

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAKHARIJUL*
HURUF *HIJAIYYAH* BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**DIRMAWAN HIDAYAT
NIM. 160212070**

**Bidang Peminatan : Teknik Komputer Jaringan
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2023 M / 1445 H**

Lembar Pengesahan Pembimbing:

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKHARIJUL HURUF HIJAIYYAH BERBASIS ANDROID

Oleh:

**DIRMAWAN HIDAYAT
NIM. 160212070**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Progran Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Bidang Peminatan : Teknik Komputer Jaringan**



Pembimbing 1

Pembimbing 2

(Hendri Ahmadian, S. Si., M.I.M)
NIP. 198301042014031002

(Rahmat Musfikar M.Kom)
NIP. 198909132020121015

Lembar Pengesahan Penguji Sidang:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKHARIJUL
HURUF HIJAIYYAH BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi

Informasi


Pada:

Senin, 26 Juni 2023

7 Dzulhijjah 1444 H

**Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**


Ketua


(Hendri Ahmadian, S. Si., M.I.M)
NIP. 198301042014031002


Sekretaris


(Rahmat Musfikar, M.Kom)
NIP. 198909132020121015

Penguji 1


(Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc)
NIP. 199305212022031001

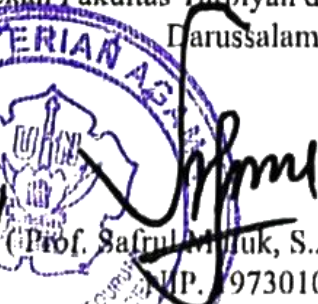
Penguji 2


(Firmansyah, M.T)
NIP. 198704212015031002

Mengetahui,

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




(Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D)
NIP. 197301021997031003

HG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dirmawan Hidayat
NIM : 160212070
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis Android

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya 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 bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian 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.

Banda Aceh, 26 Juni 2023
Yang menyatakan

Dirmawan Hidayat
NIM. 160212070



ABSTRAK

Nama : Dirmawan Hidayat
NIM : 160212070
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis Android
Bidang Peminatan : Teknik Komputer Jaringan
Jumlah Halaman : 63
Pembimbing I : Hendri Ahmadian, S. Si., M.I.M
Pembimbing II : Rahmat Musfikar, M.Kom
Kata Kunci : Media Pembelajaran, Android, *Makharijul*, Huruf *Hijaiyyah*, AppInventor.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, melahirkan berbagai media pembelajaran baik yang mendukung visual, audio, maupun audio visual. Dalam pembelajaran ilmu *Makharijul* huruf Hijaiyyah, penggunaan media audio sangat dibutuhkan. Karena ilmu *Makharijul* huruf merupakan ilmu tentang tata cara membaca Al-Qur'an secara tepat dengan mengeluarkan bunyi huruf sesuai dengan tempat keluar-nya (*makhraj*) dan sesuai dengan karakter bunyi huruf serta konsekuensi dari sifat yang dimiliki huruf tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan "Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul* Huruf Hijaiyyah Berbasis Android". Dalam penelitian ini, peneliti membahas bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *Makharijul* huruf Hijaiyyah berbasis Android dan bagaimana kelayakan media pembelajaran tersebut ?. Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan tahapan penelitian diawali oleh tahap mencari potensi dan masalah untuk menemukan alasan pengangkatan topik ini menjadi sebuah penelitian, kemudian melakukan pengumpulan data yang terkait, lalu merancang produk media pembelajaran hingga selesai, selanjutnya dilakukan validasi terhadap produk oleh para ahli dan dilakukan revisi produk hingga menjadi sebuah produk yang sudah teruji kevalidannya. Terkait hasil validasi yang diperoleh dari para validator setelah dilakukan analisis data menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan nilai skor rata-rata sebesar 91,3 % dengan kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Makharijul* huruf Hijaiyyah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah ﷻ atas segala rahmat-Nya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Abati dan Ummi yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan.
2. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan penelitian skripsi ini.
3. Bapak Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M dan Bapak Rahmat Musfikar M.Kom sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih kepada teman-teman yang sudah ikut serta menyemangati dalam penyusunan Skripsi ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan Skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah ﷻ meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin yaa rabbal ‘aalamiin.

Banda Aceh, 12 Juni 2023

Dirmawan Hidayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	
2.1 Media Pembelajaran	9
2.2 <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i> (Tempat-tempat Keluar Huruf).....	11
2.3 Android.....	14
2.4 <i>App Inventor</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	19
3.2 Subyek dan Objek Penelitian	20
3.3 Teknik Pengumpulan Data	20
3.4 Teknik Analisis Data	22
3.5 Instrumen Penelitian.....	23
3.6 Prosedur Pengembangan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	36

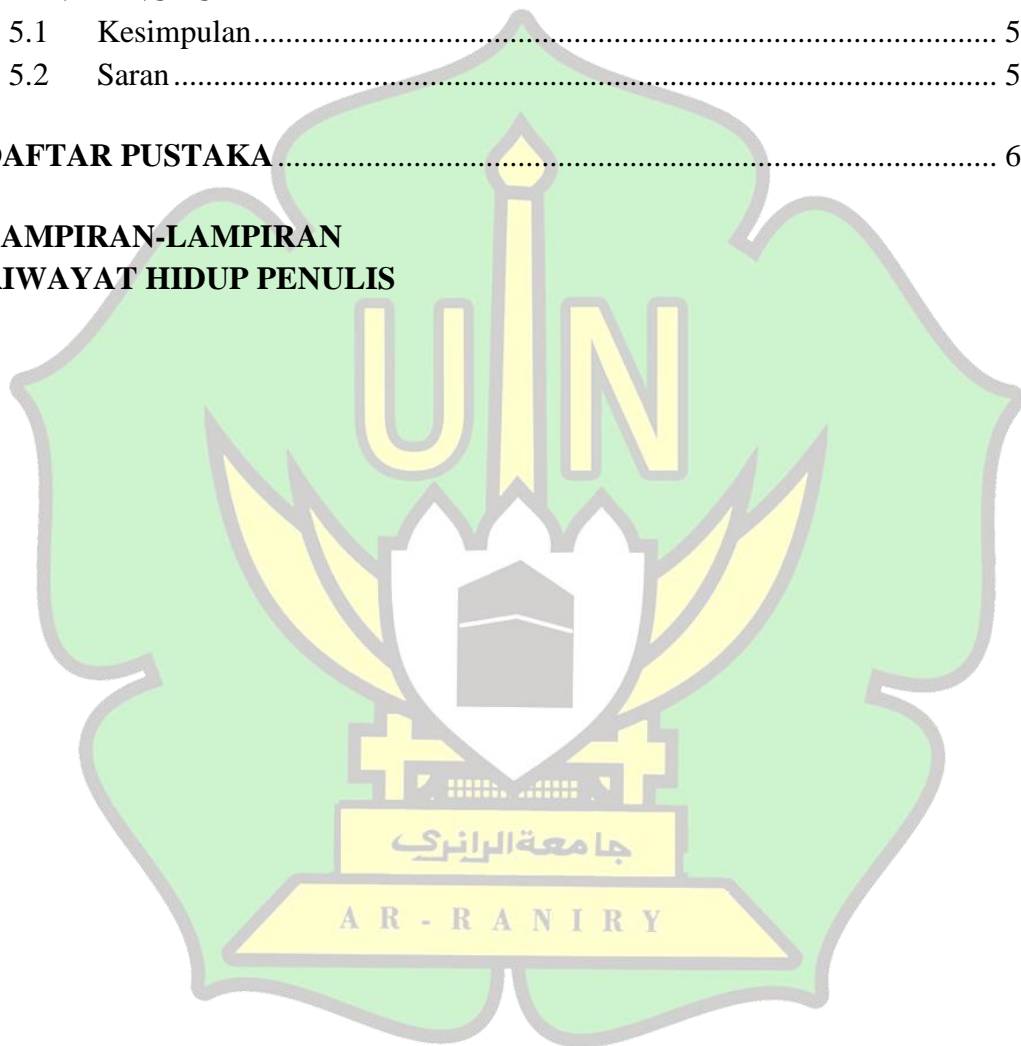
4.1.2	Pengumpulan Data	37
4.1.3	Desain Produk	38
4.1.4	Validasi Produk.....	39
4.1.5	Revisi Produk.....	45
4.1.6	Produk Akhir.....	51
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	56

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran	59

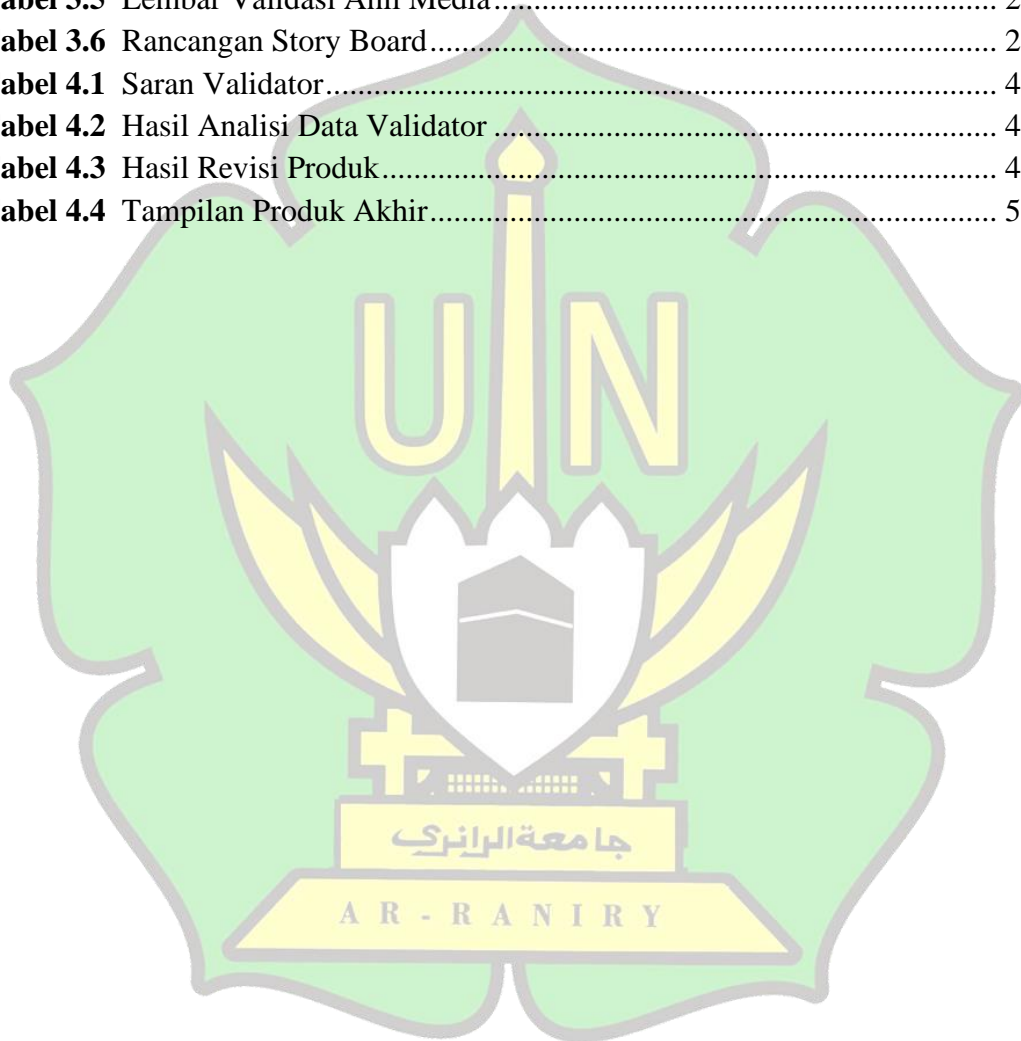
DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	----

**LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP PENULIS**



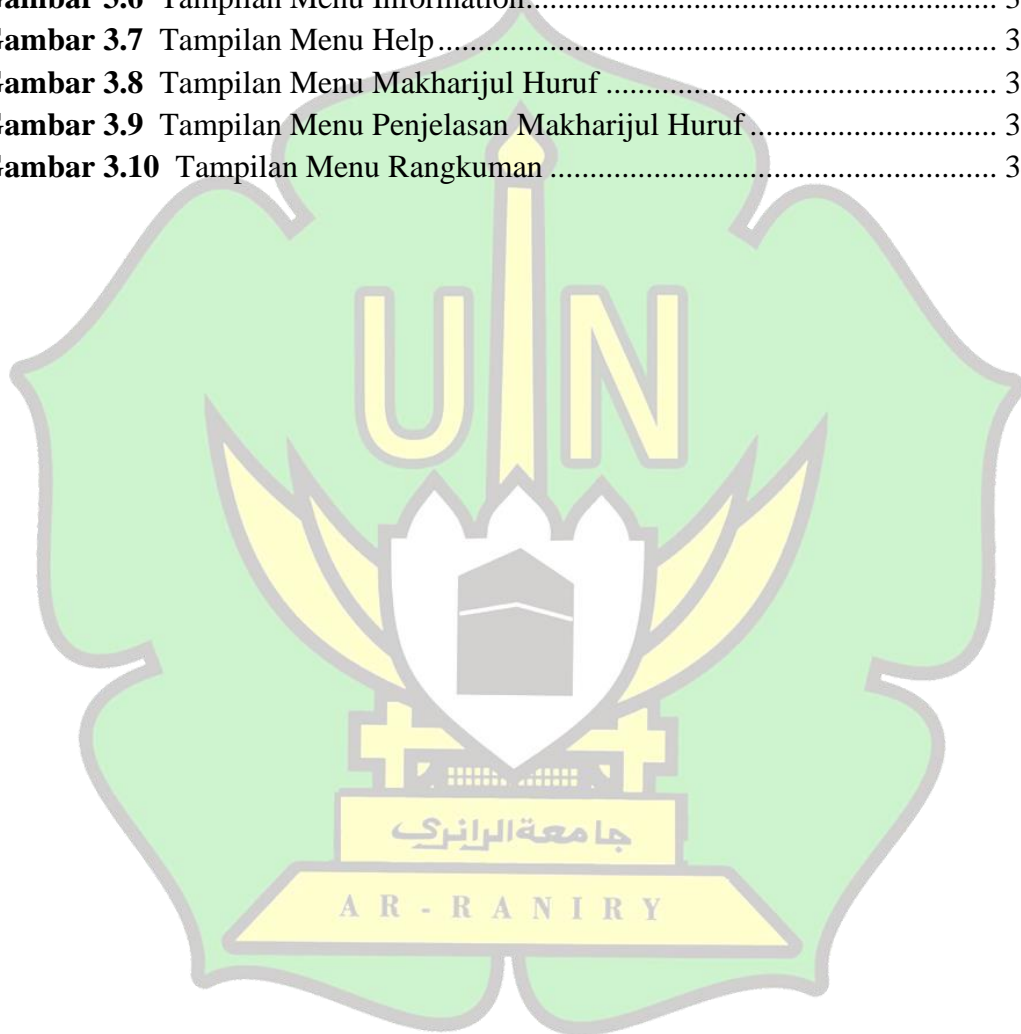
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Penelitian Terkait	6
Tabel 3.1	Kategori Skor Penilaian pada Lembar Validasi	21
Tabel 3.2	Modifikasi Kategori Skor Penilaian pada Lembar Validasi.....	21
Tabel 3.3	Kriteria Tingkat Validitas Media	23
Tabel 3.4	Lembar Validasi Ahli Materi	24
Tabel 3.5	Lembar Validasi Ahli Media.....	25
Tabel 3.6	Rancangan Story Board.....	27
Tabel 4.1	Saran Validator.....	42
Tabel 4.2	Hasil Analisi Data Validator	45
Tabel 4.3	Hasil Revisi Produk.....	46
Tabel 4.4	Tampilan Produk Akhir.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Langkah-Langkah Metode R&D	19
Gambar 3.2	Langkah-Langkah Metode Penelitian.....	20
Gambar 3.3	Use Case Diagram	28
Gambar 3.4	Tampilan Pembukaan	29
Gambar 3.5	Tampilan Menu Beranda	30
Gambar 3.6	Tampilan Menu Information.....	31
Gambar 3.7	Tampilan Menu Help	31
Gambar 3.8	Tampilan Menu Makharijul Huruf	32
Gambar 3.9	Tampilan Menu Penjelasan Makharijul Huruf	33
Gambar 3.10	Tampilan Menu Rangkuman	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. <i>Block Code</i> MIT App Inventor	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Data Ma'had UIN Ar-Raniry	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan dan menggali berbagai potensi diri sehingga dapat memberikan manfaat baik bagi diri sendiri maupun bagi negara, bangsa dan agama. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan sistem pembelajaran yang memacu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara [1].

Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Baik dari segi peningkatan kualitas pendidik, pembaharuan kurikulum belajar, dan pengadaan sarana dan prasarana belajar seperti pengadaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk dapat membantu kesulitan pendidik dalam menyampaikan materi ajar serta dapat juga menjadi bahan referensi belajar bagi peserta didik. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, melahirkan berbagai media pembelajaran yang canggih. Baik media pembelajaran yang mendukung visual, audio, maupun audio visual yang sesuai dengan kebutuhan pendidik [2].

Dalam pembelajaran ilmu Makharijul huruf, penggunaan media audio sangat dibutuhkan. Karena dalam pengertiannya sendiri, Ilmu Makharijul huruf merupakan ilmu tentang tata cara membaca Al-Qur'an secara tepat dengan mengeluarkan bunyi huruf sesuai dengan tempat keluarnya (makhraj), dan sesuai dengan karakter bunyi huruf serta konsekuensi dari sifat yang dimiliki huruf tersebut, karena kesalahan dalam mengucapkan huruf dari tempat keluarnya dapat memberikan perbedaan arti dari ayat Al-Qur'an yang dibaca [3].

Berdasarkan hasil penelitian oleh Nuramaliah terhadap hasil analisis pelafalan bunyi huruf Hijaiyyah di sekolah SMA Muhammadiyah Limbung kelas X menunjukkan bahwa kesalahan dalam pelafalan bunyi huruf Hijaiyyah adalah sebanyak 600 kesalahan dari berbagai macam letak tempat-tempat keluar huruf (makhraj) [4]. Hal ini merupakan sebuah permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian. Mengingat usia mereka yang beranjak pada usia remaja, sangat disayangkan jika masih kurang dalam membaca Al-Qur'an baik dari segi tempat keluar huruf Hijaiyyah (*makhraj*) maupun dari segi lainnya. Oleh karenanya perlu pendidikan sejak dini dalam pembelajaran Makharijul huruf untuk mengantisipasi hal demikian.

Pembelajaran membaca Al-Qur'an dimulai sejak dini dapat ditemukan di berbagai Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). Dari pengenalan huruf Hijaiyyah, tempat-tempat keluar huruf (*Makharijul Huruf*), sifat-sifat huruf dan hukum-hukum dalam ilmu Tajwid. Semua ini dapat dipelajari di TPQ dengan tujuan dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah kaidah ilmu Al-Qur'an.

TPQ AL-Murtadha adalah salah satunya. Bukan hanya mahir dalam membaca Al-Qur'an, TPQ AL-Murtadha juga memiliki program bagi peserta didiknya agar dapat menghafal Juz 30. Tentu saja program ini berlaku bagi peserta didik yang sudah tuntas ilmu membaca Al-Qur'an-nya baik dari ilmu hukum-hukum Tajwid maupun ilmu Makharijul huruf.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam pembelajaran Al-Qur'an di TPQ tersebut masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan bantuan media cetak buku Iqro', media gambar, dan papan tulis. Dengan pembelajaran berlangsung selama tiga hari dalam seminggu yaitu pada hari Senin, Rabu, dan Jum'at.

Dengan jadwal pembelajaran di TPQ yang terbatas yang diselingi dengan hari libur. Maka perlu adanya pembelajaran mandiri oleh peserta didik di rumah agar mendukung mereka lebih cepat dalam memahami ilmu Al-Qur'an.

Terhadap pemahaman teori hukum-hukum Tajwid dan letak-letak tempat keluar huruf Hijaiyyah bisa didapatkan dan dipelajari secara berulang pada buku materi yang disediakan ataupun pada media cetak lain yang diberikan. Akan tetapi, terhadap contoh bunyi pengucapan huruf-huruf Hijaiyyah diperlukan sebuah media yang dapat menyimpan suara sehingga bisa digunakan untuk referensi pengucapan huruf-huruf Hijaiyyah yang benar yang sesuai dengan tempat-tempat keluar hurufnya (Makharijul huruf) yang sudah dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan "Pengembangan Media Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyyah Berbasis

Android” yang diharapkan bisa menjadi referensi pembelajaran tempat-tempat keluar huruf Hijaiyyah yang dapat di akses di luar jam pembelajaran di TPQ.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah pada penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* berbasis Android ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* berbasis Android ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* yang berbasis Android
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* yang berbasis Android

1.4 Batasan Penelitian

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka penulis perlu memberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Perangkat lunak yang dapat berjalan pada sistem operasi Android
2. Aplikasi ini hanya menjelaskan tentang teori dan contoh bunyi dari pengucapan *Makharijul huruf Hijaiyyah* yang benar

3. Aplikasi ini menjelaskan tentang letak-letak *Makharijul* huruf *Hijaiyyah* yang benar
4. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan *App Inventor*
5. Validasi dari ahli media dan ahli materi sebagai tolak ukur untuk menentukan kelayakan media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah.

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan baru dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan khususnya media pembelajaran *Makharijul* huruf *Hijaiyyah* berbasis Android.
- b. Membangun kreativitas dan produktivitas pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar.
- c. Memberikan wawasan baru tentang penggunaan media pembelajaran *Makharijul* huruf *Hijaiyyah* berbasis Android dalam mendidik anak sehingga mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai kaedah ilmu Al-Qur'an.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah

- a. Memberikan solusi alternatif dalam membantu belajar membaca Al-Qur'an melalui pemilihan dan penggunaan media pembelajaran *Makharijul* huruf *Hijaiyyah* yang berbasis Android.
- b. Dengan media pembelajaran ini, diharapkan peserta didik bisa melakukan latihan secara mandiri di rumah setelah pertemuan di kelas dengan pendidik.
- c. Memperkaya media-media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu pembelajaran membaca Al-Qur'an.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terkait

NO	JUDUL	OBJEK PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
1	Penggunaan Media Audio Dalam Tahsin Al-Qur'an Oleh Guru Tahfiz Di MAN 2 Bukittinggi	Guru tahfidz dan siswa pada kelas khusus di MAN 2 Bukittinggi	Menjadikan media audio sebagai media bantu dalam pembelajaran Al-Qur'an sangat efektif dalam membantu memperbaiki bacaan alquran dan meningkatkan hafalan peserta didik menjadi lebih benar sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu Al-Qur'an [5].
2	Aplikasi <i>Makharijul</i> Huruf Berbasis Multimedia	Jama'ah pengajian perumahan Taman Pondok Cabe.	Sebuah Media pembelajaran Al-Qur'an yang interaksi yang dapat membantu umat islam dalam membedakan bunyi huruf <i>Hijaiyyah</i> sehingga terhindar

			dari kesalahan ucapan yang dapat menyebabkan perubahan makna yang terkandung dalam ayat yang dibaca [6].
3	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i> Berbasis <i>Adobe Flash Cs6</i>	Ustaz/ustzah pengajar TPQ di sekitaran kota semarang	Sebuah produk media pembelajaran <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i> berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> yang mudah digunakan dan layak untuk digunakan. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media yang masing-masing terdiri dari dua validator termasuk dalam kategori layak dengan penilaian 73 % untuk aspek pendidikan, 72% untuk aspek ketepatan materi, 80% untuk aspek efisiensi, 82% untuk aspek tampilan media dan 80% untuk aspek kualitas teknis [1].

1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan tujuan untuk menunjukkan penyelesaian masalah yang sistematis. Pembagian bab adalah sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Penelitian, Manfaat Penelitian, Relevansi Penelitian Terdahulu dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 : Landasan Teoretis

Bab ini menjelaskan tentang teori- teori yang mendukung dalam proses penelitian yaitu media pembelajaran, *Makharijul* huruf *Hijaiyyah*, Android dan perangkat lunak yang membantu untuk membuat media pembelajaran.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang karakteristik penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, instrumen penelitian serta prosedur pengembangan.

Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil kegiatan pengembangan yang telah dilakukan dan pembahasan masalah.

Bab 5 : Penutup

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian, saran untuk penelitian dan penutup.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu instrumen yang memberikan kontribusi dalam membantu keberhasilan proses pembelajaran. Media dalam sudut pandang pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Dan secara harfiah artinya adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan [7].

Menurut salah seorang pakar, “Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam menyalurkan pesan ke penerima dari pengirim, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik dalam belajar” [8]. Media selaku komponen strategi pembelajaran merupakan sebuah wadah pesan dari sumber atau penyalur pesan yang ingin diteruskan ke penerima pesan dengan maksud dan tujuan agar terjadinya proses belajar mengajar” [9].

Dari penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan sebuah alat yang berfungsi sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan/informasi secara efektif, sehingga pesan atau informasi dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Jika media tersebut merupakan alat penghubung dalam menyampaikan pesan yang bertujuan mengandung maksud-maksud

pengajaran, maka media tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah media pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Zainal yang memaparkan bahwa:

1. Media adalah pengantar, penghubung atau perantara
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam menyalurkan pesan dan merangsang si pembelajar sehingga terjadilah proses belajar.
3. Media belajar ialah segmen atau bagian dari sumber belajar
4. Sumber belajar dapat berwujud sebagai pesan, alat, bahan, teknik, orang maupun lingkungan.
5. Media belajar ialah kombinasi antara alat (*hardware*) dengan bahan (*software*) [10].

Media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi yang berupa hardware dan software, merupakan sebagian kecil dari teknologi pembelajaran yang dibuat, dikembangkan, digunakan, dan dikelola/dievaluasi sebagai kepentingan pembelajaran dengan maksud dan tujuan untuk tercapainya efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran itu sendiri [7].

Menurut Wati, “Media pembelajaran mencakup alat yang dipergunakan dalam menyampaikan materi belajar. Media pembelajaran juga merupakan sebuah komponen dari sumber belajar yang mencakup materi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar” [11]. Media pembelajaran dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai alat dalam memperagakan fakta maupun konsep belajar

kepada peserta didik, membangun minat dan memaksimalkan daya tangkap peserta didik dalam proses belajar [12].

Dari pemaparan diatas, dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dan diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran dengan maksud dan tujuan sebagai pembawa pesan (materi pembelajaran). Media pembelajaran juga merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan tenaga pendidik dalam hal menyampaikan materi pembelajaran, dan dapat memudahkan peserta didik dalam hal memahami dan mengingat konsep materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

2.2 Makharijul Huruf Hijaiyyah (Tempat-tempat Keluar Huruf)

Makhrijul Huruf adalah ilmu yang membahas tentang tempat-tempat keluarnya huruf Hijaiyyah. Semua huruf Hijaiyyah yang terdiri dari 28 huruf, masing-masing mempunyai makhraj-nya (tempat keluar) sendiri. Secara garis besar, Makharijul Huruf Hijaiyyah terbagi menjadi lima [13]:

1. Al- Jauf

Al-Jauf artinya rongga mulut. Rongga mulut adalah ruang kosong yang ada di dalam mulut dan tenggorokan. Huruf yang keluar dari rongga mulut adalah 3 huruf yang berharakat sukun (baris mati) dan huruf sebelumnya berharakat sesuai dengan huruf yang berharakat sukun tersebut atau disebut juga dengan huruf Mad (Huruf yang menyebabkan bacaan menjadi panjang) yaitu :

- a. Alif (ا) yang huruf sebelumnya berharakat fathah َ (baris atas).
Dibaca “aa”.
- b. Ya’ (ي) sukun yang sebelumnya berharakat kasrah ِ (baris bawah).
Dibaca “ii”.
- c. Waw (و) sukun yang sebelumnya berharakat dhammah ُ (baris bengkok). Dibaca “uu”

2. *Al-Halq*

Al-Halq artinya tenggorokan. *Al-Halq* terbagi menjadi 3 bagian.

Adapun huruf-hurufnya yaitu:

- a. Tenggorokan bagian bawah dekat pangkal dada : ه – أ / (Ha’ – Hamzah)
- b. Tenggorokan bagian tengah: ع – ح / (‘Ain – Hâ’)
- c. Tenggorokan bagian atas : غ – خ / (Ghoïn – Kho’)

3. *Al-Lisan*

Al-Lisan artinya lidah. Huruf-huruf yang keluar dari lidah ada 18 huruf yaitu:

- a. Pangkal lidah dekat tenggorokan dengan langit mulut: ق (Qof)
- b. Pangkal lidah dengan langit mulut dekat *makhraj* Qof: ك (Kaf)
- c. Lidah bagian tengah dengan langit mulut: ج - ش - ي / (Jim – Syin – Ya’)
- d. Tepi lidah dan bagian yang dekat dengan gigi geraham dan langit mulut: ض (Dhod)
- e. Ujung lidah dengan gigi seri atas dan langit mulut: ل (Lam)

- f. Ke bawah atau ke dalam sedikit dari *makhraj* Lam : ن (Nun)
- g. Lebih ke dalam sedikit dari *makhraj* Nun : ر (Ro')
- h. Ujung lidah dengan pangkal gigi seri atas: ط - د - ت / (Tho' – Dal – Ta')
- i. Ujung lidah dengan antara gigi seri atas dan bawah : ص - ز - س / (Shod – Zay - Sin)
- j. Ujung lidah dengan ujung gigi seri atas: ظ - ذ - ث / (Dzo' – Žal - Tsa)

4. *Asy-Syafatain*

Asy-Syafatain artinya dua bibir. Adapun huruf-huruf yang keluar dari *Asy-Syafatain* yaitu :

- a. Bagian dalam bibir bawah dengan Ujung gigi seri atas : ف (Fa')
- b. Bibir atas menempel dengan bibir bawah: م - ب / (Mim – Ba')
- c. Bibir atas dan bibir bawah dalam keadaan dibuka : و (Wow)

5. *Al-Khaisyum*

Al-Khaisyum artinya pangkal hidung. Semua bacaan yang bunyinya keluar dari pangkal hidung disebut *Ghunnah* (dengung). Dan *Ghunnah* terjadi pada 3 kondisi, yaitu:

- a. Apabila huruf ن dan م bertasydid ّ
- b. Apabila terjadi hukum Tajwid *Idgham Bighunnah*, *Idgham Syafawi* (*Idgham Mimi*), *Ikhfa'*, *Ikhfa' Syafawi* dan *Iqlab* yang disebabkan oleh bertemunya Tanwin (ِ َ ُ) / Nun Mati (نْ) / Mim Mati (مْ) dengan huruf-huruf *Hijaiyyah* tertentu.

2.3 Android

Platform Android adalah salah satu sistem operasi terpopuler dengan jutaan pengguna baru setiap tahunnya. Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang terdiri dari tiga bagian yaitu sistem operasi, aplikasi dan *middleware* [16].

Platform ini awalnya dibuat oleh Android Inc. Kemudian dibeli oleh Google dan dirilis sebagai AOSP (Android Open Source Project) pada tahun 2007. Pengumuman ini dibarengi dengan pendirian OHA (Open Handset Alliance), sebuah aliansi yang didedikasikan untuk mengembangkan dan mendistribusikan Android. OHA adalah grup dari beberapa perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang menjadikan Android sebagai perangkat lunak andalannya. Tujuan utama mereka adalah mengembangkan teknologi yang secara signifikan akan mengurangi waktu dan biaya pengembangan dan pendistribusian perangkat dan layanan seluler. Perangkat lunak ini telah dirilis di bawah lisensi Apache sebagai lisensi open source gratis [14].

Tidak seperti sistem operasi seluler lainnya seperti Windows Phone atau iOS, aplikasi Android ditulis dalam bahasa Java dan dijalankan dalam Dalvik VM (Virtual Machine). Mesin virtual ini merupakan komponen inti, karena semua aplikasi Android dan kerangka kerja aplikasi dijalankan olehnya [17].

Dukungan luas dari perusahaan besar, terutama Google, menjadikan Android salah satu pesaing terpenting dalam industri ponsel. Dengan kemunculan dan ketersediaan ponsel pintar, pabrikan dapat menyesuaikan sistem sesuai dengan kebutuhan. Namun, kekurangan dari platform ini adalah membutuhkan waktu lama

dalam penyebaran pembaharuan sistem yang terbaru. Butuh beberapa waktu bagi pabrikan untuk bisa mengadaptasi versi Android baru ke perangkat yang sudah muncul di pasaran.

Terlepas dari semua kesulitannya, versi baru muncul sekitar setahun sekali. Pesatnya pengembangan tersebut dipengaruhi oleh banyaknya perusahaan-perusahaan yang bergabung dalam proyek tersebut, baik dari perusahaan perangkat keras maupun perusahaan perangkat lunak. Setiap rilis utama diberi nama dalam urutan abjad dengan nama makanan penutup atau makanan manis. Berikut perkembangan Android saat ini :

1. Android versi 1.0 (*Alpha*)
2. Android versi 1.1 (*Beta*)
3. Android versi 1.5 (*Cupcake*)
4. Android versi 1.6 (*Donut*)
5. Android versi 2.0/2.1 (*Éclair*)
6. Android versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*)
7. Android versi 2.3 (*Gingerbread*)
8. Android versi 3.0/3.1/3.2 (*Honeycomb*)
9. Android versi 4.0 (*ICS: Ice Cream Sandwich*)
10. Android versi 4.1/4.2/4.3 (*Jelly Bean*)
11. Android versi 4.4 (*Kit Kat*)
12. Android versi 5.0 (*Lollipop*)
13. Android versi 6.0 (*Marshmallow*)
14. Android versi 7.0/7.1 (*Nougat*)

15. Android versi 8.0/8.1 (*Oreo*)
16. Android versi 9.0 (*Pie*)
17. Android versi 10 (*Android Q*)
18. Android versi 11 (*Red Velvet Cake*)
19. Android versi 12 (*Snow Cone*)
20. Android 13 (*Tiramisu*) [15].

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini berbasis android. Karena sistem operasi Android bersifat terbuka (*open source*), maka *source code* dapat didapatkan secara gratis sehingga para *developer* dapat mengembangkan, mendistribusikan, dan menyalin perangkat lunak tanpa harus membayar lisensi. Sehingga dapat membantu industri pendidikan untuk membuat aplikasi pembelajaran yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu [19]. Dalam penelitian ini, Android digunakan sebagai sarana belajar yang bertujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar proses pembelajaran dapat diselesaikan tanpa mengenal batas waktu selama siswa mau belajar sendiri [20].

2.4 App Inventor

App Inventor 2 (AI2) adalah aplikasi web *open source* yang awalnya dikembangkan oleh Google dan saat ini dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. *App Inventor* yang dikembangkan oleh MIT adalah sebuah pengembangan pemrograman visual. *App Inventor* memungkinkan pengguna membuat aplikasi untuk sistem operasi seluler Android [21].

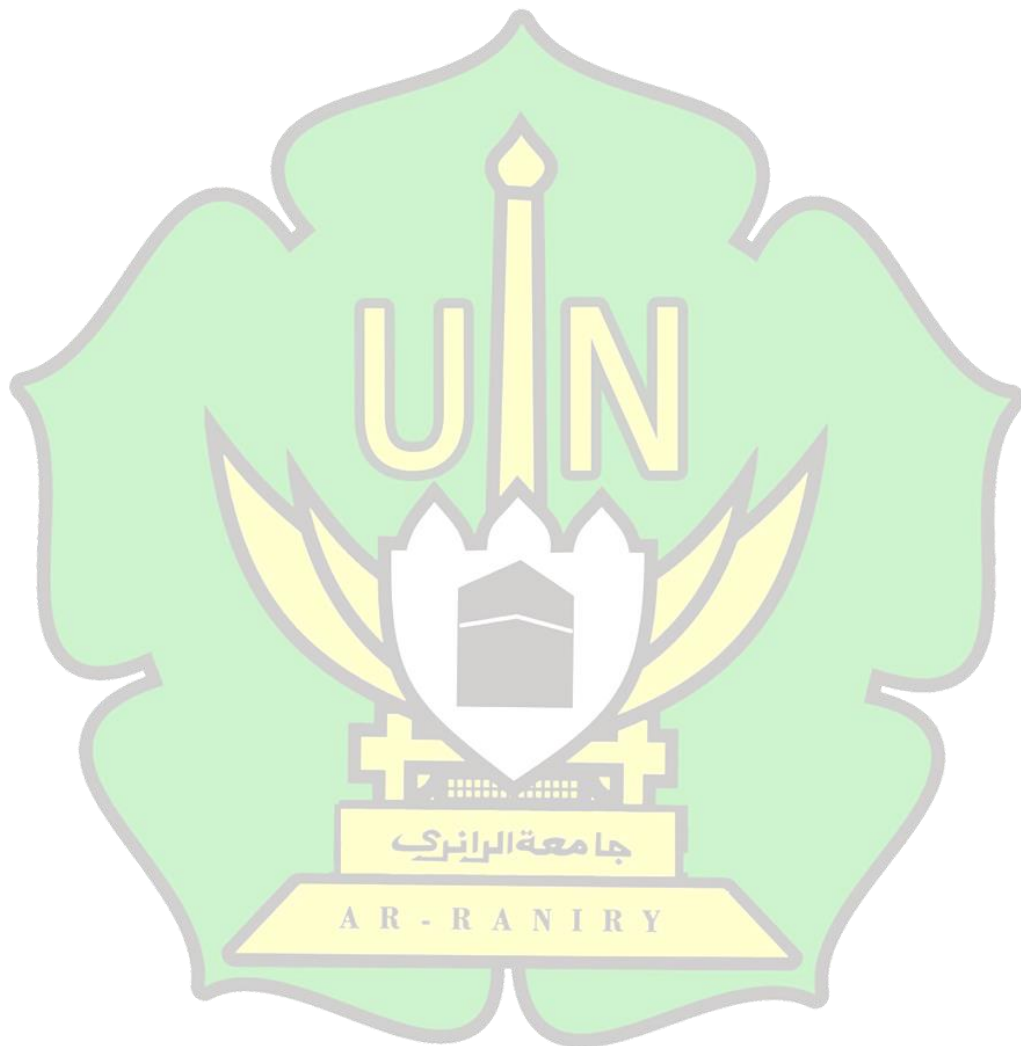
MIT App Inventor adalah pemrograman dan aplikasi inovatif kreasi yang mengubah bahasa pengkodean menjadi blok bangunan visual. Penemu Aplikasi MIT menggunakan pemrograman visual yang disebut Initial Learning Environments (ILE). Ini dikembangkan di Google Labs oleh tim yang dipimpin oleh Hal Abelson dari MIT.

App Inventor adalah sistem baru yang luar biasa dari Google yang memungkinkan aplikasi Android dirancang dan diprogram dengan halaman Web dan interface Java. Tool pada App Inventor memiliki dua bagian tampilan. Tampilan pertama berupa susunan balok-balok yang memberikan tampilan tombol, tampilan kedua berupa perintah pemrograman yang berlaku pada tombol-tombol tersebut [16].

App Inventor adalah alat berbasis cloud, yang artinya dapat kita membuat aplikasi langsung di browser web. Di App Inventor, Menu Desainer dan Editor Blok sekarang berjalan sepenuhnya di browser sehingga bisa kita gunakan tanpa perlu mengunduh apapun di komputer. Cukup mengakses situs web App Inventor untuk bisa menggunakannya. Ketika melakukan pengujian, bisa langsung di perangkat Android. Cukup instal aplikasi MIT App Inventor Companion di ponsel Android. Kemudian buka proyek di App Inventor di web dan kita dapat menguji aplikasi saat sedang membangun Rancang interface pengguna Aplikasi dengan mengatur komponen di dalam dan di luar layar di MIT App Inventor 2 pada menu Designer dan Blocks Editor [22].

App Inventor adalah aplikasi sumber terbuka gratis yang memungkinkan orang dengan tanpa latar belakang pemrograman apa pun dapat membuat sebuah

aplikasi yang bersistem operasi Android. App Inventor menggunakan interface grafis yang memungkinkan pengguna untuk menarik dan melepaskan blok sehingga memudahkan untuk membuat software [23].

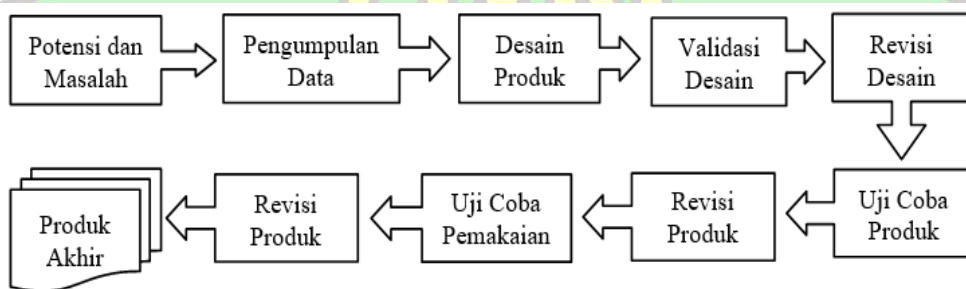


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

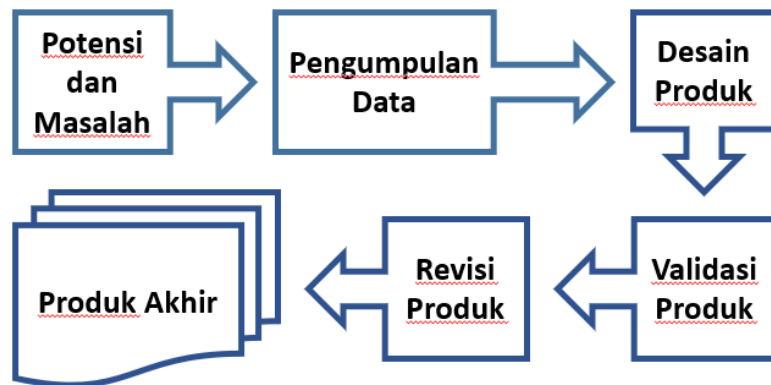
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Model R&D menetapkan langkah-langkah umum yang harus dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk [17]. Langkah-langkah metode *Research and Development* adalah seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Metode R&D

Berdasarkan model pengembangan Research and Development (R & D) di atas yang dipaparkan oleh Sugiyono, peneliti membuat rancangan prosedur pengembangan seperti di atas tetapi sedikit memodifikasi langkah-langkah pengembangan tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti. Langkah langkah pengembangan setelah dimodifikasi sebagai berikut:



Gambar 3.2 Langkah-Langkah Metode Penelitian

3.2 Subyek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian yang terlibat dalam pengembangan ini terdiri dari:

- a. Beberapa ahli materi, yaitu guru/dosen yang kompeten dalam bidang materi ilmu Al-Qur'an terutama dalam ilmu Tajwid.
- b. Beberapa ahli media, yaitu guru/dosen yang kompeten dalam bidang media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis Android.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis Android.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menilai media pembelajaran ini adalah berupa lembar validasi. Kriteria-kriteria yang disebutkan dalam lembar validasi bertujuan untuk menentukan kesesuaian antara media

pembelajaran yang digunakan dengan tujuan penelitian. Data yang dikumpulkan adalah berupa hasil penilaian dari para ahli media dan ahli materi yang didapat dari hasil analisis dengan penerapan statistik deskriptif. Skala penilaian dalam lembar validasi menggunakan skala *Likert* sehingga variabel-variabel penilaian diuraikan menjadi sebuah indikator variabel. Indikator ini kemudian dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan butir-butir instrumen yang berupa pertanyaan maupun berupa pernyataan [18].

Tabel 3.1 Kategori Skor Penilaian pada Lembar Validasi

KATEGORI VALIDITAS	SKOR
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Untuk keefektifan dalam penilaian yang menggunakan skala *Likert*, peneliti menghapus kategori jawaban “Cukup” atau skor penilaian 3. Karena kategori jawaban ini mengandung makna ambigu, apakah lebih condong ke arah baik atau lebih condong ke arah tidak baik, ataupun tidak mengandung makna apapun. Oleh karena demikian, peneliti memodifikasi skala penilaian ini agar memperjelas jawaban validator [18]. Berikut adalah skala *Likert* yang akan digunakan dalam lembar validasi oleh para ahli.

Tabel 3.2 Modifikasi Kategori Skor Penilaian pada Lembar Validasi

KATEGORI VALIDITAS	SKOR
--------------------	------

Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang diterapkan ialah analisis deskriptif yang menggambarkan tingkat validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menganalisis tingkat validitas secara deskriptif maka menggunakan rumus sebagai berikut [19] :

$$Va_1 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Va_2 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Setelah hasil data berupa data persentase didapatkan, kemudian data hasil validitas akan digabungkan dan dihitung kembali dengan tujuan untuk dapat mengetahui nilai rata-rata dari hasil tersebut. Dan data ini yang akan dijadikan sebagai hasil akhir dari validitas media tersebut. Berikut rumus yang digunakan :

$$V = \frac{Va_1 + Va_2}{2}$$

Keterangan :

- V = Validitas Gabungan
- Va_1 = Validitas Ahli Media
- Va_2 = Validitas Ahli Materi
- TSe = Total Skor (hasil validasi dari validator)

TSh = Total Skor Maksimal yang diharapkan

Cara penilaian validitas diatas, berdasarkan pada kriteria:

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Validitas Media

NO	PERSENTASE PENCAPAIAN	KLASIFIKASI VALIDITAS/KELAYAKAN
1	86% – 100% (A)	Sangat Valid, atau dapat digunakan tanparevisi
2	71% – 85% (B)	Valid, atau dapat digunakan dengan revisi kecil
3	51% – 70% (C)	Kurang Valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	< 50% (D)	Tidak Valid, atau tidak boleh dipergunakan

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen kevalidan adalah berupa lembar validasi produk. Lembar validasi produk digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas bahan pembelajaran berdasarkan penilaian para validator ahli. Lembar validasi produk terbagi menjadi 2, yaitu lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi. Lembar validasi tersebut berupa angket yang terdiri dari 4 alternatif yang menggunakan skala likert diantaranya (1) sangat baik, (2) baik, (3) kurang baik, dan (4) tidak baik . Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi produk yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid. Berikut indikator yang diuraikan untuk lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi [20]:

Tabel 3.4 Lembar Validasi Ahli Materi

NO	ASPEK INDIKATOR YANG DINILAI	DESKRIPSI
1	Penyajian Materi	Kejelasan penyampaian dan kebenaran materi, Materi yang disajikan disusun dengan menarik, Cakupan materi yang disajikan lengkap, Materi yang disajikan aktual/benar, Materi yang disajikan disusun secara runtut, Penyajian Audio sebagai sarana menambah pemahaman, Contoh-contoh yang mendukung isi materi disajikan dengan jelas.
2	Tata Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami, Bahasa yang digunakan komunikatif.
3	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	Media pembelajaran dapat membantu dalam mempelajari materi <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i> , Media pembelajaran mempermudah dalam mempraktekkan contoh bunyi huruf Hijaiyyah yang benar, Media pembelajaran mendukung untuk dapat belajar <i>Makharijul huruf Hijaiyyah</i> secara mandiri.

Tabel 3.5 Lembar Validasi Ahli Media

NO	ASPEK INDIKATOR YANG DINILAI	DESKRIPSI
1	Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah, Media dapat dipasang (<i>instal</i>) dengan mudah, Media yang dikembangkan dapat dibagikan (<i>download</i>) dengan mudah, Navigasi sesuai dengan fungsi yang ditetapkan, Aplikasi dapat dioperasikan dengan lancar.
2	Tampilan Visual	Kemenarikan tampilan desain media pembelajaran, Kerapian tata letak menu pada media, Kerapian teks, gambar dan konten yang disajikan, Pemilihan warna yang digunakan menarik, Pemilihan jenis huruf yang digunakan, Teks terbaca dengan jelas, Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.
3	Integrasi Media	Kecepatan reaksi tombol navigasi saat disentuh, Penyajian gambar yang mendukung isi materi, Penyajian audio yang mendukung isi materi.
4	Manfaat Media	Media dapat mendorong rasa ingin tahu, Media dapat membantu dalam belajar, Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (<i>flexible</i>).

3.6 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang peneliti secara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan penelitian. Merujuk pada tahap pengembangan R&D yang sudah di modifikasi di atas, maka tahap pengembangan produk terdiri dari Potensi Masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi Produk, Revisi Produk dan Produk Akhir.

1. Potensi dan Masalah

Teknik yang peneliti terapkan dalam melihat dan menemukan potensi dan masalah dalam penelitian ini adalah dengan melakukan kajian pustaka terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang relevan terhadap judul penelitian ini serta dengan menghubungkannya dengan kondisi lapangan yang dihadapi oleh lembaga pendidikan al-qur'an terkait kemampuan peserta didiknya dalam membaca alquran dari segi *Makharijul* huruf sehingga dapat menyesuaikan dengan media pembelajaran akan akan dikembangkan.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah telah terjabar sepenuhnya, maka data-data yang telah ditemukan akan dikumpulkan sebagai bahan acuan dalam pengembangan produk media pembelajaran yang akan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar dapat menjadi sebuah media yang dapat mendukung pembelajaran.

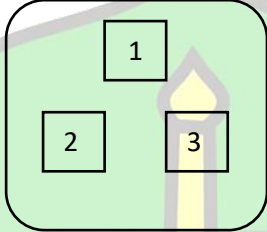
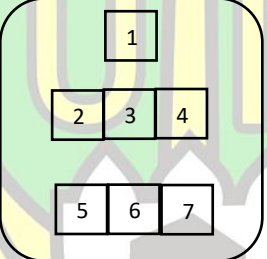
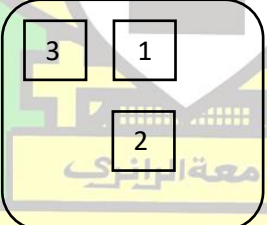
3. Desain Produk

Tahap ini adalah tahap perancangan media pembelajaran, dalam hal

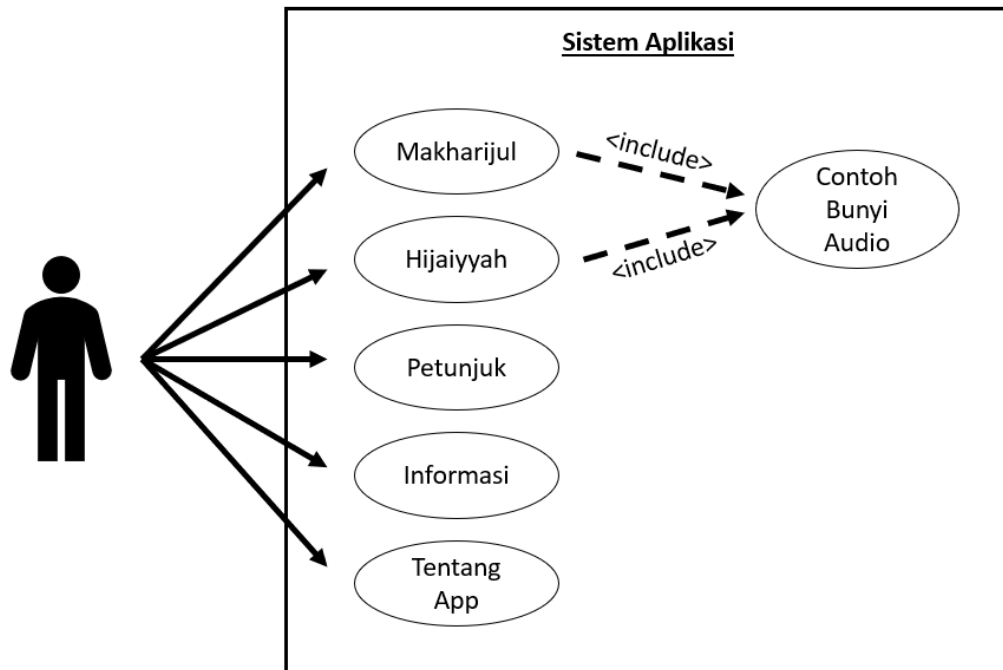
ini peneliti menyediakan perancangan story board, use case diagram dan gambaran rancangan interface (antarmuka) yang akan peneliti kembangkan.

a. Perancangan Story Board

Tabel 3.6 Rancangan Story Board

Tahap	Tampilan	Keterangan
Awal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kata Pengantar 2. Keluar 3. Beranda
Isi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Aplikasi 2. <i>Makharijul Huruf</i> 3. Logo Aplikasi 4. Huruf <i>Hijaiyyah</i> 5. Informasi Aplikasi 6. Tentang <i>Developer</i> 7. Bantuan Penggunaan
Akhir		<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Menu 2. Isi 3. Ke Menu Beranda

b. Use Case Diagram Aplikasi





Gambar 3.3 Use Case Diagram

c. Perancangan Interface (Tatap Muka)

1) Rancangan Tampilan Pembukaan

Dibawah ini adalah gambaran tampilan awal aplikasi. Terdapat dua tombol yang dapat dipilih untuk menentukan halaman berikutnya :








-  Tombol Beranda yang akan mengarahkan ke Menu Utama
-  Tombol Keluar untuk keluar dari Aplikasi



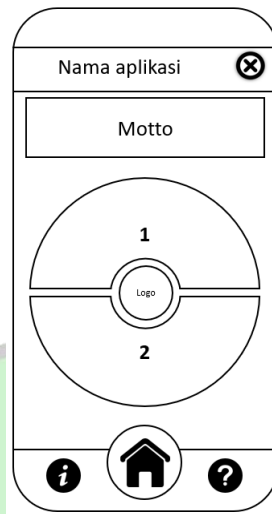
Gambar 3.4 Tampilan Pembukaan

2) Rancangan Tampilan Menu Beranda

Dibawah ini adalah gambaran tampilan Menu Beranda yang berisi tentang menu-menu utama aplikasi. Terdapat 7 tombol yang dapat dipilih untuk masuk ke menu selanjutnya :

-  Tombol Keluar untuk keluar dari Aplikasi
-  Tombol untuk mengarahkan ke Menu *Makharijul Huruf Hijaiyyah* 
-  Tombol untuk mengarahkan ke Menu Rangkuman *Makharijul Huruf*
-  Tombol Beranda
-  Tombol Help untuk mengarahkan ke Menu bantuan yang berisi petunjuk tentang penggunaan Aplikasi
-  Tombol Information untuk mengarahkan ke Menu Informasi Aplikasi yang menjelaskan tentang tujuan pembelajaran,

referensi isi materi.

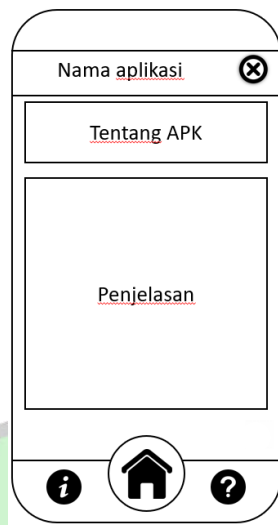


Gambar 3.5 Tampilan Menu Beranda

3) Rancangan Tampilan Menu Information

Dibawah ini adalah gambaran tampilan Menu Information yang berisi tentang tujuan pembelajaran, dan referensi isi materi. Terdapat 4 Tombol yang dapat dipilih. 4 tombol tersebut sudah dijelaskan pada tampilan menu sebelumnya yang memiliki bentuk dan fungsi yang serupa.

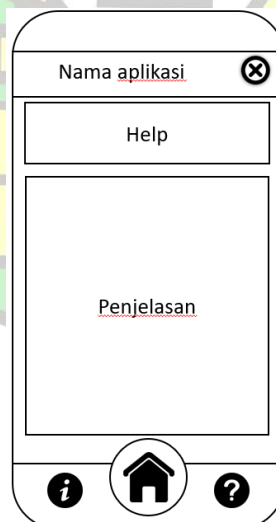
جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y



Gambar 3.6 Tampilan Menu Information

4) Rancangan Tampilan Menu Help

Dibawah ini adalah gambaran tampilan Menu Help yang berisi tentang petunjuk penggunaan Aplikasi. Terdapat 4 Tombol yang dapat dipilih yang bentuk dan fungsinya sama seperti yang sudah dijelaskan pada tampilan-tampilan di atas.



Gambar 3.7 Tampilan Menu Help

5) Rancangan Tampilan Menu *Makharijul Huruf Hijaiyyah*


Berikut ini adalah tampilan menu tombol 1 (*Makharijul Huruf*) yang berisi dari kumpulan huruf-huruf *Hijaiyyah* yang terdiri dari 28 Huruf yang dimulai dari huruf $\text{أ} - \text{ي}$. Setiap tombol huruf *Hijaiyyah* akan mengarah ke Menu Penjelasan *Makharijul Huruf Hijaiyyah*.




Gambar 3.8 Tampilan Menu Makharijul Huruf

6) Rancangan Tampilan Menu Penjelasan *Makharijul Huruf Hijaiyyah*.


Pada tampilan dibawah ini adalah gambaran tampilan Menu Penjelasan *Makharijul Huruf Hijaiyyah*. Dalam menu ini berisi tentang penjelasan detail terhadap Nama Huruf, Bentuk Huruf, Penjelasan tempat keluar huruf, Gambar letak huruf, Shifat huruf serta contoh rekaman suara huruf *Hijaiyyah* yang berharakat ketika tombol huruf *Hijaiyyah* yang berbaris di tekan. Sebagai berikut :

-  Tombol Contoh Huruf *Hijaiyyah* yang berbaris atas (Fathah) yang akan mengeluarkan contoh suara ketika di


tekan : Aa

-  Tombol Contoh Huruf *Hijaiyyah* yang berbaris bawah (Kasroh) yang akan mengeluarkan contoh suara ketika di


tekan : Ii

-  Tombol Contoh Huruf *Hijaiyyah* yang berbaris bengkok (Dhommah) yang akan mengeluarkan contoh suara ketika

di tekan : Uu

-  Tombol Contoh Huruf *Hijaiyyah* yang berbaris mati (Sukun) yang akan mengeluarkan contoh suara ketika di

tekan : Aa'

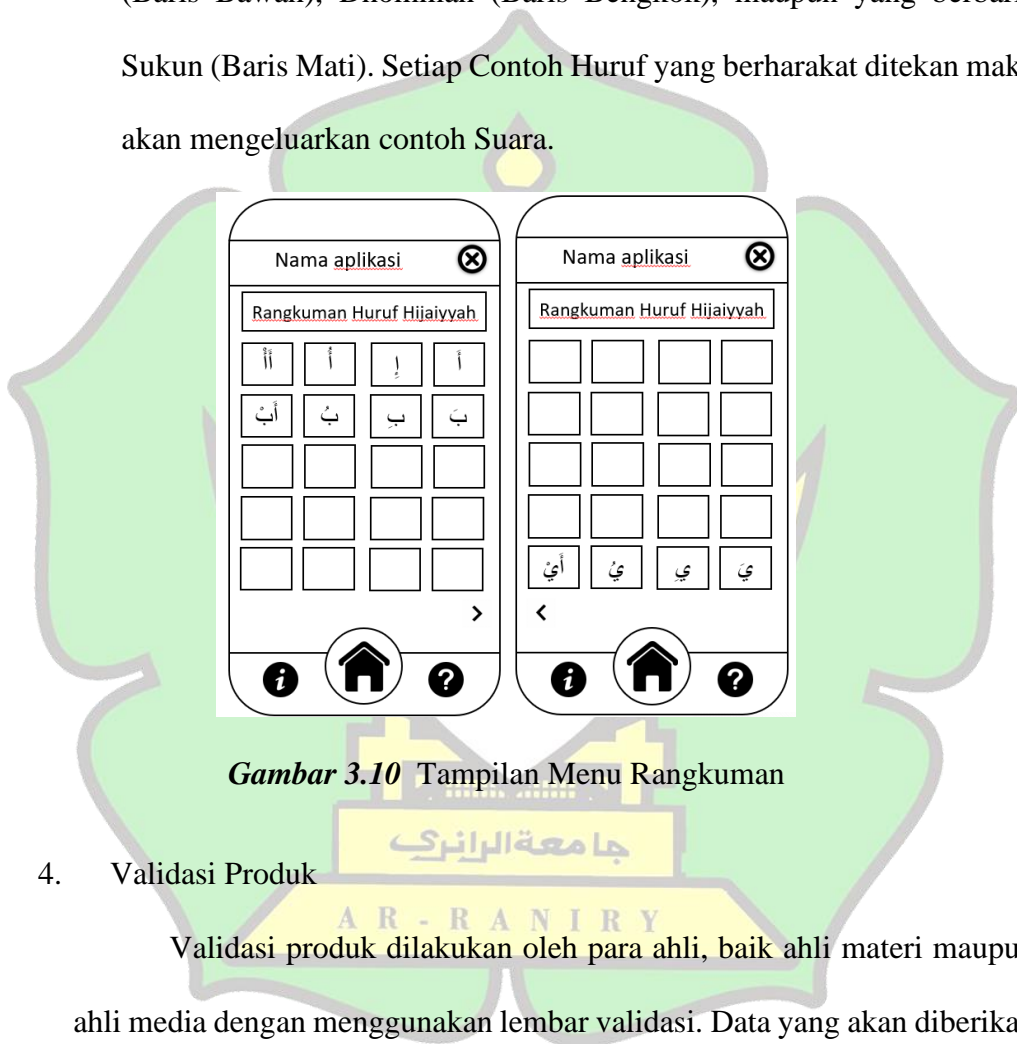
-  Tombol yang akan mengarahkan kembali ke Menu *Makharijul Huruf Hijaiyyah*



Gambar 3.9 Tampilan Menu Penjelasan Makharijul Huruf

7) Rancangan Tampilan Menu Rangkuman *Makharijul Huruf Hijaiyyah*.

Berikut ini adalah Menu yang menampilkan kumpulan-kumpulan contoh huruf-huruf *Hijaiyyah* yang masing masing berharakat (Memiliki Baris). Baik yang berharakat Fathah (Baris Atas), Kasroh (Baris Bawah), Dhommah (Baris Bengkok), maupun yang berbaris Sukun (Baris Mati). Setiap Contoh Huruf yang berharakat ditekan maka akan mengeluarkan contoh Suara.



Gambar 3.10 Tampilan Menu Rangkuman

4. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh para ahli, baik ahli materi maupun ahli media dengan menggunakan lembar validasi. Data yang akan diberikan nanti dapat menjadi bahan rujukan atas kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Informasi yang didapatkan adalah berupa kelebihan dan kelemahan produk media pembelajaran. Informasi yang berupa kelemahan produk akan diupayakan untuk diperbaiki sehingga dapat menjadi sebuah produk yang

layak digunakan.

5. Revisi Produk

Setelah dilakukan tahap validasi produk, maka data-data yang didapatkan dari para ahli yang menunjukkan kelemahan produk akan diperbaiki sebagai upaya untuk mencapai sebuah media pembelajaran yang sudah teruji kevalidannya.

6. Produk Akhir

Setelah melewati tahap validasi dari para ahli dan kemudian tahap revisi produk. Maka akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis android yang sudah teruji kelayakannya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahap penelitian sebagai berikut:

4.1.1 Potensi dan Masalah

Teknik yang peneliti terapkan dalam melihat dan menemukan potensi dan masalah dalam penelitian ini adalah dengan melakukan kajian pustaka terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang relevan terhadap judul penelitian ini serta dengan menghubungkannya dengan kondisi lapangan yang dihadapi oleh lembaga pendidikan Al-qur'an setempat.

Dalam sebuah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mahasiswi Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar dalam menganalisis pelafalan bunyi huruf Hijaiyyah berdasarkan Makharijul huruf pada salah satu sekolah SMA di Makassar, menunjukkan hasil bahwa jumlah keseluruhan kesalahan pelafalan bunyi huruf Hijaiyyah pada kelas X SMA tersebut adalah 600 kesalahan dengan kesalahan terbanyak pada salah satu tempat Makharijul huruf di daerah Al-Halq (tenggorokan). Hal ini menunjukkan juga bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an mereka masih tergolong rendah mengingat pelafalan huruf Hijaiyyah saja masih terjadi banyak kesalahan [4].

Data diatas didukung oleh hasil observasi langsung peneliti pada Ma'had Al-Jami'ah UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Ma'had Al-Jami'ah UIN Ar-Raniry yaitu

sebuah lembaga pelayanan, pembinaan, pengembangan akademik dan karakter mahasiswa dengan sistem pengelolaan asrama yang berbasis pesantren yang dikhususkan untuk mahasiswa dan mahasiswi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sebagai sebuah upaya untuk pembentukan karakter, penguatan dasar-dasar dan wawasan keislaman, pembinaan dan pengembangan Tahsin dan Tahfidz Al-Qur'an serta kemampuan berbahasa asing (Arab dan Inggris).

Dalam pendaftaran Ma'had Al-Jami'ah yang diwajibkan bagi seluruh Mahasiswa/i UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dilakukan beberapa tes ujian, salah satunya adalah tes ujian Al-Qur'an. Pada hasil Placement Tes Al-Qur'an, menunjukkan hasil dari 4143 peserta yang mendaftar tes, 43% dinyatakan tidak lulus tes Al-Qur'an. Hal ini juga menunjukkan bahwa hampir setengah dari mereka masih kurang dalam membaca Al-Qur'an. Ini merupakan sebuah hal yang sangat disayangkan mengingat usia mereka yang sudah beranjak dewasa tapi kemampuan mereka masih kurang dalam membaca Al-Qur'an [21].

Oleh karenanya, peneliti melihat adanya potensi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Al-Qur'an yang diharapkan dapat membantu para peserta didik dari berbagai tingkatan pendidikan untuk dapat mempelajari, memperbaiki, dan membaguskan bacaan Al-Qur'an dari segi pembelajaran Makharijul (tempat-tempat keluar) Huruf Hijaiyyah.

4.1.2 Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah telah terjabar sepenuhnya, maka data-data yang telah ditemukan akan dikumpulkan sebagai bahan acuan dalam pengembangan produk media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi solusi dalam masalah

yang sedang dihadapi.

Untuk mendukung dalam pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an ini. Peneliti melakukan observasi langsung pada sebuah lembaga pendidikan Al-Qur'an, TPQ Al-Murtadha Rukoh. Dari hasil wawancara dengan ustadz dan ustadzah pada TPQ tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwasanya di TPQ tersebut masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan bantuan media cetak buku Iqro', media gambar, dan papan tulis. Dengan pembelajaran berlangsung selama tiga hari dalam seminggu yaitu pada hari Senin, Rabu, dan Jum'at.

Oleh karena jadwal pembelajaran di TPQ yang terbatas yang diselingi dengan hari libur. Maka diharapkan adanya sebuah media pembelajaran Al-Qur'an yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam mengisi hari liburnya yang bisa dipelajari secara mandiri agar mendukung peserta didik lebih cepat dalam memahami ilmu Al-Qur'an khususnya pada materi Makharijul (tempat-tempat keluar) huruf Hijaiyyah.

4.1.3 Desain Produk

Pada perancangan media pembelajaran, peneliti menggunakan MIT App Inventor untuk merancang media pembelajaran dalam bentuk aplikasi. Kemudian didukung dengan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop untuk mengedit beberapa gambar yang akan di masukkan ke dalam media pembelajaran dan beberapa perangkat lunak lainnya seperti Microsoft Power Point, MUI Audio Recorder, Aspose Audio Cutter dan HTML Editor sebagai pembuat atribut tambahan pada aplikasi.

Dalam rancangan aplikasi, terdiri dari beberapa layar, yaitu layar pembuka dan layar utama/beranda. Pada layar utama/beranda terdapat beberapa pilihan menu, yang terdiri dari dua menu utama dan tiga menu pendukung. Dua menu utama tersebut adalah menu Makharijul dan menu Hijaiyyah. Menu Makharijul adalah menu yang menampilkan penjelasan dari tempat-tempat keluar huruf dari 28 huruf Hijaiyyah beserta contoh bunyinya. Pada menu ini terdiri dari 29 layar.

Kemudian menu Hijaiyyah adalah menu yang menampilkan rangkuman dari contoh-contoh bunyi huruf Hijaiyyah yang dimana tiap contoh huruf Hijaiyyah terdapat empat baris (harakat) yang berbeda. Oleh karena-nya, terdapat 112 tombol contoh bunyi huruf Hijaiyyah yang bisa dioperasikan yang tersaji dalam satu layar gulir. Selanjutnya tiga menu pendukung yang terdiri dari menu Informasi Aplikasi, menu bantuan penggunaan dan menu Utama/Beranda. Masing-masing terdiri dari satu layar.

Terkait materi dari media pembelajaran. Peneliti mengambil isi materi dari sebuah kitab tajwid bahasa arab yang berjudul شرح تحفة الأطفال (*Syarah Tuhfat Al Athfâl*) karangan Syeikh Sulaimân bin Husaîn Al-Jumzûriy yang merupakan sebuah kitab tajwid yang populer di pesantren-pesantren Indonesia.

4.1.4 Validasi Produk

4.1.4.1 Validasi Media Pembelajaran

Setelah produk media pembelajaran dikembangkan, maka dilakukan validasi oleh para validator baik dari validator ahli materi maupun validator ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian berupa lembar validasi angket yang menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 4 alternatif pilihan jawaban

yaitu (1) sangat baik, (2) baik, (3) kurang baik, dan (4) tidak baik. Untuk validasi media terdapat 2 validator yaitu Bapak Khairan AR, M.Kom dan Bapak Mulkan Fadhli, M.T yang keduanya merupakan dosen pada Fakultas Saintek Prodi Teknologi Informasi di UIN Ar-Raniry.

Sedangkan untuk validasi materi, peneliti melakukan observasi ke berbagai lembaga pendidikan Al-Qur'an yang menggunakan referensi kitab tajwid yang sama dengan kitab yang peneliti jadikan sebagai referensi sumber materi pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Alhasil, peneliti menemukan 4 lembaga pendidikan yang akan peneliti jadikan sebagai tempat untuk melakukan validasi materi. Tempat-tempat tersebut yaitu Ma'had Tahfidz Lamseupeung, Rumah Tahfidz Al-Qur'an Lingkar Kampus, TPQ Masya dan SD Tsaqafah Islamiyyah serta seorang dosen senior bahasa arab Pascasarjana UIN Ar-Raniry bapak Dr. Moch Fajarul Falah, M.A. Jadi total keseluruhan para validator adalah 2 validator media dan 5 validator materi.

Untuk validasi materi di Ma'had Tahfidz Lamseupeung, validasi dilakukan langsung oleh Mudir Ma'had Ustadz M. Hanif Taufiq, Lc., M.Pd. Beliau menyatakan aplikasi ini sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam belajar Makharijul huruf. Tidak hanya memberi penjelasan terhadap Makharijul huruf Hijaiyyah disertai gambar, aplikasi juga mendukung audio yang dapat diputar berulang-ulang sehingga mempercepat dalam belajar melafalkan bunyi huruf hijaiyyah yang benar. Beliau sedikit memberi saran pada tulisan latin yang berasal dari bahasa arab agar sekiranya untuk bisa mengikuti pedoman transliterasi arab-indonesia demi menjaga pelafalan yang benar sesuai

bahasa asalnya.

Kemudian pada validasi materi di Rumah Tahfidz Al-Qur'an Lingkar Kampus, validasi dilakukan oleh Direktur RTQ Ustadz Aulia Agustiar, M.Pd. Beliau menilai media pembelajaran ini sangat membantu dalam belajar Al-Qur'an terkhusus pada pembahasan materi Huruf Hijaiyyah.

Validasi materi selanjutnya dilakukan pada SD Tsaqafah Islamiyyah. Validasi dilakukan oleh bapak Husaini, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDTI. Beliau sangat antusias akan adanya media pembelajaran ini dan beliau mengharapkan media pembelajaran ini dapat diaplikasikan di sekolahnya sebagai media bantu ajar dalam pelajaran Tahsin di sekolah tersebut.

Selanjutnya validasi materi dilakukan di sebuah Tempat Pembelajaran Al-Qur'an, TPQ Masya. Yang menjadi validator pada media pembelajaran ini adalah Kabag Pengajaran Ustazah Dewi Susanti, S.Pd.I., M.Pd. Beliau mengatakan penyajian materi sangat bagus, adanya audio sangat membantu dalam mempelajari bunyi huruf sesuai dengan makhrajnya (tempat keluar huruf Hijaiyyah). Namun, dalam pelafalan bunyi audio sebaiknya jangan terlalu ditekan karena akan terdengar panjang bacaan hurufnya seolah-olah ada Mad (pemanjang) di depan huruf tersebut. Padahal huruf yang disajikan sebagai contoh audio adalah huruf tunggal yang berharakat (berbaris) saja.

Validasi materi terakhir dilakukan oleh dosen bahasa arab Pascasarjana UIN Ar-Raniry bapak Dr. Moch Fajarul Falah, M.A. Beliau sangat mendukung akan adanya media pembelajaran ini, bahkan beliau menyarankan variasi media pembelajaran Al-Qur'an yang lebih canggih seperti adanya fitur menilai bacaan



secara otomatis oleh aplikasi. Kemudian beliau sedikit mengoreksi pada pengucapan beberapa huruf seperti huruf qolqolah.

Untuk penjelasan lebih jelas terhadap saran dan kritik dari para validator baik validator media maupun materi, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1 Saran Validator

RANCANGAN AWAL	SARAN
	Tambah layar <i>Loading</i>
 <p>The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there's a status bar with the time 0:57, 4.7KB/s, and signal strength. Below that, a decorative header with Arabic calligraphy 'الْحِجَاءُ' and 'welcome!'. A central text box contains the app title 'Al-Hijaa' and a description in Indonesian: 'App sudah sebuah aplikasi pembelajaran Al-Qur'an yang membahas tentang bagaimana cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar yang dimulai dari pengenalan huruf-huruf Hijaiyah, Tempat-tempat keluar huruf Hijaiyah serta sifat-sifat yang dimiliki oleh setiap huruf Hijaiyah.' Below the text box are two circular icons: a door and a house. At the bottom, there's a navigation bar with the text 'AR-RANIRY'.</p>	<p>Menu Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan tulisan di bawah tombol untuk Tombol Beranda dan Tombol Keluar agar lebih memahamkan • Perjelas <i>icon</i> tombol-nya agar terlihat seperti tombol bukan terlihat seperti gambar • Hilangkan baris tebal pada bar atas • <i>Background</i> layar sedikit di buramkan

	<h3>Menu Beranda</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Hilangkan baris tebal pada bar atas • Hapus tombol X pada bar atas • Nama Aplikasi berada di tengah • Tombol Home menjadi Menu <i>Developer</i> • Perjelas <i>icon</i> tombol-nya agar terlihat seperti tombol bukan terlihat seperti gambar • Warna Tombol bar bawah diganti karena terlihat menyatu dengan warna <i>Background</i> bar bawah
	<h3>Menu Makharijul</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Bar bawah dihapus saja • Tombol-tombol huruf sedikit dipadatkan kebawah untuk memenuhi layar

 <p>1:50 0,4KB/d</p> <p>← Tentang App</p> <p>AL_Hijqqa الحجاء</p> <p>Adalah sebuah aplikasi android ilmu Al-Qur'an yang berfokus pada pembahasan Huruf Hijaiyyah. Dalam aplikasi ini menjelaskan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Huruf Hijaiyyah - Makharijul Huruf Hijaiyyah (Tempat-tempat Keluar Huruf Hijaiyyah) - Contoh Bunyi Huruf Hijaiyyah <p>Sumber isi materi aplikasi ini adalah berasal dari sebuah kitab tajwid berbahasa Arab yang berjudul :</p> <p>(Syarah Tuhfatul Athfal شرح تحفة الأطفال)</p> <p>Karangan Syaikh Sulaiman bin Husaini Al-Jumzuriy yang merupakan salah satu ahli ilmu Al-Qur'an pada masanya.</p> <p>Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi bantuan bagi para penuntut ilmu Al-Qur'an dalam melafalkan bacaan huruf Hijaiyyah dengan baik dan benar sesuai dengan kaedah ilmu Al-Qur'an. Tentunya ilmu ini tidak dipelajari secara Mandiri tanpa ada guru. Harus ada guru dalam mempelajari ilmu Al-Qur'an ini dengan mendengarkan bacaan-nya secara taqai kepada guru yang tsiqah, amanah dan bersnad sehingga mendapatkan keberkahan akan ilmunya.</p> <p>بارك الله فيكم</p>	<p>Menu tentang App</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan rata kiri-kanan • Tulisan latin dari bahasa arab ditulis sesuai pedoman transliterasi arab-indonesia
 <p>10:38 2,1KB/d</p> <p>← Bantuan</p> <p>MENU : Tempat-tempat Keluar Huruf Hijaiyyah</p> <p>MENU : Contoh Bunyi-bunyi Huruf Hijaiyyah</p> <p>MAKHARIJUL</p> <p>MENU : Bantuan Penggunaan Aplikasi</p> <p>HIJAIYYAH</p> <p>i Home ?</p>	<p>Menu Bantuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama menu di ubah menjadi Menu Petunjuk

4.1.4.2 Analisis Validasi Media Pembelajaran

Hasil dari data ini didapatkan dari lembaran kuisioner yang telah diisi oleh para validator. Terdapat 7 kuisioner yang telah peneliti kumpulkan yang terdiri dari 2 kuisioner dari ahli media dan 5 kuisioner dari ahli materi. Adapun hasil dari gabungan data dari para validator tersebut bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Validator

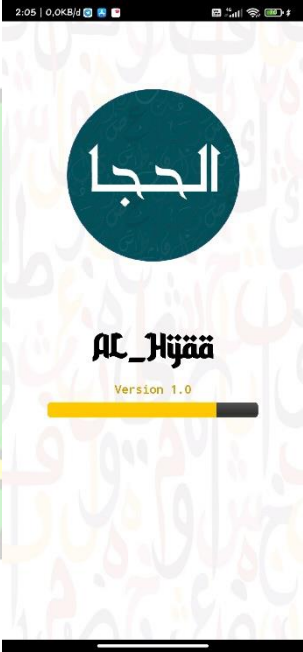
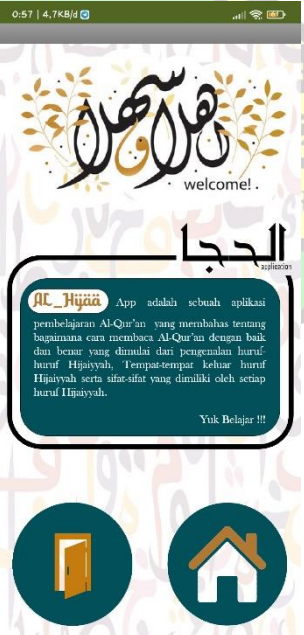
VALIDATOR	SKOR	%	KATEGORI	KET
Ahli Materi	46,6	97,1%	Sangat Layak	A
Ahli Media	63	87,5%	Sangat Layak	A
Hasil Analisis Data	54,8	91,3%	Sangat Layak	A

Berdasarkan hasil data gabungan dari para ahli materi dan media, mendapatkan hasil validasi terhadap aplikasi sebesar 91,3% yang menunjukkan bahwa aplikasi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Data ahli materi didapatkan dari gabungan dari 5 validator materi dan data ahli media didapatkan dari gabungan 2 hasil validasi media.

4.1.5 Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk dari para validator, terdapat beberapa evaluasi dan revisi yang harus dilakukan agar media pembelajaran dikatakan sangat layak, sesuai dengan hasil yang sudah didapatkan. Adapun revisi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Revisi Produk

NO	RANCANGAN AWAL	SARAN
1	<p style="text-align: center;">HASIL REVISI</p> 	<p>Tambahan layar <i>Loading</i></p>
2		<p>Menu Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan tulisan di bawah tombol untuk Tombol Beranda dan Tombol Keluar agar lebih memahamkan • Perjelas <i>icon</i> tombol-nya agar terlihat seperti tombol bukan terlihat seperti gambar • Hilangkan baris tebal pada bar atas • <i>Background</i> layar sedikit di buramkan

HASIL REVISI



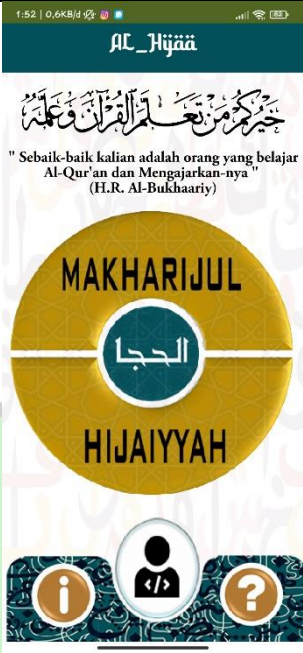
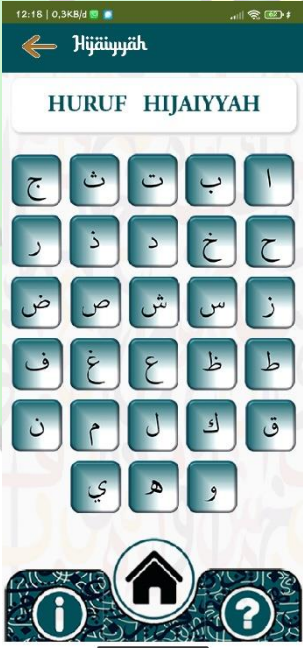
3

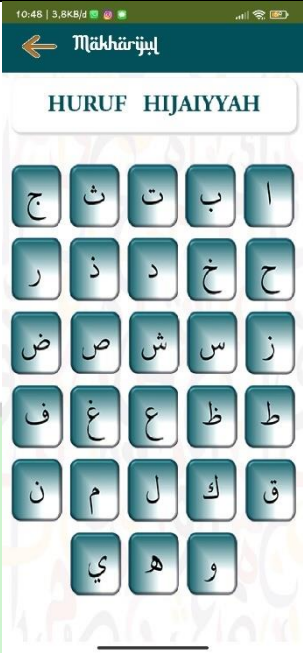





Menu Beranda

- Hilangkan baris tebal pada bar atas
- Hapus tombol X pada bar atas
- Nama Aplikasi berada di tengah
- Tombol Home menjadi Menu *Developer*
- Perjelas *icon* tombol-nya agar terlihat seperti tombol bukan terlihat seperti gambar
- Warna Tombol bar bawah diganti karena terlihat menyatu dengan warna *Background* bar bawah

HASIL REVISI

	
<p>4</p>	<div data-bbox="483 1064 786 1709">  </div> <div data-bbox="858 996 1327 1272"> <p>Menu Makharijul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bar bawah dihapus saja • Tombol-tombol huruf sedikit dipadatkan kebawah untuk memenuhi layar </div>
<p>HASIL REVISI</p>	

		
<p>5</p>		<p>Menu tentang App</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan rata kiri-kanan • Tulisan latin dari bahasa arab ditulis sesuai pedoman transliterasi arab-indonesia
<p>HASIL REVISI</p>		


		
<p>6</p>		<p>Menu Bantuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama menu di ubah menjadi Menu Petunjuk
<p>HASIL REVISI</p>		

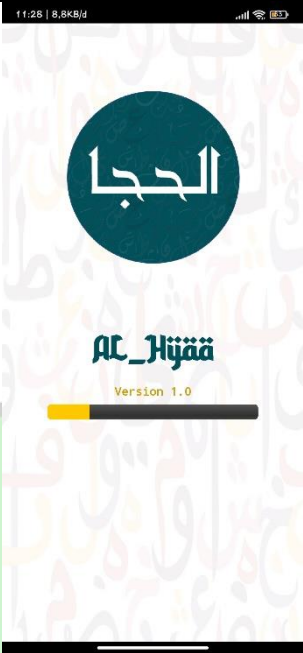



4.1.6 Produk Akhir



Tahap ini adalah tahap terakhir setelah sebelumnya dilakukan validasi produk dan revisi produk. Berikut adalah tampilan media pembelajaran aplikasi *Makharijul Huruf Hijaiyyah* yang bernama “ *AL_Hijaa* “ yang sudah teruji kevalidannya dengan skor 91,3% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 0.4 Tampilan Produk Akhir

NO	TAMPILAN APLIKASI
1	Desain LOGO Aplikasi 
2	Tampilan Menu <i>Loading</i>

	
<p>3</p>	<p>Tampilan Menu Pembukaan</p> 
<p>3</p>	<p>Tampilan Menu Beranda</p>

	
4	<p style="text-align: center;">Tampilan Menu Makharijul</p> 
5	<p style="text-align: center;">Tampilan Menu Hijaiyyah</p>

	
6	<p style="text-align: center;">Tampilan Menu Informasi</p>  <p style="text-align: center;">Tentang App</p> <p style="text-align: center;">AL_Hijaa الْحجَاء</p> <p>Adalah sebuah aplikasi android ilmu Al-Qur'an yang berfokus pada pembahasan Huruf Hijaiyyah. Dalam aplikasi ini menjelaskan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Huruf Hijaiyyah * Makharijul Huruf Hijaiyyah (Tempat-tempat Keluar Huruf Hijaiyyah) * Contoh Bunyi Huruf Hijaiyyah <p>Sumber materi aplikasi ini berasal dari sebuah kitab tajwid berbahasa Arab yang berjudul :</p> <p style="text-align: center;">شرح تحفة الاطفال (Syarah Tuhfat Al Athfal)</p> <p>Karangan Syeikh Sulaiman bin Husain Al-Jumzuriy yang merupakan salah satu ahli ilmu Al-Qur'an pada masanya. Beliau telah berguru pada banyak Syeikh dari daerah Thantha (Mesir) dan mengambil sanad Qir'ah dan Tajwid pada Syeikh An -Nur Al-Mihy Rahimahullah.</p> <p style="text-align: center;">Aplikasi ini diharapkan bisa</p>
7	<p style="text-align: center;">Tampilan Menu Bantuan</p>



Tampilan Menu *Developer*

8



4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Makharijul* huruf Hijaiyyah berbasis android ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dalam penelitiannya yang terdiri dari 6 langkah proses penelitian yaitu : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan terakhir adalah produk akhir. Media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah sebuah media pembelajaran yang hanya fokus pada pembahasan tempat-tempat keluar huruf Hijaiyyah (*Makhrāj*) yang berbasis android yaitu berupa sebuah aplikasi yang dapat di *instal* pada sistem operasi Android.

Dalam pengembangan media pembelajaran menjadi sebuah aplikasi, peneliti menggunakan bantuan MIT App Inventor yang merupakan sebuah pengembang pemrograman visual yang berbasis web open source berupa block programming yang dapat membantu dalam membuat aplikasi sistem operasi seluler Android. Serta dibantu dengan beberapa software lainnya seperti Microsoft Power Point, MUI Audio Recorder, Aspose Audio Cutter dan HTML Editor.

Untuk menunjukkan kelayakan aplikasi sehingga bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang valid. Peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli dengan menguji kelayakan media yang dikembangkan dan kelayakan materi yang disajikan. Oleh karena tersebut, peneliti melakukan validasi media kepada dua orang dosen saintek prodi Teknologi Informasi yang paham terhadap media aplikasi dan melakukan validasi materi kepada beberapa tempat pembelajaran Al-Qur'an yang menggunakan sumber referensi yang sama dengan sumber referensi materi pada aplikasi yang peneliti kembangkan. Lembaga-lembaga pendidikan tersebut

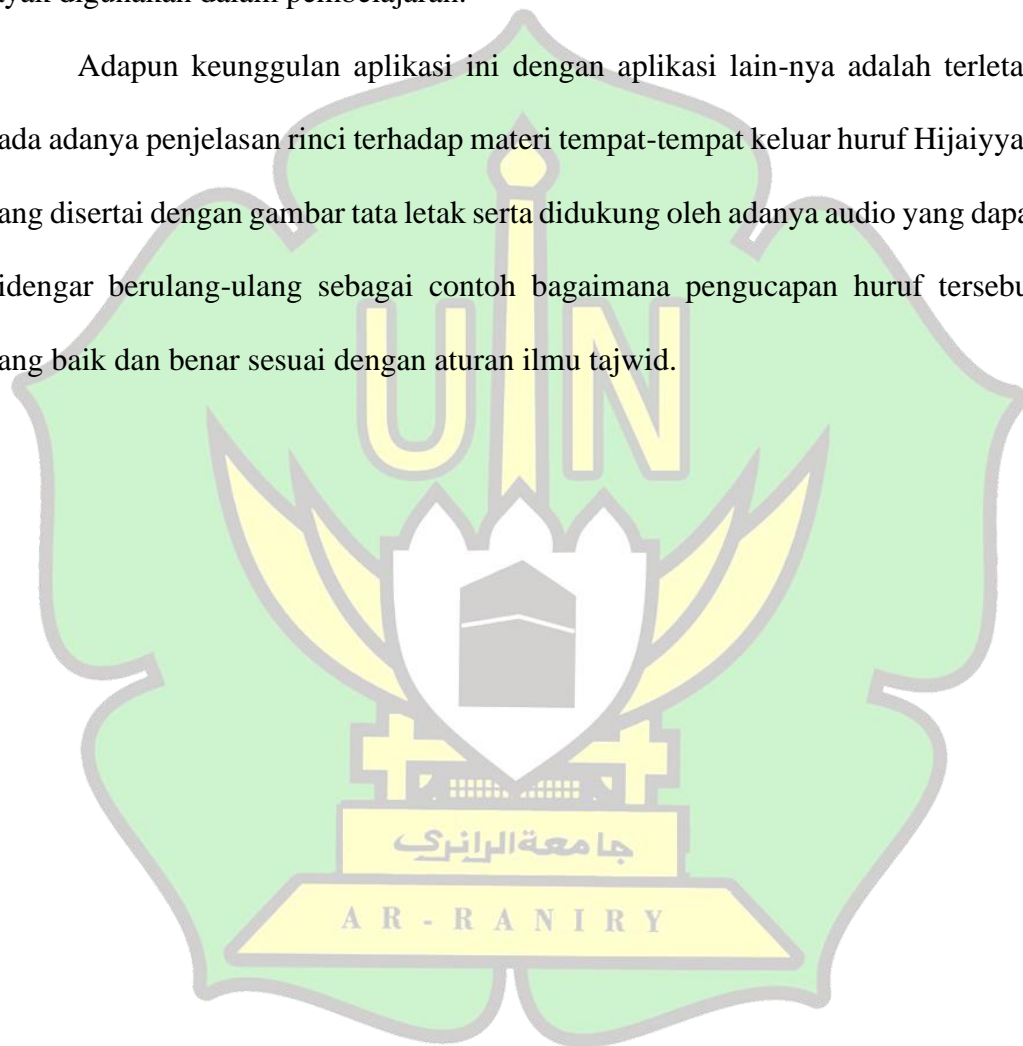
adalah Ma'had Tahfidz Lamseupeung, Rumah Tahfidz Al-Qur'an Lingkar Kampus, TPQ Masya dan SD Tsaqafah Islamiyyah. Serta dengan meminta kesediaan seorang dosen senior bahasa arab pascasarjana UIN Ar-Raniry sebagai validator ahli materi pada aplikasi yang sedang dikembangkan.

Proses validasi oleh para ahli menggunakan 1 bendel kuesioner yang berupa skala likert dengan alternatif pilihan jawaban yaitu (1) sangat baik, (2) baik, (3) kurang baik, dan (4) tidak baik. Setelah data validasi dikumpulkan lalu dilakukan analisis data, maka mendapatkan hasil validasi dari setiap validator adalah (1) Validasi media oleh bapak Khairan AR, M.Kom mendapatkan perolehan nilai 100% dengan kriteria sangat layak; (2) Validasi media oleh Bapak Mulkan Fadhli, M.T memperoleh nilai 75% dengan kriteria layak; (3) Validasi materi oleh Bapak Dr. Moch Fajarul Falah, M.A mendapatkan skor sebesar 97,9 % dengan kriteria sangat layak; (4) Validasi materi oleh Ustadz M. Hanif Taufiq, Lc., M.Pd dengan nilai 100% dengan kriteria sangat layak; (5) Validasi materi oleh Ustadz Aulia Agustiar, M.Pd mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 100%; (6) Validasi materi oleh bapak Husaini, M.Pd mendapatkan perolehan nilai sebesar 100% dengan tingkat kelayakan sangat layak; dan (7) Validasi materi oleh ustazah Dewi Susanti, S.Pd.I., M.Pd memperoleh nilai 87,5% dengan kriteria media pembelajaran sangat layak untuk digunakan.

Selain daripada memberikan nilai pada aplikasi, para validator juga memberikan saran dan perbaikan kecil pada beberapa menu ataupun tampilan layar, diantaranya adalah untuk dapat menambah layar Loading agar semakin menarik, menghapus beberapa tombol yang dirasa tidak efisien penggunaan-nya atau bahkan

terkesan boros tempat, penyesuain warna dan tampilan pada beberapa tombol, penambahan beberapa fitur pada aplikasi, dan merapikan serta melakukan beberapa koreksi pada penggunaan bahasa dan tulisan di dalam aplikasi. Saran dan perbaikan ini semua dituju agar aplikasi yang dikembangkan menjadi aplikasi yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Adapun keunggulan aplikasi ini dengan aplikasi lain-nya adalah terletak pada adanya penjelasan rinci terhadap materi tempat-tempat keluar huruf Hijaiyyah yang disertai dengan gambar tata letak serta didukung oleh adanya audio yang dapat didengar berulang-ulang sebagai contoh bagaimana pengucapan huruf tersebut yang baik dan benar sesuai dengan aturan ilmu tajwid.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun tahapan-tahapan pengembangan yang dilalui dalam proses pengembangan aplikasi android media pembelajaran *Makharijul* huruf Hijaiyyah adalah diawali dengan tahap mencari potensi dan masalah untuk menemukan alasan pengangkatan topik ini menjadi sebuah penelitian, kemudian melakukan pengumpulan data yang terkait, lalu merancang produk media pembelajaran hingga selesai, selanjutnya dilakukan validasi terhadap produk oleh para ahli dan dilakukan revisi produk hingga menjadi sebuah produk yang sudah teruji kevalidannya.

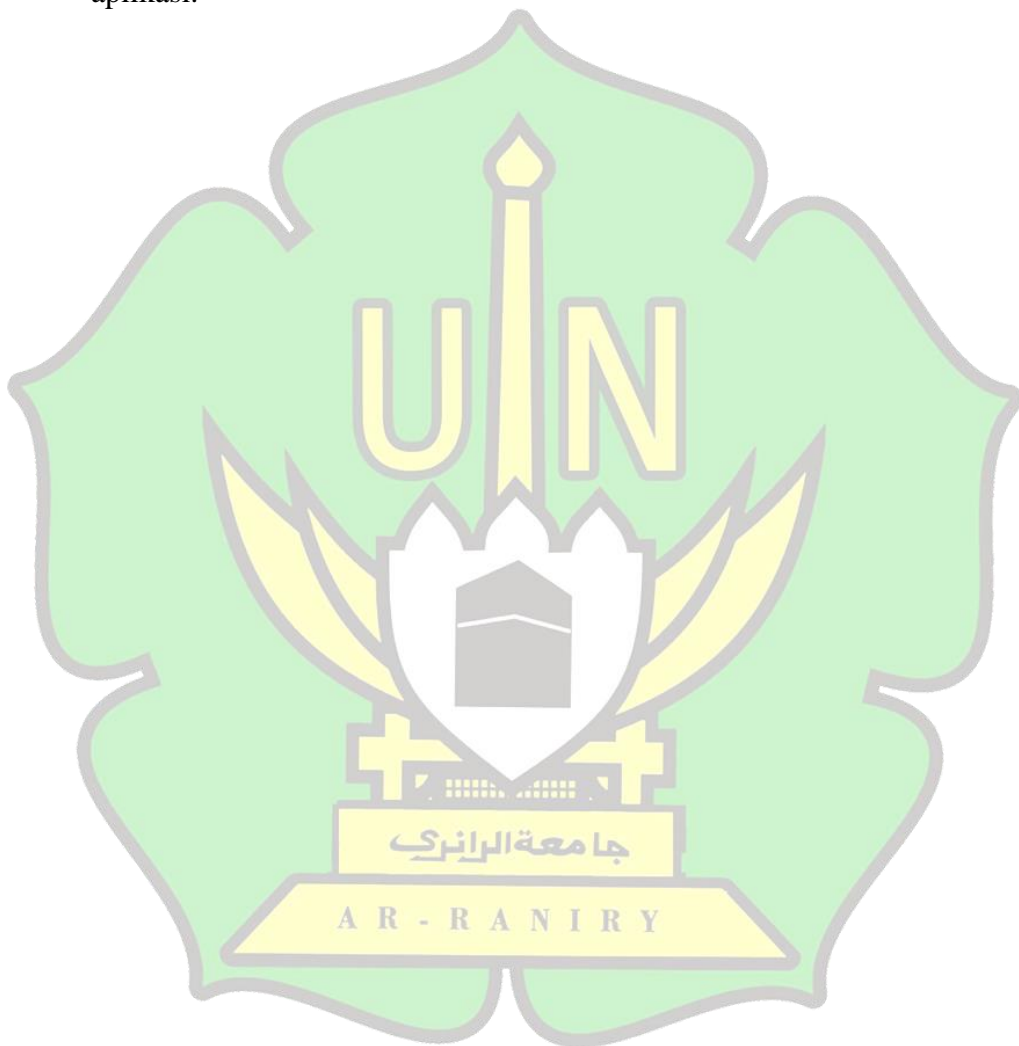
Terkait hasil validasi yang diperoleh dari para validator setelah dilakukan analisis data menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan nilai skor rata-rata sebesar 91,3 % dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Makharijul* huruf Hijaiyyah.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian serta pengalaman yang didapatkan dalam mengembangkan media pembelajaran ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yang sekiranya dapat membantu penelitian yang serupa, sebagai berikut :

1. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan atau mengembangkan media pembelajaran yang serupa, agar dapat untuk untuk memperluas cakupan materi pembelajaran.

2. Pelajari dan analisis terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan perangkat lunak yang ingin dijadikan sebagai alat pengembang media pembelajaran sebelum digunakan. Ini dapat mengantisipasi sesuatu yang terjadi di luar harapan yang dapat mengakibatkan terhambatnya proses pengembangan aplikasi.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. N. Hikmah, Pengembangan Media Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyyah Berbasis Adobe Flash CS6, Semarang, 2015.
- [2] P. I. Cahyani, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018, Medan, 2018.
- [3] A. Azizah, Pengembangan Aplikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Polanharjo Klaten, Yogyakarta, 2019.
- [4] I. Nuramaliah, "Analisis Kesalahan Pelafalan Bunyi Huruf Hijaiyyah Berdasarkan Makharijul Huruf Dalam Membaca Teks Dialog Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Limbung," *Pendidikan*, p. 7, 2019.
- [5] P. Ramadhani, Penggunaan Media Audio Dalam Tahsin Al-Qur'an Oleh Guru Tahfizh Di MAN 2 Bukittinggi, Bukittinggi, 2019.
- [6] Mustari, Aplikasi Makharijul Huruf Hijaiyyah Berbasis Multimedia, Jakarta, 2009.
- [7] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo persada, 2016.
- [8] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Komunikasi Pendidikan*, vol. II, no. 2, pp. 103-114, 2018.
- [9] B. Saryantono, "Pengembangan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar bagi Guru SMK PGRI 2 Bandar Lampung," *Pegabdian dan Perbedayaan Masyarakat*, vol. I, no. 2, pp. 31-34, 2016.
- [10] Zainal, Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif), Bandung: Yrama Widya, 2013.
- [11] E. Wati, Ragam Media Pembelajaran, Jakarta: Kata Pena, 2016.
- [12] S. Aulia, "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri," *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, vol. IV, no. 3, pp. 205-214, 2021.

- [13] ا. س. ب. ح. الجمزوري, شرح تحفة الأطفال, مصر, 1198.
- [14] P. Gilski, "Android OS: A Review," *TEM Journa*, vol. 4, no. 1, p. 116, 2015.
- [15] Damanik, *Membangun Aplikasi Android dengan Database SQLite*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [16] N. A. Latha, "Bluetooth Communications App Using App Inventor," *Science and Technology*, vol. 2, no. 6, pp. 355-358, 2016.
- [17] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- [18] N. H. Nissa, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII SMP*, Pekanbaru, 2021.
- [19] S. Akbar, *Instumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- [20] D. N. Azizah, *Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Grading*, Jakarta, 2016.
- [21] M. Al-Jami'ah, "mahad.ar-raniry.ac.id," 30 Juli 2014. [Online]. Available: <https://mahad.ar-raniry.ac.id/>. [Accessed 24 Mei 2023].
- [22] M. Taufiqurrahman, "Pengemabngan Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android pada Materi Gerak Melingkar kelas X SMAN 3 Sumbawa Besar," *Kependidikan*, vol. II, no. 1, pp. 23-38, 2017.
- [23] S. Ahdan, "Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English," *Sistem Informasi*, vol. IX, no. 3, pp. 493-509, 2020.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Dirmawan Hidayat
Tempat / Tanggal Lahir : Meulaboh / 14 Desember 1998
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat Rumah : Lamseupueng, Kec. Lueng Bata Kota
Banda Aceh
Telp/HP : 0823 6310 2760
E-mail Institusi : 160212070@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar (SD) /Sederajat :
MIN 1 Lamno, Kec. Jaya Kab. Aceh Jaya
Sekolah Menengah Pertama (SMP) /Sederajat:
MTsN 1 Lamno, Kec. Jaya Kab. Aceh Jaya
Sekolah Menengah Atas (SMA) /Sederajat:
MAS Darul Ihsan Kreung Kalee, Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar
Perguruan Tinggi :
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Kec. Syiah Kuala Kota
Banda Aceh
Fakultas/Program Studi :
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Junaidi
Pekerjaan Ayah : Guru
Nama Ibu : Mardiaty Putri
Pekerjaan Ibu : Guru
Alamat Lengkap : Meutara, Kec. Jaya Kab. Aceh Jaya