

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BELAJAR ISLAM
MAHASANTRI MA'HAD AL-JAMI'AH AR-RANIRY MENGGUNAKAN
KODULAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

HAYATUN NUPUS

Bidang Peminatan : Multimedia

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

NIM. 200212045



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

2024 M/ 1445 H

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BELAJAR ISLAM
MAHASANTRI MA'HAD AL-JAMI'AH AR-RANIRY MENGGUNAKAN
KODULAR**

Oleh:

HAYATUN NUPUS

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

NIM: 200212045

Bidang Peminatan : Multimedia

Disetujui Oleh

Pembimbing I



(Ridwan, M.T.)

NIDN : 198402242019031004

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BELAJAR ISLAM
MAHASANTRI MA'HAD AL-JAMI'AH AR-RANIRY MENGGUNAKAN
KODULAR**

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:

Selasa, 24 Desember 2024

22 Jumadil Akhir 1446 H

Darussalam – Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

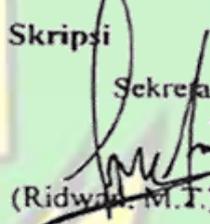
Ketua



(Ridwan, M.T.)

NIDN : 198402242019031004

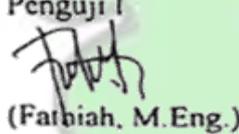
Sekretaris



(Ridwan, M.T.)

NIDN : 198402242019031004

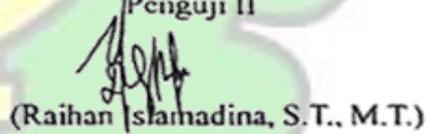
Penguji I



(Fatmiah, M.Eng.)

NIP : 198606152019032010

Penguji II



(Raihan Slamadina, S.T., M.T.)

NIP : 198901312020122011

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Mulik, Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP: 01021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hayatun Nopus
NIM : 200212045
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Belajar Islam
Mahasantri Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry Menggunakan
Kodular

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

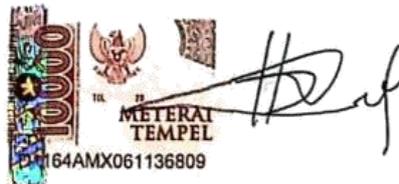
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan 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 dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 31 Juli 2024

Yang menyatakan



Hayatun Nopus

200212045

ABSTRAK

Nama : Hayatun Nopus
NIM : 200212045
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Belajar Islam Mahasantri Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry Menggunakan Kodular

Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 60 halaman
Pembimbing I : Ridwan, M.T
Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Kodular, R&D, ADDIE, SUS.*

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan persoalan terkait keterbatasan penggunaan media pembelajaran di kelas Tsaqafah. Dengan hanya menggunakan media buku panduan ajar bagi pengajar, mahasantri tidak memiliki media belajar lainnya sebagai media penunjang pembelajaran mereka. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengusulkan adanya media pembelajaran terbaru di kelas tersebut. Media pembelajaran yang dimaksud ialah penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android. Didalamnya memuat materi-materi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas Tsaqafah. Pelaksanaan perancangan aplikasi akan memanfaatkan platfrom kodular sebagai sarana implementasinya. Dengan penerapan pendekatan *Research And Development (R&D)* dan kerangka kerja ADDIE. Aplikasi ini akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya aplikasi akan diujicobakan kepada para responden. Kemudian, mereka melakukan pengisian kuisioner sebagai bentuk penilaian terhadap aplikasi. Hasil yang diperoleh sebanyak 82 point berdasarkan interpretasi penilaian skor SUS. Nilai tersebut dinyatakan Baik serta aplikasi pembelajaran disimpulkan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran penunjang mahasantri di kelas Tsaqafah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya 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, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani pendidikan
2. Ibu Mira Maisura 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 Ridwan, M.T. 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 seluruh pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal 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 SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 31 Juli 2024

Hayatun Nopus

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu	7
1.7 Sistematika penulisan	9
BAB II : LANDASAN TEORITIS	
2.1 Perancangan.....	12
2.1.1. Hakikat Perancangan	12
2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran	12
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.3 Ma’had.....	16
2.4 Tsaqafah dan ruang lingkup pembelajarannya	16
2.5 Aplikasi	17

2.6	Kodular	18
2.7	Research and Development (R&D).....	18
2.8	System Usability Scale (SUS).....	19

BAB II : METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Jenis dan Pendekatan Penelitian	21
3.2	Subjek Penelitian dan Sumber Data	21
3.3	Teknik Pengumpulan Data	22
3.3.1	Observasi.....	22
3.3.2	Wawancara	22
3.3.3	Kuesioner	23
3.4	Teknik Analisis Data.....	24
3.5	Rancangan Penelitian	26
3.5.1	Tahapan Analisis	27
3.5.2	Tahapan Perancangan.....	28
3.5.3	Tahapan Pengembangan.....	28
3.5.4	Tahapan Implementasi	31
3.5.5	Tahapan Evaluasi	31

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	33
4.1.1	Ahli Media	33
4.1.2	Ahli Materi.....	35
4.1.3	Hasil Responden Mahasantriwati	37
4.2	Pembahasan	40
4.2.1	Perancangan Media Pembelajaran Aplikasi Tsatset.....	40
4.2.2	Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android.....	48

BAB V : PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	54

DAFTAR PUSTAKA..... 55

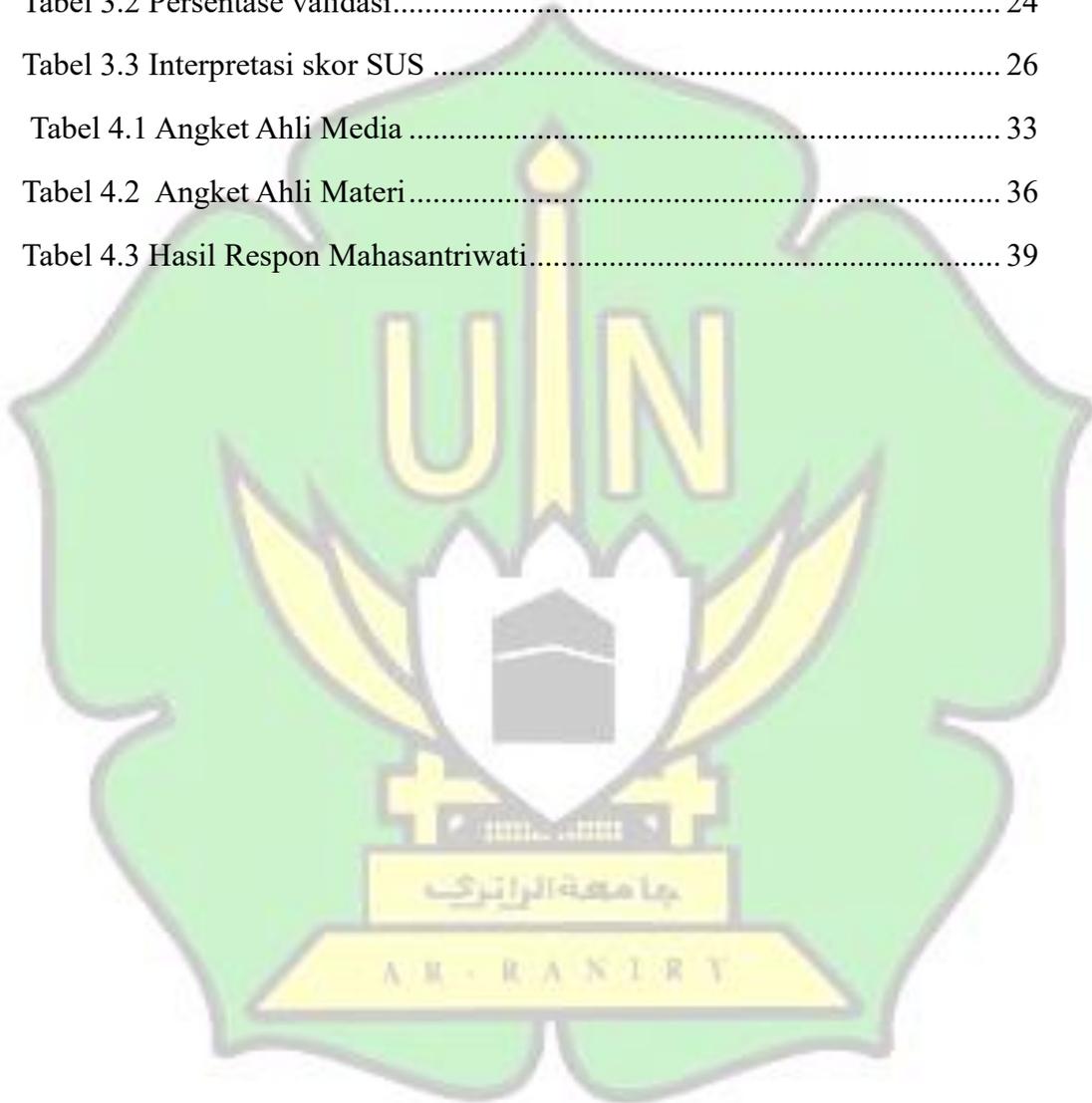
LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS



DAFTAR TABEL

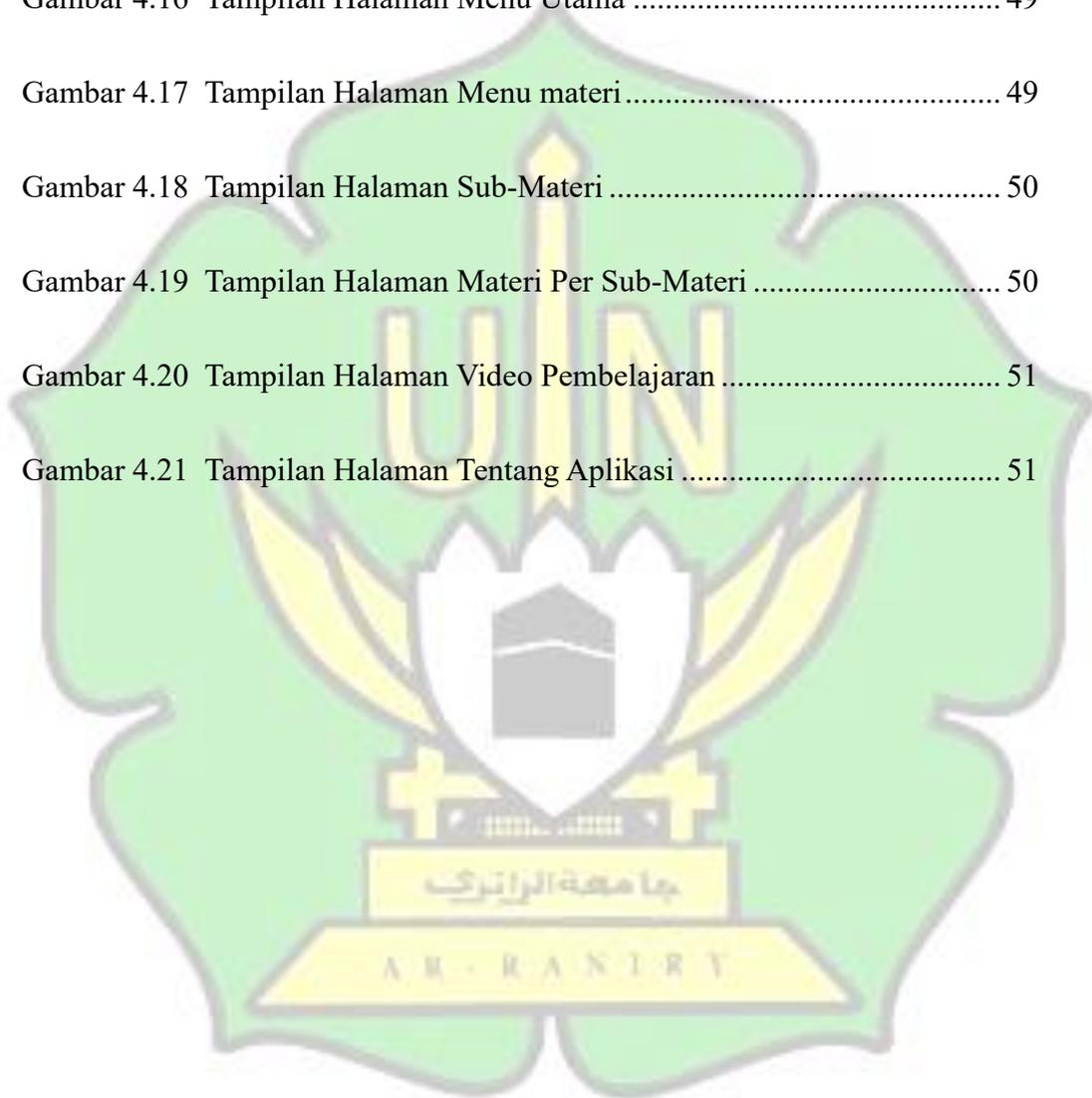
Tabel 1.1 penelitian terkait.....	7
Tabel 3.1 Lampiran kuesioner.....	23
Tabel 3.2 Persentase validasi.....	24
Tabel 3.3 Interpretasi skor SUS	26
Tabel 4.1 Angket Ahli Media	33
Tabel 4.2 Angket Ahli Materi.....	36
Tabel 4.3 Hasil Respon Mahasantriwati.....	39



DAFTAR GAMBAR

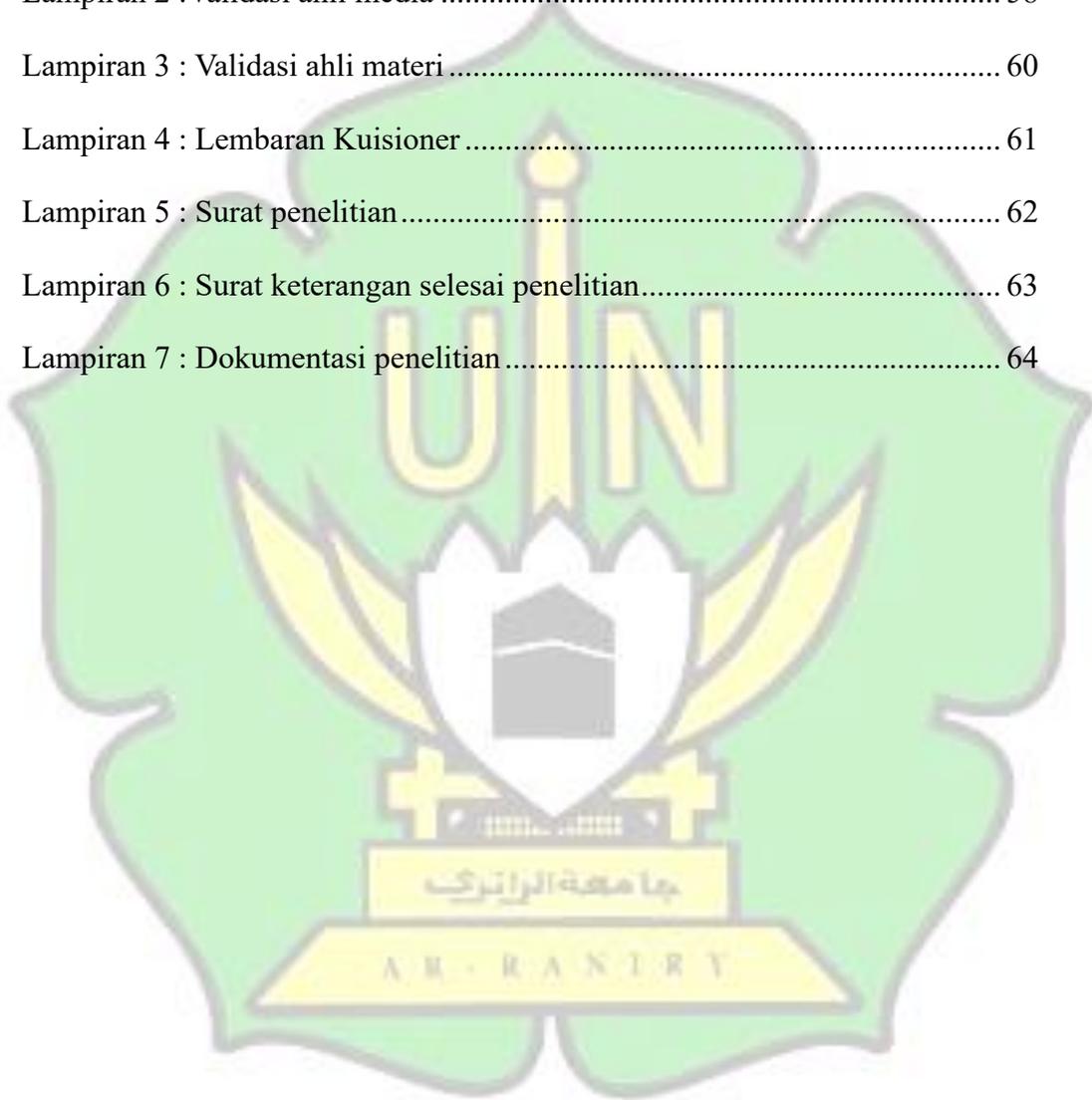
Gambar 3.1 Rancangan Alur Penelitian	26
Gambar 3.2 Tampilan halaman web Kodular.....	27
Gambar 3.3 Tampilan halaman web Kodular.....	29
Gambar 3.4 Tampilan halaman Sign Up	29
Gambar 3.5 Tampilan halaman utama.....	30
Gambar 3.6 Tampilan halaman “Create Project”	30
Gambar 3.7 Tampilan halaman Konfigurasi projek.....	30
Gambar 3.8 Tampilan halaman pembuatan projek.....	31
Gambar 4.1 <i>Prototype</i> Halaman <i>Home</i>	41
Gambar 4.2 <i>Prototype</i> Halaman Utama	42
Gambar 4.3 <i>Prototype</i> Halaman Materi	42
Gambar 4.4 <i>Prototype</i> Halaman Sub-Materi.....	43
Gambar 4.5 <i>Prototype</i> Halaman Materi Per Sub-Materi.....	43
Gambar 4.6 <i>Prototype</i> Halaman Video Pembelajaran.....	44
Gambar 4.7 <i>Prototype</i> Halaman Tentang Aplikasi.....	44
Gambar 4.8 Block Program <i>Halaman Home</i>	45
Gambar 4.9 <i>Block Program</i> Halaman Menu Utama	45
Gambar 4.10 <i>Block Program</i> Halaman Menu Materi	46
Gambar 4.11 <i>Block Program</i> Halaman Sub-Materi	46
Gambar 4.12 <i>Block Program</i> Halaman Materi Sub-Materi	46

Gambar 4.13 <i>Block Program</i> Halaman Menu Video	47
Gambar 4.14 <i>Block Program</i> Halaman Tentang Aplikasi.....	47
Gambar 4.15 Tampilan Halaman <i>Home</i>	48
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Menu Utama	49
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu materi.....	49
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Sub-Materi	50
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Materi Per Sub-Materi	50
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Video Pembelajaran	51
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat penetapan pembimbing skripsi.....	57
Lampiran 2 :Validasi ahli media	58
Lampiran 3 : Validasi ahli materi	60
Lampiran 4 : Lembaran Kuisisioner	61
Lampiran 5 : Surat penelitian.....	62
Lampiran 6 : Surat keterangan selesai penelitian.....	63
Lampiran 7 : Dokumentasi penelitian.....	64



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pembelajaran pendidikan agama islam di perguruan tinggi sering di istilahkan dengan istilah Ma'had. Ma'had merupakan salah satu lembaga pendidikan agama islam yang bertujuan membangun generasi mahasantri islami di lingkungan akademik dalam memahami konteks ilmu islam.

Program ma'had sudah sejak lama diterapkan di lembaga perguruan tinggi dibawah kemenag dan menjadi salah satu syarat kelulusan untuk jenjang pendidikan strata. Para mahasiswa yang mengikuti program ma'had sering dijuluki sebagai mahasantri. Biasanya, mereka akan mengikuti program ma'had bersamaan dengan masuknya perkuliahan aktif di perguruan tinggi. Salah satunya, di Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Di Kampus Biru ini, aktivitas ma'had diselenggarakan dengan menggolongkan para mahasantri baik mahasantri putra maupun mahasantriwati menjadi dua kelompok utama, yaitu kelompok reguler dan kelompok non-reguler. Kelompok reguler ditujukan kepada mahasantri yang tidak atau belum lulus placement tes Al-Qur'an yang akan mengikuti masa ma'had selama sekitar tiga bulan atau selama kurung waktu yang telah ditentukan. Sedangkan kelompok non-reguler merupakan kategori untuk mahasantri yang lulus placement test Al-Qur'an, mereka akan menjalani program ma'had selama satu bulan penuh. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ma'had ini dilaksanakan secara offline didalam lingkungan asrama yang telah disediakan. Walaupun pada beberapa

kondisi, pelaksanaan program ma'had juga di laksanakan secara online dengan mempertimbangkan alasan dan situasi tertentu.

Seiringan dengan itu, pelaksanaan pembelajaran yang diadakan selama ini pada program ma'had. Terutama pada kelas Tsaqafah, ternyata memiliki keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Walaupun dalam pelaksanaannya, media pembelajaran yang ada semisal buku panduan ajar bagi pengajar sudah efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hanya saja keterbatasan dari penggunaan media tersebut membuat ketidakefektifan untuk digunakan pada berbagai tempat dan keadaan.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil pengumpulan data yang didapatkan. Peneliti tertarik untuk mendalami persoalan tersebut serta ingin mengusulkan sebuah variasi media pembelajaran baru yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif mahasiswa. Variasi media pembelajaran yang peneliti maksudkan ialah penggunaan Aplikasi TSATSET yang akan di terapkan pada kelas Tsaqafah. Istilah Tsatset digunakan untuk menggambarkan bahwa aplikasi yang dirancang, dikemas sebaik mungkin untuk dapat digunakan oleh para mahasiswa secara mudah, praktis, dan cepat. Aplikasi ini akan dirancang menggunakan platform kodular dengan memuat materi-materi yang disesuaikan dengan pembelajaran di kelas Tsaqafah.

Perancangan aplikasi melalui kodular dilaksanakan, karena memberikan kemudahan akses bagi pengembang dalam merancang suatu produk aplikasi. Kodular merupakan sebuah situs web yang dalam pengerjaannya dapat membuat berbagai aplikasi berbasis android hingga mendukung aplikasi web progresif.

Dijalankan dengan konsep pemrograman Drag-and-Drop block dan penyediaan fitur user interface yang beragam memudahkan pengembang dalam merancang produk aplikasi sesuai ranah kebutuhan yang ditangani.

Sebelumnya, kegiatan pengembangan media pembelajaran menggunakan platform kodular sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti di beberapa tahun terakhir selaras dengan ranah kajian mereka. Diantaranya, pada penelitian yang dilakukan oleh R. Djuredje dan kawan-kawannya terkait dilakukannya kegiatan perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kodular pada materi pembelajaran teks persuasi. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan awalnya di dasari karena ketidakefektifan proses pembelajaran yang berlangsung. Padahal, dalam proses pembelajarannya sudah ada pemanfaatan media berbasis aplikasi yang di jalankan namun belum maksimal. Oleh karena itu, hal inilah yang mendorong para peneliti tersebut untuk merancang media pembelajaran alternatif berbasis aplikasi namun menggunakan platform yang berbeda dari yang sudah ada. Tujuannya ialah menciptakan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran kembali di dalam kelas [1].

Di tahun yang sama, penelitian lain juga dilakukan oleh Nailul Himmi Hasibuan dan kawan-kawannya, para peneliti menganalisis hubungan keefektifitas pembelajaran dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran pada mapel matematika. Hasil yang di peroleh, adanya keterkaitan antara pemanfaatan media pembelajaran komik yang menyajikan materi melalui gambar-gambar menarik

serta penjelasan yang ringkas dalam meningkatkan keefektivan dan daya tarik belajar siswa pada saat kelas mapel matematika dilangsungkan [2].

Penelitian lain juga dilakukan oleh Muyasir. Dengan judul Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Web Kodular. peneliti ingin mengembangkan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis android disamping ketidakmaksimalan penggunaan media pembelajaran pada mapel multimedia. Hasil perancangan media ini dinyatakan sudah cukup baik dan layak digunakan selaras dengan kebutuhan akan adanya media pembelajaran di kelas tersebut [3].

Berdasarkan relevansi penelitian diatas, para peneliti yang sudah menggunakan platform kodular dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran umumnya memanfaatkan pendekatan pengembangan R & D (*Research and Development*) yang di anggap paling sesuai dalam menjalankan penelitian mereka. pendekatan ini dalam pelaksanaannya fokus pada perancangan dan pengembangan suatu sistem atau produk serta memiliki alur skema yang teratur dan sistematis. Lebih lagi, banyaknya metode pendekatan dari R & D yang cukup bervariasi, memberikan kemudahan bagi peneliti dalam memilih metode yang tepat dan sesuai dengan ranah penelitiannya masing-masing.

Sehubungan dengan pernyataan diatas, penulis juga berinisiatif memilih metode perancangan dan pengembangan media pembelajaran menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), dengan kerangka kerja ADDIE. Kerangka kerja ADDIE merupakan salah satu model yang diterapkan dalam pendekatan R & D. Model ini, mempunyai lima tahapan dengan seluruh urutan

tahapannya memberikan intruksi yang terarah dan terstruktur dalam mengembangkan aplikasi yang efektif dengan menyesuaikan ranah kebutuhan pengguna yang menggunakannya.

Dengan demikian, berdasarkan uraian diatas peneliti menetapkan judul untuk melakukan penelitian nantinya dengan judul, **“Perancangan Media Pembelajaran Belajar Islam Mahasantri Ma’had Al-Jamiah Ar-Raniry Menggunakan Kodular”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merangkum beberapa rumusan masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi Tsatset sebagai media pembelajaran untuk para mahasantri di kelas Tsaqafah.
2. Bagaimana kelayakan aplikasi Tsatset sebagai media pembelajaran untuk para mahasantri di kelas Tsaqafah.

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dirincikan, tujuan penelitian ini meliputi:

1. Perancangan aplikasi Tsatset dengan memanfaatkan platform kodular sebagai sarana implementasinya.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan penggunaan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran alternatif untuk para mahasiswa di kelas Tsaqafah.

1.4 Batasan penelitian

Batasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Aplikasi Tsatset hanya menggunakan platform kodular sebagai sarana pengembangan aplikasi
2. Aplikasi Tsatset memuat materi-materi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas Tsaqafah.
3. Penggunaan aplikasi Tsatset akan di uji coba oleh mahasiswa di kelompok Reguler A12G1 sebagai para responden di penelitian ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat teoritis.
 - a) Perancangan aplikasi Tsatset dilakukan guna menghadirkan media pembelajaran alternatif untuk para mahasiswa di kelas Tsaqafah.
2. Manfaat praktis.
 - a) Media pembelajaran berbasis aplikasi dapat diakses secara praktis pada berbagai perangkat android. Sehingga memungkinkan proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja.

- b) Dengan adanya aplikasi Tsatset, diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran penunjang mahasiswa di kelas Tsaqafah.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 penelitian terkait

No	Judul	Hasil penelitian	Perbedaan
1	<p>Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular Dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII</p> <p>Ditulis oleh: Rizka A Djurdje, Hermanto, Riswanda Hinawan pada tahun 2022</p>	<p>Pengembangan aplikasi materi teks persuasi yang diterapkan pada kelas VIII memberikan peningkatan pemahaman siswa saat belajar. Lebih lagi, penggunaan aplikasi ini menjadi solusi tepat mengatasi persoalan terkait keterbatasan dan ketidakmaksimalan penggunaan media pembelajaran sebelumnya yang mengakibatkan ketidakefektifan pembelajaran saat diluncurkan.</p>	<p>i. Pengembangan aplikasi teks persuasi hanya memuat satu bahasan materi dari satu mata pelajaran. Sehingga, penggunaan media pembelajaran tersebut menjadi cukup terbatas. Yaitu, hanya pada saat materi teks persuasi diluncurkan saja.</p> <p>ii. Penulis melakukan pengembangan aplikasi memuat materi-materi yang dipelajari didalam kelas Tsaqafah. Sehingga, masa penggunaan media pembelajaran akan dapat digunakan setiap saat pada saat kelas tersebut diluncurkan.</p>
2	<p>Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kodular Untuk Kemampuan</p>	<p>Penggunaan komik sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada siswa SDS Edustar pada mapel matematika berhasil meningkatkan keefektifan</p>	<p>i. Pembelajaran melalui komik memberikan ketertarikan tersendiri bagi siswa dalam belajar. Namun, karena media ini tampilannya</p>

	<p>Pemahaman Literasi Matematika Siswa SDS Edustar.</p> <p>Ditulis oleh: N.Hasibuan, Y. Gismania, S.Rahman pada tahun 2022</p>	<p>pemahaman literasi mereka pada mapel tersebut. penerapan media pembelajaran ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan semangat dan menurunkan tingkat kebosanan literasi siswa dalam mata pelajaran matematika.</p>	<p>berbentuk buku bacaan akan cenderung cepat membosankan jika digunakan berulang kali.</p> <p>ii. Penulis mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat terpasang di perangkat seluler dengan tampilannya yang interaktif guna meminimalisir kebosananan pengguna dalam mengaksesnya hingga berulang kali.</p>
3	<p>Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Web Kodular</p> <p>Penulis oleh: M.Muyasir, R.Musfika ditahun 2022.</p>	<p>Perancangan media pembelajaran berupa aplikasi didasari oleh ketidakefektifan guru menciptakan media pembelajaran bervariasi dalam proses belajar. Lebih lagi, metode yang digunakan juga masih konvensional sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih membosankan dan monoton. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif merancang media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat di unduh pada android dengan tujuan menghadirkan metode dan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, penggunaan aplikasi ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam</p>	<p>i. Perancangan aplikasi dilakukan dengan tujuan menciptakan media pembelajaran alternatif yang lebih bervariasi. Disamping, penggunaan media yang sudah ada namun, dianggap menonton dan kurang interaktif.</p> <p>ii. Penulis merancang media pembelajaran berupa aplikasi bertujuan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif dikelas Tsafaqah. disamping, sudah adanya penggunaan buku dan sumber pembelajaran lain yang digunakan dikelas tersebut.</p>

		memahami materi, serta akses penggunaannya juga dinilai mudah bagi guru dan siswa saat digunakan.	
--	--	---	--

1.7 Sistematika penulisan

Penyajian penelitian disusun secara sistematis dalam sistematika penulisan sebagai berikut;

Bab I: Pendahuluan

Pembahasan pada bab pertama, secara keseluruhan memuat gambaran terkait ranah tempat penelitian ini dilakukan, di mulai dari penjelasan latar belakang masalah, kemudian melakukan perumusan masalah berdasarkan latar belakang yang terjadi dengan mengutamakan solusi yang relevan untuk di gunakan dalam penyelesaian permasalahan tersebut. lalu mendeskripsikan tujuan penelitian ini di lakukan, memberikan batasan penelitian agar mempermudah peneliti mengembangkan produk penelitian yang dimaksud serta memperkuat alasan penelitian ini dilakukan dengan dampak kebermanfaatannya yang diterima oleh subjek penelitian nantinya.

Bab II: Landasan Teoritis

Pembahasan bab kedua, membahas mengenai kerangka konseptual terkait dengan topik dalam penelitian. Penjelasan mendalam ini dilakukan dengan tujuan mempermudah pemahaman terhadap pokok bahasan secara teoritis. Materi-materi yang dimuatkan diantaranya mengenai konsep perancangan, hakikat media

pembelajaran dan jenis-jenisnya, pembahasan terkait ma'had, Tsaqafah dan ruang lingkup pembelajarannya, definisi aplikasi, platform Kodular, teori *Research and Development* (R&D) serta metode *Scale Usability System* (SUS) dengan skala likert juga akan dijelaskan dalam bab ini.

Bab III: Metodologi Penelitian

Pembahasan bab ketiga, secara keseluruhan menjabarkan alur penelitian yang dilakukan dalam kegiatan ini, serta skema atau metode yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi Tsatset sebagai produk dalam penelitian

Agar sistematis, metodologi penelitian ini meliputi:

- A. Jenis dan pendekatan penelitian
- B. Subjek penelitian dan sumber data
- C. Teknik pengumpulan data
- D. Teknik analisis data
- E. Instrumen penelitian
- F. Rancangan penelitian

Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Pembahasan bab keempat, menyajikan perolehan hasil penelitian dari penerapan produk penelitian yang diujicobakan kepada para pihak responden. Hasil

dan pembahasannya akan di jelaskan secara menyeluruh setelah melewati proses pengolahan data menggunakan pendekatan kuantitatif oleh peneliti.

Bab V: Penutup

Pembahasan bab kelima, menyajikan kesimpulan dan saran dari seluruh hasil penelitian yang telah di lakukan selama ini. Kesimpulan dapat berisi tentang kelayakan penggunaan aplikasi yang dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran atau dapat juga mengenai kekurangan dan keterbatasan yang terdapat pada media tersebut sehingga memerlukan perbaikan lanjutan. Kemudian, Saran sendiri akan menjadi masukan yang bernilai tinggi dalam upaya melakukan tindak lanjut terhadap media pembelajaran tersebut menjadi lebih baik.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Perancangan

2.1.1. Hakikat Perancangan

Perancangan adalah suatu tahapan kegiatan dalam merencanakan ide awal untuk menciptakan sesuatu melalui cara atau teknik bervariasi.

Pelaksanaan perancangan dimulai dengan menentukan konsep awal produk yang akan dikembangkan, kemudian merumuskan konsep tersebut kedalam tampilan *storyboard* atau prototipe serta melakukan proses implementasi ke dalam tahapan pengembangan untuk menciptakan produk yang di maksud[4].

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Dalam ranah pendidikan formal, persiapan pembelajaran menjadi sesuatu hal yang penting untuk di lakukan oleh seorang pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini di karenakan persiapan yang matang memberikan banyak kemudahan bagi pengajar dalam menjalankan tugas mereka. Salah satunya ialah mengenai kebutuhan akan adanya media pembelajaran.

Media di definisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu informasi tertentu kepada peserta didik dalam ranah pendidikan [5].

Selanjutnya, pemanfaatan media pembelajaran digunakan untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi oleh satu pihak ke pihak yang lain. Di lembaga pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pemberian materi pembelajaran oleh pengajar kepada peserta didik.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran, proses penyampaian materi akan lebih mudah tersampaikan. Bahkan para pengajar dapat menggunakan berbagai media pembelajaran bervariasi dalam menarik minat belajar peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan isi materi pembelajaran yang dilangsungkan.

2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi dalam konteks pembelajaran di klasifikasikan menjadi beberapa bagian. Diantaranya;

A. Media Teks

Media teks adalah bentuk media yang didalamnya terdapat berbagai bentuk tulisan maupun kata-kata. Jenis media ini menjadi yang paling umum digunakan [6].

Biasanya, media teks digunakan oleh para pengajar dalam metode pembelajaran konvensional. Namun sekarang ini, media teks kerap kali dipadukan dengan jenis media pembelajaran lainnya dalam menunjang proses pembelajaran interaktif di kelas. Contoh penggunaan media teks antara lain buku, modul, jurnal, dan artikel.

B. Media Visual

Media visual ialah media yang memanfaatkan elemen visual sebagai daya tarik pengguna saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Media ini memberikan informasi dalam bentuk visual yang cenderung memberikan respons pemahaman yang lebih cepat karena dapat melihatnya secara langsung terhadap objek-objek yang sedang dipelajari. Misalnya, gambar diagram, grafik, peta, dan poster.

C. Media Audio

Media audio memanfaatkan elemen audio atau suara dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik. Media ini memiliki keterbatasan jika digunakan secara mandiri tanpa melibatkan interaksi atau aktifitas pembelajaran lainnya.

Oleh karena itu, dibutuhkan jenis media lainnya dalam menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi atau informasi yang disampaikan kedalam penjelasan lanjutan yang lebih mendalam oleh pengajar kepada peserta didiknya.

D. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan perpaduan antara elemen audio dan elemen visual kedalam satu produk media [7]. Penggunaan media ini menjadi lebih menarik saat di terapkan dibandingkan dengan penggunaan beberapa jenis media yang telah dijelaskan sebelumnya. Karena media audiovisual ini dilengkapi dengan fitur penyampaian materi dan tampilan yang beragam, pembelajaran yang tidak terkesan monoton, serta sekaligus memberikan rangsangan respon pemahaman yang lebih cepat dalam proses pembelajarannya. Contoh penggunaan media audiovisual diantaranya video pembelajaran, presentasi multimedia, animasi, dan webcast.

E. Media Digital Interaktif

Media digital interaktif merupakan media yang dalam pelaksanaannya memfokuskan pada interaksi para pengguna dengan konten yang disajikan.[8] Dengan perkembangan digital saat ini pengembang media pembelajaran dituntut untuk dapat mengembangkan media ajar yang bersifat adaptif, selektif, dan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna saat menggunakan media pembelajaran digital tersebut.

Beberapa macam media digital interaktif diantaranya, perangkat lunak pembelajaran berupa aplikasi atau program komputer yang dirancang khusus untuk pembelajaran, maupun aplikasi pembelajaran

mobile lainnya yang memuat konten atau materi-materi pembelajaran yang dapat diunduh dan diakses ke perangkat seluler untuk memfasilitasi pembelajaran dimana saja dan kapan saja [9].

2.3 Ma'had

Ma'had merupakan sebuah lembaga pendidikan islam yang dalam pelaksanaannya fokus pada pembelajaran ilmu-ilmu islam. Lembaga Ma'had menyediakan program-program dengan tujuan agar dapat berkehidupan islami yang tercermin dalam wujud keimanan dari ajaran islam yang telah di pelajari seorang muslim yang beriman [10].

Adanya lembaga ma'had di perguruan tinggi menjadi perpaduan yang begitu seimbang dalam mempelajari ilmu agama disamping mempelajari ilmu umum. Salah satu lembaga ma'had yang terkenal di kalangan mahasantrinya ialah Ma'had Al-Jami'ah. Lembaga ma'had ini bertempat di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam pelaksanaannya, ma'had Al-Jami'ah memiliki visi misi dan arah komitmen yang jelas dalam mewujudkan mahasantri islami dalam terwujudnya pematapan aqidah, terbentuknya karakter yang lebih baik, serta penguatan dasar-dasar wawasan keislaman juga menjadi bidang fokus dalam program ma'had ini di jalankan [11].

2.4 Tsaqafah dan ruang lingkup pembelajarannya

Tsaqafah merupakan salah satu disiplin ilmu yang terdapat dalam program ma'had dan wajib di ikuti oleh seluruh mahasantri. Bidang ini

fokus mempelajari pada cakupan ilmu agama dan kebudayaan yang berkaitan dengan ajaran islam (Tsaqafah Islamiyah). [12].

Pembelajaran mengenai keislaman dan kebudayaan islam akan lebih komprehensif dan spesifik dipelajari di kelas Tsaqafah itu sendiri. Dalam pelaksanaannya, kelas Tsaqafah akan lebih memfokuskan pada ranah pembelajaran mengenai ajaran-ajaran islam. Semisal hukum aqidah dan hukum syari'ah. pembentukan sikap, dan perilaku islami, pemantapan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan, kebudayaan serta wawasan peradaban islam juga dipelajari dalam bidang ini.

2.5 Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah *software* yang dalam penggunaannya dapat di akses pada perangkat berjalan seperti android, desktop, maupun PC [13]. Aplikasi menyediakan layanan informasi tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna di bidangnya masing-masing.

Sejalan dengan itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa aplikasi. Dimana, aplikasi tersebut akan dikembangkan melalui platform kodular. Pengembangan aplikasi melalui platform kodular akan memuat materi-materi pembelajaran yang dipelajari pada kelas Tsaqafah di ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry.

2.6 Kodular

Kodular merupakan sebuah situs berbasis web yang dapat membuat aplikasi android dengan menggunakan block programming [14]. Perancangan aplikasi menggunakan kodular memberikan layanan kemudahan yang beragam dalam mengembangkan aplikasi. Kemudahan yang dimaksud diantaranya, menyediakan *tools* yang bervariasi pada halaman tampilan antarmuka pengguna, semisal fitur tombol, label, kotak centang, pemberi notifikasi dan lain-lain. Kemudian ditampilkan tata letak, terdapat berbagai opsi menu yang dapat dijadikan sebagai pelengkap atribut dalam aplikasi. Selanjutnya, pada tampilan lain semisal tampilan media, sensor, ruang penyimpanan yang mendukung berbagai jenis penyimpanan data serta komponen non-visual lainnya juga melengkapi fungsionalitas platform ini.

2.7 Research and Development (R&D)

Research and Development (R&D) adalah sebuah rangkaian proses penelitian yang melibatkan metode dan pendekatan tertentu dengan fokus pelaksanaannya pada menciptakan atau mengembangkan suatu produk penelitian. Dalam hal ini, produk penelitian berupa aplikasi pembelajaran yang fokus pembahasannya di bidang Tsaqafah Islamiyah.

Dalam R&D ada berbagai macam metode penelitian. Salah satunya yaitu ADDIE. Metode ADDIE merupakan sebuah kerangka kerja yang memiliki tahapan-tahapan terstruktur dan sistematis dalam melakukan

perancangan dan pengembangan aplikasi sebagai produk dalam penelitian. Berikut tahapan-tahapan pelaksanaan dalam model ADDIE, yaitu: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*).

2.8 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan suatu metode yang diterapkan pada saat melakukan pengujian terhadap suatu produk guna mengevaluasi tingkat kegunaan, keefektivan, serta kelayakan penggunaan dari produk yang telah dikembangkan kepada para pengguna [15].

Pengerjaan metode SUS dalam pelaksanaannya memberikan 10 pertanyaan yang akan dijawab oleh para responden. Pertanyaan dirancang menggunakan metode ini akan berupa pengisian kuesioner. Setiap pertanyaan dalam kuesioner akan diberikan beberapa opsi jawaban menggunakan opsi skala likert 5 poin.

Skala likert ialah sebuah skala pengukuran yang umum diterapkan dalam pengisian kuesioner dengan mengklasifikasikan setiap jawaban atas pertanyaan yang ada. Terdapat 5 poin opsi jawaban, yaitu dari 1 hingga 5. dengan pernyataan mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju.

Selanjutnya, hasil akhir perhitungan kuesioner menggunakan metode SUS akan terinterpretasi kedalam nilai skor yang berkisar antara 0-100. Nilai akhir skor yang dihasilkan menentukan respon pengguna terhadap penggunaan produk yang di ujicobakan kepada mereka. Rincian interpretasi

skor sebagai berikut: skor 0-24 bernilai sangat buruk, skor 25-49 bernilai buruk, skor 50-69 bernilai cukup, skor 70-84 bernilai baik, dan skor 85-100 bernilai sangat baik.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian menggunakan jenis Penelitian kuantitatif atau sering juga dikenal dengan istilah penelitian statistik. Penelitian kuantitatif ini merupakan suatu jenis pendekatan penelitian yang bersifat objektif, dengan pengumpulan data serta analisisnya dinyatakan dalam data numerik [16].

Penggunaan metode penelitian kuantitatif diharapkan dapat memberikan data hasil yang terukur dan konkrit. Lebih lagi, hasil penelitian menggunakan metode ini akan menjadi tolak ukur ketercapaian suatu produk penelitian yang dikembangkan oleh peneliti didalam penelitiannya.

3.2 Subjek Penelitian dan Sumber Data

Subjek dalam penelitian melibatkan guru pengajar kelas Tsaqafah beserta para mahasantriwati gelombang Reguler A12G1 yang mengikuti program ma'had selama masa penelitian ini dilangsungkan. Dalam pelaksanaannya, peneliti akan melakukan pengumpulan data terhadap subjek ini untuk mendapatkan sumber data yang akurat.

Selanjutnya, pemanfaatan alat dan bahan sangat diperlukan pada masa penelitian ini di langsunjkan. Hal ini bertujuan, adanya alat memberikan kemudahan sarana dalam mengimplementasikan rancangan penelitian. Sedangkan, penggunaan bahan dimaksudkan agar menjadi pedoman peneliti dalam mengembangkan aplikasi sesuai dengan konteks dan materi-materi

yang dipelajari didalam kelas Tsaqafah. penggunaan alat dan bahan dalam penelitian ini meliputi, pemanfaatan platform kodular, dan buku panduan ajar yang digunakan pada kelas Tsaqafah.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati secara langsung terhadap tempat yang di teliti. Kegiatan ini dilakukan agar peneliti dapat memahami secara lebih realistis keadaan yang berada di lapangan, menemukan fakta-fakta baru yang sekiranya dapat dimanfaatkan peneliti dalam membangun solusi, ide maupun saran-saran kepada pihak terkait dalam menangani kasus yang sedang di telitinya.

3.3.2 Wawancara

Kegiatan wawancara dalam penelitian dilakukan secara semi formal terhadap para mahasantriwati yang sudah atau sedang melaksanakan program ma'hadnya. Sedangkan pada pengajar yang membimbing di kelas Tsaqafah akan di laksanakan secara formal berdasarkan aturan-aturan yang diberlakukan dalam proses wawancara.

Pengumpulan data melalui hasil wawancara akan menjadi informasi yang akurat serta refleksi bagi peneliti dalam menentukan langkah lanjutan terhadap bagaimana pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan.

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu model pengumpulan data yang peneliti pilih dalam penelitiannya. Penyebaran kuesioner dilakukan pada tahapan akhir setelah uji coba media aplikasi diterapkan. Hal ini bertujuan, untuk meninjau hasil tanggapan responden mengenai penilaian mereka terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran yang digunakan.

Penyusunan kuisisioner menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Instrumen ini memiliki 10 pertanyaan dengan pemberian 5 pilihan jawaban. Berikut lampiran kuisisioner SUS.

Tabel 3.1 Lampiran kuisisioner

No.	Pertanyaan	Skala
1	Saya menilai fitur-fitur yang disajikan dalam aplikasi sangat lengkap, <i>user-friendly</i> , dan tepat guna	1 s/d 5
2	Saya merasa tampilan desain aplikasi kurang menarik dan menyebabkan ketidaknyamanan visual saat digunakan	1 s/d 5
3	Saya menilai penyajian isi materi dalam aplikasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan penjelasan yang terperinci sehingga memudahkan dalam memahami pembelajaran	1 s/d 5
4	Saya merasa elemen navigasi dalam aplikasi sukar untuk dipahami sehingga menyebabkan kesulitan saat digunakan	1 s/d 5
5	Saya merasa desain tampilan aplikasi sangat menarik dan setiap elemen navigasi yang disediakan memudahkan dalam mengakses aplikasi	1 s/d 5
6	Saya merasa penyajian konten audiovisual kurang informatif dan tidak selaras dengan materi yang dimuatkan dalam aplikasi	1 s/d 5
7	Saya merasa adanya konten audiovisual pada setiap materi yang disajikan menambah pemahaman saya dalam belajar	1 s/d 5
8	Saya menilai materi yang disajikan dalam aplikasi tidak selaras dengan kurikulum pembelajaran yang diajarkan dikelas Tsqaqafah	1 s/d 5
9	Saya menilai aplikasi ini layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran dikelas Tsqaqafah	1 s/d 5

10	Saya berpikir aplikasi ini belum sepenuhnya cocok untuk dijadikan media alternatif penunjang pembelajaran dikelas Tsaqafah	1 s/d 5
----	--	---------

3.4 Teknik Analisis Data

a. Uji validasi

Pelaksanaan uji validasi dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan aplikasi Tsatset oleh para ahli media dan ahli materi. Bila nantinya, berdasarkan pendapat pakar ahli tersebut sudah memenuhi kriteria kelayakan penggunaan. Maka, langkah selanjutnya ialah melakukan uji coba terhadap para mahasantriwati gelombang Reguler A12G1 sebagai responden dari penelitian yang sedang dilakukan.

Berikut rumus uji validasi;

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

f = Jumlah skor yang diperoleh dari penilaian

n = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.2 Persentase validasi

Persentase (%)	Kriteria
76-100%	Sangat Setuju
61-75%	Setuju
46-60%	Cukup
31-45%	Tidak Setuju
<30%	Sangat Tidak Setuju

b. Kuesioner pasca implementasi

Teknik analisis data terhadap hasil penyebaran kuesioner pasca implementasi akan menggunakan metode pengujian *Scale Usability System* (SUS). Pelaksanaan metode ini akan melalui beberapa tahapan. Sebagai berikut:

Pertama, menghitung hasil skor pada tiap responden yang mengisi kuesioner. Aturan perhitungannya sebagai berikut:

- a) Setiap pertanyaan yang bernomor ganjil (1,3,5,7,9) maka kurangi dengan 1.
- b) Setiap pertanyaan yang bernomor genap (2,4,6,8,10) maka kurangi setiap hasil skor dengan nilai 5 di awal pengurangannya.
- c) Jumlahkan semua skor yang didapat. Kemudian, kalikan dengan nilai 2,5.

Kedua, setelah hasil skor dari tiap responden didapatkan. Selanjutnya mencari skor rata-rata (*mean*) pada pengujian System Usability Scale (SUS). Tujuannya untuk menentukan hasil akhir dari penelitian mengenai tingkat kelayakan dan keefektifan penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran. Berikut rumus perhitungan skor SUS:

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

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah total skor dari semua responden

n = Jumlah responden

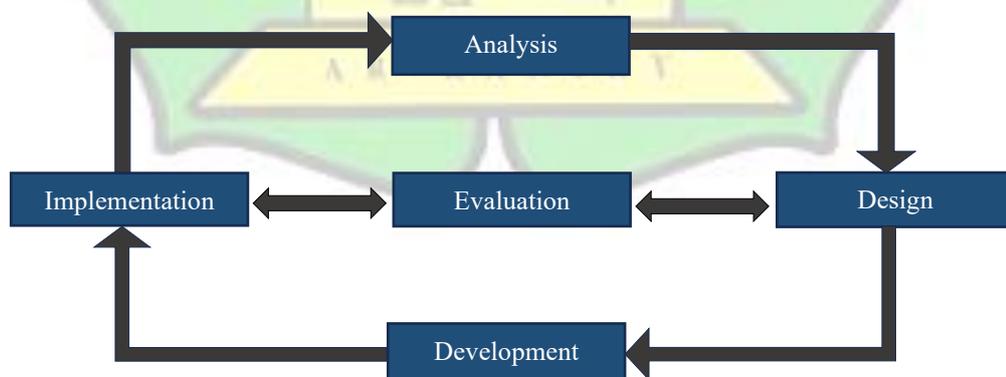
Tabel 3.3 Interpretasi skor SUS

Nilai	Deskripsi
0-24	Sangat buruk
25-49	Buruk
50-69	Cukup
70-84	Baik
85-100	Sangat baik

3.5 Rancangan Penelitian

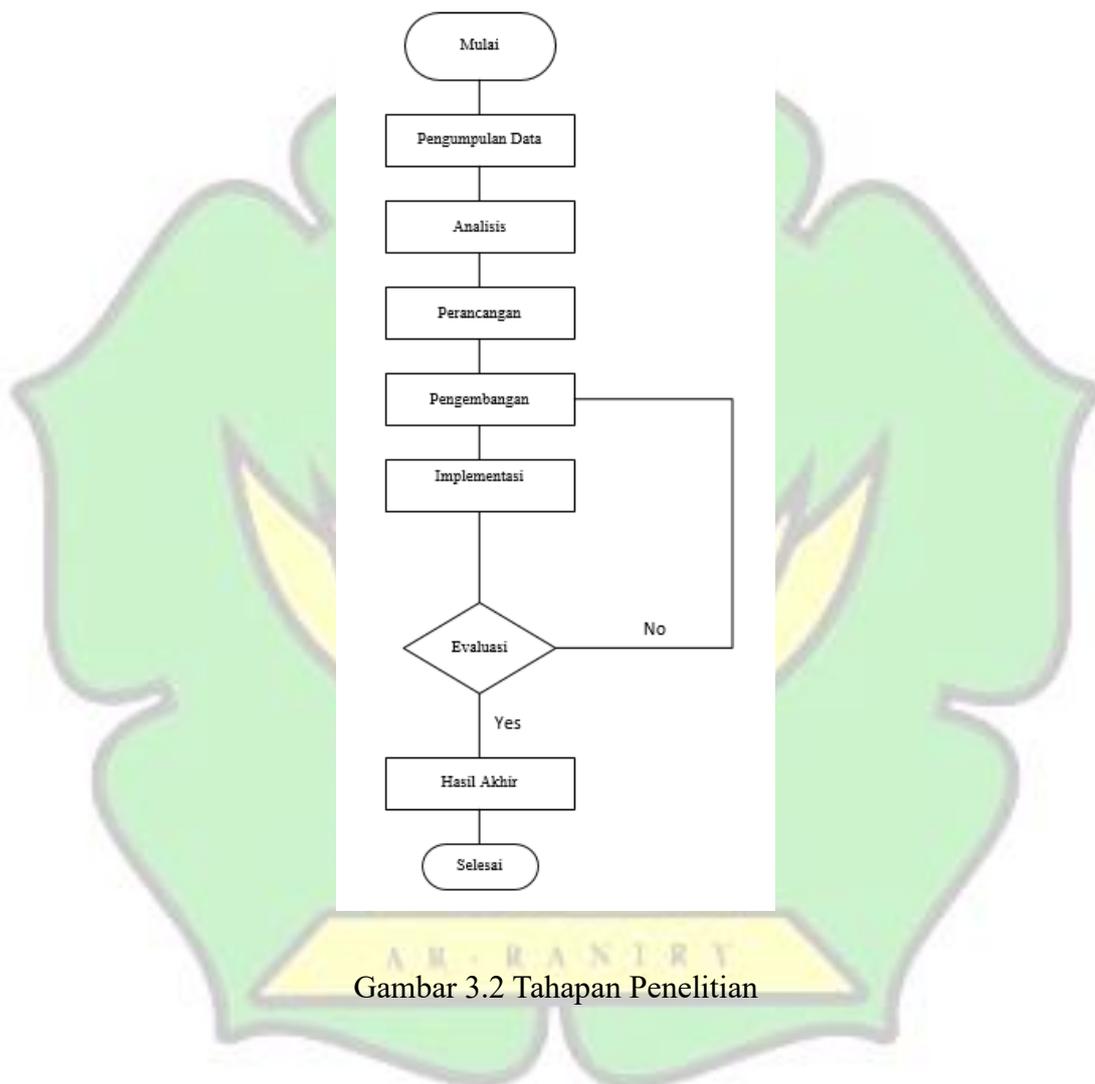
Dalam skema perancangan aplikasi media pembelajaran memanfaatkan platform kodular. Peneliti melakukan perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada kerangka kerja ADDIE [17].

ADDIE merupakan suatu model kerangka kerja yang dalam pelaksanaannya memberikan tahapan arahan yang bersifat terarah, rinci dan terstruktur [18]. Model ini terdiri dari 5 fase. Yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi



Gambar 3.1 Rancangan Alur Penelitian

Berdasarkan skema diatas, peneliti mengadopsi metode tersebut sebagai dasar penyusunan alur tahapan kerja dalam penelitiannya menggunakan bentuk flowchart. Hal ini bertujuan guna memberikan arahan pelaksanaan penelitian yang terarah serta sistematis.



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

3.5.1 Tahapan Analisis

Analisis dalam penelitian dilakukan setelah kegiatan observasi, dan wawancara selesai dilaksanakan. Kegiatan observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi-informasi terkait keadaan dan persoalan yang

terjadi di ranah penelitian. Baik melalui website resmi Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry serta observasi langsung ke lembaga Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry.

Kemudian pengumpulan data lainnya juga di lakukan melalui tahapan wawancara baik bersifat formal maupun semi formal. Keduanya memiliki tujuan yang sama dalam memberikan data-data pendukung informasi yang akurat agar dapat digunakan sebagai alasan kuat mengapa media pembelajaran berbasis aplikasi perlu untuk diciptakan dan di kembangkan pada ranah tempat penelitian ini.

3.5.2 Tahapan Perancangan

Proses perancangan dilakukan setelah tahapan analisis telah selesai di lakukan. Perancangan akan di laksanakan berdasarkan hasil konseptual data yang ada dengan menyelaraskannya kedalam produk penelitian berupa aplikasi media pembelajaran yang diselaraskan dengan ranah kebutuhan para pengguna aplikasi tersebut nantinya.

3.5.3 Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan dilaksanakan setelah gambaran konsep desain produk aplikasi rampung dilakukan. Kemudian, merealisasikan rancangan kedalam bentuk aplikasi dengan melewati beberapa tahapan, tergantung pada tingkat kompleksitas dan lingkup aplikasi yang ingin dikembangkan.

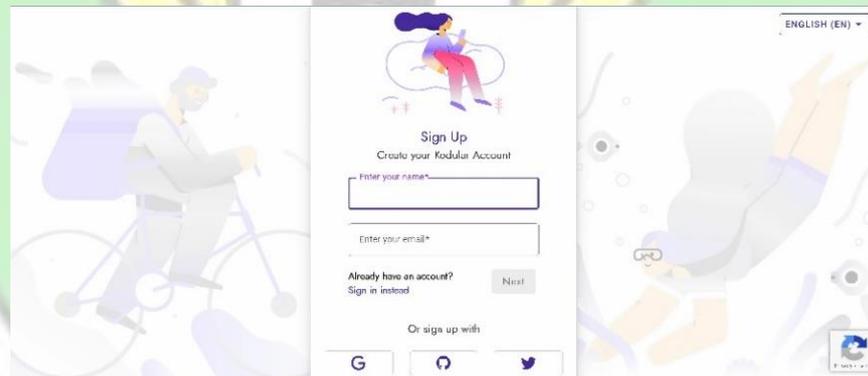
Dalam hal ini, pengembangan aplikasi akan memanfaatkan platform kodular[19]. Berikut langkah-langkah dalam mengakses platform tersebut.

1. Klik link <https://creator.kodular.io/>



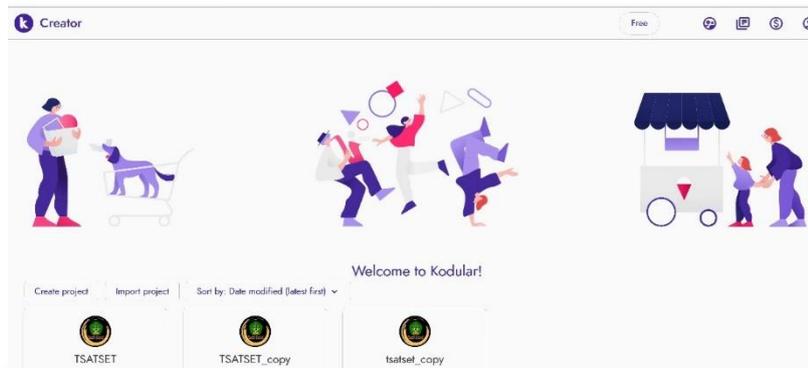
Gambar 3.3 Tampilan halaman web Kodular

2. Klik, *create apps*. Lalu buatlah akun pribadi pada platform ini.



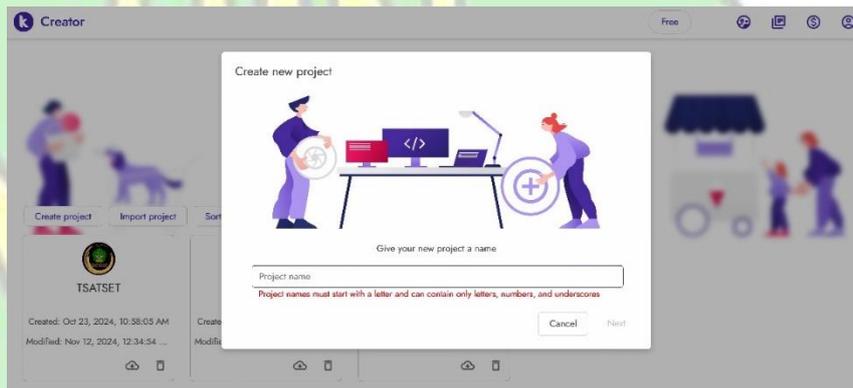
Gambar 3.4 Tampilan halaman Sign Up

3. Selanjutnya akan diarahkan pada halaman “*create project*”.



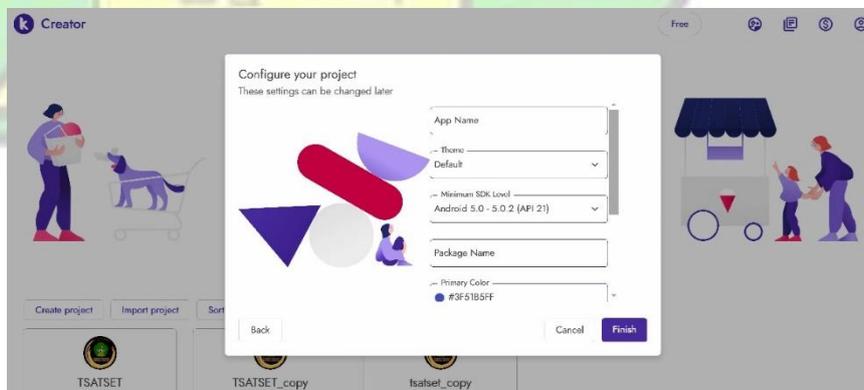
Gambar 3.5 Tampilan halaman utama

4. Buatlah projek baru. Dengan mengklik opsi “*Create Project*”.



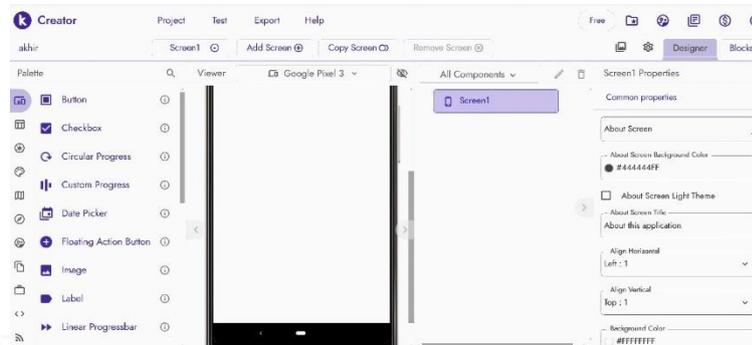
Gambar 3.6 Tampilan halaman “*Create Project*”

5. Mengatur tampilan konfigurasi proyek baru.



Gambar 3.7 Tampilan halaman Konfigurasi proyek

6. Terakhir, halaman pelaksanaan proyek siap digunakan.



Gambar 3.8 Tampilan halaman pembuatan projek

3.5.4 Tahapan Implementasi

Ditahap implementasi, peneliti sudah sepenuhnya rampung menyelesaikan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan. Dan telah melewati uji validitas kelayakan penggunaan oleh para ahli.

Selanjutnya, penerapan uji coba penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran ini akan di lakukan oleh para responden. banyaknya jumlah responden ditentukan berdasarkan jumlah sampel dari populasi mahasiswawati gelombang Reguler A12G1 saat penelitian ini di langsungkan. Hasil tanggapan terkait penggunaan aplikasi ini akan diperoleh pada tahapan akhir. Yaitu, evaluasi melalui pengisian kuesioner pasca implementasi.

3.5.5 Tahapan Evaluasi

Setelah masa uji coba aplikasi dan pengisian kuisisioner selesai dilaksanakan. Selanjutnya ialah mengolah data dari kuisisioner untuk

mendapatkan hasil akhir dari penelitian. Nantinya hasil tersebut akan di evaluasi secara cermat guna penarikan kesimpulan terhadap produk aplikasi yang telah di implementasikan.

Secara garis besar, hasil evaluasi berdasarkan kuesioner akan menghasilkan dua kemungkinan. Pertama, aplikasi dianggap berhasil jika memenuhi standar kelayakan penggunaan. Kedua, bila aplikasi belum memenuhi standar kelayakan penggunaan. Maka, diperlukan perbaikan lanjutan untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi pada aplikasi sampai menemui tingkat kelayakan dan keefektifan penggunaan selaras dengan tujuan awal penelitian ini ditetapkan.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Ahli Media

Tujuan kegiatan ini untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan serta masukan dan saran yang disampaikan oleh ahli media terhadap aplikasi Tsatset sebagai media pembelajaran yang nantinya akan di terapkan pada kelas Tsaqafah. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli media sebagai berikut:

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

Tanggal : 23 Oktober 2024

Tabel 4.1 Angket Ahli Media

No.	Kriteria	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek User Interface					
1	Desain tampilan antarmuka aplikasi mudah dipahami (user-friendly)				✓
2	Kejelasan tata letak setiap menu dalam aplikasi jelas dan rapi				✓
3	Keserasian warna yang di tampilkan membuat aplikasi menjadi tampak menarik			✓	
4	Penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i> di bagian menu “Materi” sesuai sehingga memudahkan pengguna membaca dan mengakses informasi				✓
5	Penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i> di bagian menu “Video” sesuai, memudahkan pengguna memahami isi di bagian menu tersebut				✓
6	Ketepatan penggunaan font dan isi di bagian menu “Tentang Aplikasi” jelas dan mudah dipahami				✓

7	Penggunaan elemen-elemen <i>icon</i> perintah dalam aplikasi lengkap dan tepat			✓	
8	Penyesuaian ukuran <i>icon</i> sesuai dan mudah terlihat oleh pengguna				✓
9	penataan elemen <i>icon</i> perintah tepat sehingga meminimalisir kebingungan pengguna aplikasi			✓	
10	Tata letak <i>icon</i> perintah sesuai sehingga mudah terjangkau oleh pengguna				✓
11	Jenis <i>tools</i> yang digunakan lengkap sehingga mendukung aplikasi dijadikan sebagai media pembelajaran				✓
12	Kombinasi warna tampilan aplikasi mendukung kenyamanan penggunaan aplikasi				✓
Aspek User Experience					
13	Responsif aplikasi saat mengakses setiap fitur menu dalam aplikasi cepat dan nyaman digunakan				✓
14	Responsif setiap <i>icon</i> perintah cepat dan mudah digunakan				✓
15	Kemudahan memahami bahasa dan istilah yang disajikan dalam aplikasi				✓
16	Kemudahan mengakses menu “Materi” yang di sajikan dalam aplikasi				✓
17	Kemudahan mengakses setiap video dalam menu “Video” di aplikasi				✓
18	Kejelasan tampilan dan suara pada saat mengakses menu “Video”				✓
19	Aplikasi memberikan umpan balik yang cepat saat berinteraksi dengan pengguna				✓
20	Kemudahan mengoperasikan aplikasi secara keseluruhan sebagai media pembelajaran				✓
Total Skor Penilaian			77		
Hasil Akhir			96%		

Kriteria skor hasil akhir:

76-100% : Sangat Setuju

- 61-75% : Setuju
- 46-60% : Cukup
- 31-45% : Tidak Setuju
- <30% : Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh ibu Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng. Total skor penilaian di peroleh sebanyak 77. selanjutnya, hasil tersebut akan dibagi dengan jumlah skor maksimum dalam angket. Dengan rumus $P = \frac{77}{80} \times 100\%$. Hasilnya ialah 96%, sehingga dalam presentase validasi menunjukkan tingkat kesepakatan “sangat setuju” dan dinyatakan layak untuk di implementasikan kepada responden dalam kegiatan penelitian.

4.1.2 Ahli Materi

Tujuan dari kegiatan ini untuk mengetahui terkait kelengkapan dan kekurangan penyajian materi dalam aplikasi. Penilaian akan dilakukan oleh ahli materi yang merupakan salah satu tenaga pengajar dikelas Tsaqafah.

Berikut hasil pengisian angket oleh ahli meteri :

Nama : Ustazah Munawwarah, S.Pd.I

Tanggal : 27 Oktober 2024

Tabel 4.2 Angket Ahli Materi

	kriteria	Penilaian
--	----------	-----------

No		1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Kejelasan materi yang disampaikan dalam aplikasi				✓
2	Keselarasan materi dalam aplikasi dengan materi pembelajaran dikelas				✓
3	Relevansi materi yang disampaikan dalam aplikasi searah dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Penjelasan setiap bab yang memuat materi di sampaikan secara jelas dan rinci				✓
5	Kemudahan dalam memahami materi dalam aplikasi				✓
6	Sistematika penyampaian materi yang runut dan jelas				✓
Aspek Substansi Materi					
7	Kebenaran isi teori dan konsep dalam materi				✓
8	Ketepatan penggunaan bahasa dalam menyampaikan materi			✓	
9	Kedalaman materi yang disampaikan dalam aplikasi				✓
10	penjelasan materi di sesuaikan dengan situasi dan kondisi terkini				✓
Total Skor Penilaian		39			
Hasil Akhir		98%			

Kriteria skor hasil akhir:

76-100% : Sangat Setuju

61-75% : Setuju

46-60% : Cukup

31-45% : Tidak Setuju

<30% : Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh ustadzah Munawwarah, S.Pd.I selaku salah satu tenaga pengajar di kelas Tsaqafah. Hasil perolehan skor

didapatkan sebanyak 39. selanjutnya, hasil tersebut akan dibagi dengan jumlah skor maksimum dalam angket. Dengan rumus $P = \frac{39}{40} \times 100\%$. Hasilnya ialah 98%, sehingga dalam presentase validasi menunjukkan tingkat kesepakatan “sangat setuju” dan dinyatakan layak untuk di implementasikan kepada responden dalam kegiatan penelitian.

4.1.3 Hasil Responden Mahasantriwati

Melalui kegiatan penyebaran kuisisioner yang telah dijalankan. Didapatkan hasil terkait penilaian kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran baru di kelas Tsaqafah. Penyelesaian hasil tanggapan responden akan menggunakan rumus *System Usability Scale* (SUS).

Pihak yang terlibat dalam pengisian kuisisioner ini ialah para sampel yang berperan sebagai responden. Jumlah sampel akan diambil dari total populasi sebanyak 374 mahasantriwati. Menggunakan rumus *Slovin* [20].

$$n = \frac{N}{(1+Ne^2)}$$

keterangan:

n : Jumlah sampel dalam penelitian

N : Jumlah populasi

e : Error atau kelonggaran ketelitian dalam penelitian. Biasanya dibidang pendidikan *Margin of error* sebesar 5%

Jika diimplementasikan, berikut penerapan rumus *Slovin* dalam menentukan jumlah sampel dalam penelitian:

$$n = \frac{N}{(1+Ne^2)} = \frac{374}{(1+374 \times 0,05^2)} = \frac{374}{(1,935)} = 193$$

Hasilnya, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian sebanyak 193 orang dari total populasi 374 mahasantriwati. Namun, saat proses penyebaran kuisisioner ini dilaksanakan. Ternyata, hanya sekitar 50 orang responden saja yang memberikan tanggapannya ke dalam lembaran kuisisioner. Namun demikian, hasil tanggapan responden tersebut juga sudah memenuhi kriteria minimal sampel dalam pengambilan nilai hasil kuisisioner terhadap kelayakan penggunaan aplikasi.

Berikut ini hasil tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi Tsatset sebagai media pembelajaran pada lembaran kuisisioner yang telah disediakan.

Tabel 4.3 Hasil Respon Mahasantriwati

No.	Nama	Soal										Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Rara Wulantika	4	2	4	1	4	2	4	2	5	2	90
2	Putri Puspita Sari	5	1	5	1	5	1	5	1	3	3	90
3	Siti Jaza Ulaufa	4	2	4	2	3	2	3	1	5	1	77,5
4	Siti Sara	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3	90
5	Silvia Fahmi Ramadhani	4	3	5	3	5	2	4	2	5	2	80
6	Sabila	4	4	5	3	5	3	5	1	4	2	75
7	Nova Sinaunda	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3	95
8	Nurul Aulia	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
9	Wita Susanti	4	2	5	2	4	2	4	1	4	2	80
10	Zya Ul-Reysa	4	1	4	3	4	2	4	1	4	2	75
11	Rosalia Cahya Utama	4	1	5	3	4	2	4	2	5	2	80
12	Putri Maya Sari	4	2	5	4	3	2	4	2	5	3	75
13	Lara Alkiyand Ulky	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2	80
14	Nella Nur Albar	4	2	4	1	4	2	4	1	4	2	80
15	Lyfe Iramanti	4	2	5	1	4	2	4	2	3	3	75
16	Nelya Samudra	4	2	4	1	4	3	4	2	4	3	72,5
17	Nadia Walida	4	2	5	2	4	3	5	1	4	2	80
18	Mutiara	4	1	5	1	5	3	5	1	2	2	82,5
19	Musdafa	4	3	4	2	4	2	5	4	4	2	77,5
20	Mutiara Adella	4	2	4	2	2	4	2	1	4	3	75
21	Nabila Syifa	4	2	4	4	2	4	4	1	4	2	77,5
22	Namira Yasryfa	4	2	4	1	3	2	5	1	4	2	80
23	Mursyidah	4	2	5	2	5	2	5	1	4	1	87,5
24	Nilam Permata Sari	4	3	5	2	4	3	4	1	4	4	82,5
25	Nabila	4	2	5	2	5	3	5	2	2	2	80
26	Ielda Sari Nugra	4	2	5	1	4	1	5	1	5	2	90
27	Bunga Analia Ramadhani	4	2	5	1	4	1	5	1	5	2	90
28	Icha Dwi Yanda	5	2	4	2	4	3	3	2	4	3	77,5
29	Debi Andriani	4	2	4	2	4	2	4	1	4	1	80
30	Firi Rahmatika	4	2	4	2	4	2	4	1	4	3	75
31	Hayati Nifah Putri	4	2	4	4	2	1	4	2	5	1	82,5
32	Iman Ramadhan	4	2	4	2	4	2	4	1	3	3	75
33	Husnul Rahmatillah	4	2	5	2	4	2	4	1	4	3	77,5
34	Jubriah	5	2	4	2	4	2	5	1	4	3	80
35	Ammia Raudatul Jannah	4	2	5	4	5	3	4	1	5	3	80
36	Ciri Syifa	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	87,5
37	Qarina Tahara	4	2	5	2	3	2	4	1	4	2	77,5
38	Juleha Ashari	4	2	4	4	3	1	5	1	4	2	80
39	Putri Baiqis	3	1	4	1	5	2	5	1	4	2	85
40	Rikatul Fajarina	5	2	4	3	4	2	4	1	5	3	85
41	Aidil Fithia	4	1	5	2	5	2	5	1	4	3	82,5
42	Diba Fitri	5	2	4	2	4	2	4	1	5	2	87,5
43	Hijratul Mumira	4	1	4	4	1	2	4	1	4	2	82,5
44	Dwi Novia	4	3	4	2	5	1	5	1	4	2	82,5
45	Fatma Rizqa	4	1	5	1	4	2	1	4	3	2	85
46	Ahorina Gilhom	5	1	4	2	5	3	4	1	5	1	87,5
47	Ciri Putri	4	1	4	2	5	2	5	1	4	2	80
48	Marlina	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2	95
49	Maisarah	5	1	5	2	4	2	4	1	5	2	87,5
50	Hariani	5	2	5	1	4	2	4	1	5	2	85

Dari hasil jawaban tiap responden diatas, selanjutnya ialah mencari nilai rata-rata (*mean*) menggunakan rumus pengujian System Usability Scale (SUS). Tujuannya untuk menentukan hasil akhir dari penelitian mengenai tingkat kelayakan dan keefektifan penggunaan aplikasi yang telah di uji cobakan kepada para responden yang terpilih. Dengan rumus:

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

Keterangan :

$\sum x$: Skor di dapatkan dengan menjumlah seluruh nilai dari tiap responden

n : banyaknya jumlah responden

Dengan Interpretasi skor SUS:

85-100 : Sangat Baik

70-84 : Baik

50-69 : Cukup

25-49 : Buruk

0-24 : Sangat Buruk

Dengan demikian, melalui penerapan rumus tersebut. Diperoleh nilai rata-rata $\bar{x} = \frac{4.090}{50}$ hasilnya 82. Berdasarkan interpretasi skor SUS, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Tsatset sebagai media pembelajaran dikelas Tsaqafah dinyatakan baik dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran mahasiswa.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Perancangan Media Pembelajaran Aplikasi Tsatset

Perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam penelitian memanfaatkan platform kodular. Kegiatan dilaksanakan dengan berpedoman pada pendekatan *Research and Development (R&D)*, dengan kerangka kerja ADDIE.

Berikut ini tahapan perancangan dan pengembangan aplikasi Tsatset:

A. *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan hasil data observasi dan kegiatan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa terkait pengembangan media pembelajaran baru yang interaktif dan lebih bervariasi perlu dilakukan di kelas Tsaqafah. Adanya media pembelajaran baru, diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran para mahasiswa dalam mempelajari ilmu-ilmu islam terkhususnya dalam bidang Tsaqah Islamiah.

B. *Design* (Perancangan)

Perancangan merupakan proses pembuatan sketsa berupa gambaran rancangan aplikasi melalui prototipe sebelum dilanjutkan ke dalam tahap pengembangan.

Berikut rancangan aplikasi Tsatset melalui prototipe:

1) Halaman *Home*



Gambar 4.1 *Prototype* Halaman *Home*

2) Halaman Menu Utama



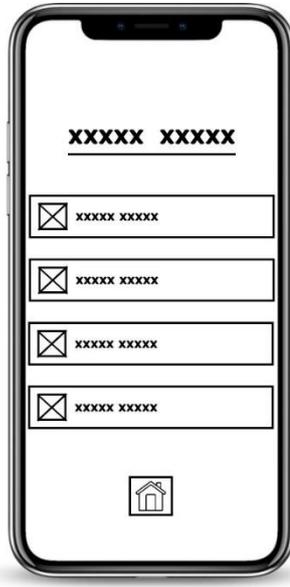
Gambar 4.2 *Prototype* Halaman Utama

3) Halaman Menu Materi



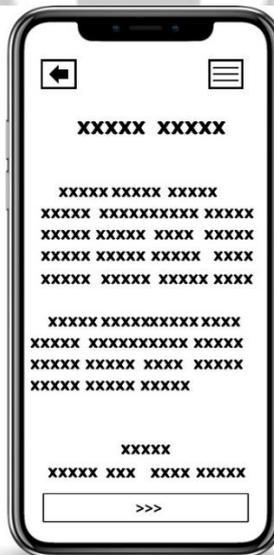
Gambar 4.3 *Prototype* Halaman Materi

4) Halaman Sub-Materi



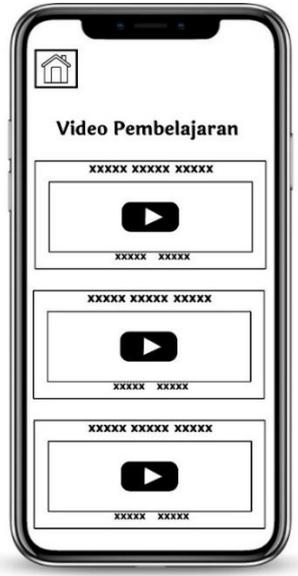
Gambar 4.4 *Prototype* Halaman Sub-Materi

5) Halaman Materi Per Sub-Materi



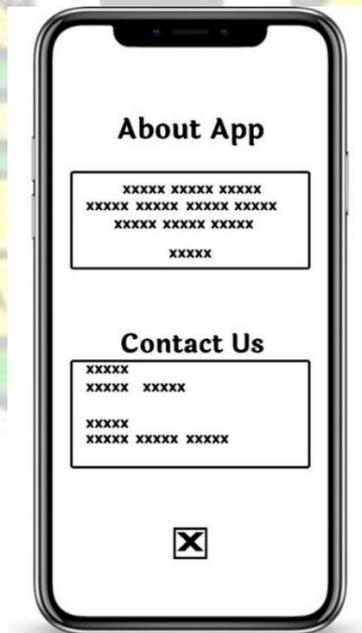
Gambar 4.5 *Prototype* Halaman Materi Per Sub-Materi

6) Halaman Video



Gambar 4.6 *Prototype* Halaman Video Pembelajaran

7) Halaman Tentang Aplikasi

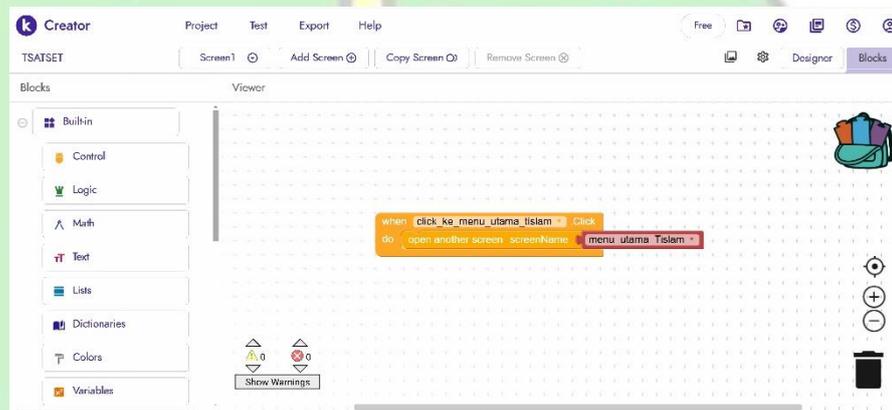


Gambar 4.7 *Prototype* Halaman Tentang Aplikasi

C. *Development* (Pengembangan)

Ditahap ini, gambaran dari *Prototype* akan di realisasikan dengan mengembangkannya pada platform *kodular*. Platform ini menggunakan kode berbasis *block* dalam proses pembuatannya. Terdapat dua sisi tampilan pada tiap *Screen* di *kodular* yaitu laman *Designer* dan laman *Blocks*. Berikut proses pengembangan aplikasi yang dijalankan pada laman *Blocks*.

a) Halaman *Home*



Gambar 4.8 Block Program Halaman Home

b) Halaman Menu Utama



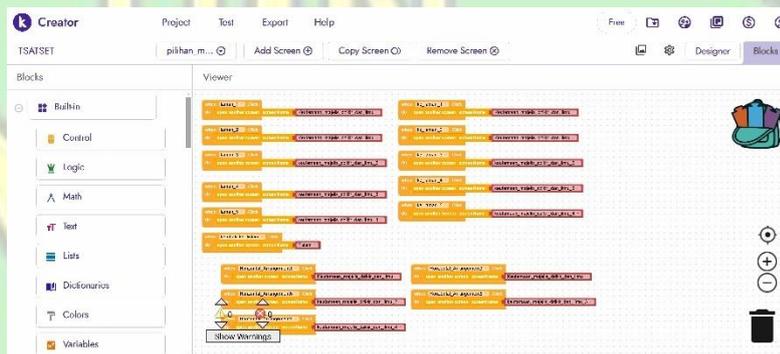
Gambar 4.9 Block Program Halaman Menu Utama

c) Halaman Menu Materi



Gambar 4.10 *Block Program* Halaman Menu Materi

d) Halaman Sub-Materi



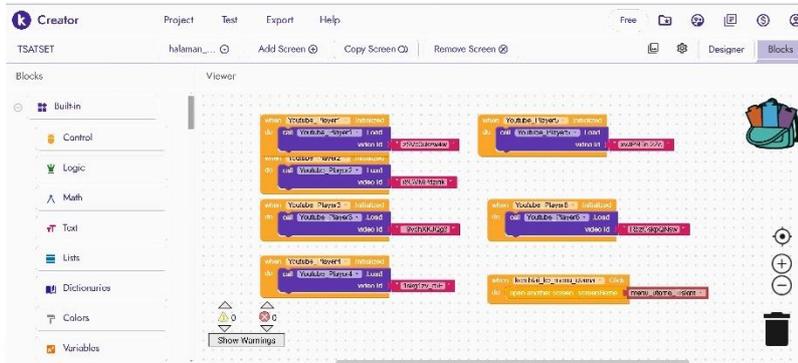
Gambar 4.11 *Block Program* Halaman Sub-Materi

e) Halaman Materi Pada Per Sub-Materi



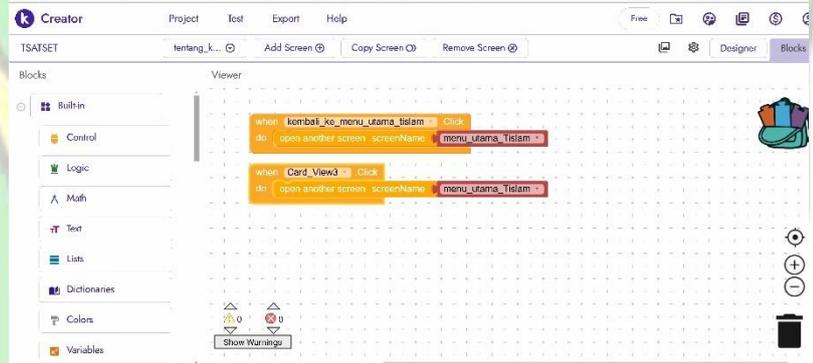
Gambar 4.12 *Block Program* Halaman Materi Sub-Materi

f) Halaman Menu Video



Gambar 4.13 *Block Program* Halaman Menu Video

g) Halaman Tentang Aplikasi



Gambar 4.14 *Block Program* Halaman Tentang Aplikasi

D. *Implementation and Evaluation* (Implementasi dan Evaluasi)

Aplikasi yang telah rampung di kembangkan, selanjutnya di ujicobakan kepada para responden. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat mengidentifikasi terkait kualitas, fungsionalitas, serta efektivitas penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran.

Keberhasilan perancangan aplikasi akan dinyatakan layak bila media tersebut dapat berjalan secara efektif serta dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Sebaliknya, aplikasi akan melalui tahapan revisi lanjutan jika terdapat banyak ketidaksesuaian dan hambatan penggunaan saat aplikasi ini diterapkan.

4.2.2 Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android

Aplikasi Tsatset ialah media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan akan media pembelajaran interaktif di kelas Tsaqafah. Berikut tampilan aplikasi Tsatset:

a) Halaman *Home*

Halaman pertama yang menyajikan tampilan awal aplikasi. Dengan arahan melalui button untuk melanjutkan ke halaman menu utama.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman *Home*

b) Halaman Menu Utama

Halaman ini menyajikan menu utama dalam aplikasi. Diantaranya menu materi, menu video pembelajaran, dan menu tentang aplikasi.



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Menu Utama

c) Halaman Menu Materi

Halaman materi menyajikan memuat materi pilihan yang dapat di akses untuk kebutuhan pembelajaran.



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu Materi

d) Halaman Sub-Materi

Pengguna akan disajikan sub-materi dari pilihan opsi materi pelajaran yang telah dipilih. Nantinya, dengan mengklik pilihan menu yang disediakan. Halaman akan otomatis beralih ke laman penjelasan berikutnya.



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Sub-Materi



Gambar 4.19 Tampilan Halaman Penjelasan Materi per Sub-Materi

e) Halaman Video Pembelajaran

Pada halaman ini menyajikan video pembelajaran sesuai dengan materi-materi yang dimuatkan dalam aplikasi.



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Video Pembelajaran

f) Halaman Tentang Aplikasi

Halaman ini menyajikan informasi terkait aplikasi. Serta identitas diri pengembang juga dimuatkan dalam laman tersebut.



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

Berdasarkan tampilan aplikasi Tsatset diatas, dan telah melalui tahapan implementasi oleh responden mahasantriwati gelombang Reguler A12G1, disimpulkan bahwa aplikasi Tsatset dinyatakan baik dan layak di jadikan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan awal penelitian ini dilakukan. Lebih lagi, keefektifan dan kemudahan mengakases aplikasi memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan terhadap perancangan media pembelajaran untuk para mahasiswa pada kelas Tsaqafah. Maka kesimpulannya sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan platform kodular sebagai sarana implementasinya. Aplikasi ini diberi nama Aplikasi Tsatset dengan memuat materi pembelajaran yang diajarkan di kelas Tsaqafah. Perancangan aplikasi menggunakan pendekatan *Research And Development* (R&D) dengan kerangka kerja ADDIE. Metode ini menyediakan langkah-langkah pengerjaan yang terarah dan sistematis. Selain itu, tahapan pengembangan aplikasi juga disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna. Agar nantinya, aplikasi yang dirancang dapat memberikan kebermamfaatan secara optimal.
2. Berdasarkan uji validasi melalui pengisian angket oleh ahli materi dan ahli media. Diperoleh nilai rata-rata dari skor ahli media adalah 96 serta nilai rata-rata dari skor ahli materi adalah 98. Sehingga tergolong sangat baik dan sangat layak untuk diterapkan kepada para mahasiswa. Selanjutnya, hasil uji coba aplikasi oleh para responden mahasantriwati gelombang Reguler A12G1 melalui

pengisian kuisioner. Hasil yang diperoleh ialah 82. Nilai tersebut berdasarkan interpretasi skor SUS, termasuk kedalam kategori baik. Dengan demikian, aplikasi ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran penunjang bagi para mahasiswa di kelas Tsafaqah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan, tentunya terdapat kelebihan, kekurangan, serta masukan yang membangun dari berbagai pihak. Masukkan tersebut berisi saran yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media aplikasi menjadi lebih baik. Antara lain:

1. Perancangan aplikasi berbasis Android diharapkan dapat dikembangkan menjadi versi yang lebih baik dan dapat diterapkan pada platform non-Android lainnya. Sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan pada saat mengakses aplikasi karena keterbatasan pada jenis perangkat tertentu.
2. Diharapkan penambahan materi yang lebih banyak dalam aplikasi, serta peningkatan tingkat responsivitas media aplikasi supaya meningkatkan kenyamanan para pengguna dalam mengaksesnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. H. Djuredje, Hermanto, and R. Himawan, "Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII," *GERAM*, vol. 10, no. 2, pp. 32–41, Dec. 2022, doi: 10.25299/geram.2022.vol10(2).10602.
- [2] N. H. Hasibuan, Y. Gusmania, and S. Rahman, "Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kodular untuk Kemampuan Pemahaman Literasi Matematika Siswa SDS Edustar," *J. Absis J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 501–510, 2022, doi: 10.30606/absis.v4i2.1218.
- [3] M. Muyasir and R. Musfika, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Web Kodular," *JINTECH J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 22–28, 2022, doi: 10.22373/jintech.v3i1.1564.
- [4] S. K. M. P. T. Army Trilidia Devega, *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV BATAM PUBLISHER, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=CpSbEAAAQBAJ>
- [5] M. S. C. R. M. P. Drs. Rudi Susilana, *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=yqHAwAAQBAJ>
- [6] T. Nurdiyana and P. D. Indriyani, *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi - Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=VRLUEAAAQBAJ>
- [7] P. K. Dewi and N. Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=ONqFDwAAQBAJ>
- [8] J. Z. Z. Panggabean *et al.*, *Teknologi Media Pembelajaran : Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. PT. Green Pustaka Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Vn2EAAAQBAJ>
- [9] S. S. M. P. Dewi Surani *et al.*, *KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN*. Cendikia Mulia Mandiri, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=X9P3EAAAQBAJ>
- [10] N. Khoiriah, *Ma'had Al-Qur'an dan Perannya bagi Institut PTIQ Jakarta*. Penerbit NEM, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=SaS7EAAAQBAJ>

- [11] “MA’HAD AL-JAMI’AH AR-RANIRY.” Accessed: May 30, 2024. [Online]. Available: <https://mahad.ar-raniry.ac.id/readmore/visi-dan-misi>
- [12] I. A. Faiz and U. G. M. Press, *Rerangka Dasar Akuntansi Berlandaskan Syariah*. Gadjah Mada University Press, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=MDwLEAAAQBAJ>
- [13] S. S. T. M. K. Winda Windiyani, S. S. T. M. K. Sri Wahyuni, S. S. T. M. K. M. K. Erinda Nur Pratiwi, M. K. Melsa Sagita Imaniar, A. Kafkaylea, and G. C. Premium, *STIMULASI DETEKSI INTERVENSI DINI TUMBUH KEMBANG ANAK*. EDU PUBLISHER, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=EYwLEAAAQBAJ>
- [14] R. Yanti, F. Annas, Y. E. Yuspita, G. Darmawati, and K. Kunci, “Implementasi Kodular dalam Perancangan Aplikasi Manajemen Inventaris Sekolah Berbasis Android,” vol. 02, no. 02, pp. 185–200, 2023.
- [15] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i1.817.
- [16] M. S. Dr. Asep Hermawan, *Penelitian Bisnis - Paragidma Kuantitati*. Grasindo. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=XOytduwzBzAC>
- [17] M. N. Sari *et al.*, *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development*. Pradina Pustaka, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=kYwNEQAAQBAJ>
- [18] D. N. L. Laksana, F. X. Dolo, and D. Qondias, *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu: Pengembangan Media Pembelajaran SD*. Penerbit NEM, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Yq3YEAAAQBAJ>
- [19] D. Iskandar, *Pengembangan Aplikasi Mobile Menggunakan Platform Android*. Deepublish, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=NGcrEQAAQBAJ>
- [20] D. K. Safitri and A. Andrianingsih, “Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ,” *Techno.Com*, vol. 21, no. 1, pp. 127–138, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i1.5639.

Lampiran 1 : SK Penetapan Pembimbing



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-5705/Un.08/FTK/Kp.07.6/7/2024

TENTANG:
PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjukkan Saudara :

Ridwan, M.T.

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Hayatun Nupus
NIM : 200212045
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Belajar Islam Mahasantri Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry Menggunakan Kodular

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : 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 : 31 Juli 2024
Dekan,


Safiq Muluk

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta.
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta.
3. Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta.
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh.
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh.
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh.
7. Yang bersangkutan.
8. Arsip.



33

Lampiran 2 : Validasi Ahli Media



INTRUMEN PENILAIAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBALAJARAN BELAJAR ISLAM MAHASANTRI MA'HAD AL-JAMI'AH MENGGUNAKAN KODULAR

Nama : Hayatun Nupus

Nim : 200212045

Bidang Peminatan : Multimedia

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

No	Kriteria	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek User Interface					
1	Desain tampilan antarmuka aplikasi mudah dipahami (user-friendly)				✓
2	Kejelasan tata letak setiap menu dalam aplikasi jelas dan rapi				✓
3	Keserasian warna yang di tampilkan membuat aplikasi menjadi tampak menarik			✓	
4	Penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i> di bagian menu "Materi" sesuai sehingga memudahkan pengguna membaca dan mengakses informasi				✓
5	Penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i> di bagian menu "Video" sesuai, memudahkan pengguna memahami isi di bagian menu tersebut				✓
6	Ketepatan penggunaan font dan isi di bagian menu "Tentang Aplikasi" jelas dan mudah dipahami				✓
7	Penggunaan elemen-elemen <i>icon</i> perintah dalam aplikasi lengkap dan tepat			✓	
8	Penyesuaian ukuran <i>icon</i> sesuai dan mudah terlihat oleh pengguna				✓
9	penataan elemen <i>icon</i> perintah tepat sehingga meminimalisir kebingungan pengguna aplikasi			✓	
10	Tata letak <i>icon</i> perintah sesuai sehingga mudah terjangkau oleh pengguna				✓
11	Jenis <i>tools</i> yang gunakan lengkap sehingga mendukung aplikasi dijadikan sebagai media pembelajaran				✓

Lampiran 3 : Validasi Ahli Materi

INTRUMEN PENILAIAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BELAJAR ISLAM MAHASANTRI MA'HAD AL-JAMI'AH MENGGUNAKAN KODULAR

Nama : Hayatun Nopus
Nim : 200212045
Bidang Peminatan : Multimedia

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No	Kriteria	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Kejelasan materi yang disampaikan dalam aplikasi				✓
2	Keselaran materi dalam aplikasi dengan materi pembelajaran dikelas				✓
3	Relevansi materi yang disampaikan dalam aplikasi searah dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Penjelasan setiap bab yang memuat materi di sampaikan secara jelas dan rinci				✓
5	Kemudahan dalam memahami materi dalam aplikasi				✓
6	Sistematika penyampaian materi yang runut dan jelas				✓
Aspek Substansi Materi					
7	Kebenaran isi teori dan konsep dalam materi				✓
8	Ketepatan penggunaan bahasa dalam menyampaikan materi			✓	
9	Kedalaman materi yang disampaikan dalam aplikasi				✓
10	penjelasan materi di sesuaikan dengan situasi dan kondisi terkini				✓

Keterangan:

1 : Kurang
2 : Cukup
3 : Baik
4 : Baik Sekali

Banda Aceh, 27 Oktober 2024

Ahli Materi,



Lampiran 4 : Lembaran Kuisisioner Mahasantriwati

Lembar Penelitian Kuisisioner

Perancangan Media Pembelajaran Belajar Islam Mahasantri Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry
Menggunakan Kodular

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya menilai fitur-fitur yang disajikan dalam aplikasi sangat lengkap, user-friendly, dan tepat guna.					✓
2	Saya merasa tampilan desain aplikasi kurang menarik dan menyebabkan ketidaknyamanan visual saat digunakan	✓				
3	Saya menilai penyajian isi materi dalam aplikasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan penjelasan yang terperinci sehingga memudahkan dalam memahami pembelajaran					✓
4	Saya merasa elemen navigasi dalam aplikasi sukar untuk dipahami sehingga menyebabkan kesulitan saat digunakan.	✓				
5	Saya merasa desain tampilan aplikasi sangat menarik dan setiap elemen navigasi yang disediakan memudahkan dalam mengakses aplikasi					✓
6	Saya merasa penyajian konten audiovisual kurang informatif dan tidak selaras dengan materi yang dimuatkan dalam aplikasi	✓				
7	Saya merasa adanya konten audiovisual pada setiap materi yang disajikan menambah pemahaman saya dalam belajar					✓
8	Saya menilai materi yang disajikan dalam aplikasi tidak selaras dengan kurikulum pembelajaran yang diajarkan di kelas Tsaqafah	✓				
9	Saya menilai aplikasi ini layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran dikelas Tsaqafah.			✓		
10	Saya berpikir aplikasi ini belum sepenuhnya cocok untuk dijadikan media alternatif penunjang pembelajaran dikelas Tsaqafah.			✓		

Lampiran 5 : Surat Penelitian Kepada Lembaga Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry



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

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

Nomor : B-8953/Un.08/FTK.1/TL.00/9/2024
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala UPT. Ma'had Al-Jami'ah UIN Ar-Raniry

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/Nim : Hayatun Nopus/ 200212045
Semester/Jurusa : IX / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat Sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampoeng Cadek Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Perancangan Media Pembelajaran Belajar Islam Mahasantri Ma'had Al Jami'ah Ar-Raniry Menggunakan Kodular.*

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

Banda Aceh, 25 September 2024

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Oktober 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.
NIP. 197208062003121002

Lampiran 6 : Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Lembaga Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH UPT. MA'HAD AL-JAMI'AH DAN ASRAMA Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam-Banda Aceh Telepon/fp: 082370576686. Email: ma'had.jam'ah@ar-raniry.ac.id
<hr/> SURAT KETERANGAN Nomor B-151 /UPT.6/PP.00.9/11/2024	
Yang bertanda tangan di bawah ini,	
Nama	: Dr. Syahminan, S.Ag, M.Ag
NIP	: 197003052000031002
Jabatan	: Kepala UPT. Ma'had Al-Jami'ah & Asrama
Dengan ini menerangkan bahwa	
Nama	: Hayatun Nopus
NIM	: 200212045
Fak/Jur	: FTK / PTI
Keterangan : Benar telah melakukan penelitian di Ma'had Al-Jami'ah dan Asrama UIN Ar-Raniry pada tanggal 25 s.d 31 Oktober 2024 untuk menyusun Skripsi dengan judul " Perancangan Media Pembelajaran Belajar Islam Mahasantri Ma'had Al-Jami'ah Ar-Raniry Menggunakan Kodular ".	
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.	
Banda Aceh, 20 November 2024 Kepala  /s/ Syahminan	
<i>Energi Kebangsaan Sinergi Membangun Negeri</i>	
 	

Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Hayatun Nopus
Tempat/Tanggal lahir : Aceh Besar, 31 Maret 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Blang Tingkeum, Seulimeum, Aceh Besar
Telp/HP : 082281395298

RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar (SD) /Sederajat : SDN 2 Lamteuba
Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Sederajat : SMP Negeri 2 Seulimeum
Sekolah Menengah Atas (SMA) /Sederajat : SMA Negeri 2 Seulimeum
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah Dan Keguruan/
Pendidikan Teknologi Informasi

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Munadi
Pekerjaan Ayah : Petani
Nama Ibu : Marlina
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat Lengkap : Blang Tingkeum, Seulimeum, Aceh Besar