturra'ibin, kifayatul Awwam, Kifayatul Muhtadin, Aqidatul Najin, Tijan Ad Darari dan sebagainya.

A. Ruang Lingkup I'tiqad 50 (lima puluh)

Adapun ruang lingkup I'tiqad 50 yaitu seperti dibawah ini:

1. Sifat yang Wajib Bagi Zat Allah Swt

Sifat yang wajib bagi Allah Swt ialah sifat yang menunjuki kesempurnaan bagi zat Allah Swt yaitu ada 20 sifat. Sifat-sifat ini wajib terdapat pada Allah Swt, tiada seorangpun manusia atau makhluk ciptaan Allah yang dapat menyerupai sifat-sifatnya Allah. Sifat-sifat Allah dapat diyakini dari petunjuk dalil-dalil dalam Al-quran serta Hadis, berdasarkan akal sehat dan keimanan.

Adapun sifat-sifat yang wajib bagi zat Allah Swt ada 20 yaitu:

- 1) **دوجو** berarti ada
- 2) **مدين** memiliki arti terdahulu
- 3) **ءاقب** berarti kekal
- 4) **شداوطل منئل احم** = berbeda dengan makhluknya

- 5) هسفنبا همابق = berdiri sendiri
- 6) ههزادحو = Yang Maha Esa
- 7) هردق = berarti kekal
- 8) هدارا = berkehendak
- 9) هلع = artinya mengetahui
- 10) ههايح = hidup
- 11) هعمس = mendengar
- 12) هريصب = Melihat
- 13) هملاك = berkata-kata atau berfirman
- 14) هرداق = Maha Kuasa
- 15) هديرم = Maha Berkehendak
- 16) هملع = Maha Mengetahui
- 17) هريح = Maha hidup
- 18) هعيهس = Maha Mendengar
- 19) هريصب = Maha Melihat
- 20) هملكهم = Maha Berkata-kata atau Berfirman

2. Sifat-sifat yang Mustahil Bagi Zat Allah Swt

Sifat-sifat yang mustahil bagi zat Allah Swt ialah kebalikan atau perlawanan dari sifat-sifat wajib yang terdapat pada zat Allah, sifat tersebut tiada mungkin ada dan tiada mungkin Allah Swt memilikinya. Yang dimaksudkan adalah sifat-sifat yang wajib bagi zat Allah ada 20 maka sifat mustahil yang ada pada zat Allah pun ada 20 karena sifat mustahil adalah lawan dari sifat wajib.

Adapun sifat-sifat yang mustahil terdapat pada zat Allah Swt ada 20 sifat yaitu sebagai:

- 1) مَدْع = tidak ada
- 2) شَوْح = baru
- 3) اِنْد = rusak/ binasa
- 4) شِدَاوْحَل قَتَانْم = serupa dengan makhluk
- 5) هَرِيْعَل هَجَاوِيْتْحَا = membutuhkan kepada yang lain
- 6) دِدْع = berbilang/lebih dari satu
- 7) زَجْع = lemah
- 8) هَهَارِك = terpaksa
- 9) لَهَج = bodoh
- 10) تَوْمَلَا = mati
- 11) مِمَصْلَا = tuli
- 12) يِمْعَلَا = buta

13) مكبلا = bisu

14) ازجاع = Maha Lemah

15) اهرکم = Maha Terpaksa

16) لاهاج = Maha Bodoh

17) الميم = Maha Mati

18) مصرا = Maha Tuli

19) بمعا = Maha Buta

20) مكبا = Maha bisu

3. Sifat Yang Jaiz Bagi Zat Allah Swt

Sifat yang jaiz bagi zat Allah Swt merupakan sifat yang boleh ada pada haknya Allah Swt atau biasa disebut sifat yang harus bagi Allah. Sifat tersebut yang mungkin ada yaitu sesuatu yang dapat dilihat perwujudannya atau hal-hal yang dapat dilihat wujudnya. walaupun berupa suatu hal yang kurang baik, seperti menciptakan makhluk, memberi rizki seseorang dalam keadaan kafir, dilahirkannya seseorang, bermaksiat, dan sebagainya. Oleh sebab itu tiada sebuah hal yang mungkin kecuali sesuatu yang sifatnya baru hal ini disebabkan pekerjaan yang dikejakan Allah SWT bersumber dari sifat keadilan-Nya.

Dalil sifat jaiz bagi Allah Swt adalah apabila sesuatu itu harus atau wajib oleh Allah Swt untuk menciptakannya maka suatu hal yang mungkin tersebut

merupakan suatu kewajiban bagi Allah Swt, dan jika Allah tercegah maka hal tersebut mustahil bagi Allah Swt.

3. Sifat Wajib Bagi Rasul

Adapun Sifat-sifat yang wajib ada bagi rasul ada 4 sifat yaitu sebagai berikut :

- 1) قَدِص = benar
- 2) قَنَام = dapat dipercaya
- 3) غَيَابِك = menyampaikan
- 4) قَنَاطِف = cerdas

4. Sifat-sifat Mustahil Bagi Rasul

Adapun sifat-sifat yang mustahil bagi Rasul ada 4 sifat yaitu sebagai berikut :

- 1) بَدَك = dusta
- 2) قَنَايَح = khianat
- 3) نَاحِيَتِك = menyembunyikan
- 4) قَدَلَاب = bodoh

5. Sifat Yang Jaiz Bagi Rasul

Adapun sifat yang jaiz yang ada pada rasul itu merupakan sifat manusiawi biasa seperti manusia pada umumnya, akan tetapi sifat tersebut tidak merendahkan

martabat seorang rasul. Sifat-sifat tersebut yaitu seperti kawin, tidur, makan, minum, gembira, sedih dan lain-lain.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media merupakan asal kata dari bahasa latin yaitu medius yang dapat diartikan sebagai perantara, tengah, atau pengantar. Media dalam Bahasa arab yaitu pengantar atau perantara suatu pesan atau informasi dari pengirim ke penerima[5].

Menurut Oemar Hamalik media merupakan sebuah metode, teknik, dan alat yang berfungsi untuk menghidupkan komunikasi serta interaksi antar guru dan peserta didiknya dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) media merupakan berbagai macam komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual serta dengan peralatannya. Sedangkan menurut Association of Education and Communication technology (AECT), media adalah seluruh pipa penghubung serta suatu bentuk yang berfungsi untuk menyampaikan pesan ataupun informasi.

6. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah hubungan antara pendidik, sumber belajar, peserta didik dan dilingkungan pembelajaran dan pembelajaran memerlukan alternatif yang mengarah pada peserta didik, hala ini sangat diperlukan supaya peserta didik bisa mempelajari sesuatu secara otodidak dengan menggabungkan antara topik yang sudah pernah ia pelajari dengan topik yang akan ia pelajari dalam kehidupan sehari-hari, serta agar dapat berinteraksi dalam beberapa arah, baik antara siswa dengan

siswa, guru dengan siswa dalam suasana yang lebih menarik serta menyenangkan[6]. Faktor tersebut ialah: tujuan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan media pembelajaran. *Contruction* dan *instruction* merupakan dua kata yang dapat dipahami dalam istilah pembelajaran. Upaya yang sengaja dilakukan guna mengelola pembelaran agar dapat memafasilitasi peserta didik sehingga diperoleh suatu tujuan yang dipelajari disebut sebagai pembelajaran.

Pada hakikatnya pembelajaran digunakan peserta didik sebagai usaha untuk mengembangkan bakat serta potensi diri dari peserta didik itu sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran harus melibatkan kedua belah pihak yaitu pendidik atau guru sebagai pemberi fasilitas dan peserta didik sebagai penerima pendidikan. Terjadina proses pembelajaran merupakan sebuah keutamaan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat memiliki dua hal penting yaitu pendidik sebagai penyedia dan peserta didik sebagai pembelajaran, yang utama didalam proses pembelajaran ialah terciptanya kegiatan pembelajaran (*Learning Process*).

Sebuah alat yang dipergunakan oleh pendidik agar dapat menyampaikan pesan atau informasi secara efektif kepada penerima yaitu peserta didik terkait dengan pembelajaran yang sedang dipelajari agar peserta didik mudah memahami disebut media pembelajaran. [5]

Media pembelajaran memiliki peranan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai alat bantu belajar

- b. Media pembelajaran bisa mengajarkan pengalaman tentang pendidikan yang lebih bermakna serta bermanfaat bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran akan memberikan pengalaman yang lebih nyata dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat merangsang indra dan akal pikiran peserta didik. Hamalik mengemukakan terdapat beberapa faktor kegunaan atau keuntungan dari media yaitu :
- c. menempatkan dasar-dasar yang akurat agar dapat berpikir dengan baik sehingga dapat mengurangi verbalisme
- d. Membuat perhatian siswa lebih besar.
- e. Menempatkan dasar untuk perkembangan belajar agar proses pembelajaran lebih menetap.
- f. Dapat menumbuhkan siswa yang lebih berusaha untuk menyelesaikan masalahnya sendiri serta memberikan pengalaman yang lebih nyata.
- g. Menciptakan pemikiran yang terarah serta berkelanjutan dalam gambaran hidup.
- h. Mengembangkan kemampuan berbahasa serta tumbuhnya rasa pengertian terhadap sesama.
- i. Membantu mengembangkan efisiensi yang lebih mendetail serta beragam dalam proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman yang tidak bisa didapatkan dengan metode lain.
- j. Sebagai alat komunikasi

- k. Penggunaan media penyampaian pesan akan lebih mudah dipahami dalam menyampaikan pesan dari pendidik sebagai pemberi informasi ke peserta didik sebagai penerima informasi.
- l. Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru.
- m. Untuk merangsang siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik diperlukan guru yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dimana penyajian dan penyampaian materi pembelajaran tidak monoton atau membosankan tetapi dapat memakai media pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan peserta didik yang akan diajarkan. Hal ini dapat membuat perhatian peserta didik terpusat atau terfokus pada materi yang diajarkan.

F. Android



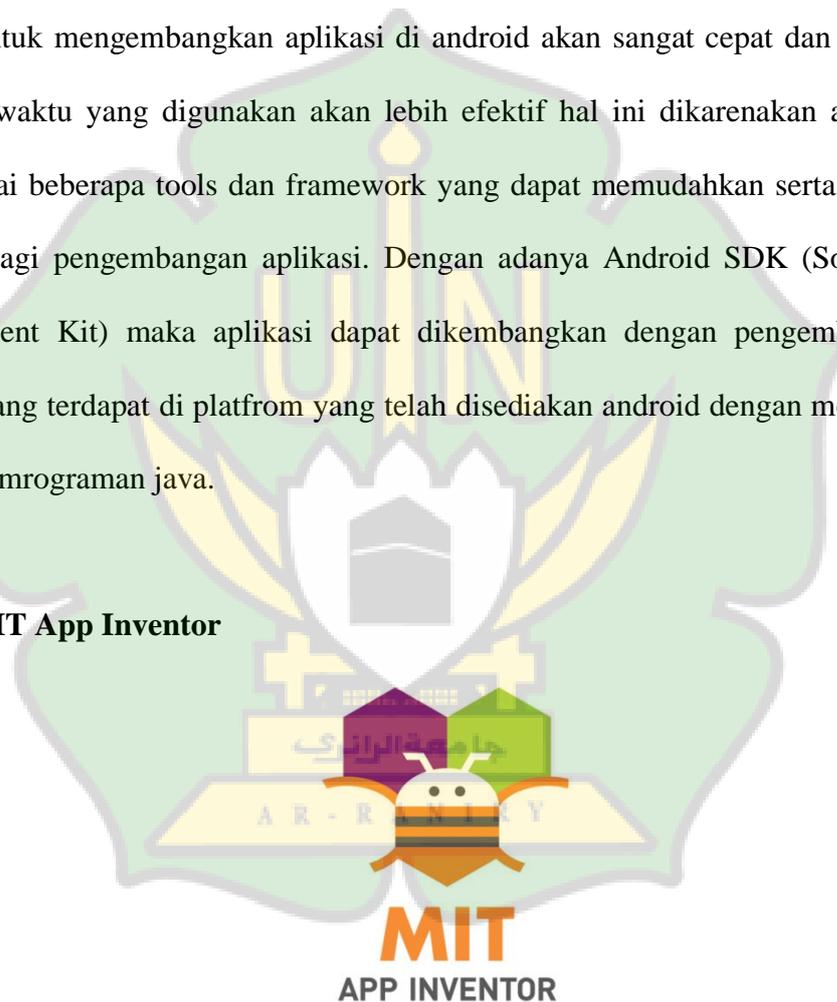
Gambar 2. 1 Android

Android merupakan sebuah OS yang sangat banyak diminati oleh para pecinta smartphone pada masa kini. Sistem ini dikembangkan oleh Google dan banyak dipergunakan oleh para developer smartphone dengan fitur dan model yang berbeda-beda, sehingga berbagai kalangan banyak meminatinya[7]. Bagi para

developer dapat menciptakan aplikasi mereka dengan menggunakan android hal ini dikarenakan android menyediakan platform yang bersifat *opensource*. Android merupakan sebuah sistem operasi yang menjalankan lebih dari satu miliar tablet dan smartphone. Hal ini dikarenakan dengan adanya perangkat ini hidup kita akan menjadi lebih nyaman dan manis, sehingga versi Android dinamai dengan *dessert*.

Untuk mengembangkan aplikasi di android akan sangat cepat dan mudah sehingga waktu yang digunakan akan lebih efektif hal ini dikarenakan android mempunyai beberapa tools dan framework yang dapat memudahkan serta sangat berguna bagi pengembangan aplikasi. Dengan adanya Android SDK (Software Development Kit) maka aplikasi dapat dikembangkan dengan pengembangan aplikasi yang terdapat di platform yang telah disediakan android dengan memakai Bahasa pemrograman java.

G. MIT App Inventor



Gambar 2. 2 App Inventor 2

Aplikasi web yang berdifat *opensource* awalnya diciptakan oleh Google, dan sekarang telah dijalankan oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT) disebut App Inventor. *Software* ini diciptakan untuk membantu programmer baru

dalam menjalankan komputer yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah aplikasi dapat memakai App Inventor. App Inventor sendiri menggunakan antarmuka grafis, yang sama dengan antarmuka pengguna Scratch, dan Starlogo TNG, yang mengharuskan programmer baru dapat men-*drag and drop* objek visual yang akan dibuat untuk mengembangkan atau menciptakan sebuah aplikasi yang dapat dipakai pada perangkat android. Google telah melakukan sebuah penelitian yang memiliki keterkaitan dengan computer edukasi dan menyelesaikan pengembangan aplikasi online Google untuk mengembangkan App Inventor [8].

H. TPA Nurul Iman

Taman Pendidikan Al-Quran atau biasa kita sebut dengan TPA/TPQ adalah salah satu lembaga non formal yang peserta didik membaca Al-Quran serta mendalami keagamaan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian muslim menurut kepercayaan agama islam dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. TPA Nurul Iman terletak di gampong Siem Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh.

I. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang membahas dan mengkaji tentang perancangan media pembelajaran berbasis android. Dan kemudian di jadikan sebagai landasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian Fajar Mubarak

Penelitian Fajar Mubarak yang berjudul “ *Pengembangan media pembelajaran Berbasis Mobile Application Menggunakan App Inventor Pada Mata Pelajaran Mekanik Untuk Siswa Kelas X studi Keahlian TGB SMK Negeri 3 Yogyakarta*” Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode Research And Development (R&D). Penelitian ini bertujuan Pengembangan Media pembelajaran mobile application dengan App Inventor pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X TGB SMKN 3 Yogyakarta.

2. Hasil Penelitian Anggi Sekar Wulandari

Penelitian Anggi Sekar Wulandari yang berjudul “*Perancangan animasi interaktif pengenalan asmaul husna untuk anak TK Al- Muttaqien Dampyak*” Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Hasil perancangan akhir produk berupa animasi interaktif yang berisi materi pembelajaran pengenalan asmaul husna untuk anak *TK Al- Muttaqien Dampyak*. Animasi interaktif ini berformat .exe yang beresolusi 1280 x 720 pixel dapat juga di fullscreen pada tampilannya.

3. Hasil Penelitian Ernawati

Penelitian Muammar yang berjudul “ *Perancangan Media interaktif menggunakan App Inventor sebagai pengenalan Hardware Komputer di SMPN Peukan Bada*” Penelitian ini dilakukan pada siswa SMPN 2 Peukan Bada untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa terhadap pengenalan hardware komputer metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan model luther. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Hasil respon dari responden diketahui presentase kualitas

media 85% sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif pengantar multimedia sangat layak digunakan. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi pengenalan hardware komputer dapat dikatakan sebagai aplikasi media interaktif yang layak dan mudah digunakan oleh para siswa dan memberikan pengetahuan tentang nama dan fungsi dari hardware yang ada pada komputer.

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran I'tikad 50 yang diharapkan dapat digunakan sebagai media mengenal Allah. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu sehingga nantinya hasil penelitian ini dapat mengisi kekurangan sekaligus juga sebagai melaporkan teori yang baru dan wawasan kajian teoritis. Persamaan Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang perancangan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media mengenal I'tikad 50. Perbedaan selanjutnya yang lebih mendasar adalah objek penelitian dan waktu yang berbeda dan penelitian kali ini mendeskripsikan bagaimana perancangan media pembelajaran menggunakan app inventor.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

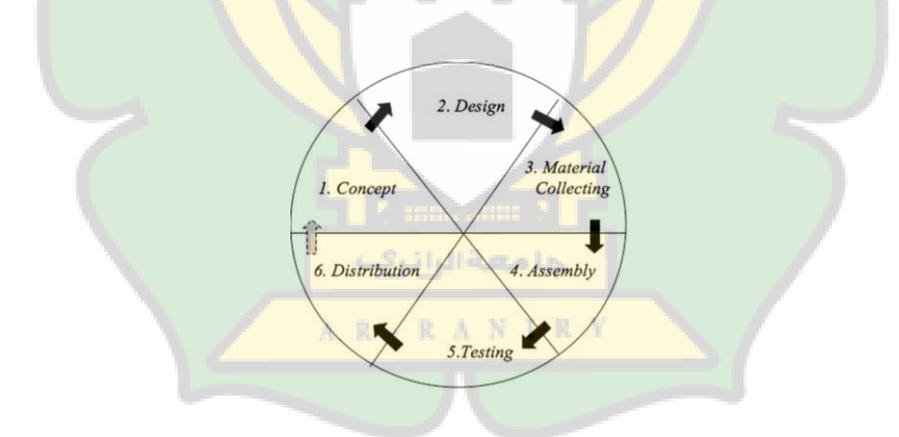
Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel secara umum. Disebut dengan penelitian kuantitatif karena data-data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Pada penelitian ini banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap tersebut hingga menampilkan hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik atau tampilan lainnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Dalam bidang pendidikan penggunaan R&D sangat terlambat. Robert M Gagne mengatakan bahwa metode *instructional system development* (ISD) dan *the condition of learning* (TCL) dianggap sebagai seseorang yang pertama kali memakai R&D di bidang pendidikan. Penelitian R&D dalam dunia pendidikan berfungsi agar dapat menciptakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di dalam ruangan hal ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dimiliki dalam proses pembelajaran selama ini. Hasil dari media yang diciptakan dalam penelitian R&D ini diharapkan dapat menyelesaikan dan menjembatani serta dapat mengatasi permasalahan yang

tercipta dalam bidang pendidikan serta dapat membuat kualitas pendidikan semakin meningkat terkhusus pendidikan Islam[9].

B. Model Penelitian

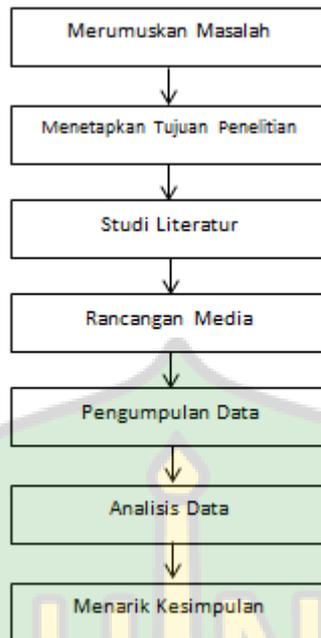
Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah pengembangan multimedia versi Luther. Model pengembangan luther terdiri atas 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collection*, *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan distribusi. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam pengembangan multimedia versi luther tidak mesti dilakukan secara beurut akan tetapi khusus tahapan *concept* dan *design* harus dilakukan atau dibuat terlebih dahulu. Model pengembangan Luther ini sering disebut juga sebagai model pengembangan Multimedia Development Lift Cycle[10].



Gambar 3. 1 Model Pengembangan Luther

C. Tahapan Penelitian

Adapun tahapan penelitian perancangan media pembelajaran itikad 50 ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian

D. Tahapan Perancangan

Tahapan-tahapan dari pengembangan multimedia versi luther antara lain yaitu[11]:

a. Concept (konsep)

Tahapan awal dari perancangan ini adalah tahapan *concept*. pada tahapan pertama ini perancang harus menentukan tujuan serta materi apa saja yang akan diisi didalam media yang akan disajikan. Adapun materi yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah materi yang memiliki keterkaitan dengan pengantar multimedia, seperti: elemen-elemen yang terdapat di dalam multimedia serta software apa saja yang digunakan untuk mengkombinasikan elemen-elemen multimedia tersebut dan pengantar multimedia itu sendiri.

b. Isi Media

Aplikasi Itikad 50 ini, terdapat beberapa bagian seperti itikad 50, membaca, soal tes, dan profil.

c. Tujuan

Aplikasi Media Pembelajaran Itikad 50 menggunakan MIT App Inventor ditujukan untuk santriwan dan satriwati di TPA Nurul Iman yang berdomisili di Siem, Darussalam dengan tujuan dapat menarik minat belajar tentang I'tikad 50.

d. Perancangan

Tahapan perancangan adalah tahapan untuk merancang detail dari produk yang akan dirancang. Detailnya termasuk mencakup desain produk, style, tampilan dan material untuk produk. Pada tahapan perancangan biasanya akan digunakan flowchart untuk memperlihatkan semua tahap dan menjelaskan setiap bagian dalam produk[4].

e. Desain Interface

Interface desain yang dimaksud adalah tampilan untuk perancangan aplikasi I'tikad 50 agar komponen yang ada di aplikasi tertata dengan baik, menarik serta mudah dipahami oleh pengguna. Berikut merupakan interface untuk aplikasi belajar I'tikad 50 yang akan dirancang.



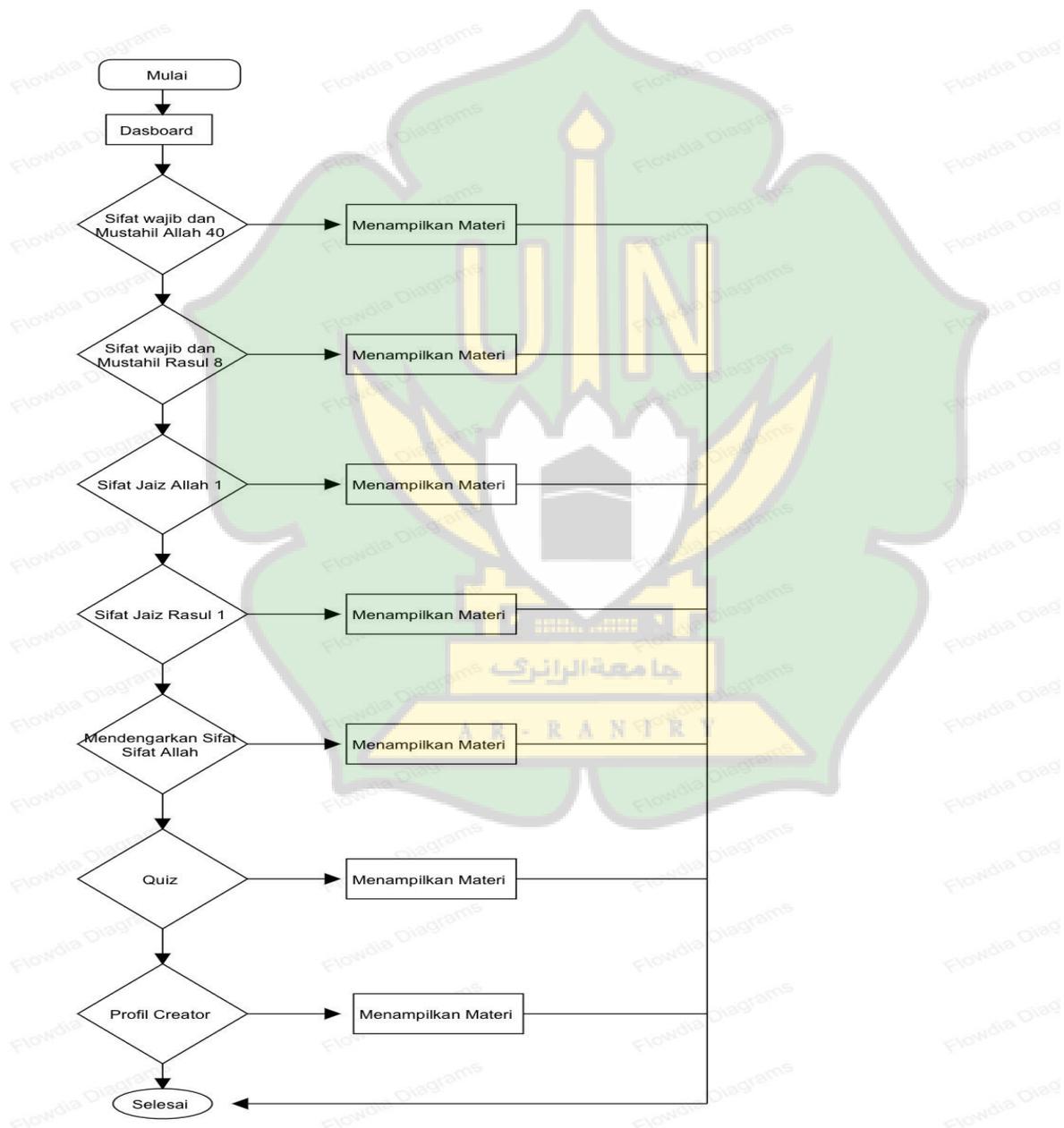
Gambar 3. 3 Interface Aplikasi I'tikad 50



Gambar 3. 4 Interface Aplikasi I'tikad 50

f. Flowchart

Setelah mengetahui tampilan dan juga tata letak menu pada aplikasi, maka selanjutnya adalah merancang flowchart atau alur kerja dari aplikasi media pembelajaran I'tikad lima puluh tersebut, Berikut ini flowchart media pembelajaran I'tikad Lima Puluh sebagai berikut :



Gambar 3. 5 Flowchart

g. Alat dan Bahan

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

Alat yang digunakan untuk membuat aplikasi Itikad 50 adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware & Software

Kebutuhan Hardware	Kebutuhan Software
Laptop Asus	MIT App Inventor 2 Companion
Processor AMD Radeom R4 Graphics	Intel ® Core™ i5200U CPU @2.20GHz 2.20 GH.z
Ram 12GB	Crome
Keyboard dan Mouse	Power Designer
Smartphone Android	Oppo
	Wifi dan Kuota

h. Pembuatan

Langkah langkah yang harus dilakukan dalam merancang aplikasi Itikad 50

:

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

i. Pengujian

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

j. Distribusi

Pada tahap ini aplikasi Itikad 50 sudah menjadi sebuah aplikasi yang sudah dapat di install di smartpone. Untuk dapat menginstal di smartpone pengguna harus menggunakan smartpone yang mempunyai banyak ruang penyimpanan minimal 2 gigabyte. Kemudian untuk dibagikan kepada guru dan santri di TPA Nurul Iman caranya dengan membagikan dalam bentuk file ataupun scan menggunakan kode Qr.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian Perancangan aplikasi media pembelajaran I'tikad 50 menggunakan MIT App Inventor yaitu di TPA Nurul Iman Gampong Siem, Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Penelitian ini dilakukan secara berkala dimulai dari tahap awal sampai akhir.

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

F. Populasi dan Sampel

a. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan seluruh objek yang memiliki kriteria tertentu untuk dapat dijadikan sebuah sampel. Populasi didefinisikan sebagai sekelompok organisme ditempat, benda atau hal hal yang dapat dijadikan sampel termasuk

manusia dan organisme lain. Populasi yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah peserta didik di TPA Nurul Iman berjumlah 30 Peserta didik.

b. Sampel

Sampel adalah cakupan dari sejumlah populasi yang memiliki kriteria tertentu yang ada pada populasi. Berdasarkan penjelasan di atas, Populasi dipenelitian ini adalah peserta didik di TPA Nurul Iman sesuai dengan karakteristik yang diinginkan peneliti. Pengambilan sampel pada penelitian ini seluruhnya berjumlah 30 orang sampel.

Siharsimi Arikunto berpendapat bahwa jika total dari subjek tidak mencapai 100 maka akan lebih baik untuk memilih semua tetapi jika populasinya melebihi 100 maka kita dapat menentukan sekitar 25-30 % subjek.

G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, instrumen pengumpulan data merupakan hal yang harus dilakukan oleh para penulis, perancang dan lain sebagainya, bertujuan untuk mendapatkan mendapatkan solusi serta jawaban dari tujuan penelitian. Maka dari itu dalam perancangan ini, penulis mengemukakan komponen-komponen instrumen pengumpulan data yang relevan dengan aplikasi yang dirancang.

a. Instrumen Responden

Intrumen penelitian dalam penulisan ini yaitu menggunakan angket atau kuisisioner yang akan dibagikan kepada responden. Angket atau kuisisioner adalah

teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada peserta didik untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang perlu diteliti antara lain :setuju, sangat setuju, tidak setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju yang berpedoman pada skala likert untuk menghasilkan data yang diinginkan peneliti.

Metode checklist menjadi pilihan yang digunakan dalam penelitian ini, Alasan peneliti menggunakan metode checklist (✓) ini adalah karena alat pencatatan yang efisien untuk muncul atau tidak munculnya suatu perilaku tertentu pada situasi tertentu.

Validasi adalah langkah dalam memperoleh persetujuan kepatasan suatu produk. Peneliti Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan MIT app Inventor supaya pada saat proses pembelajaran tidak cenderung membosankan dan juga cepat untuk dipahami oleh anak didik.

a. Kisi – kisi instrument Ahli Media

instrumen yang digunakan untuk ahli media berhubungan dengan media pembelajaran yang dilihat dari sisi tampilan dan penggunaan.

Berikut Kisi – kisi intrumen ahli media, yaitu :

Tabel 3. 2 Kisi Kisi Intrument Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Sumber

1.	Aspek Tampilan	Meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, Kesesuaian gambar dengan isi, Kemudahan dalam membaca teks.	Nurissma (2018)
2.	Aspek keterlaksanaan	Kemudahan pengguna dalam memanfaatkan media	

b. Kisi Kisi Intrument Ahli Materi

Intrumen yang digunakan untuk ahli materi berhubungan dengan media pembelajaran yang dilihat dari sisi tampilan dan penggunaan.

Berikut ini kisi kisi intrument ahli materi.

Tabel 3. 3 Kisi Kisi Intrument Ahli Materi

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

		Pemanfaatan	
--	--	-------------	--

Tabel 3.4 : Kriteria Penskoran

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dalam Mengukur validasi materi dan media peneliti menggunakan skala likert, Maka nilai 0% sampai 100% dibagi rata sehingga menghasilkan kategori kelayakan sebagai berikut :

Tabel 3.5 : Persentase Jawaban

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

c. Instrumen Responden

Instrument responden berfungsi sebagai alat untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta didik TPA Nurul iman yang sedang di tahap belajar terhadap media pembelajaran.

Kisi-kisi instrumen yang akan penulis kemukakan adalah seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. 4 Kisi Kisi Angket Siswa

No	Aspek	Indikator	Sumber
1.	Media	1. Kemenarikan menggunakan media pembelajaran I'tikad lima puluh.	Nugraheni Dinasari Haryono (2018)
		2. Kemudahan penggunaan media pembelajaran	
		3. Kemenarikan tampilan media pembelajaran	
		4. Kemudahan dalam mempelajari materi	
		5. Penggunaan bahasa dan huruf	

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

H. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data kemudian dikaji untuk mendapat jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan penelitian sesuai dengan data yang diperoleh berdasarkan instrument penelitian yang telah dibuat. Peneliti memperoleh data dari sebaran angket yang berisi 10 soal dan diukur menggunakan skala guttman yang kemudian di kaji untuk menjelaskan keinginan belajar peserta didik yang di uji dapat diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Persentase

F: Frekuensi Responden

N : Jumlah Responden

Tabel 3. 5 Penskoran

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	10
Tidak Setuju	0



BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Aplikasi

1. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan dari media ini memberikan bayangan kepada pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran pembelajaran I'tikad Lima Puluh yang telah dirancang .

- 1) Membantu peserta didik untuk mempelajari I'tikad Lima Puluh melalui Media Pembelajaran yang telah di rancang.
- 2) Melatih kecerdasan peserta didik melalui soal quiz yang telah disiapkan.
- 3) Mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Proses Perancangan

Tahapan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif I'tikad Lima Puluh Menggunakan model Luther dengan 6 tahapan sebagai berikut :

- 1) Konsep (Concept)

Media Pembelajaran I'tikad Lima Puluh dibuat untuk peserta didik di TPA Nurul Iman yang dalam tahap belajar, media ini dirancang untuk mempermudah mereka dalam belajar I'tikad Lima Puluh. Didalam media pembelajaran ini terdapat beberapa Menu Utama Yaitu Pengenalan I'tikad Lima Puluh, Sifat Wajib dan Mustahil Allah, Sifat wajib dan Mustahil Rasul,

Sifat Jaiz Allah, Sifat Jaiz Rasul, mendengarkan Sifat Sifat Allah, Quiz dan Profil Perancang.

2) Perancangan (Desain)

Tahap Perancangan ini yaitu tahap untuk menentukan alur aplikasi agar peneliti memahami arah perancangan media yang akan dibuat.

3) Pengumpulan Bahan (material collection)

Pada tahap pengumpulan bahan peneliti mengumpulkan bahan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat media. Bahan yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah materi dan gambar.

4) Pembuatan (assembly)

Tahap ini adalah dimana media pembelajaran dibuat sesuai dengan flowchart dan desain interface yang telah dibuat.

5) Pengujian (Testing)

Tahap ini adalah tahap untuk menguji media yang telah dibuat untuk mengetahui apakah media sudah layak digunakan atau tidak.

6) Distribusi

Media Pembelajaran yang sudah siap dirancang sudah bisa dibagikan kepada peserta didik TPA Nurul Iman.

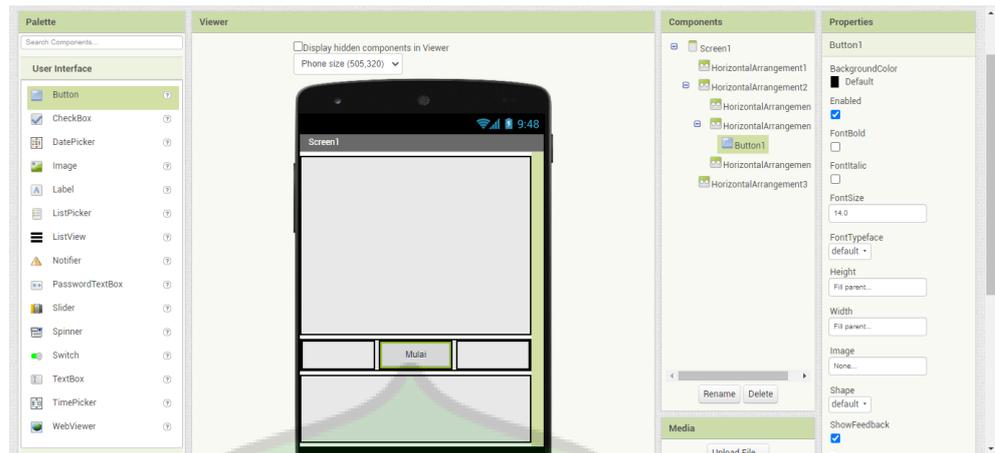
3. Perancangan Antar Muka

1. Langkah-langkah pembuatan Aplikasi



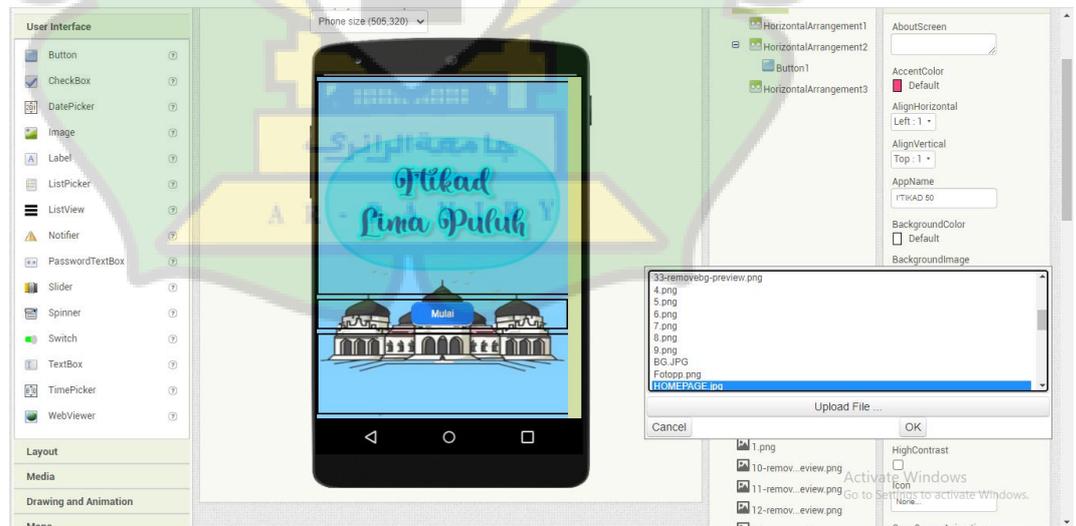
Gambar 4. 1 Langkah Pertama

Langkah pertama pilih menu layout lalu pilih HorizontalArrangement. Untuk mendapatkan sebuah gambar tampilan utama pada aplikasi. Kemudian atur ukurannya di bagi Height dan width. Disini saya menggunakan beberapa horizontal Arrangement agar posisinya berada ditengah.



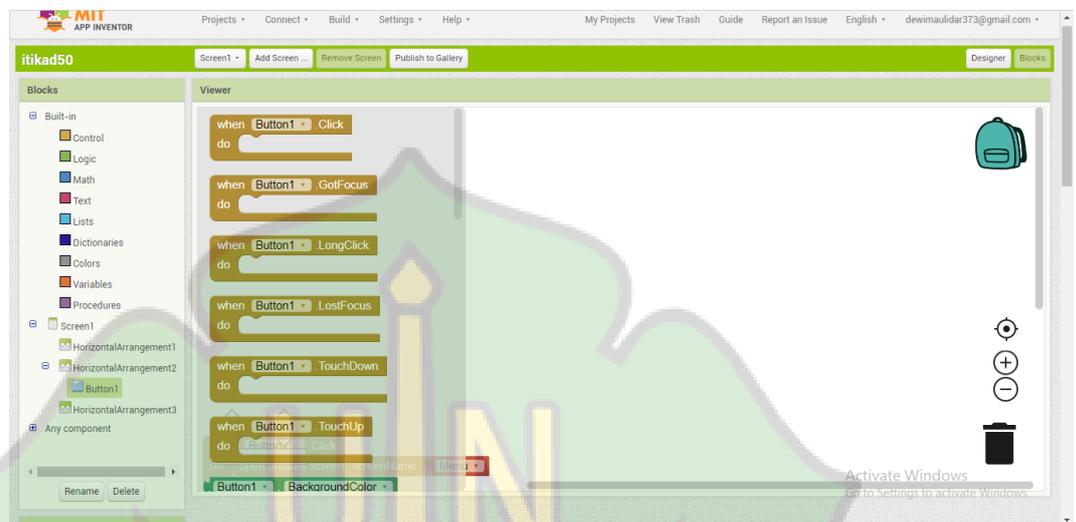
Gambar 4. 2 Langkah kedua

Langkah kedua pilih *Horizontal Arrangement* dimenu layout untuk membuat tombol masuk berada ditengah layar handphone, kemudian klik menu User interface lalu dimenu layout ke 4 tambahkan Button untuk membuat *tombol mulai* pastikan posisinya tidak mengenai gambar background.



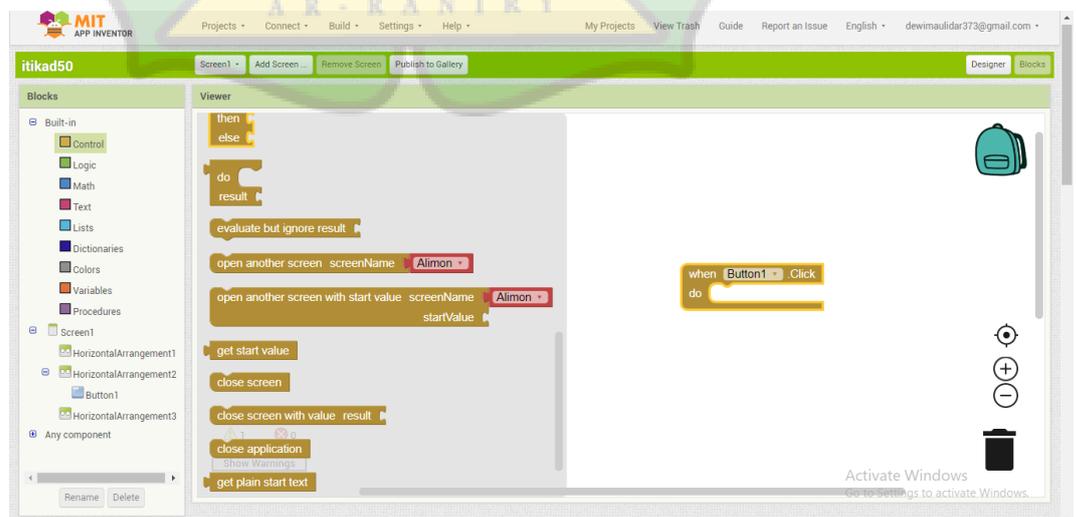
Gambar 4. 3Langkah Ketiga

Langkah ketiga tambahkan gambar yang diinginkan yang sudah di upload dari computer terlebih dahulu kedalam *backgroundImage* lalu klik di *screen1* pilih gambar tersebut.



Gambar 4. 4 Langkah keempat

Langkah keempat yaitu mengaktifkan tombol masuk dengan cara menghubungkan coding yang sudah berbentuk di *Menu Blocks*. Lalu klik coding “*When Button Click*” untuk memulai menghubungkan tombol tersebut.



Gambar 4.5 Langkah kelima

Langkah keenam klik menu “Control” lalu pilih coding “Open another screenname”, kemudian gabungkan ke coding sebelumnya.



Gambar 4.6 Langkah Keenam

Maka sesudah digabungkan kedua coding diatas, pada puzzle coding yang berwarna merah nantinya akan diisi dengan nama layar yang kita inginkan yang bertujuan apabila tombol “Mulai” di klik maka otomatis akan langsung terhubung dengan layar berikutnya.

B. Hasil Perancangan Aplikasi

a. Tampilan Halaman Utama



Gambar 4. 7 Halaman Utama

Pada Halaman ini terdapat nama Aplikasi yaitu “I’tikad Lima Puluh” lalu terdapat tombol mulai untuk masuk kedalam aplikasi.

b. Tampilan Halaman Menu Pilihan



Gambar 4. 8 Halaman Menu

Terdapat 8 menu pilihan pada aplikasi I’tikad lima Puluh terdiri dari : Pengertian I’tikad Lima Puluh, Sifat Wajib dan Mustahil Allah 20, Sifat wajib dan Mustahil Rasul 8, Sifat Jaiz Allah 1, Sifat jaiz Rasul 1,

Mendengarkan Sifat-sifat Allah, Quiz dan Profil dan tombol Kembali ke halaman utama.

c. Tampilan Halaman Materi Pengertian I'tikad 50



Gambar 4. 9 Halaman Materi Pengertian I'tikad 50

Pada Menu Materi I'tikad lima puluh terdapat informasi seputaran Pengertian I'tikad lima puluh dan hukum dan dalil mempelajari I'tikad lima puluh.

d. Tampilan Halaman Sifat Wajib dan Mustahil Allah 20



Gambar 4. 10 Sifat wajib dan Mustahil Allah

Pada Menu Sifat Wajib dan Mustahil Allah terdapat 20 urutan sifat allah yang didalamnya terdiri dari sifat allah, mustahil beserta dalil.

e. Tampilan Halaman Sifat wajib dan Mustahil Rasul



Gambar 4. 11 Halaman sifat Wajib dan Mustahil Rasul

Pada Menu Sifat Wajib dan Mustahil Rasul terdapat 8 urutan sifat Rasul yang di dalamnya 4 wajib rasul dan 4 mustahil rasul yang didalamnya terdiri dari sifat Rasul, mustahil beserta dalil.

f. Tampilan Halama Sifat Jaiz Allah dan Rasul



Gambar 4. 12 Sifat Jaiz Allah dan Sifat Jaiz Rasul

Dihalaman Sifat Jaiz allah dan dan sifat jaiz rasul terdapat judul serta penjelasan tentang sifat jaiz allah dan sifat jaiz Rasul dan tombol untuk Kembali ke menu.

g. Tampilan Halaman sound



Gambar 4. 13 Mendengarkan Sifat Sifat Allah

Di halaman Mendengarkan sifat sifat allah terdapat perintah untuk “klik di icon untuk mendengarkan!” jika ingin memutar lantunan sifat sifat allah dan terdapat tombol stop untuk berhenti mendengarkan dan tombol Kembali jika ingin keluar dari mendengarkan sifat sifat allah ini.

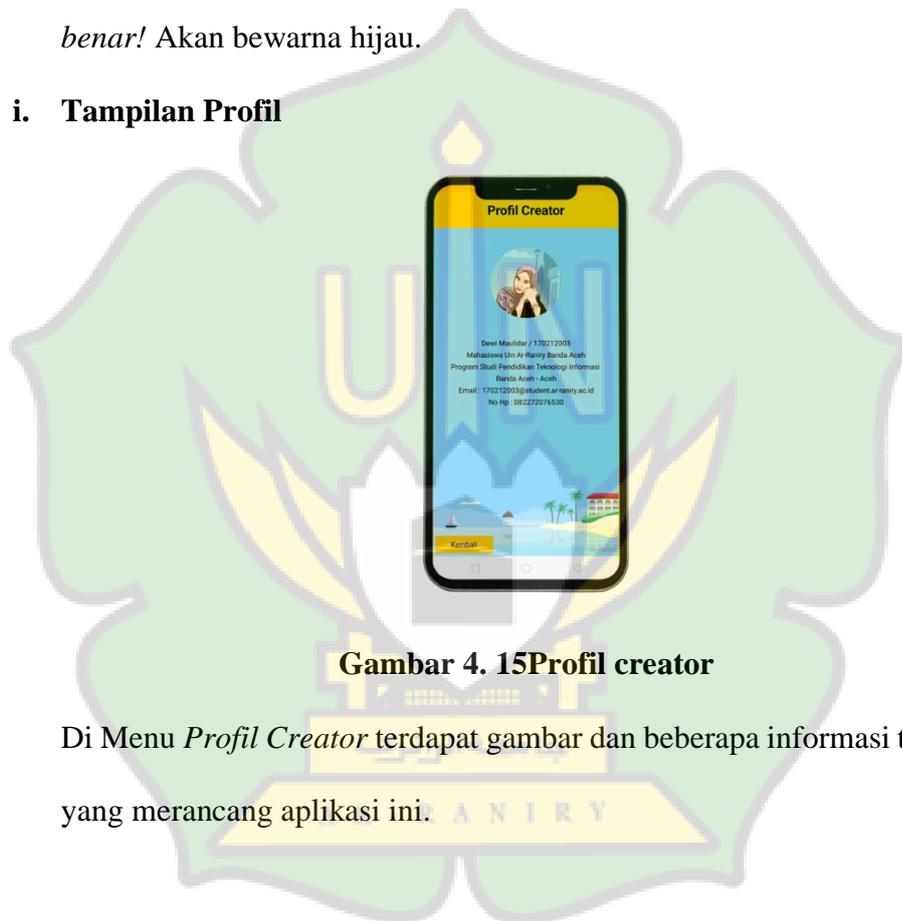
h. Tampilan Halaman Menu Soal



Gambar 4. 14 Halaman Quiz

Ketika di klik di menu quiz maka akan keluar urutan nomor quiz yang terdiri dari 15 quiz yang yang terdapat pertanyaan dan jawaban yang mesti dijawab. Jika pendidik salah menjawab maka akan keluar pemberitahuan berwarna merah yang berisi *jawaban salah!* dan jika pendidik menjawab jawaban yang tepat maka pemberitahuan *jawaban benar!* Akan berwarna hijau.

i. Tampilan Profil



Gambar 4. 15 Profil creator

Di Menu *Profil Creator* terdapat gambar dan beberapa informasi tentang yang merancang aplikasi ini.

C. Penyajian Data Validasi

Data mengenai kelayakan media pembelajaran interaktif I;tikad lima puluh menggunakan MIT App Inventor ini diperoleh melalui validasi para ahli. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 2 orang ahli yang masing masing 1 ahli materi dan dan satu ahli media. 2 orang validator ahli berasal dari dosen UIN Ar-Raniry prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Dosen

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

1. Uji Validitas Ahli Media

Penelitian ahli media ini bermaksud untuk mendengar pendapat ahli media terhadap produk yang dirancang yang akan menjadi media pembelajaran serta untuk meningkatkan mutu dari media pembelajaran itu sendiri. Validasi dilakukan dengan cara memperlihatkan media pembelajaran yang telah dirancang dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media untuk dinilai. Uji media ini dilakukan oleh 1 orang dosen Uin Ar-raniry prodi Pendidikan teknologi informasi, yaitu Bapak Khairan AR, M.Kom. Angket penilaian yang diberikan kepada ahli media rangkum sebagai berikut :

Presentase kualitas (%) :

Skor hasil observasi

$$\frac{\text{Skor hasil Observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\frac{40}{8 \times 5} \times 100\%$$

$$\frac{40}{40} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Hasil Respon Ahli Media

2. Uji Validitas Ahli Materi

Pengujian ini bermaksud untuk mencari tau pendapat ahli tentang materi yang peneliti paparkan di aplikasi apakah layak digunakan untuk meningkatkan kualitas materi dalam media pembelajaran. Materi yang disediakan oleh peneliti di dalam media pembelajaran ini adalah tentang bagaimana mengenal Allah dan rasulnya atau biasa disebut I'tikad lima puluh. Salah satu dosen Uin Ar-raniry yang menguji kalayakan materi dalam penelitian ini yaitu Bapak Muhibbudin M.Ag.

Mengenai ringkasan hasil persentase validator materi menunjukkan persentase kevalidan materi media pembelajaran interaktif I'tikad lima puluh sebesar 90% dengan kategori sangat setuju. Jadi kesimpulannya adalah isi dari validator ahli materi aplikasi ini sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di TPA Nurul Iman.

$$\frac{\text{Skor hasil Observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\frac{36}{8 \times 5} \times 100\%$$

$$\frac{36}{40} \times 100\%$$

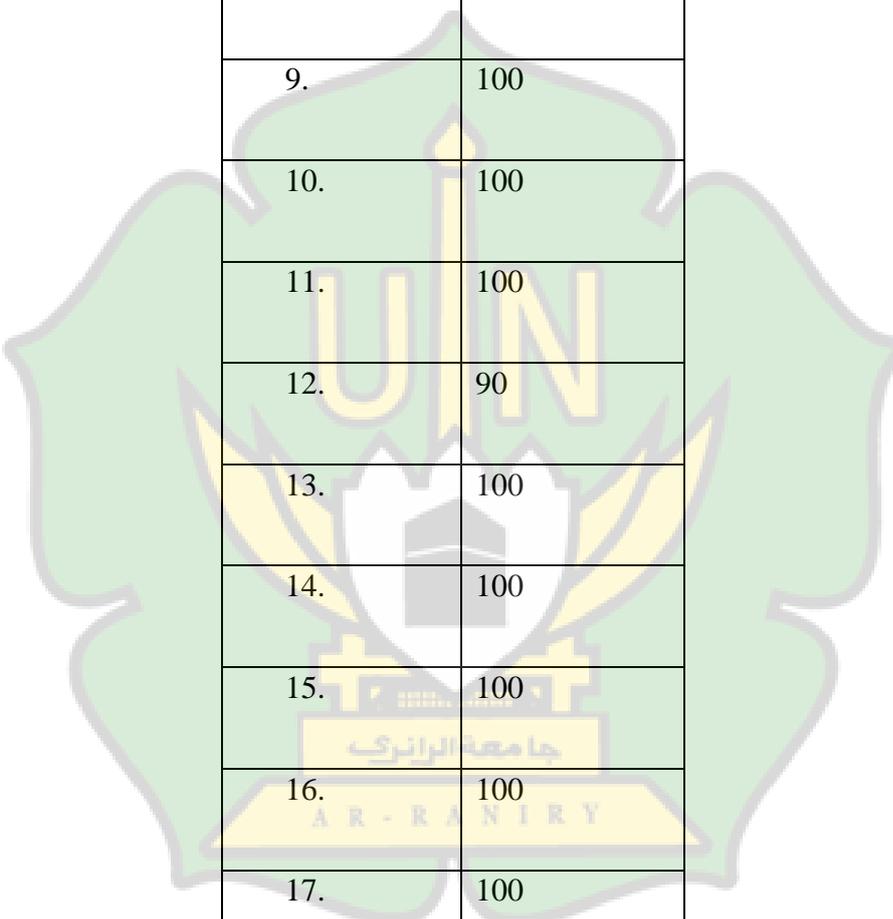
$$= 90\%$$

D. Evaluasi Pengujian

Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui respon dari peserta didik TPA Nurul Iman yang sedang ditahap belajar kitab terhadap media pembelajaran. Peserta didik diminta untuk menginstal aplikasi yang telah dibagikan, kemudian peserta didik diminta mempelajari dan menjawab soal kuis yang telah disediakan pada media pembelajaran untuk selanjutnya mengisi lembar angket yang telah dibagikan. Pengujian ini dilakukan pada tanggal 2 juli 2022 yang diikuti oleh 30 orang peserta didik. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik. Hasil responden dari peserta didik di TPA Nurul Iman adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Data Kuisisioner

Responden	Skor
1.	100
2.	100
3.	100
4.	90



5.	100
6.	100
7.	100
8.	90
9.	100
10.	100
11.	100
12.	90
13.	100
14.	100
15.	100
16.	100
17.	100
18.	100
19.	100
20.	100

21.	100
22.	100
23.	100
24.	100
25.	100
26.	90
27.	100
28.	100
29.	100
30.	100
Total	2960
Rata-Rata	98
Persentase	98,6%
Kategori	Sangat Setuju

Hasil dari table kuisisioner diatas menunjukkan bahwa setiap butir soal mendapatkan respon positif mengenai media pembelajaran yang telah dirancang dengan nilai rata rata yang

diperoleh sejumlah 98 dan persentase sebesar 98,6% dengan kategori Sangat Setuju.

A. Skor soal Tes

No	Skor soal tes	Total	Rata-rata	Persentase validasi	Kategori
1	Sebelum penerapan	1780	59	59%	Tidak setuju
2	Sesudah penerapan	2550	85%	85%	Setuju

Tabel 4.2 Perolehan skor sebelum penerapan dan sesudah penerapan

Sebelum menerapkan Media pembelajaran di TPA Nurul Iman peserta didik menjawab soal dan memperoleh presentase 59%. Kemudian setelah dilakukan pengujian aplikasi I'tikad lima puluh pada peserta didik hasil skor meningkat menjadi 85% .

E. Pembahasan

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif I'tikad lima puluh dibuat dengan menggunakan web MIT App Inventor, penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Luther yang dimodifikasikan dengan Model Development Life cycle. Penelitian ini Menghasilkan sebuah media pembelajaran I'tikad Lima Puluh Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik menggunakan MIT App Inventor di TPA Nurul Iman.

Berdasarkan hasil respon peserta didik sebesar 98% dengan kategori Sangat Setuju.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya dari penelitian Fitri Marhamah dengan judul Perancangan media pembelajaran Rambu-Rambu Lalu lintas menggunakan App Inventor (2021) hasil penelitian mendapatkan media pembelajaran rambu-rambu lalu lintas yang terdiri dari enam menu utama yaitu : Menu Panduan, Menu Rambu-rambu lalu lintas, menu peraturan berkendara, Menu tata tertib berkendara, menu quiz dan menu profil. Setelah proses perancangan selesai kemudia dilakukan validitas dari ahli media dan ahli materi yaitu pengujian beta. Diketahui dengan rata rata 65.6 dengan persentase kualitas 87% dengan kategori “layak” setelah itu dilakukan pengujian alpha untuk mengetahui respon dari pengguna dengan sampel 20 orang dan menunjukkan bahwa validasi media diketahui rata rata 67.05 dengan persentase 89% dan dikategorikan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran rambu rambu lalu lintas.

Ernawati (2022) dengan judul Perancangan Media Interaktif menggunakan MIT App Inventor sebagai pengenalan Hardware Komputer di SMPN 2 Peukan Bada. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMPN 2Peukan Bada untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa terhdap pengenalan hardware computer metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (R&D) dengan metode luther.

Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Hasil responden diketahui persentase kualitas media 85% sehingga dapat dikatakan sebagai aplikasi media interaktif yang layak dan mudah digunakan oleh para siswa dan memberikan pengetahuan tentang nama dan fungsi dari hardware yang ada pada computer.

Abdul Izul Azhar (2020) dengan judul Perancan Perancangan Aplikasi Belajar suku pakpak berbasis android Via MIT App Inventor bertujuan agar masyarakat mendapatkan informasi seputar suku pakpak secara praktis dan efisien. Aplikasi belajar suku pak pak dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) juga melibatkan metode pengembangan luther untuk di adakan penelitian kepada masyarakat suku pakpak. Hasil yang diperoleh dari penelitian kepada masyarakat suku pakpak memperoleh persentase 91,33% dengan itu dinyatakan Aplikasi belajar suku pakpakm Sangat Layak digunakan oleh masyarakat suku pakpak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang berjudul perancangan media pembelajaran Interaktif I'tikad lima puluh berbasis android menggunakan MIT App Inventor di TPA Nurul iman telah diselesaikan peneliti dengan kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil validasi media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh para ahli diketahui rata-rata sebesar 40 % dengan presentase 98,6 % dengan kategori Sangat Setuju. Sedangkan rata-rata hasil validasi ahli materi diketahui sebesar 35 % dengan persentase 83% dengan kategori sangat setuju.
2. Hasil analisis Kuisisioner yang telah dibagikan kepada peserta didik menerangkan bahwasanya media pembelajaran interaktif ini berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik di TPA Nurul Iman sebesar 98,6% .
3. Berdasarkan hasil tes soal sebelum pengujian diperoleh persentase 59%, sedangkan setelah dilakukan pengujian diperoleh persentase 85%. Berdasarkan kedua skor tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif i'tikad lima puluh efektif digunakan oleh peserta didik.

B. Saran

Media yang dirancang oleh peneliti yang berjudul Perancangan Media Pembelajaran I'tikad Lima Puluh berbasis android menggunakan MIT App Inventor masih jauh dari kata sempurna maka perlu adanya pengembangan

lebih lanjut untuk penelitian kedepannya agar membuat media pembelajaran dengan lebih kreatif lagi dengan menambahkan beberapa quiz yang dapat meningkat daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti juga berharap dalam proses pembelajaran pendidik dapat menerapkan media pembelajaran ini dalam kegiatan belajarnya.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. S. R. I. Rahayu, F. Tarbiyah, D. A. N. Keguruan, U. I. Negeri, and R. I. Lampung, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN MIT APP INVENTOR TERHADAP KEMAMPUAN,” 2022.
- [2] T. D. Andini and A. B. Wafa, “Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Huruf Arab (Hijaiyah) untuk Anak Usia 4-6 Tahun dengan Menggunakan Software Pengolah Animasi 2 Dimensi,” *J. Desain Komun. Vis. Asia*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.32815/jeskovsia.v1i1.305.
- [3] D. Triatmaja *et al.*, “Strategi Manajemen Kurikulum dalam Pembelajaran Daring (Studi Kasus di MIS Nurus Salam Kec . Deli Tua),” vol. 6, pp. 141–145, 2022.
- [4] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [5] A. Pranaja and Y. Astuti, “Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 294–302, 2019, [Online]. Available: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- [6] F. Tarbiyah and I. Bukittinggi, “MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 KECAMATAN GUGUAK Design of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline In Islamic Religious Education Lessons At SMAN 1 Guguak District,” vol. 1, no. 9, pp. 623–637, 2022, doi: 10.36418/comserva.v1i9.84.
- [7] N. Azlina, *Perancangan Media Interaktif Pengantar Multimedia Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 Multimedia Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2*. 2020.
- [8] L. Banda, “No Title הכינים לנגד שבאמת מה את לראות קשה הכינים,” *הארץ*, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [9] S. Aidah, “Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di STIA AL GAZALI BARRU (suatu studi terhadap pemanfaatan model e-learning berbasis software claroline),” *Meraja J.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2019.
- [10] A. Saat, K. Kunci, and P. Game, “Rancang Bangun Aplikasi Game ‘ Petualangan Arjuna ’ Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther Faisal Angga Setiadi Universitas PGRI Madiun,” pp. 2017–2020, 2019.
- [11] N. Azlina, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pengantar Multimedia Menggunakan App Inventor Berbasis Android,” vol.

5, no. 2, pp. 155–165, 2021.

- [12] F. R. K. Husada, *No TitleEAENH*, vol. 8, no. 5. 2019.
- [13] R. E. Tanjung and D. Faiza, “CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1,” vol. 7, no. 2, 2019.
- [14] E. Kwok and W. Susanti, “Penerapan Metode Regresi Linier dalam Aplikasi Sistem Peramalan Jumlah Bahan Baku untuk Produksi Tahu,” vol. 1, no. 2, pp. 121–128, 2019.



LAMPIRAN

Lampiran 1 SK

358

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-6162/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

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

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

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

MEMUTUSKAN

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

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Dewi Maulidar
NIM : 170212003
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif I'tikad Lima Puluh Berbasis Android Menggunakan App Inventor Di TPA Nurul Iman

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

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

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

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 24 Mei 2022
An. Rektor
Muslim Razali



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

Lampiran 1 Surat Penelitian

7/10/22, 5:51 PM

Document



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

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

Nomor : B-6146/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Pimpinan TPA Nurul Iman

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

Nama/NIM : DEWI MAULIDAR / 170212003
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Gampoeng Lampasah Aceh Kec. Meuraxa Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran Interaktif I'tikad Lima Puluh berbasis Menggunakan APP Inventor di TPA Nurul Iman**

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

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



Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 23 Juni 2022

A R - R A N I R Y

Lampiran 2 Surat Balasan TPA



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

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

SURAT KETERANGAN

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

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dewi Maulidar
Nim : 170212003
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

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

Demikian Surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Pimpinan TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an)

AR - RANIRY Nurul Iman Gampong Siem


Raudhatul Jannah

Lampiran 3 Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media pembelajaran I'tikad Lima Puluh yang sedang dirancang.
2. Ada 5 alternatif jawaban yang disediakan yaitu :
 - Sangat Setuju : 5
 - Setuju : 4
 - Netral : 3
 - Tidak Setuju : 2
 - Sangat Tidak Setuju : 1
3. Berikan Tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat validator

No	Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan media pembelajaran	✓				
2	Penyajian Materi Pembelajaran Pada Menu Materi		✓			
3	Manfaat Navigasi untuk membantu pengguna	✓				
4	Kecocokan penggunaan visualisasi (gambar,warna,teks,background)	✓				
5	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi I'tikad Lima Puluh		✓			
6	Soal soal yang ada pada quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi		✓			
7	Animasi button yang digunakan pada media pembelajaran sudah menarik	✓				
8	Media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar di TPA maupun individu		✓			

Mengetahui Ahli Materi
Banda Aceh, 7 Juli 2022

(Muhibuddin, M.Ag)

Lampiran 4 Ahli Media

LEMBAR KELAYAKAN AHLI MEDIA

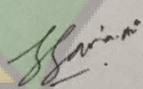
A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media pembelajaran I'tikad Lima Puluh yang sedang dirancang.
2. Ada 5 alternatif jawaban yang disediakan yaitu :
 - Sangat Setuju : 5
 - Setuju : 4
 - Netral : 3
 - Tidak Setuju : 2
 - Sangat Tidak Setuju : 1
3. Berikan Tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat validator

B. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan media pembelajaran	✓				
2	Penyajian Materi Pembelajaran Pada Menu Materi	✓				
3	Manfaat Navigasi untuk membantu pengguna	✓				
4	Kecocokan penggunaan visualisasi (gambar,warna,teks,background)	✓				
5	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi I'tikad Lima Puluh	✓				
6	Soal soal yang ada pada quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi	✓				
7	Animasi button yang digunakan pada media pembelajaran sudah menarik	✓				
8	Media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar di TPA maupun individu	✓				

Mengetahui Ahli Media
Banda Aceh, 7 Juli 2022


(Khairan AR, M.Kom)

Lampiran 5 Coding

The image displays two screenshots of the MIT App Inventor web interface, showing the code blocks for a quiz application. The interface includes a 'Blocks' panel on the left and a 'Viewer' area on the right. A large watermark of the UIN Ar-Raniry logo is overlaid on the screenshots.

Top Screenshot (Screen: itikad50):

- when pengertiantikad Click:** do open another screen screenName **Pengertiantikad50**
- when Sifatwajiballah Click:** do open another screen screenName **SifatWajibAllah**
- when Sifatwajibrasul Click:** do open another screen screenName **SifatWajibMustahilRasul**
- when Jaizallah Click:** do open another screen screenName **SifatJaizAllah**
- when Mendengarkan Click:** do open another screen screenName **sound**
- when quiz Click:** do open another screen screenName **Quiz**
- when Jaizrasul Click:** do open another screen screenName **SifatJaizRasul**
- when exit Click:** do open another screen screenName **Screen1**
- when Profil Click:** do open another screen screenName **Profil**

Bottom Screenshot (Screen: Quiz10):

- when Button3 Click:** do set Label2 .Text to **Jawaban Benar**, set Label2 .BackgroundColor to **green**, set Label1 .Visible to **true**
- when Button1 Click:** do set Label2 .Text to **Jawaban Salah!**, set Label2 .BackgroundColor to **red**
- when Button2 Click:** do set Label2 .Text to **Jawaban Salah!**, set Label2 .BackgroundColor to **red**
- when Kembali Click:** do open another screen screenName **Quiz9**
- when Berikutnya Click:** do open another screen screenName **quiz11**

Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 7 Kuisisioner Siswa

INTRUMEN PENELITIAN RESPONDEN

Nama : THAHARATUL SYIFA

Alamat :

Petunjuk Pengisian

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

No.	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda senang belajar dengan menggunakan media Pembelajaran ITikad Lima Puluh ?	✓	
2.	Apakah media Pembelajaran ITikad Lima Puluh sesuai dengan materi tersebut ?	✓	
3.	Apakah Anda tertarik belajar menggunakan media Pembelajaran ITikad Lima Puluh ?	✓	
4.	Apakah penggunaan media Pembelajaran ITikad Lima Puluh dapat meningkatkan minat anda dalam mempelajari materi tersebut ?	✓	
5.	Apakah Penggunaan media Pembelajaran ITikad Lima Puluh dapat membuat anda termotivasi belajar ?	✓	
6.	Apakah penggunaan media Pembelajaran ITikad Lima Puluh dapat membuat anda lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran ?	✓	
7.	Apakah penggunaan media Pembelajaran ITikad Lima Puluh dapat menyelesaikan permasalahan dalam belajar ?	✓	
8.	Apakah penggunaan media Pembelajaran ITikad Lima Puluh dapat membuat anda lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran ?	✓	
9.	Apakah tampilan atau desain media Pembelajaran ITikad Lima Puluh menarik ?	✓	
10.	Apakah media Pembelajaran ITikad Lima Puluh mudah digunakan ?	✓	

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

Lampiran 9 Data Kuisiонер

1. Kuisiонер penelitian

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
3													
4		Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	total
5	1	Fazia Amalia	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	2	Shahrani	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
7	3	Ummaira	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
8	4	Nurul Hafisah	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
9	5	Wirdatul Humaira	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	6	Dara Afifa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
11	7	Dara Salsabila	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
12	8	Lathifah	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
13	9	M.Fattan	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	10	M.Mirza	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
15	11	Al-Kausar	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
16	12	Raffi Mursyidin	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
17	13	Ikhwatul Hakim	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
18	14	M.Zaki Husain	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
19	15	Fidya Safira	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
20	16	Adiba Syakilla	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
21	17	Hawwa Sabil	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
22	18	Firza Ali	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
23	19	M.Azzam	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
24	20	Matasya	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
25	21	Thaharatul Syifa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
26	22	Maisyah Muhayya	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
27	23	Tsabina	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
28	24	Furqan	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
29	25	Ozir Fahlevi	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
30	26	Ashraf	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
31	27	Farah mayda	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
32	28	Vinia Alvina	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
33	29	Nazril	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
34	30	Ashabul Kahfi	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
35		total	300	300	290	290	290	290	300	300	300	300	2960

