PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DENGAN METODE AT-TARTIL BERBASIS ANDROID DI SIDOARJO

DISERTASI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Doktor dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

JULI AMALIYA NASUCHA
NIM. F03115002

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA

2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DENGAN METODE AT-TARTIL BERBASIS ANDROID DI SIDOARJO

Oleh:

JULI AMALIYA NASUCHA
NIM. F03115002

DISERTASI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Doktor dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juli Amaliya Nasucha

NIM : F03115002

Program : Doktor (S-3) Pendidikan Agama Islam

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa DISERTASI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 07 November 2018
Saya yang menyatakan,

Juli Amaliya Nasucha

PERSETUJUAN PROMOTOR

Disertasi berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo" yang ditulis oleh Juli Amaliya Nasucha ini telah disetujui pada tanggal
07 November 2018

Oleh:
Promotor

Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag

Promotor

Dr. Hj. Hanun Asrohah, M.Ag

PERSETUJUAN TIM VERIFIKASI NASKAH DISERTASI

Disertasi berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo" yang ditulis oleh Juli Amaliya Nasucha ini telah diuji Verifikasi naskah pada tanggal 12 Desember 2018

Tim Verifikasi:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag Ketua Verifikator .....
2. Dr. Hj. Hanun Asrohah, M.Ag Tim Verifikator .....
3. Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah Z, M. Ag Tim Verifikator .....
4. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag Tim Verifikator .....
5. H. Mokhammad Saifuddin, M.Ed, Ph.D Tim Verifikator .....
6. Dr. H. Ach. Muhibbin Zuhri, M.Ag Tim Verifikator .....

Surabaya, 28 Desember 2018
Direktur

KEMENTERIAN AGAMA PASCA SARJANA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag.
NIP. 196004121994031001

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN DISERTASI TERTUTUP

Disertasi berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo" yang ditulis oleh Juli Amaliya Nasucha ini telah diuji Disertasi Tertutup pada tanggal 28 Januari 2019

Tim Penguji:

1. Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag — Ketua Penguji .....
2. Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah Z, M. Ag — Sekretaris/Penguji .....
3. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag — Promotor/Penguji .....
4. Dr. Hj. Hanun Asrohah, M.Ag — Promotor/Penguji .....
5. Prof. Dr. H. Ahmad Pathoni, M.Ag — Penguji Utama .....
6. Prof. Dr. H. M. Ridlwan Nasir, MA — Penguji .....
7. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag — Penguji .....

Surabaya, 8 Februari 2019
Direktur

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag.
NIP. 196004121994031001

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN DISERTASI TERBUKA

Disertasi berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo" yang ditulis oleh Juli Amaliya Nasucha ini telah diuji Disertasi Terbuka pada tanggal 05 Maret 2019

Tim Penguji:

1. Dr. Ahmad Nur Fuad, MA — Ketua Penguji .....
2. Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah Z, M. Ag — Sekretaris/Penguji .....
3. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag — Promotor/Penguji .....
4. Dr. Hj. Hanun Asrohah, M.Ag — Promotor/Penguji .....
5. Prof. Dr. H. Ahmad Pathoni, M.Ag — Penguji Utama .....
6. Prof. Dr. H. M. Ridlwan Nasir, MA — Penguji .....
7. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag — Penguji .....

Surabaya, 12 Maret 2019
Direktur

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag.
NIP. 196004121994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : JULI AMALIYA NASUCHA
NIM : F03115002
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/ PAI
E-mail address : amel.cemalcemil53@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☐ Tesis ■ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android

Di Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Maret 2019
Penulis

(Juli Amaliya Nasucha)

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo
Penulis : Juli Amaliya Nasucha
Promotor : Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag
Dr. Hj. Hanun Asrohah, M.Ag
Kata Kunci : Multimedia, Pembelajaran al-Qur'an, Metode at-Tartil

Kesadaran sebagian orang tua akan pentingnya mengontrol perkembangan belajar dan kemampuan membaca al-Quran anak sejak dini saat ini semakin berkurang, hal itu disebabkan kesibukan dan ketidakmampuan orang tua yang dijadikan alasan untuk melepas tanggungjawab serta menyerahkan sepenuhnya kepada pihak sekolah. Di sisi lain, proses pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil di sekolah juga masih bersifat konvensional. Sehingga belum dapat mengikuti kegemaran siswa pada saat ini yakni dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang dapat memotivasi siswa untuk *murāja'ah*.

Berdasarkan fenomena yang ada menjadikan kegelisahan akademik tersendiri sehingga penulis tertarik untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android. Dengan fokus rumusan masalah sebagai berikut: *Pertama* bagaimana pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil di Sidoarjo?, *Kedua* bagaimana tahap pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo?, *Ketiga* bagaimana efektifitas multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo?. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development).* Sedangkan teori yang digunakan mengacu pada teori Borg and Gall yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengembangan model pendidikan. Untuk menganalisis data penulis menggunakan *mixed methode* yakni jenis, kualitatif dan kuantitatif. Perhitungan analisisnya menggunakan persentase dan *two related sampel test* model uji Wilcoxon.

Temuan penulis terkait pengembangn ini menghasilkan produk aplikasi berbasis android yang bersifat *offline* dan *online, offline* ketika membuka aplikasi dan materi sedangkan *online* saat guru menginput nilai dan memberikan tugas murāja'ah serta saat siswa melaporkan murāja'ahnya kepada guru dan evaluasinya di input melalui aplikasi guru yang secara langsung diterima pada aplikasi siswa. Sedangkan keefektifan aplikasi ini dinyatakan bahwa sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pada"Test Statistics" diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari < 0,05, maka terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an. Selisih nilai rata-rata sebelum dengan sesudah menggunakan aplikasi sebesar 13,4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

Title	:	The Development of Al-Qur'an Learning Multimedia with the At-Tartil Method Based on Android in Sidoarjo
Author	:	Juli Amaliya Nasucha
Promoter	:	Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag Dr. Hj. Hanun Asrohah, M.Ag
Keywords	:	Multimedia, Qur'anic Learning, at-Tartil Method

The awareness of some parents about the importance of controlling the development of learning and the ability to read the al-Quran since the children are at an early age is currently decreasing. All is caused by the parents' busy activities and inability as an excuse to give up responsibility and give it to the school thoroughly. On the other hand, the al-Quran learning process by the at-Tartil method in schools is still conventional, not yet able to follow the students' interests nowadays by utilizing multimedia technology that can motivate students to *murāja'ah*.

Based on the existing phenomenon, it causes academic anxiety thus the authors are interested in developing the al-Quran learning application by using the at-Tartil method based on Android. With a focus on the formulation of the problem as follows: Firstly, how to study the al-Quran with at-Tartil method in Sidoarjo? Secondly, how are the stages of development of Al Qur'an learning multimedia by At Tartil Method based on android application in Sidoarjo? Thirdly, how is the effectiveness of Al-Qur'an learning multimedia by At Tartil method based on android application in Sidoarjo? This is a Research and Development (R & D). While the theory used refers to the theory of Borg and Gall which has been modified according to the needs of the development of educational models. To analyze the data, the author applies mixed-methods, they are qualitative and quantitative. The calculation of the analysis uses the percentage and two related sample tests of the Wilcoxon test model.

The author's findings regarding this development result in android-based application products both *offline* and *online. Offline* here means when the students open the application and materials while *online* means when the teacher input the value and assigns a *murāja'ah* task and when the students report the *murāja'ah* to the teacher and the evaluation is put through the teacher's application which is automatically accepted in students' application. While the effectiveness of this application is stated that it is very effective in improving student learning outcomes. Based on the "Test Statistics" known as Asymp. Sig. (2-tailed) worth 0,000. Because the value of 0,000 is smaller than <0,05, then there is a difference between the learning outcomes before and after using the android application in learning the al-Quran. The difference in the average value before and after using the application is 13.4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

الملخص

الموضوع : تطوير الوسائل المتعددة فى تعليم القرآن بمنهج الترتيل على نموذج أندرويد بسيدوأرجوا

الكا تب : جولي عملية نصحه

المشرف : الأستاذ الدكتورالحاج عبد الحارث الماجستير و الدكتورة الحاجة حنون أسراحة الما جستير

الكلمة الرائيسية : الوسائل المتعددة ، تعلّيم القرآن ، منهج الترتيل

تضاءل الوعي لبعض الآباء والأمهات بأهمية مراقبة قدرة أبنائهم الصغار على قراءة القرآن الكريم ، كل ذلك ناتج عن شغلهم وكذلك عدم قدرتهم على المراقبة بتعليم أبنائهم قراءة القرآن مما يجعل هذا الأمر مفوض تماما لدى مسؤولية المدرسة بتدريبهم . أضافة الى ذلك ، لا تزال عملية تعلم قراءة القرآن بمنهج الترتيل في المدارس تقليدية ، غير مشوقة لدى الطلاب في هذا العصر المعاصر بعدم استخدام تقنية الوسائل المتعددة التي يمكن أن تحفز الطلاب على التدريب ، وذلك يؤثر على إنجاز الأهداف المرجوة في التعليم.

ولهذا حاولت الباحثة بتطوير تطبيق تعليم قراءة القرآن القائم على التطبيقات بأندرويد. تتكون مشكلات البحث في الأمور الآتية :أولا ، كيف يتم تعليم القرآن باستخدام منهج الترتيل في سيدوارجو؟ ثانيا كيف تطوير الوسائل المتعددة فى تعليم القرآن بمنهج الترتيل على نموذج أندرويد بسيدوأرجوا؟ ثالثا إلى أي مدى فعالية استخدام الوسائل المتعددة فى تعليم القرآن بمنهج الترتيل على نموذج أندرويد بسيدوأرجوا ؟. هذا البحث هو البحث والتطوير (البحث والتطوير). في حين أن النظرية المستخدمة تشير إلى نظرية بورج و غال التي تم تعديلها وفقا لاحتياجات تطوير النماذج التعليمية. ولتحليل البيانات تستخدم الباحثة المناهج المدمجة من المنهج الوصفي والمنهج الكمي و يستخدم حساب التحليل النسبة المئوية واثنين من اختبارات العينة ذات الصلة من نموذج اختبار ويلكوكسون.

نتج عن نتائج الدراسة المتعلقة بهذا التطوير منتجات تطبيقية قائمة على نظام التشغيل أندرويد تعمل بلا اتصال بالإنترنت وبدون اتصال بالإنترنت عند فتح التطبيقات ويتم فتح المواد أثناء الاتصال بالإنترنت عندما يقوم المعلم بإدخال القيم ويعطي مهام للمراجعة وعندما يقوم الطلاب بالقاء القراءة عن المدرسين ويتم إدخال التقييمات من خلال تطبيقات المعلم المقبولة مباشرة على طلبات الطلاب. في حين تم تحديد فعالية هذا التطبيق أنه فعال للغاية في تحسين نتائج تعلم الطلاب. استناداً إلى إحصائيات الاختبار ، من المعروف أن (**2-tailed**) .**Asymp** بقيمة **0.000**. نظرًا لأن قيمة **0،000** أصغر من **0،05** ، فهناك فرق بين نتائج التعلم قبل استخدام هذه التطبيقات وبعد استخدامها على تعليم قراءة ط القرآن. والفرق في نتائج الطلاب قبل الاستخدام وبعد استخدام التطبيقات هو **13.4**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

COVER DALAM i
HALAMAN PRASYARAT ii
PERNYATAAN KEASLIAN..... iii
PERSETUJUAN PROMOTOR..... iv
PERSETUJUAN TIM VERIFIKASI NASKAH DISERTASI..... v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN DISERTASI TERTUTUP vi
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN DISERTASI TERBUKA..... vii
PEDOMAN TRANSLITERASI viii
ABSTRAK ix
KATA PENGANTAR xiii
DAFTAR ISI..... xii
DAFTAR TABEL..... xix
DAFTAR GAMBAR xx
DAFTAR LAMPIRAN..... xxiv

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah 13
C. Rumusan Masalah 15
D. Tujuan Penelitian 15
E. Kegunaan Penelitian 16
F. Spesifikasi Produk..... 16
G. Asumsi Penelitian 18
H. Definisi Istilah..... 19
I. Kerangka Teoretik..... 20
J. Penelitian Terdahulu 45
K. Sistematika Pembahasan 49

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II: KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Teknologi Multimedia 51
1. Deskripsi Pengembangan 51
2. Pengembangan Multimedia Pembelajaran 58
B. Multimedia Pembelajaran 60
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran 60
2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran 64
3. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Pembelajaran 65
4. Jenis dan Kategori Multimedia 69
5. Komponen Multimedia 70
C. Aplikasi *Mobile* Android 75
1. Aplikasi Mobile 75
2. Operating System (OS) *Android* 76
D. *Human Machine Interface* 86
E. *Technology Acceptance Model* (TAM) 92
F. Nirmana 96
G. Pembelajaran Al-Quran dengan Metode At-Tartil 102
1. Pembelajaran Al-Quran 102
2. Pentingnya Pembelajaran al-Qur'an Bagi Anak 108
3. Metode at-Tartil 112
H. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Quran Dengan Metode At-Tartil 133

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 136
B. Prosedur Penelitian 138
C. Uji Coba Produk 150
D. Jenis Data 154
E. Teknik Pengumpulan Data 155
F. Teknik Analisis Data 158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Objek Penelitian 164
1. Gambaran Umum Kabupaten Sidoarjo. 164
2. Gambaran Umum Tempat Uji Coba Penelitan dan Pengembangan 167
3. Gambaran Umum Tempat Diseminasi dan Implementasi Penelitan dan Pengembangan..... 174
B. Penyajian dan Analisis Data 175
1. Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil di Sidoarjo 176
2. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo..... 189
a. Perencanaan model awal pengembangan produk..... 189
b. Pengembangan Format Produk Awal..... 192
c. Uji Coba Awal (Validasi Ahli)..... 208
d. Revisi Produk 243
e. Uji Coba Lapangan..... 249
f. Revisi Produk 261
g. Uji Lapangan 265
h. Revisi Produk 276
i. Desiminasi dan Implementasi 277
j. Analisis Desain Produk Akhir Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil di Sidoarjo..... 278
k. Format Produk Akhir Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android..... 282
3. Efektifitas Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo 292

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan 299

B. Saran..... 302

C. Implikasi teoretik 304

DAFTAR PUSTAKA 307

LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil Berbasis Android..... 16
Tabel 1.2 Tahapan-Tahapan Pembelajaran Langsung 31
Tabel 2.1 *Human Machine Interface* dengan Kriteria *Usability*..... 88
Tabel 2.2 Indikator-Indikator TAM untuk Angket Guru 94
Tabel 2.3 Indikator-Indikator TAM untuk Angket Siswa..... 95
Tabel 2.4 Rincian Materi Penunjang pada Setiap Jilid 119
Tabel 2.5 Alokasi Waktu Pembelajaran Jilid 1 129
Tabel 3.1 Kriteria Interpretasi Sugiono..... 161
Tabel 4.1 Jumlah Madrasah Ibtidaiyah Di Kabupaten Sidoarjo 167
Tabel 4.2 Hasil Persentase Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan..... 258
Tabel 4.3 Hasil Persentase Respon Guru Pada Uji Lapangan 267
Tabel 4.4 Hasil Persentase Respon Siswa Pada Uji Lapangan 272
Tabel 4.5 Hasil *Pre Test* dan *Post Tes* Siswa MINU Waru 1 294
Tabel 4.6 Ringkasan Statistik dari Perhitungan Pre test dan Post Test..... 295
Tabel 4.7 Hasil Signed Rank Test Wilcoxon 286
Tabel 4.8 Hasil Signed Rank Test Wilcoxon 298

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Pembelajaran dan Teori Pengolahan Informasi Menurut Donald A. Norman 26
Gambar 1.2 Kerangka Teori Sistem Belajar Mandiri J.B Carrol 34
Gambar 2.1 Kawasan Pengembangan Teknologi Pendidikan dalam Konteks Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran 56
Gambar 2.2 Gambaran Peran Media Pembalajaran 60
Gambar 2.3 Konsep Multimedia 63
Gambar 2.4 Alur Perkembangan Versi *Android* 82
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Modifikasi Teori Borg & Gall 139
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Penelitian dan Pengembangan 152
Gambar 4.1 Tampilan Awal Log in Aplikasi 192
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama Aplikasi 192
Gambar 4.3 Tampilan Menu *Dashboard* 193
Gambar 4.4 Tampilan Menu *Profile* 193
Gambar 4.5 Tampilan Menu Soal 194
Gambar 4.6 Tampilan Menu Siswa 194
Gambar 4.7 Tampilan Menu Nilai 195
Gambar 4.8 Tampilan Awal Aplikasi Belajar al-Qur'an 197
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama Akses Admin 197
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama Akses Guru 198
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama Akses Siswa 199
Gambar 4.12 Tampilan Materi Disajikan Tiap Halaman 199
Gambar 4.13 Tampilan Materi Disajikan Tiap Kelompok Bacaan Huruf 200
Gambar 4.14 Tampilan Materi Pembelajaran Pada Aplikasi 200
Gambar 4.15 Tampilan Menu Nilai Pada Akses Guru Sebelum Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa 201
Gambar 4.16 Tampilan Menu Nilai Pada Akses Siswa Sebelum Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa 201

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.17 Tampilan Menu Nilai Pada Akses Guru Setelah Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa 202
Gambar 4.18 Tampilan Menu Nilai Pada Akses Siswa Setelah Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa 202
Gambar 4.19 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Guru Sebelum dan Sesudah Menugaskan Murāja'ah Siswa..... 203
Gambar 4.20 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Siswa Ketika Menerima Halaman yang Ditugaskan Murāja'ah oleh Guru . 203
Gambar 4.21 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Siswa Sebelum dan Sesudah Melakukan Murāja'ah Serta Melaporkannya Kepada Guru 204
Gambar 4.22 Tampilan Akses Guru Ketika Menerima Laporan Murāja'ah Siswa 204
Gambar 4.23 Tampilan Profil Pengembang Pada Aplikasi 205
Gambar 4.24 Tampilan Tujuan Pencapaian Pembelajaran Pada Aplikasi... 206
Gambar 4.25 Tampilan Petunjuk Penggunaan Pada Akses Guru dan Akses Siswa 207
Gambar 4.26 Nilai Rata-Rata Hasil Evaluasi HMI dari Validator Media dengan Kriteria *Usability* 228
Gambar 4.27 Tampilan Huruf Hijaiah Sebelum Revisi Validasi..... 244
Gambar 4.28 Tampilan Huruf Hijaiah Setelah Revisi Validasi..... 244
Gambar 4.29 Tampilan Ukuran Huruf Sebelum Revisi Validasi 245
Gambar 4.30 Tampilan Ukuran Huruf Setelah Revisi Validasi..... 245
Gambar 4.31 Tampilan Awal Aplikasi Sebelum Revisi Validasi..... 247
Gambar 4.32 Tampilan Awal Aplikasi Setelah Revisi Validasi..... 247
Gambar 4.33 Tampilan Menu Sebelum Revisi Validasi..... 247
Gambar 4.34 Tampilan Menu Setelah Revisi Validasi..... 247
Gambar 4.35 Tampilan Pilih Halaman Sebelum Revisi Validasi..... 248
Gambar 4.36 Tampilan Pilih Halaman Setelah Revisi Validasi 248
Gambar 4.37 Tampilan Pilih Soal Sebelum Revisi Validasi 248
Gambar 4.38 Tampilan Pilih Soal Setelah Revisi Validasi 248

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.39 Tampilan Soal Sebelum Revisi Validasi 248
Gambar 4.40 Tampilan Soal Setelah Revisi Validasi 248
Gambar 4.41 Tambahan Menu Pilihan Akses Pada Aplikasi 249
Gambar 4.42 Tampilan Awal Aplikasi Sebelum Revisi Uji Coba 262
Gambar 4.43 Tampilan Awal Aplikasi Setelah Revisi Uji Coba..... 262
Gambar 4.44 Tampilan *Log In* Setelah Revisi Uji Coba 262
Gambar 4.45 Tampilan Pilihan Akses Sebelum Revisi Uji Coba 263
Gambar 4.46 Tampilan Pilihan Akses Setelah Revisi Uji Coba..... 263
Gambar 4.47 Tampilan Menu Akes Siswa Sebelum Revisi Uji Coba..... 263
Gambar 4.48 Tampilan Menu Akses Siswa Setelah Revisi Uji Coba 263
Gambar 4.49 Tampilan Pilih Halaman Pada Akses Siswa Sebelum Revisi Uji Coba 263
Gambar 4.50 Tampilan Pilih Halaman Pada Akses Siswa Setelah Revisi Uji Coba 263
Gambar 4.51 Tampilan Pilih Soal Sebelum Revisi Uji Coba 264
Gambar 4.52 Tampilan Pilih Soal Setelah Revisi Uji Coba 264
Gambar 4.53 Tampilan Soal Sebelum Revisi Uji Coba 264
Gambar 4.54 Tampilan Soal Setelah Revisi Uji Coba..... 264
Gambar 4.55 Tampilan Soal Setelah Revisi Uji Coba..... 265
Gambar 4.56 Tampilan Soal Setelah Revisi Uji Coba..... 265
Gambar 4.57 Tampilan Icon Aplikasi Pada Dekstop Andorid 278
Gambar 4.58 Tampilan Icon Aplikasi Pada Menu Android 278
Gambar 4.59 Tampilan Scene Intro Pada Aplikasi..... 279
Gambar 4.60 Tampilan Menu Pilihan Akses Aplikasi 280
Gambar 4.61 Tampilan Isi Materi Pada Aplikasi 280
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Pada Aplikasi..... 281
Gambar 4.63 Tampilan Menu Nilai Pada Aplikasi..... 281
Gambar 4.64 Intro Aplikasi 282
Gambar 4.65 Menu Login Sebagai 282
Gambar 4.66 Menu Login Aplikasi 283
Gambar 4.67 Menu Utama Pada Akses Admin 283

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.68 Menu Utama Pada Akses Guru 284
Gambar 4.69 Menu Utama Pada Akses Siswa..... 284
Gambar 4.70 Daftar Halaman pada Menu Materi Akses Siswa 285
Gambar 4.71 Tampilan Daftar Soal pada Tiap Halaman Akses Siswa 285
Gambar 4.72 Tampilan Soal/Materi 285
Gambar 4.73 Tampilan Nilai Pada Akses Guru Sebelum Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa 286
Gambar 4.74 Tampilan Nilai Pada Akses Siswa Sebelum Guru Memberikan Penilaian 286
Gambar 4.75 Tampilan Nilai Pada Akses Guru Setelah Guru Memberikan Penilaian..... 286
Gambar 4.76 Tampilan Nilai Pada Akses Siswa Setelah Guru Memberikan Penilaian 286
Gambar 4.77 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Guru Sebelum Menugaskan Murāja'ah Siswa 287
Gambar 4.78 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Siswa Sebelum Guru Memberikan Tugas Murāja'ah..... 288
Gambar 4.79 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Guru Sesudah Menugaskan Murāja'ah Siswa 288
Gambar 4.80 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Siswa Sesudah Menugaskan Murāja'ah Siswa 288
Gambar 4.81 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses siswa Sebelum dan Sesudah Melakukan/Melaporkan Murāja'ah Kepada Guru... 289
Gambar 4.82 Tampilan Akses guru Ketika Menerima Laporan Murāja'ah Siswa 288
Gambar 4.83 Tampilan Profile Pengembang Pada Aplikasi..... 288
Gambar 4.84 Tampilan RPP At-Tartil 1 Pada Aplikasi..... 288
Gambar 4.85 Tampilan Petunjuk Penggunaan Pada Akses guru dan Akses siswa..... 288
Gambar 4.86 Peningkatan Hasil Belajar Setiap Siswa 297

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 0.1 Personal Identity

Lampiran 0.2 Profil Pengembang

Lampiran 0.3 Surat Keputusan Penunjukkan Promotor Disertasi Mahasiswa Program Doktor (S-3)

Lampiran 0.4 Surat Permohonan Izin Penelitian Lapangan

Lampiran 0.5 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian

Lampiran 0.6 Surat Permohonan Validator

Lampiran 0.7 Instrument Validasi Ahli Materi

Lampiran 0.8 Instrument Validasi Ahli Media

Lampiran 0.9 Instrument Validasi Ahli Pembelajaran PAI

Lampiran 0.10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Al-Qur'an

Lampiran 0.11 Angket Evaluasi Penggunaan Aplikasi Guru Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil (Respon Guru At-Tartil Jilid 1)

Lampiran 0.12 Angket Penggunaan Aplikasi Siswa Dalam Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil (Respon Siswa At-Tartil Jilid 1)

Lampiran 1.1 Perbedaan Penelitian Peneliti dengan Penelitian Terdahulu

Lampiran 2.1 Versi Android

Lampiran 2.2 Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Al-Qur'an

Lampiran 4.1 MI Al-Masur Pertapan Maduretno

Lampiran 4.2 MINU Waru 1 Sidoarjo

Lampiran 4.3 Nama-Nama Lembaga TPQ Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo

Lampiran 4.4 Denah Lokasi Kelas BTQ MI Al-Mansur

Lampiran 4.5 Nama-Nama Guru BTQ MI Al-Mansur

Lampiran 4.6 Jadwal *Dirasatul* Qur'an MINU WARU I

Lampiran 4.7 Denah Lokasi Kelas *Dirasatul* Qur'an MINU Waru I

Lampiran 4.8 Nama Guru Pengajar *Dirasatul* Qur'an di MINU Waru I

Lampiran 4.9 *Flow Chart* Aplikasi Android untuk Akses Admin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lampiran 4.10 *Flow Chart* Aplikasi Android untuk Akses Guru
Lampiran 4.11 *Flow Chart* Aplikasi Android untuk Akses Siswa
Lampiran 4.12 *Storyboard* Aplikasi Android untuk Akses Admin
Lampiran 4.13 *Storyboard* Aplikasi Android untuk Akses Guru
Lampiran 4.14 *Storyboard* Aplikasi Android untuk Akses Siswa
Lampiran 4.15 Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Pengembangan Produk
Lampiran 4.16 Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Pengembangan Produk
Lampiran 4.17 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran PAI Terhadap Pengembangan Produk
Lampiran 4.18 Nama-Nama Siswa Jilid 1 At-Tartil di MI Al-Mansur Pertapan Maduretno
Lampiran 4.19 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Lapangan
Lampiran 4.20 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan
Lampiran 4.21 Nama-Nama Siswa Jilid 1 At-Tartil di MINU Waru 1
Lampiran 4.22 Hasil Respon Guru Pada Uji Lapangan
Lampiran 4.23 Hasil Respon Siswa Pada Uji Lapangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Al-Quran merupakan sumber pertama pengetahuan yang digunakan sebagai rujukan hukum serta pedoman hidup bagi umat Islam.[1] Segala pokok-pokok syari'at yang berhubungan antara makhluk dengan pencipta-Nya dan aturan setiap segi kehidupan sosial, baik itu hubungan antara manusia dengan dirinya sendiri, manusia dengan manusia yang lainnya serta manusia dengan lingkungan, semuanya terkandung dalam al-Qur'an.[2] Berpegang teguh pada al-Qur'an dapat menghantarkan manusia pada kebahagiaan dunia maupun akhirat, karena al-Qur'an mampu membimbing manusia pada jalan yang benar.[3] Sebagaimana Rasulullah SAW bersabda dalam hadist yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim dari Abu Hurairah sebagai berikut:

قَالَ رَسُوْلُ اللَّهِ صَلَّى الله عَلَيْهِ وَسَلَّم : تَرَكْتُ فِيْكُمْ أَمْرَيْنِ إِنْ تَمَسَّكْتُمْ بِهِمَا لَنْ تَضِلُّوْا اَبَدًا كِتَابَ اللهِ وَسُنَّةَ رَسُوْلِهِ

"Rasulullah bersabda, Aku tinggalkan kepadamu sekalian dua perkara. Apabila kamu berpegang teguh kepada dua perkara tersebut niscaya kamu tidak akan tersesat selamanya. Kedua perkara tersebut, yaitu kitabullah (al-Qur'an) dan sunnah rasul (hadist)".[4]

---

[1] Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: Rajawali Press, 2012), 66.

[2] Al-Qur'an merupakan penyempurna bagi kitab-kitab Allah sebelumnya, artinya al-Qur'an di sini mencakup semua inti dari kitab-kitab yang lain, di antaranya; kitab Taurat yang diturunkan kepada Nabi Musa, Kitab Zabur diturunkan kepada Nabi Daud, kitab Injil diturunkan kepada Nabi Isa dan kitab terakhir yakni al-Quran itu sendiri diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. Ahmad Marzuki, *Aqidatul Awam* (Surabaya: t.p., t.th.), 20-21. Koko Abdul Kodir, *Metodologi Studi Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2014), 70. Rizem Aizid, *Tartil Al-Qur'an untuk Kecerdasan dan Kesehatanmu,* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 21.

[3] Hammis Syafaq, *Pengantar Studi Islam* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2015), 79.

[4] Imam Abi Husain Muslim bin Hujjaj, *Shahih Muslim,* Juz 1 (Beyrūt: Dār al-Kutub al-'Ilmiyah, 1979), 549-550.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Al-Qur'an merupakan firman Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai mukjizat terbesar dan dijamin kebenarannya. Al-Quran diturunkan secara mutawatir selama 22 tahun 2 bulan 22 hari atau 23 tahun (13 tahun di Makkah dan 10 tahun di Madinah)[5] melalui perantara malaikat Jibril dan bernilai ibadah bagi pembacanya.[6]

Secara bahasa, al-Qur'an berarti "bacaan" yang merupakan bentuk jamak dari kata kerja *qara'a–yaqra'u–qur'ānan*.[7] Hal ini termaktub dalam al-Qur'an surat ke-75: surat al-Qiyamah ayat 17-18:

إِنَّ عَلَيْنَا جَمْعَهُ وَقُرْءَانَهُ ﴿١٧﴾ فَإِذَا قَرَأْنَٰهُ فَٱتَّبِعْ قُرْءَانَهُ ﴿١٨﴾

"Sesungguhnya kami yang akan mengumpulkannya (di dadamu) dan membacakannya. Apabila kami telah selesai membacakannya maka ikutilah bacaannya itu".[8]

Firman Allah di atas menunjukkan, bahwa al-Qur'an adalah sebaik-baik bacaan yang wajib dibaca oleh setiap mukmin. Membacanya termasuk amal yang sangat mulia, berlipat ganda pahalanya dan dapat menjadi obat penawar bagi orang yang gelisah,[9] serta dapat memberikan syafaat pada manusia di hari kiamat.

---

[5] Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Surabaya: Mahkota, 1991), 17.

[6] Manna' Al-Qaththan, *Mabahits fi 'Ulum al-Qur'an* (Mesir: Mensyurat al-'Ashr al-Hadis, t.th.) 21.

[7] Rizem Aizid, *Tartil al-Qur'an untuk Kecerdasan dan Kesehatanmu* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 17-18.

[8] Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* ..., 999.

[9] Pada suatu ketika datanglah seseorang kepada sahabat Rasulullah yang bernama Ibnu Mas'ud r.a meminta nasehat, ia berkata: "Wahai Ibnu Mas'ud, berilah nasehat yang dapat kujadikan obat bagi jiwaku yang sedang gelisah. Dalam beberapa hari ini aku merasa tidak tentram, jiwaku gelisah dan fikiranku kusut; makan tidak enak, tidur tidak nyenyak". Kemudian Ibnu Mas'ud menasehatinya, dan berkata: "kalau penyakit itu yang menimpamu maka bawalah hatimu mengunjungi tiga tempat, yaitu ke tempat orang membaca al-Qur'an, engkau baca al-Qur'an atau engkau dengar baik-baik orang yang membacanya; atau engkau pergi ke majlis pengajian yang mengingatkan hati kepada Allah; atau engkau cari waktu dan tempat yang sunyi, di sana engkau berkhalwat menyembah Allah SWT di waktu tengah malam buta, di saat orang sedang tidur nyenyak, engkau bangun mengerjakan salat malam, meminta dan memohon kepada Allah ketenangan jiwa,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu, pada ayat ke 18 kita diperintah untuk mengikuti atau meniru bacaan yang telah dibacakan. Dalam hal ini, jika ditarik dalam sistem pembelajaran menunjukkan pentingnya guru menerapkan metode *drill* dalam pembelajaran al-Qur'an. Guru membacakan terlebih dahulu ayat atau huruf hijaiah kemudian siswa menirukan bacaan gurunya.

Ayat pertama yang diwahyukan Allah kepada Nabi Muhammad SAW adalah surah al-'Alaq. Dalam surat ini tampak jelas sekali, bahwa perintah pertama yang disampaikan kepada makhluk-Nya ialah membaca al-Qur'an, ayat tersebut berbunyi:

اِقرَأْ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِى خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الإِ نْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الأَ كْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِىْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الإِنْسَانَ مَا لَمْ يعْلَمْ ﴿٥﴾

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya".[10]

Membaca merupakan perintah Allah SWT pertama yang diturunkan kepada Nabi melalui Malaikat Jibril. Maka tidak heran jika dengan membaca manusia dapat mengenal dunia, sebab jalan yang mengantarkan manusia mencapai derajat yang sempurna dalam membangun peradaban mulia adalah

---

ketentraman fikiran dan kemurnian hati. Seandainya jiwamu belum juga terobat dengan cara ini, engkau minta kepada Allah, agar diberi-Nya hati yang lain, sebab hati yang kamu pakai itu, bukan lagi hatimu". Setelah orang itu kembali ke rumahnya, diamalkanlah nasihat Ibnu Mas'ud r.a. itu. Dia pergi mengambil air wudlu kemudian diambilnya al-Qur'an, terus dia baca dengan hati yang khusyu'. Selesai membaca al-Qur'an, berubahlah kembali jiwanya, menjadi jiwa yang tenang dan tentram, fikirannya jernih, kegelisahannya hilang sama sekali. Hal tersebut sebagaimana firman Allah dalam surat ar-Ra'd; 13 ayat 28 yang artinya "*Ingatlah, Hanya dengan mengingat Allah-lah hati menjadi tenteram".* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya ...* 121.

[10] Ibid., 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan membaca.[11] Dikatakan demikian, karena membaca adalah suatu tindakan yang melibatkan beberapa aktifitas, baik fisik maupun mental. Di antaranya keterampilan mengamati (visual), memahami dan memikirkan (kognitif/mental).[12] Mengamati artinya melihat kode, bentuk huruf atau lambang dari tiap huruf. Sedangkan memahami dan memikirkan ialah melafalkan tiap lambang bunyi huruf dengan tepat. Tujuan dari pembelajaran ini agar siswa dapat membaca kata-kata ataupun kalimat dengan lancar dan benar. Sehingga dapat menjadi bekal mereka untuk melanjutkan tahap pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa belajar membaca al-Qur'an merupakan kewajiban yang utama bagi setiap mukmin begitu juga mengamalkan/mengajarkannya. Pada dasarnya, belajar al-Qur'an tidak hanya cukup dengan bisa membacanya saja, tetapi terdapat beberapa tingkatan dalam mempelajarinya.[13] Namun, kemampuan membaca adalah kemampuan paling dasar yang harus dikuasai anak sejak dini.[14] Apabila seorang anak mahir dalam

---

[11] Sri Wahyuni, *Cepat Bisa Baca* (Jakarta: PT Gramedia, 2010), V.

[12] Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 2.

[13] Tingkatan pertama, dengan cara belajar membacanya sampai lancar dan benar. kedua, mempelajari arti dan maksud yang terkandung di dalamnya dan ketiga, menghafalnya di luar kepala sebagaimana yang dikerjakan oleh para sahabat pada masa Rasulullah sampai saat ini di seluruh negeri. Selain itu yang terpenting ialah dapat mengamalkan/mengajarkannya kepada mukmin yang lain. Tidak ada batasan dalam waktu maupun umur dalam mencari ilmu. Kecil, muda, maupun tua semua wajib mempelajari al-Qur'an. Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* ..., 128-129.

[14] Menjadikan anak-anak belajar al-Qur'an mulai semenjak kecil itu, adalah kewajiban orang tuanya masing-masing. Berdosalah orang tua yang mempunyai anak-anak, tetapi anak-anaknya tidak pandai membaca al-Qur'an. Tidak ada malu yang paling besar dihadapan Allah nantinya, bilamana anak-anaknya tidak pandai membaca al-Qur'an. Sebaliknya, tidak ada kegembiraan yang lebih memuncak nantinya, bilamana orang tua dapat menjadikan anaknya pandai membaca al-Qur'an. Dalam hadist yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim yang berasal dari Siti Aisyah r.a Rasulullah telah bersabda: "Orang yang membaca al-Qur'an, lagi pula ia mahir, kelak mendapat tempat dalam surga bersama-sama dengan rasul-rasul yang mulia lagi baik; dan orang yang membaca al-Qur'an, tetapi tidak mahir, membacanya tertegun-tegun dan tampak agak berat lidahnya (belum lancar), ia akan mendapat dua pahala". Dikatakan mendapat dua pahala, pahala pertama karena bacaannya itu sendiri, dan pahala ke dua karena kesulitan dan kegagapan yang di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membaca al-Qur'an ia tidak akan mengalami kesulitan nantinya dalam hal ibadah lain, seperti salat yang sudah diperintahkan saat berumur 7 tahun. Sebagaimana hadist Rasulullah SAW:

مُرُوْا أَوْلاَدَكُمْ بِالصَّلاَةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِيْنَ , وَاضْرِ بُوْهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ أَبْنَاءُ عَشْرٍ وَفَرِّقُوْا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَجِعِ

"Perintahkan anak-anak kalian untuk melakukan salat saat usia mereka 7 (tujuh) tahun, dan pukullah mereka saat usia sepuluh tahun dan pisahkan tempat tidur mereka". (HR. Abu Daud)[15]

Penguasaan membaca al-Qur'an sejak dini memberikan banyak keuntungan bagi setiap anak dalam berbagai hal. Salah satunya yakni dapat membekali anak untuk belajar salat. Selain itu dengan penguasaan membaca al-Qur'an sejak dini anak akan menjadi lebih percaya diri dan semangat mengikuti pembelajaran, baik ketika berada di TPQ atau ketika di sekolah menghadapi beberapa mata pelajaran yang berkaitan dengan baca al-Qur'an atau membaca huruf arab, seperti; pelajaran BTQ, al-Qur'an hadist, bahasa arab dan fikih.

Namun hal ini menjadi kegelisahan peneliti karena kesadaran akan pentingnya anak menguasai kemampuan membaca al-Quran sejak dini masih kurang menjadi perhatian orang tua. Pada umumnya, orang tua lebih menitikberatkan pada pendidikan umum saja dan kurang memperhatikan

---

alaminya. Hadist di atas merupakan himbauan atau sebuah motivasi untuk selalu belajar meningkatkan kemampuan membaca al-Qur'an, meskipun mengalami kesulitan. Tidak sedikit orang muslim yang lidahnya terasa berat saat membaca al-Qur'an tapi dia tetap dan terus belajar membaca, hingga lama-kelamaan lidahnya menjadi lentur dan luwes. Disinilah Allah telah menunjukkan betapa beliau sangat memperhatikan keadaan maupun kelemahan hambanya sehingga ia tidak mungkin mengabaikan atau menyia-nyiakan bahkan selalu memberi kemudahan kepada orang yang mempelajari al-Qur'an.

[15] Abu Daud Sulaiman bin Asy'ad al-Sijistani, *Sunan Abu Daud,* Jilid 1 (Beirut: Darul Fikr, 1990), 119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan agama termasuk pendidikan membaca al-Qur'an. Hal ini dapat diketahui dari fenomena saat ini masih banyak anak tidak hadir mengaji dengan alasan lebih memilih mengikuti bimbel atau les dalam rangka mempersiapkan diri menghadapi ujian sekolah. Terlebih lagi, saat mereka sudah berada pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) mereka mulai enggan belajar al-Qur'an sebab malu karena alasan sudah dewasa (terutama anak yang tidak melanjutkan sekolah di pondok pesantren).[16]

Begitu juga dengan orang tua, mereka merasa sudah gugur kewajiban ketika sudah menitipkan anak mereka ke sebuah lembaga TPQ atau sekolah tanpa memperhatikan maupun mengontrol hasil dari pembelajaran al-Quran anak, dengan alasan tidak mampu mengajari ataupun sibuk karena kedua orang tuanya sama-sama berkarier.[17] Apakah kemudian anak sudah bisa membaca al-Qur'an atau tidak, itu bukan menjadi persoalan bagi mereka.[18] Sehingga saat ini masih banyak anak yang buta huruf belum bisa membaca al-Qur'an bahkan sulit mengenal tiap huruf hijaiah.

---

[16] Berdasarkan hasil observasi peneliti di beberapa sekolah dan TPQ di daerah Sidoarjo.

[17] Berdasarkan wawancara di beberapa sekolah di antaranya MINU Waru 1, MI Al-Mansur Pertapan Maduretno dan MI Darussalam Sidodadi. Secara keseluruhan dari ketiga sekolah ini yang berada pada tingkat jilid dasar/Jilid 1 kurang lebih berjumlah 63 siswa, hanya 21 siswa yang ibunya berprofesi menjadi ibu rumah tangga, selebihnya kedua orang tua dari 42 siswa sama-sama bekerja/berkarier. Serifah Dini Fitriya, "*Wawancara",* Tata Usaha MI Darussalam Sidodadi, Sidoarjo, 11 September 2017. Dan Nur Azmil Mustakhoroh, "*Wawancara",* Tata Usaha Madrasah Ibtidaiyah al-Mansur Pertapan Maduretno, Sidoarjo,12 September 2017, dan Feri, "*Wawancara",* Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU 1) Kureksari Waru, Sidoarjo, 13 September 2017.

[18] Hal ini diketahui berdasarkan dari hasil survey peneliti di beberapa TPQ dan di sekolah yang menerapkan metode pembelajaran at-Tartil di Sidoarjo melalui buku penghubung maupun kontak secara langsung. Dari 250 siswa hanya 20% orang tua yang mengisi buku penghubung secara rutin dan hanya 10% orang tua atau wali murid yang secara langsung menanyakan dan mengontrol perkembangan belajar siswa dalam pembelajaran mengaji/membaca al-Qur'an. (Observasi di beberapa TPQ di Sidoarjo, 1 – 18 April 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di kelas, proses penilaian dan sistem murāja'ah pada pembelajaran al-Qur'an dengan menggunakan metode at-Tartil di sekolah masih bersifat konvensional, belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu keterbatasan ruang dan waktu antara guru dengan siswa yang kadang menyebabkan pembelajaran kurang maksimal. Sehingga siswa yang seharusnya membutuhkan banyak penguatan dan pengulangan secara rutin, sampai mengerti dan paham cara baca tiap huruf hijaiah dengan fasih dan benar belum terlaksana dengan baik.[19]

Selain faktor di atas, terdapat beberapa kritikan tentang pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil di antaranya adalah, *Pertama,* kurang adanya pemodifikasian dalam hal media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menyenangkan, *Kedua,* banyak siswa yang malas bahkan tidak mau melakukan murāja'ah/belajar kembali di rumah. Padahal pada hakikatnya, sebaik apapun metode pembelajaran jika anak tidak mengulang kembali pelajaran yang telah diajarkan atau murāja'ah anak akan sulit untuk cepat bisa membaca al-Qur'an. Hal ini akan berdampak pada target pencapaian atau prestasi siswa. Satu jilid yang awalnya dapat ditempuh selama kurang lebih dalam waktu 1 semester semakin mundur sampai beberapa semester, sehingga pencapaian akhir untuk lulus seluruh jilid otomatis juga mundur bertahun-tahun. *Ketiga,* kurangnya kontrol, partisipasi dari orang tua dan komunikasi serta kerjasama dalam menangani permasalahan yang dihadapi siswa.[20]

---

[19] Madrasah Ibtidaiyah Al Mansur, "*Observasi kelas*", Pertapan Maduretno Sidoarjo, 5 April 2017.
[20] Sariyah, Nuryati dan Siti Masula, "*Wawancara",* Pendidikan Al-Qur'an Darul Hikmah, Sidoarjo, 10 April 2017. Dan Nadlifatul Khoiriyah, "*Wawancara",* Guru sekaligus Ketua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sungguh sangat disayangkan jika hal ini tetap terjadi, bagaimana jadinya jika penerus generasi bangsa kering akan pengetahuan agama yang notabene al-Qur'an adalah pedoman hidup bagi mereka kelak di dunia maupun di akhirat. Bagaimana mereka dapat mengetahui isi dari al-Qur'an, membacanya saja mereka tidak mampu. Mereka akan menjadi generasi yang dapat diombang-ambingkan oleh arus globalisasi yang semakin runyam. Padahal pada dasarnya, setiap siswa pasti mampu dan bisa membaca al-Qur'an jika ia mau belajar. Allah juga telah menjanjikan kemudahan bagi seseorang yang mau belajar al-Quran hal ini termaktub dalam firmannya surat al-Qamar juz 27 ayat 17, 22, 32 dan 40:

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْءَانَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُّدَّكِرٍ ﴿١٧﴾

"Dan sesungguhnya telah kami mudahkan al-Qur'an untuk pelajaran, maka adakah orang yang mengambil pelajaran?".[21]

Sehubungan dengan hal itu, maka perlu adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran al-Qur'an agar proses penilaian dan sistem murāja'ah pada pembelajarannya tidak lagi bersifat konvensional dan monoton, yakni dengan cara memperhatikan tiga aspek penting di antaranya; aspek kemudahan, aspek menyenangkan dan aspek visual. Mudah dalam arti anak dapat cepat memahami dan mengenali setiap huruf hijaiah. Menyenangkan yakni mengajak anak belajar dengan media atau alat yang mereka sukai. Visual yakni anak bisa menangkap pembelajaran dengan sajian yang berbeda.

Dirosatul Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU 1) Kureksari Waru, Sidoarjo, 6 Agustus 2018.

[21] Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* ..., 879-882.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mencapai tiga aspek tersebut, bukan berarti harus mengembangkan ataupun menciptakan metode pembelajaran al-Qur'an yang baru, karena dirasa metode at-Tartil yang digunakan dalam penelitian ini, sudah teruji dan sudah banyak diterapkan di TPQ maupun di sekolah khususnya di wilayah kabupaten Sidoarjo.[22] Namun yang menjadi kendala, metode at-Tartil ini belum dilengkapi dengan media inovatif yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar terutama dalam hal murāja'ah, serta minimnya kontroling secara langsung dari orang tua dan dari guru ketika siswa berada di rumah, sehingga siswa enggan melakukan murāja'ah setiap harinya.

Hal ini menjadi suatu hal yang wajar, jika siswa enggan atau melalaikan tugasnya untuk murāja'ah ketika berada di rumah, karena belum ada media yang bisa menjembatani problem tersebut. Dapat diketahui bersama, bahwa saat ini kecenderungan anak bukan lagi bermain dengan alat tradisional maupun yang bersifat konvensional, melainkan dengan alat digital serba cepat, praktis dan dengan tampilan yang lebih menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan multimedia berbasis aplikasi dengan tampilan dan konsep yang sesuai dengan karakter anak-anak diwujudkan dalam pembelajaran al-Qur'an dasar, dengan konsep materi yang sesuai dalam buku acuan jilid 1 pada metode at-Tartil. Diawali dari pengenalan tiap huruf hijaiah kemudian dilengkapi dengan suara huruf yang ditampilkan dalam aplikasi, sehingga siswa dapat menirukan

[22] Metode at-Tartil adalah sebuah metode pembelajaran al-Qur'an yang dirintis oleh Imam Syafi'i dan kedua sahabat beliau yakni M. Fahrudin Sholih dan Maskur Idris. Metode ini merupakan metode yang banyak digunakan terutama di daerah sidoarjo. Ustadz Kholishon selaku pengajar serta pembina PPGQ metode at-Tartil menyatakan bahwa metode ini sudah diterapkan, baik di lembaga TPQ maupun di sekolah di daerah di Jawa Timur.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelafalan masing-masing huruf hijaiah dengan tepat dan fasih. Hal ini berdasarkan teori yang menjelaskan bahwa membaca dengan berbantukan multimedia dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata, dapat memperluas cakupan teks dan multimedia dapat menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi maupun video.[23] Sehingga dengan cara demikian siswa dapat mengembangkan kemampuan indera sekaligus menarik perhatian serta minat siswa.

Selain materi membaca, pengembangan multimedia dalam bentuk aplikasi tersebut dilengkapi bentuk evaluasi elektronik dan alat pengontrolan yang ada dalam menu aplikasi yang dikembangkan yaitu: *Pertama,* bentuk evaluasi elektronik oleh guru ketika berada di kelas melalui aplikasi, yakni nilai diinput dalam aplikasi guru setelah guru menyimak bacaan/mengevaluasi siswa secara langsung. *Kedua,* pengontrolan murāja'ah, yakni guru menerima pelaporan murāja'ah siswa melalui aplikasi android. Ketika siswa belajar kembali di rumah melalui aplikasi, maka secara otomatis kegiatan belajar siswa tersebut akan terlaporkan pada aplikasi guru.

Aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil ini, sifatnya *online* yang dapat menghubungkan antara aplikasi guru dan aplikasi siswa. Jadi, ketika guru menginput nilai, secara otomatis akan diterima pada aplikasi siswa, begitu juga ketika siswa murāja'ah akan secara otomatis terlaporkan pada aplikasi guru. Mengingat tujuan awal mengembangkan media pembelajaran al-Qur'an agar

[23] Munir, *Multimedia; Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih mudah, praktis, menarik dan bisa diakses di mana saja, maka aplikasi ini membutuhkan suatu wadah yang tepat, yakni dengan perangkat *mobile* android.

Mobile android merupakan perangkat atau sistem operasi yang banyak dipakai, karena beragam fitur yang dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi para penggunanya. Android sebagai sistem operasi berbasis *Linux* yang dapat digunakan diberbagai perangkat *mobile*.[24] Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan platform *mobile* lainnya. Hingga saat ini, android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Kelebihan lain dari android adalah sebagai berikut: *Pertama,* menyediakan platform terbuka dan bebas bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. *Kedua,* mudah ditemukan. *Ketiga,* hampir dimiliki setiap orang.[25] *Keempat,* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. *Kelima,* platform pertama yang terlengkap (*complete platform*). Dan *Keenam,* banyak menyediakan *tools*.[26]

Oleh karenanya kehadiran aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah untuk mempelajari suatu hal dengan cara yang praktis. Terlebih lagi aplikasi ini dilengkapi dengan adanya dua bentuk evaluasi, hal ini dapat memotivasi anak

---

[24] Nazruddin Safaat H, *Android; Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Andorid* (Bandung: Informatika Bandung, 2012), 1.

[25] Dalam jurnal sains dan teknologi menunjukkan bahwa lebih dari seperempat anak-anak di seluruh dunia memiliki komputer genggam sebelum usia mereka genap delapan tahun. Ahli telekomunikasi, Ernest Doku mengatakan sekitar dua juta anak di bawah delapan tahun memliki tablet. Sri Windawati dan Hadi Sutopo, "Aplikasi Mari Membaca dan Menulis al-Qur'an untuk Anak Berbasis Android dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6*", Kalbiscentia,* Vol. 3, No. 2 (Agustus, 2016), 39-40.

[26] Nazruddin Safaat H, *Android; Pemograman Aplikasi Mobile*..., 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk disiplin, tanggungjawab serta jujur dalam belajar. Selain itu, partisipasi orang tua secara langsung akan terlibat, baik dalam hal kontrol siswa melalui hasil belajar maupun murāja'ah. Melalui aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil, orang tua dapat dengan mudah memantau perkembangan belajar dan mengajarkan al-Qur'an kepada anak di mana saja. Sehingga, komunikasi dan kerjasama antara guru dengan orang tua dalam menangani permasalahan yang dihadapi siswa akan dapat terjalin dengan baik, karena adanya tanggungjawab bersama untuk selalu memantau kegiatan belajar anak terutama dalam pembelajaran al-Quran.

Sekolah MINU I Waru yang terletak di Jl. Flamboyan 2 Kureksari Sidoarjo dan MI Al-Mansur yang terletak di Pertapan Maduretno Kecamatan Taman merupakan sekolah yang *researchable,* dua sekolah yang berbeda lokasi ini yakni; di daerah perkotaan (MINU I Waru) dan pedesaan (MI Al-Mansur) akan digunakan peneliti untuk melakukan penelitian *Research and Development* (RnD). Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah sudah dipastikan, bahwa sebagian besar siswa memiliki perangkat *mobile* android pribadi.[27] Di samping itu sekolah MINU Waru 1 dan MI Al-Mansur juga menerapkan metode at-Tartil dalam pembelajaran al-Qur'annya.[28] Sehingga peneliti memilih kedua sekolah tersebut untuk menjadi tempat uji coba dan penelitian.

---

[27] Lathifah, *"Wawancara",* Kepala Sekolah MINU Waru 1, Sidoarjo, 01 April 2017. Niken Yuni Lestari, "*Wawancara*" Kepala Sekolah MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, Sidoarjo, 05 April 2017.

[28] Hanun Asrohah, "*Wawancara*", Kureksari Waru, Sidoarjo, 19 Mei 2017. Dan Nur Azmil Mustakhoroh, "*Wawancara",* Pertapan Maduretno Kecamatan Taman, Sidoarjo, 19 Mei 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya dan didukung fenomena di lapangan, serta melihat kecenderungan meningkatnya semangat umat terutama di kalangan anak-anak, remaja serta orang dewasa baik yang berdomisili di desa maupun di kota dalam penggunaan teknologi *mobil*e android inilah, yang menjadi kegelisahan akademik peneliti dan menjadi ketertarikan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan mendasar yang diuraikan di atas, menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa. Dapat disadari pula bahwa penelitian pengembangan ini membutuhkan etos ilmiah yang tinggi. Hal ini disebabkan banyaknya lingkup bahasan yang tercakup di dalam permasalahan mendasar, sehingga menjadikan kegelisahan akademik bagi peneliti untuk megidentifikasi beberapa masalah yang relevan dengan penelitian ini di antaranya:

1. Pembelajaran al-Qur'an pada lembaga TPQ maupun di madrasah masih bersifat konvensional, belum didukung/dilengkapi dengan media yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa.
2. Belum ada inovasi baru dalam model pembelajaran al-Qur'an yang dapat memotivasi anak agar giat dan disiplin murāja'ah ketika di rumah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kecenderungan anak terhadap teknologi terutama *mobile* android belum dimanfaatkan secara maksimal ke arah pembelajaran terutama pembelajaran al-Qur'an.
4. Kurang adanya pemantauan atau kontrol langsung dari orang tua terkait hasil pembelajaran al-Qur'an saat di sekolah maupun murāja'ah siswa.
5. Belum ditemukannya pembelajaran al-Qur'an yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, tetapi tetap ada kontrol dari guru terhadap siswa terutama dalam hal murāja'ah ketika di rumah (mengulang pembacaan kembali terhadap pembelajaran yang telah disampaikan)
6. Model pembelajaran al-Qur'an saat ini, belum dilengkapi dengan alat/sistem evaluasi yang terkoneksi langsung (secara *online*) antara guru dengan orang tua siswa.
7. Pembelajaran al-Qur'an interaktif berbasis aplikasi android selama ini belum diterapkan di sekolah maupun di TPQ.

Mengacu pada identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas agar tidak terjadi bias, di antaranya: materi yang dikembangkan pada aplikasi android ini hanya materi pada at-Tartil jilid 1 dan aplikasi tersebut khusus dikembangkan untuk siswa tingkat dasar, tempat uji coba lapangan (terbatas) di MI Al-Mansur Pertapan Maduretno sedangkan uji lapangan (luas) di lakukan di MINU Waru 1 Sidoarjo, kemudian pengambilan sampel hasil belajar atau efektifitas pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi android diambil dari siswa jilid 1 MINU Waru 1 Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Rumusan Masalah

Berangkat dari realita yang ada di lapangan saat ini dan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, hal tersebut yang menjadikan kegelisahan akademik peneliti, sehingga peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah yang di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil di Sidoarjo?
2. Bagaimana tahap pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo?
3. Bagaimana efektifitas multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam tentang pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil di Sidoarjo.
2. Menjelaskan/mengeksplanasi tahapan-tahapan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo.
3. Menguji efektifitas multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis.

1. Kegunaan teoritis dari hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa inovasi model pembelajaran dan evalusi yang berupa aplikasi andorid dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran al-Qur'an.
2. Kegunaan praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan atau salah satu alternatif pembelajaran baru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran al-Qur'an, baik dari sisi proses dan pembiasaan murāja'ah siswa, serta evaluasinya yang bersifat *online,* yakni dapat dilakukan di manapun baik di rumah maupun di sekolah. Sehingga tercipta pembelajaran al-Qur'an yang efektif dan anak cepat bisa membaca al-Qur'an dengan baik dan benar.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian Pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android khususnya pada jilid satu utuk siswa dan siswi di Sidoarjo. Spesifikasi produk penelitian pengembangan ini berupa:

Tabel. 1.1
Spesifikasi Produk Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode at-Tartil Berbasis Android

No	Komponen	Spesifikasi
1	Materi Pembelajaran	- Materi disajikan secara digital melalui aplikasi android - Materi dilengkapi dengan audio sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		bunyi huruf yang ditampilkan - Siswa dapat belajar secara mandiri dengan menirukan suara/audio yang bunyi ketika materi terbuka
2	Aplikasi Android	- Aplikasi yang dibuat dijalankan *Android Operasional System* - Aplikasi dapat di*download* melalui *Play Store* - Aplikasi berbasis *online*
3	Evaluasi	- Hasil evaluasi pembelajaran ketika di kelas diinput melalui aplikasi - Orang tua secara langsung dapat menerima hasil belajar anak melalui aplikasi siswa yang bersifat *online* - Terdapat kontrol belajar siswa ketika murāja'ah di rumah dengan pelaporan murāja'ah melalui aplikasi siswa - Guru dan orang tua dapat mengontrol hasil dan perkembangan belajar siswa melalui aplikasi
4	Murāja'ah	- Guru dapat menugaskan materi untuk murāja'ah pada materi yang sudah ditandai pada aplikasi guru - Murāja'ah siswa ketika di rumah menggunakan aplikasi siswa
5	Bahan Penyerta	- Terdapat tujuan/capaian pembelajaran - Petunjuk penggunaan aplikasi yang di jelaskan secara rinci pada aplikasi guru maupun aplikasi siswa - Profil pengembang berbasis aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil
6	Pengendali utama aplikasi	- Disebut dengan akses admin - Dapat mendaftarkan, menambah maupun menghapus beberapa guru al-Qur'an di beberapa sekolah - Dapat mengedit, menambah dan menghapus (merevisi) halaman pada materi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil - Dapat mengedit, menambah dan menghapus (merevisi) soal pada materi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil
7	Spesifikasi fungsi pada	- Menginput daftar siswa yang diajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	aplikasi guru	melalui aplikasi guru - Guru mendapatkan *username* serta *password* setiap siswa kemudian diberikan kepada setiap siswa sesuai namanya untuk log in pada aplikasi siswa - Mengiput hasil evaluasi siswa pada aplikasi guru - Memberi tugas murāja'ah pada setiap siswa dengan menandai materi yang di tugaskan - Menerima dan mengontrol laporan murāja'ah setiap siswa
8	Spesifikasi fungsi pada aplikasi siswa	- Siswa dapat belajar melalui aplikasi yang dilengkapi dengan tampilan huruf hijaiah secara digital disertai dengan bunyi suara huruf yang ditampilkan pada aplikasi - Siswa menyelesaikan tugas murāja'ah melalui apliksi siswa sesuai yang di tugaskan guru. - Pelaporan murāja'ah secara otomatis akan terlaporkan pada aplikasi guru ketika siswa membuka halaman dan tiap soal yang di tugakan oleh guru. - Menerima dan melihat hasil belajar ketika di sekolah

G. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah:

1. Multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil jilid 1 berbasis android ini mampu membuat siswa aktif untuk menyelesaikan tugas murāja'ah.
2. Membangun sikap tanggungjawab siswa melalui kontrol belajar di rumah oleh guru melalui aplikasi android.
3. Siswa dapat belajar dengan mandiri melalui aplikasi android.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Siswa dapat mengulang-ulang kembali materi yang sudah diajarkan sesuai keinginannya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.
5. Penilaian melalui aplikasi android mampu mengatasi masalah yang timbul akibat siswa lupa membawa buku prestasi/Kartu Prestasi Siswa (KPS) atau menghilangkannya.
6. Adanya kerjasama antara guru dengan orang tua untuk selalu memantau perkembangan belajar al-Qur'an siswa.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti prosedur yang ditetapkan dalam rangka mengembangkan sebuah teknologi sehingga menghasilkan produk multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.
2. Multimedia adalah perpaduan antara dua atau lebih dari berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmaap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain,[29] yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik dengan kemasan yang lebih menarik yang memfasilitasi komunikasi interaktif.

[29] Budi Sutedjo Dharma Soetomo, *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi* (Yogyakarta: Andi, 2002), 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Metode at-Tartil adalah suatu metode pembelajaran al-Qur'an yang dirintis oleh Imam Syafi'i[30] serta kedua sahabat beliau yakni M. Fahrudin Sholih, dan Maskur Idris. at-Tartil memiliki arti "pelan dan jelas". Karena membaca dengan pelan, maka terlihat dengan jelas masing-masing hurufnya, sifat-sifat dan tajwidnya.
4. Android adalah adalah sebuah sistem operasi pada *handphone* yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi *Linux* yang mencakup sistem operasi *Middleware* dan aplikasi. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. [31]

I. Kerangka Teoretik

Sebagai pisau analisis penelitian, sekaligus untuk mendasari tindakan yang akan direncanakan sebagai pemecahan masalah dan hasil-hasil penelitian lain yang erat kaitannya dengan permasalahan yang sedang atau akan diteliti serta menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa telaah teori yang relevan dengan penelitian di antaranya:

[30] Ketua biro TPQ LP Ma'arif Cabang Sidoarjo sekaligus pencetus ide pembuatan metode at-Tartil.
[31] Nazruddin Safaat H, *Android; Pemograman Aplikasi Mobile*..., 2-3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik[32] menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah perubahan perilaku[33] yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret.[34] Dengan kata lain seorang siswa dianggap telah belajar sesuatu apabila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.[35] Teori ini memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniyah dan mengabaikan aspek-aspek mental. Peristiwa belajar semata-mata hanya untuk melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Dalam teori behavioristik yang terpenting adalah masuk atau *input* yang berupa stimulus dan keluaranya atau *output* yang berupa respon. Stimulus adalah sesuatu yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Sedangkan proses yang terjadi antara stimulus dan respons dianggap tidak penting untuk diperhatikan karena tidak bisa diamati dan diukur.[36] Teori

---

[32] Behavioristik atau dikenal dengan behaviorisme adalah suatu teori yang dikembangkan oleh John B. Watson. Ia mengembangkan teori tersebut berpegang pada prinsip pengkondisian milik Pavlov dan digabung dengan ide-ide baru hasil pemikiran Watson. Teori tersebut berawal dari kegelisahannya yang menolak konsepsi tentang psikologi sebagai suatu tipe sains unik, yang bertujuan menemukan struktur kesadaran info melalui intropeksi saja. Ia menyatakan bahwa psikologi juga harus mempelajari tentang tingkah laku, dengan menggunakan macam-macam teknik objektif sama seperti yang digunakan ilmu-ilmu pengetahuan lainnya. J.B. Watson, *Behaviorism* (New York: Norton, 1925), 27.

[33] Novi Irwan Nahar, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran", *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, Vol.1, (Desember, 2016), 64.

[34] E. R. Hilgard, and G. Bower, *Theories of Learning,* Fourth Edition (Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1975), 87. Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 37.

[35] Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014), 7.

[36] Calvin S. Hall dan Gardner Lindzey, *Theory of Personality* (t.t : t.p. 1978), 1999. Ida Bagus Putrayasa, *Landasan Pembelajaran* (Bali: Undiksa Press, 2013), 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Beberapa prinsip dalam teori behavioristik, di antaranya: mementingkan faktor lingkungan, menekankan pada faktor bagian, menekankan pada tingkah laku yang tampak dengan mempergunakan metode objektif, sifatnya mekanis dan mementingkan masa lalu.[37]

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa teori behavioristik ini memandang bahwa belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang bisa diamati, diukur dan dinilai secara konkret karena adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dalam penelitian ini perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah sebuah multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang menjadi penyebab belajar/murāja'ah. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik yakni ketika berada di rumah siswa mau melakukan murāja'ah/mengulas kembali materi yang telah diajarkan guru ketika di sekolah dengan mandiri dan penuh tanggung jawab.

Terdapat tiga hukum yang di kemukakan oleh Edward Lee Thorndike (salah satu tokoh teori belajar behavioristik)[38] dalam pemikirannya tentang proses belajar diantaranya:

---

[37] C. L. Hull, *Principles of Behavior* (New York: Appleton-Century-Crofts, 1943), 15. Liat juga Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rinek Cipta, 2005), 64.

[38] Dalam teori behavioristik, Thorndike menyebut teori belajarnya dengan sebutan koneksionisme atau "*connectionism*". Teori belajar tersebut menyatakan adanya ikatan/kaitan atau koneksi antara kesan indrawi dan implus dengan tindakan. Teori Thorndike bisa dipahami sebagai kombinasi dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertama law of readiness (hukum kesiapan) yang mengandung tiga bagian di dalamnya yaitu, ketika seseorang siap melakukan tindakan maka penyaluran dengannya akan memuaskan, apabila satu unit konduksi siap untuk menyalurkan maka tidak menyalurkannya akan menjengkelkan, dan apabila satu unit konduksi belum siap untuk penyaluran dan dipaksa untuk menyalurkan maka penyaluran dengannya akan menjengkelkan.[39] Contoh: siswa yang siap ujian, ketika dilakukan ujian, maka ia akan puas, tetapi jika ujiannya ditunda, ia menjadi tidak puas.[40]

Kedua law of exercise (hukum latihan) yang terdiri dari dua bagian yakni, koneksi antara stimulus dan respon akan menguat saat keduanya dipakai. Dengan kata lain, melatih koneksi (hubungan) antara situasi yang menstimulasi dengan suatu respon akan memperkuat koneksi di antara kedunya. Bagian dari hukum latihan ini dinamakan *law of use* (hukum penggunaan) dan sebaliknya koneksi antara situasi dan respon akan melemah apabila praktik hubungan dihentikan atau jika ikatan neural tidak dipakai. Bagian dari hukum latihan ini dinamakan *law of disuse* (hukum ketidakgunaan). Lebih ringkasnya dari kedua bagian tersebut hukum latihan menyatakan bahwa kita belajar dengan berbuat dan lupa karena tidak berbuat.

---

asosiasionisme, Darwinisme dan metode ilmiah. Menurut Thorndike bentuk paling dasar dari proses belajar adalah *trial and error learning* (belajar dengan uji coba), atau yang disebut sebagai *selecting and connecting* (pemilihan dan pengaitan). Ide awal ini muncul melalui eksperimennya dengan memasukkan hewan ke dalam perangkat/kandang yang telah dirancang khusus untuk kebutuhan eksperimennya. B.R. Hergenhahn dan Matthew H. Olson, *Theories of Learning* (New Jersey: Prentice Hall, 1993), 54. Liat juga di Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Majalengka: Nusa Media, 2016), 33-35.

[39] Edward lee Thorndike, *Educational Psychology: Vol.2. The Original Nature of Man* (New York: Teacher College Press, 1913b), 245.

[40] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 28-29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh: siswa yang belajar membaca al-Qur'an, semakin sering ia latihan/murāja'ah, maka akan semakin terampil dan cepat untuk mencapai keberhasilan dalam membaca al-Qur'an. Tetapi jika tidak mau latihan/murāja'ah maka ia tidak akan terampil dan lamban untuk dapat mengetahui jenis tiap huruf dan cara membaca al-Qur'an dengan baik dan benar, ataupun siswa dapat mengerti dan menirukan tetapi cepat lupa karena tidak latihan/murāja'ah.[41]

Ketiga law of effect (hukum efek/akibat) adalah penguatan atau pelemahan dari suatu koneksi antara stimulus dan respon sebagai akibat dari konsekuensi dari respon. Jika respon diikuti dengan *satisfying of affairs* (keadaan yang memuaskan), kekuatan koneksi itu akan bertambah. Namun, jika respon diikuti *annoying state of affairs* (keadaan yang menjengkelkan) maka kekuatan koneksi itu akan menurun.[42] Contoh: siswa yang mendapatkan nilai tinggi akan semakin menyukai pelajaran, namun jika perolehan nilainya rendah, maka siswa akan semakin malas belajar atau malah menghindari pelajaran tersebut.

Hukum *law of exercise* (hukum latihan) yang dikemukakan Edward Lee Thorndike di atas digunakan peneliti sebagai landasan teori dari penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android, yang mana dalam teori belajarnya mengutamakan pembelajaran yang berupa *drill*/latihan, semakin siswa sering

[41] Edward lee Thorndike, *Educational Psychology*..., 246. Lihat juga di Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar*..., 35.
[42] Ibid.,246.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membaca/mengulang kembali huruf-huruf hijaiah yang telah diajarkan guru, maka siswa semakin mudah ingat dan fasih dalam melafalkan huruf hijaiah baik secara *musyammatul huruf* dan *asmaul huruf*.

Oleh karena itu, aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an ini menyajikan materi pembelajaran secara digital dan tampilan yang digemari anak-anak sebagai media stimulus agar memperoleh respon siswa berupa gemar dan rajin melakukan murāja'ah ketika dirumah.

b. Teori Kognitivistik[43]

Teori belajar kognitivistik adalah teori yang menekankan pada proses belajar. Menurut aliran teori ini, belajar tidak sekedar melibatkan hubungan stimulus dan respons tetapi juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses dan diolah. Siswa memproses informasi dan pelajaran melalui upaya mengorganisir, menyimpan dan menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Dengan kata lain teori belajar kognitivisme memusatkan perhatian pada cara manusia merasakan, mengolah, menyimpan dan merespon informasi.

Secara umum, proses-proses kognitif meliputi lima hal yang penting, yaitu: persepsi (*perception*), perhatian (*attention*), ingatan (*memory*), bahasa (*language*) dan berpikir (*thinking*).[44]

Teori kognitivisme mengakui pentingnya faktor individu dalam belajar tanpa meremehkan faktor eksternal atau lingkungan. Hal ini dinyatakan

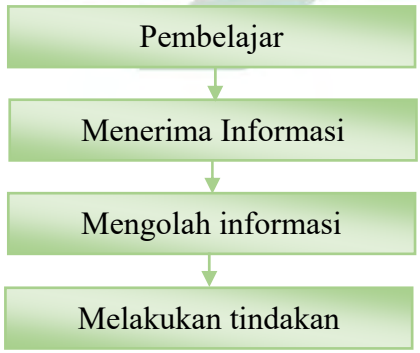
[43] E. R. Hilgard, and G. Bower, *Theories of Learning ...,* 201.
[44] Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran...*, 75-76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena belajar merupakan interaksi antara individu dan lingkungan yang terjadi terus-menerus sepanjang hayat. Kognisi adalah suatu alat yang berada dalam benak kita yang merupakan pusat penggerak berbagai aktivitas, di antaranya: mengenali lingkungan, melihat berbagai masalah, menganalisis beragam masalah, mencari informasi baru, menarik kesimpulan, dan sebagainya.[45]

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori kognitif adalah suatu proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat hingga menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan siswa secara nyata.

Teori pengolahan informasi yang digagas oleh Donald A. Norman secara umum menganalogikan cara manusia seperti beroperasinya sebuah komputer. Artinya, manusia dilihat sebagai sebuah mesin yang menerima informasi di luar dirinya (lingkungan), lalu mengolah informasi tersebut dengan atau beberapa cara, kemudian dilanjutkan dengan melakukan tindakan dan aksi dari bekal informasi yang didapatkan. Adapun proses pembelajaran menurut Donald A. Norman dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.1 Proses Pembelajaran dan Teori Pengolahan Informasi Menurut Donald A. Norman[46]

[45] Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran...*, 76.
[46] Ibid., 149.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam teorinya, Norman mengonsepsikan belajar dalam wujud tiga hukum, yang mana dari setiap wujud tersebut menekankan hubungan sebab akibat antara tindakan (aksi) dan hasil. Ketiga hukum tersebut adalah:[47]

Pertama, hukum hubungan sebab akibat (*the law of causal relationship*) untuk mengetahui kaitan antara suatu tindakan dan akibat/hasil, maka seseorang harus mengetahui hubungan yang nyata di antara keduanya.

Kedua, hukum belajar sebab akibat (*the law of casual learning*), pada hukum ini Norman membagi menjadi dua bagian yakni: untuk hasil yang diinginkan, seseorang mencoba mengulangi tindakan-tindakan tertentu yang memiliki suatu hubungan sebab akibat yang jelas pada hasil yang diinginkan. kemudian untuk hasil yang tidak diinginkan, seseorang mencoba menghindari tindakan-tindakan yang mempunyai suatu hubungan sebab akibat yang jelas untuk hasil yang tidak diinginkan.

Ketiga, Hukum umpan balik informasi (*the law of information feedback*). Dalam hukum umpan balik informasi ini, hasil dari suatu penyajian peristiwa berfungsi sebagai informasi tentang kejadian tersebut.

Adapun cara pembelajaran (*mode of learning*) menurut Norman meliputi beberapa cara, di antaranya: pertumbuhan, penyelarasan, dan pembelajaran dengan analogi.

1. Pertumbuhan, merupakan penambahan pengetahuan pada skemata yang ada, tanpa mengubah strukturnya dalam cara-cara yang mendasar. Tahapan ini dalam pembelajaran al-Qur'an guru membimbing siswa dengan

[47] B.R. Hergenhahn dan Mathew H. Olson, *An Introduction to Theories of Learning* (New Jersey: Prentice Hall, 1993).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melafalkan tiap huruf-huruf hijaiah sesuai *makharijul* huruf dengan baik dan benar, pada pembelajaran langsung ketika di kelas dengan cara tatap muka.

2. Penyelarasan, merupakan penyesuaian suatu skema pada suatu jenis situasi hubungan yang luas. *Tuning* mencoba memasukkan hal yang amatir pada bentuk yang ahli dan ini menunjukkan keterlambatan jenis belajar. Dalam proses ini seseorang dituntut untuk selalu menyelaraskan diri dengan orang yang lebih mampu. Hal ini tidak mudah dan membutuhkan banyak waktu yang cukup lama untuk menyelaraskannya. Tahapan ini dalam pembelajaran al-Qur'an guru memberikan tugas pada tiap siswa untuk murāja'ah kembali ketika dirumah, materi yang telah di ajarkan di ulang-ulang lagi melalui aplikasi android sampai siswa lancar dan tanpa batasan waktu. Sehingga penyelarasan kemampuan atau siswa yang kemampuannya kurang, dapat mengejar keterlambatannya dengan mudah dan mandiri.
3. Pembelajaran dengan analogi (*learning by analogy*), pada model pembelajaran dengan analogi, belajar skemata baru selalu dihubungkan dengan skemata yang sudah ada. Cara ini dalam pembelajaran al-Qur'an dipandang peneliti sangat tepat digunakan pada metode at-Tartil karena penyajian materinya sudah terkelompok disesuaikan dengan huruf yang sejenis baik dari sisi *sifatul* huruf dan *makharijul* huruf. Sehingga ketika terdapat skemata baru materi tersebut dapat dihubungkan/dianalogikan dengan materi yang di ajarkan sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari pemaparan teori di atas peneliti menggunakan hukum belajar sebab akibat (*the law of casual learning*) milik Donald A. Norman, sebagai landasan teori dari penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android, yang mana dalam hukum ini dinyatakan dengan jelas adanya hukum sebab akibat dari tindakan dan sebuah hasil. Dengan kata lain ketika siswa menginginkan atau mendapatkan hasil yang maksimal, maka sudah barang tentu siswa tersebut ketika dirumah telah melakukan murāja'ah berkali-kali pada materi yang telah di ajarkan. Teori ini sejalan dengan teori behavioristik Edward Lee Thorndike tentang hukum latihan, namun pembeda dari teori tersebut jika aliran behavioristik hanya memperhatikan dari sisi hasil/respon fisik saja tidak memperhatikan proses dari berfikir, sedangkan aliran kognitif lebih mengutamakan aspek berfikir dan proses mental. Maka dari itu, peneliti menggabungkan kedua teori ini menjadi kesatuan teori yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan yakni, semakin siswa sering membaca/mengulang kembali huruf-huruf hijaiah yang telah diajarkan guru maka, hasilnya anak akan semakin mudah mengingat dan fasih dalam melafalkan huruf hijaiah baik secara *musyammatul huruf* dan *asmaul huruf*.

Oleh karena itu, aplikasi android pada pembelajaran al-qur'an dengan metode at-Tartil ini menyajikan materi pembelajaran secara digital dan tampilan yang digemari anak-anak sebagai media stimulus agar memperoleh respon siswa berupa gemar dan rajin melakukan murāja'ah ketika dirumah (behavioristik). Selain itu siswa juga dapat belajar secara mandiri, belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuai dengan kemampuan mereka tanpa malu jika salah dan dapat mengulang pembelajaran yang diinginkan sesuai keinginan serta dapat dipelajari di manapun dan kapanpun siswa tersebut berada tanpa harus bertatap muka dengan guru tetapi tetap ada kontrol melalui akses guru pada aplikasi (kognitifistik). Dengan demikian siswa akan disiplin untuk melakukan murāja'ah setiap harinya, sehingga berimplikasi terhadap kemampuan siswa dalam melafalkan huruf-huruf hijaiah baik secara *musyammatul huruf* dan *asmaul huruf.*

c. Strategi Pembelajaran Langsung dan Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru atau bisa disebut pembelajaran yang berpusat pada guru. Dalam hal ini, guru menyampaikan isi atau materi akademik dalam format yang terstuktur tahap demi tahap, mengarahkan kegiatan belajar siswa serta menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan guru.[48] Fokus utama dari pembelajaran ini adalah pelatihan-pelatihan yang dapat diterapkan dari keadaan nyata yang sederhana sampai yang lebih kompleks.

Ciri dari pembelajaran langsung adalah: *Pertama,* adanya tujuan pembelajaran. *Kedua,* terdapat 5 fase yang sangat penting dalam pembelajaran langsung, yaitu: menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, membimbing pelatihan, memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik, memberikan

[48] Singgih Bektiarso, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2015),54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesempatan untuk latihan lanjutan dan penerapan konsep. *Ketiga* sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung berlangsung serta berhasilnya pembelajaran.[49]

Kelebihan yang dimiliki pembelajaran langsung ialah: *Pertama,* guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima siswa, sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa. *Kedua,* dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kecil. *Ketiga,* solusi efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah. *Keempat,* menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini (siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi). *Kelima,* memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori (hal yang seharusnya) dan observasi (kenyataan yang terjadi). *Keenam,* siswa yang belum bisa menentukan arah tujuan dirinya sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.[50]

Tabel 1.2 Tahapan-Tahapan Pembelajaran Langsung[51]

No	Fase	Peran Guru
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan, materi prasyarat, memotivasi dan mempersiapkan siswa
2	Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap

[49] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 72-74.
[50] Ibid., 74-75.
[51] Ibid., 78.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3	Membimbing pelatihan	Guru memberikan latihan terbimbing
4	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik
5	Memberikan latihan dan penerapan konsep	Mempersiapkan latihan untuk siswa dengan menerapkan konsep yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari

Sedangkan belajar mandiri merupakan sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian dan peningkatan diri. Pembelajaran mandiri dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan pengajaran klasikal. Terutama memberi kesempatan pada siswa untuk sesuai dengan kecepatan masing-masing, serta dapat membantu siswa yang tertinggal dengan mengulang kembali pembelajaran yang sudah diajarkan secara mandiri tetapi di sini tidak lepas dari bantuan guru.

Menurut Wedemeyer dalam bukunya Abdul Majid menyatakan bahwa kemandirian belajar ini perlu diberikan kepada siswa supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya serta dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri di tempat yang ditentukan sendiri, pada waktu yang dipilihnya sendiri juga dengan batasan waktu yang ditentukan sendiri. Sikap-sikap tersebut perlu dimiliki siswa karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar.[52]

Untuk mencapai sistem pembelajaran mandiri ini siswa harus diberikan stimulus agar melakukan kegiatan belajar, misal; dengan cara diberi tugas atau pertanyaan. Belajar merupakan proses perkembangan yang hasilnya akan nampak berupa perubahan perilaku secara berangsur-angsur (tidak instan). Oleh karena itu, materi pelajaran harus diajarkan secara bertahap dan

[52] Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2012), 354.

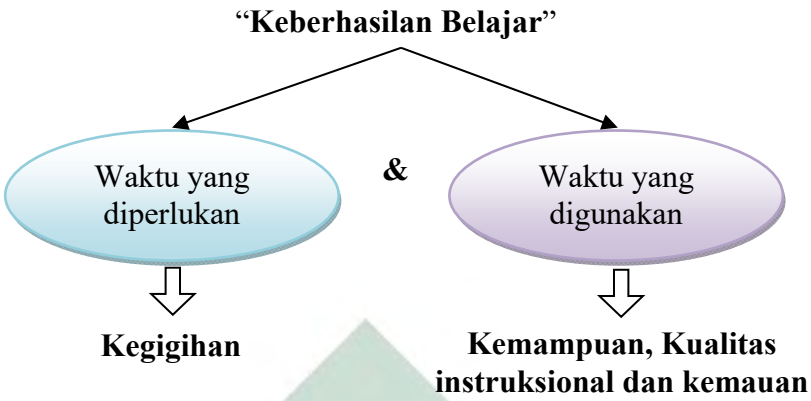
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkesinambungan. Siswa akan lebih giat belajar bila ia merasa berhasil. Keberhasilan akan menjadi pendorong belajar. Dengan demikian, selain materi pelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan pengalaman belajar siswa, maka, pelajaran juga harus disajikan dengan menyenangkan. Belajar terjadi secara individual, hal ini disebabkan karena seorang siswa memiliki perbedaan dari siswa lain dalam hal belajar, sehingga diharuskan anak yang lamban mengejar kemampuan siswa-siswa yang lain dengan melakukan *drill* secara mandiri dengan bantuan media yang menarik juga menyenangkan.

Dalam kerangka teori sistem belajar mandiri adalah instruksional yang bersifat prespektif, artinya teori yang memberikan resep untuk mengatasi masalah. Kerangka teori ini mengandung tiga variabel yaitu: kondisi, perlakuan, dan hasil. J.B Carroll adalah salah satu penggagas teori sistem belajar mandiri. Beliau mengungkapkan bahwa keberhasilan belajar itu dipengaruhi oleh seberapa banyak siswa memerlukan waktu yang digunakan untuk belajar. Kemudian waktu dirinci dengan ditambah kegigihan serta kemampuan, kualitas instruksional dan kemauan dari siswa.[53] Teori ini digambarkan seperti di bawah ini:

[53] J.B. Carroll, *Human Cognitive Abilities: A survey of factor-analytic* studies (Cambridge: Cambridge University Press, 1993), 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 1.2 Kerangka Teori Sistem Belajar Mandiri J.B Carrol[54]

Model di atas dijelaskan, bahwa "Dengan meningkatkan nilai pembilang (kegigihan) ini akan meningkatkan waktu yang diperlukan dan meningkatkan keberhasilan belajar". Sedangkan "Meningkatkan nilai sebutan (Kemampuan, Kualitas instruksional dan kemauan) akan menurunkan waktu yang digunakan kemudian akan meningkatkan keberhasilan belajar".

Kualitas instruksional mengandung empat rujukan yaitu, kesesuaian, daya tarik, efektif dan efisien.[55] Kesesuaian mengandung ciri antara lain kesepadanan dengan karakteristik peserta, keserasian dan aspirasi serta keselarasan dengan tuntutan zaman. Daya tarik mengandung ciri kemudahan memperoleh dan mencerna pesan. Efektifitas mengandung ciri pengembangannya yang bersistem, kejelasan dan kelengkapan tujuan, serta kepekaan terhadap kebutuhan peserta. Efisien mengandung ciri keteraturan dan kehematan dalam waktu, tenaga juga dana.

Kedua strategi di atas digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android. Di

[54] J.B. Carroll, *Human Cognitive Abilities ...,* 34.
[55] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran ...,* 104.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antaranya: *Pertama,* dengan strategi pembelajaran langsung, pembelajaran al-Qur'an dilakukan atas bimbingan guru kepada siswa secara langsung di sekolah, guru sebagai pemegang kendali utama dalam pembelajaran. *Kedua,* dengan pembelajaran mandiri, siswa belajar secara individu di rumah atau di manapun siswa berada tanpa batasan waktu untuk melakukan murāja'ah, yang sudah ditugaskan oleh guru dengan bantuan media elektronik yang dikemas dalam aplikasi android dilengkapi dengan suara dan sajian yang menarik yang disukai anak pada saat ini.

Dengan memadukan kedua strategi di atas dalam penerapannya, anak akan belajar dengan guru ketika di sekolah dengan pembelajaran langsung dan belajar secara mandiri dengan murāja'ah melalui aplikasi android ketika di rumah. Hal ini, mengupayakan atas kekurangan dari sistem belajar klasikal. Murāja'ah yang dilakukan di rumah ini sebagai penguatan siswa yang sudah benar-benar lancar sedangkan bagi anak yang masih kurang mampu ini adalah cara yang terbaik untuk melakukan *drill* berkali-kali tanpa batasan waktu sehingga anak dapat mengejar keterlambatan belajarnya.

d. Metode Latihan (*Drill*)

Latihan atau *drill* merupkan cara untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang sudah dipelajari. Secara denotatif, *drill* adalah suatu tindakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemahiran. Jadi sebagai sebuah metode, *drill* merupakan sebuah cara mendidik siswa untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan serta dapat mengembangkan sikap juga kebiasaan. karena pada hakikatnya latihan atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlatih merupakan proses belajar dan membiasakan diri agar mampu melakukan sesuatu.[56]

Sejalan dengan Thordike dengan hukum "*law of exercise"* nya menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Hubungan stimulus dan respons akan bertambah erat jika sering dipakai serta akan berkurang bahkan lenyap jika tidak pernah digunakan. Artinya dalam kegiatan belajar diperlukan adanya latihan-latihan dan pembiasaan agar apa yang dipelajari dapat diingat lebih lama. Semakin sering berlatih maka akan semakin terampil dalam membaca al-Qur'an.

Nana Sudjana dalam bukunya menjelaskan bahwa metode *drill* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat ingatan atau keterampilan agar menjadi bersifat permanen. Ciri yang khas dari metode *drill* adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama.[57]

Sedangkan model *drill* dalam aplikasi *computer-based intruction* (CBI) merupakan salah satu media pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.[58]

Tujuan penggunaan metode *drill* untuk melatih agar siswa:

---

[56] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran ...,* 214.
[57] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1991), 52.
[58] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan; Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan pembelajaran online* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 61. Lihat juga Deni Darmawan, *Mobile Learning; Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Granfindo Persada, 2016), 233.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Memiliki kemampuan menghafalkan kata-kata, menulis, dan mempergunakan alat.
2. Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi dan menjumlahkan.[59]
3. Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan yang lain.
4. Untuk memperoleh suatu ketangkasan, keterampilan tentang sesuatu yang dipelajari siswa dengan melakukannya secara praktis pengetahuan yang telah dipelajari dan siap dipergunakan bila sewaktu-waktu diperlukan.

Sedangkan prinsip dan petunjuk dalam menggunakan metode *drill,* di antaranya: [60]

1. Siswa terlebih dahulu diberi pengertian yang mendalam sebelum dilaksanakannya pengulangan.
2. Waktu latihan yang dibutuhkan tidak perlu lama asalkan sering dilaksanakan.
3. Latihan pertama kalinya hendaknya bersifat diagnostik.
4. Disesuaikan dengan taraf kemampuan siswa.
5. Proses latihan hendaknya mendahulukan hal-hal yang esensial dan berguna.
6. Sebelum melakukan pengulangan guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa bahwa proses pengulangan ini memiliki kebermaknaan bagi diri siswa itu sendiri, misal: memberikan pengetahuan terlebih dahulu arti

[59] Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 1985), 125-126.
[60] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran ...,* 72-74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari latihan, menyadarkan siswa bahwa latihan-latihan itu sangat berguna untuk dirinya pribadi dan menanamkan sikap bahwa latihan-latihan itu diperlukan untuk menunjang belajar siswa.

e. Multimedia

Secara etimologis multimedia terdiri dari dua kata yakni multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan media berasal dari bahasa latin, merupakan jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar,[61] Istilah pengantar menurut Bovee dalam bukunya Rayandra Asyhar menyatakan bahwa media difungsikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada si penerima pesan, lebih simpelnya adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi.[62]

Berdasarkan uraian di atas, multimedia merupakan perpaduan antara dua atau lebih dari berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmaap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain, yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik dengan kemasan yang lebih menarik yang memfasilitasi komunikasi interaktif.

Tidak semua alat teknologi bisa disebut sebagai multimedia. Suatu alat bisa disebut multimedia jika telah memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut:

---

[61] Munir, *Multimedia; Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan* ..., 2.
[62] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Tersedia komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar serta mampu mengubah bentuk analog menjadi bentuk digital.
2. Berciri interaktif, yaitu menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif, sehingga pengguna bisa mengubah tampilan sesuai dengan keinginan dan bisa memasukkan data-data sesuai kebutuhannya.
3. Bersifat mandiri, dalam arti memberi kemudahan berupa *link* penghubung, alat navigasi dan kelengkapan isi sedemikian rupa, sehingga pengguna bisa menggunakan jelajah jaringan informasi tanpa bimbingan orang lain.[63]

Melihat karakteristik multimedia di atas, maka multimedia memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain, yang di antaranya:

1. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
2. Multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran.
3. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran,[64] baik dalam mengelola laporan atau respon siswa.[65]

Multimedia terbagi menjadi beberapa jenis yaitu :

1. *Offline/stand alone* (tradisional), contohnya: s*oftware Microsoft Power Point, Corel, Micromedia Flash, Adobe Photoshop* dll.

---

[63] Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif; dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), 155-156.
[64] Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2008), 235.
[65] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), 332.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. *Network-online*, contohnya: *Facebook, Blogspot, Youtube, Gmail* dll.[66]

Sedangkan multimedia dikategorikan menjadi 2 yakni: *pertama*, multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan *sekuensial* (berurutan). *Kedua*, multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

f. Aplikasi *Mobile* Android

1) Pengertian Aplikasi *Mobile*

Aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. *Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA.

Adapun karakteristik perangkat *mobile* yaitu: ukuran yang kecil, memori yang terbatas, daya proses yang terbatas, mengkonsumsi daya

[66] Munir, *Multimedia; Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan* ..., 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang rendah, kuat dan dapat diandalkan, konektivitas yang terbatas, masa hidup yang pendek.

2) Pengertian Android

Android Operasional System adalah *software* yang dikembangkan oleh *Google,* sekaligus sebagai sistem operasi yang paling populer di Indonesia. Sistem operasi android berada pada peringkat paling atas dibandingkan operasi *system handphone* yang lainnya seperti *Blackberry, Symbian, Windows Mobile, Java, dll.*

Nasruddin Safaat menyatakan android merupakan sebuah sistem operasi pada *handphone* yang bersifat terbuka juga berbasis pada sistem operasi *Linux*. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. [67]

Karakteristik dari andriod itu sendiri ada 4 antara lain: terbuka, semua aplikasi dibuat sama dan memecahkan hambatan pada aplikasi serta pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah.

Kelebihan android[68] yakni: multitasking, kemudahan dalam notifikasi, akses mudah terhadap ribuan aplikasi android lewat *Google Android App Market,* pilihan ponsel yang beranekaragam, bisa menginstal

[67] Nazruddin Safaat H, *Android; Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone ...,* 2-3.
[68] Ibid., 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ROM yang dimodifikasi, *Widget, Google* maniak. Sedangkan kelemahan android[69] yaitu: koneksi Internet yang terus menerus dan juga iklan.

g. Pembelajaran Al-Quran

Saiful Sagala mengungkapkan bahwa pembelajaran itu membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa.[70]

Terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan dari setiap proses pembelajaran di antaranya ialah tujuan, bahan atau materi, guru, siswa, metode, alat dan penilaian/evaluasi. Keseluruh komponen tersebut harus diorganisasikan sehingga terjadi kerja sama di antara setiap komponen. Demikian juga terhadap pembelajaran al-Qur'an yang memiliki kesamaan dengan komponen-komponen di atas.

h. Metode At-Tartil

1) Sejarah Metode At-Tartil

Metode at-Tartil adalah suatu metode pembelajaran al-Qur'an yang dirintis oleh Imam Syafi'i dan kedua sahabat beliau yakni M. Fahrudin Sholih, dan Maskur Idris. Mereka inilah orang-orang cindekia yang berhasil menyukseskan metode at-Tartil.[71]

---

[69] Nazruddin Safaat H, *Android; Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone ...,* 5.
[70] Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2006), 239.
[71] Imam Syafi'i, *Wawancara,* Sidoarjo, 3 Juli 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jum'at tanggal 18 Muharrom 1419 H bertepatan dengan tanggal 10 Juli 1998 terciptalah buku metode at-Tartil yang diresmikan oleh LP Ma'arif Cabang Sidoarjo dan diperkenalkan kepada umum.[72]

Pengambilan nama at-Tartil diilhami dari al-Qur'an surat al Muzammil ayat 4, yang berbunyi:

اَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْاٰنَ تَرْتِيْلًا

"Atau lebih dari seperdua itu dan bacalah al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan." (Q.S. Al Muzammil ayat 4).[15]

Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa kata tartil berarti "Pelan dan jelas". Karena membaca dengan pelan, maka terlihat dengan jelas masing-masing hurufnya, sifat-sifatnya juga tajwidnya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka buku belajar BTQ terbaru hasil temuan tim LP Ma'arif diberi nama "at-Tartil".

2) Materi Pembelajaran Metode At-Tartil

Metode at-Tartil ini memiliki dua jenis buku yang dijadikan pedoman dalam pembelajaranya yaitu, buku pertama memuat materi inti yang terbagi menjadi 6 jilid. Buku ke dua memuat materi penunjang. Adapun materi yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini hanya terpaut pada buku jilid 1, maka akan dijelaskan secara rinci isi materi pada jilid 1 yakni:

a. Terdiri dari 36 halaman, yang dilengkapi juga dengan petunjuk mengajar pada halaman pengantar.

[72] Imam Syafi'i, *Wawancara,* Sidoarjo, 3 Juli 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pada halaman 1 sampai 24 memuat pelajaran tentang pengenalan 28 huruf hijaiah berharakat fathah dengan bacaan tartil.
c. Pada halaman 25 sampai 36 penyampaian materi bentuk tulisan gandeng berharakat fathah. Materi yang disajikan berdasarkan bentuk huruf gandeng yang sejenis, kemudian dilanjutkan dengan huruf tidak dapat digandeng dengan huruf setelahnya sampai pada huruf yang bisa digandeng baik di depan maupun di belakang.
d. Penyajian materinya diklasifikasikan berdasarkan *makharijul* huruf dari setiap huruf hijaiah. Bukan disusun sesuai urutan huruf hijaiah. Sehingga para siswa dapat dengan mudah memahami dan melafalkan bacaan secara benar dan fasih sesuai dengan kelompok huruf yang *makharijul* hurufnya sama.
e. Materi diawali dengan huruf tenggorokan hingga huruf ujung bibir. Pada halaman 1 sampai 24 ditiap halamannya disajikan huruf berharakat pada kolom bagian atas dan tidak berharakat pada kolom bagian bawah.[73]

3) Sistem Pengajaran Metode At-Tartil

Sistem pembelajaran dalam metode ini menggunakan sistem pembelajaran klasikal penuh (seluruh siswa dalam satu kelas mencapai tahap yang sama). Evaluasi yang dilakukan ada dua jenis yaitu; evaluasi harian dan evaluasi akhir jilid. evaluasi harian dilakukan setelah materi disampaikan oleh guru kemudian guru mengevaluasi bacaan tiap siswa pada halaman yang sudah diajarkan pada hari itu. Sedangkan evaluasi

[73] Imam Syafi'i, M. Fahrudin Sholih, dan Masykur Idris, *At-Tartil Jilid 1* (Sidoarjo: Pusat BMQ at-Tartil Jawa Timur, 1998), IV.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akhir/kenaikan jilid dilakukan secara individu setelah semua halaman tuntas diajarkan oleh guru, materi yang dievaluasi adalah dari keseluruhan halaman dari halaman 1 hingga akhir dan hasilnya diterima siswa satu minggu setelah evaluasi.

J. Penelitian Terdahulu

Sejauh yang peneliti ketahui, selama ini belum ditemukan penelitian yang mengulas khusus pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android, terlebih di daerah Sidoarjo. Adapun hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi secara langsung dengan penelitian ini di antaranya:

Khoirotul Idawati, *Pengembangan Teknik Menghafal Al-Qur'an Model File Komputer*. Disertasi, Program Pascasarjana (PPs) UIN Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini mengembangkan teknik menghafal al-Qur'an model *file* komputer juz 30 dan surat-surat populer dari metode konvensional kemudian dimodifikasi dengan metode *Accelerated Learning* George Lozanov dengan mengaplikasikan lima teori dasar menghafal cepat yaitu dengan teknik cerita, pengganti, lokasi, angka dan kalimat. Produk yang dihasilkan berupa buku ajar yang memuat cerita kata kunci, visualisasi bergambar, dan media pembelajaran yang menarik.[74]

Ginanjar Akbar, *Metode Pembelajaran al-Qur'an Melalui Media Online,* Jurnal, *Indonesian Jurnal on Networking and Security* (IJNS). Isi dalam jurnal ini menyajikan pembahasan membaca al-Qur'an dengan memanfaatkan media web

[74] Khoirotul Idawati, "Pengembangan Teknik Menghafal Al-Qur'an Model *File* Komputer" (Disertasi--IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2011), 1-15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sudah ada, web tersebut menyediakan tulisan lengkap al-Qur'an 30 juz dilengkapi dengan terjemahnya, yang mana web tersebut merupakan alternatif mudah, murah dan dapat dibaca sewaktu-waktu.[75]

Sri Windawati dan Hadi Sutopo, *Aplikasi Mari Membaca dan Menulis Al-Qur'an Untuk Anak Berbasis Android dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6.* Jurnal Sains dan Teknologi. Penelitian ini mengembangkan/merancang suatu aplikasi android dengan dukungan *adobe air* tentang pembelajaran membaca dan mengenal huruf-huruf hijaiah yang berjumlah 30 buah dilengkapi dengan belajar menulis al-Qur'an serta soal-soal latihan untuk anak-anak. Pengujian yang dilakukan peneliti hanya pengujian pada lingkungan emulator *adobe flash professional CS6* dan pengujian perangkat *device* untuk mengetahui apakah program aplikasi mampu berjalan dengan baik. Penelitian ini belum menyentuh dalam ranah eksperimen/implementasi pada pembelajaran kelas.[76]

Fachri Husaini, *Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiah pada TPA An-Nur Daleman*, Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA. 2013. Penelitian ini membuat media berbentuk permainan tentang huruf hijaiah diperuntukkan untuk TPA. Karena pengajar kesulitan untuk mengkondisikan anak didik dalam mengenalkan huruf hijaiah, sehingga membutuhkan media interaktif untuk menumbuhkan minat anak didik. Dalam

---

[75] Ginanjar Akbar, "Metode Pembelajaran al-Qur'an Melalui Media Online", *Indonesian Jurnal on Networking and Security* (IJNS), Vol.2, No.1 (Januari, 2013), 65.
[76] Sri Windawati dan Hadi Sutopo, "Aplikasi Mari Membaca dan Menulis Al-Qur'an Untuk Anak Berbasis Android dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6", *Kalbiscentia,* Vol.3, No.2 (Agustus, 2016), 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aplikasinya disajikan pengenalan tiap huruf hijaiah yang dilengkapi dengan audio, animasi dan grafis yang menarik mulai dari bacaan huruf yang tidak berharakat, kemudian bacaan dengan harakat *fathah*, *kasroh* dan *dammah*. Dilengkapi dengan belajar *qolqolah* dan macam-macam harakat.[77]

M. Yanyan Herdiansyah dan Irawan Afrianto, *Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal al-Qur'an Berbasis Mobile.* Jurnal. KOMPUTA. Dalam penelitian ini mengembangkan aplikasi *mobile* untuk menghafal al-Qur'an dalam rangka untuk memudahkan para penghafal untuk dapat menghafal di mana saja, di dalam aplikasi itu menyajikan tulisan ayat al-Qur'an dengan terjemahnya yang disajikan secara *offline.* Dilengkapi dengan suara ayat *murattal* al-Qur'an yang disajikan secara *online*, artinya suara tersebut hanya dapat diputar ketika aplikasi tersambung dengan internet.[78]

Ika Purwanti, *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiah Berplatform Android Untuk Madrasah Baca Tulis al-Qur'an al-Fattah Desa Widodaren Kabupaten Ngawi*. Seminar Riset Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013. Penelitian ini membuat sebuah aplikasi untuk memberikan fasilitas kepada orang yang khususnya memiliki tingkat mobilitas yang tinggi, sehingga tidak ada waktu untuk belajar secara langsung dengan guru atau ustazah. Sehingga seseorang tersebut dapat belajar tanpa keterbatasan waktu. Aplikasi yang dirancang dapat diakses, walaupun tidak terhubung dengan internet.

---

[77] Fachri Husaini, "Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiah pada TPA An-Nur Daleman", *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, Vol.2, No. 1 (Maret, 2013), 68.

[78] M. Yanyan Herdiansyah dan Irawan Afrianto, "Pembangunan Aplikasi Bantu dalam Menghafal al-Qur'an Berbasis *Mobile*", *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* (KOMPUTA), Vol.2, No.2 (Oktober, 2013), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rancangan materi yang disajikan pada menu awal adalah bentuk dari tiap huruf hijaiah, kemudian menu kedua sifat huruf hijaiah, ketiga bacaan huruf yang dibaca dengan macam-macam harakat, keempat huruf yang tidak dapat dihubungkan huruf lain, dan kelima cara menyusun huruf. Setiap menu yang ditampilkan dilengkapi dengan suara dan animasi yang menarik.[79]

Untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel yang terlampir pada lampiran 1.1.

Beberapa penelitian terdahulu yang diuraikan di atas semakin menguatkan disertasi peneliti, bahwa pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo sangat mendukung dan perlu untuk dikembangkan.

Meskipun secara khusus penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas tidak fokus mengkaji tentang pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android, namun tetap secara substansi dalam beberapa data akan peneliti manfaatkan untuk pengembangan data serta rujukan dari penelitian ini,

Berdasar pada kajian terdahulu peneliti dapat memberikan simpulan, bahwa masih belum ada penelitian yang mengkaji tentang Pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android khususnya di Sidoarjo. Hal itu yang menjadi alasan serta pembeda dalam

---

[79] Ika Purwanti, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiah Berplatform Android Untuk Madrasah Baca Tulis Al-Qur'an al-Fattah Desa Widodaren Kabupaten Ngawi", *Seminar Riset Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA,* Vol.2, No.1 (Maret, 2013), 123.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian ini dengan sebelumnya. Dimana penelitian sebelumnya hanya pengembangan multimedia yang hasil produknya masih *offline* dan belum interaktif, artinya belum ada saling keterhubungan antara aplikasi guru dengan aplikasi siswa, sedangkan dalam penelitian pengembangan ini, yang menjadi pembeda dan memiliki keunggulan tersendiri karena menghasilkan produk aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang penilaian dan pembelajarannya bersifat *online*. Sehingga diharapkan penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk baru yang bisa menjawab tantangan zaman di era globalisasi ini khususnya utuk daearah Sidoarjo dan Indonesia secara umum.

K. Sistematika Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini akan dilaporkan dalam bentuk disertasi dimana merencanakan sistematika pembahasan yang terdiri dari 5 (lima) bab meliputi:

Bab pertama pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, spesifikasi produk, asumsi penelitian, definisi istilah, kerangka teoretik, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua kajian teori yang meliputi: penjelasan serta penjabaran teori tentang diskripsi pengembangan, diskripsi multimedia, pengembangan multimedia, hakikat multimedia pembelajaran, keunggulan dan kekuranagan multimedia pembelajaran, komponen multimedia, aplikasi *mobile* android, komponen aplikasi android, *Human Machine Interaction* (HMI), *Technology*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Acceptance Model (TAM), nirmana, pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil dan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

Bab ketiga metode penelitian meliputi: jenis penelitian, prosedur penelitian, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba produk, revisi produk, diseminai dan implemintasi, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat adalah deskripsi hasil penelitian dan analisis data tentang gambaran umum objek penelitian, pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil di Sidoarjo, tahap pengembangan mulitmedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo dan analisis data tentang efektifitas multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo terhadap hasil belajar siswa, analisis ini membuktikan adanya perbedaan/suatu pengaruh yang signifikan antara sebelum dengan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran al-Qur'an.

Bab kelima adalah penutup yang menguraikan kesimpulan hasil penelitian, saran-saran dan implikasi hasil dari penelitian dan pengembangan. Pada bagian akhir akan dilengkapi dengan daftar pustaka dan sejumlah lampiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Teknologi Multimedia

1. Deskripsi Pengembangan

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolusi*), dan perubahan secara bertahap.[80] Tumbuh berarti proses itu terus menerus berkembang menuju kesempurnaan, sedangkan berubah yaitu menjadi tidak seperti semula, artinya diharapkan dapat berubah menjadi lebih baik dan sempurna. Karena pengembangan ini berorientasi pada pendidikan, maka dengan adanya pengembangan tersebut diharapkan memperoleh suatu produk pendidikan, baik berupa perangkat keras (buku, modul, alat bantu/media) maupun perangkat lunak (*software*) yang ideal dan sempurna melalui tahapan-tahapan atau proses tertentu, yakni: perencanaan yang matang, manifestasi dari perencanaan tersebut dan evaluasi dari setiap program yang telah dijalankan.

Sedangkan pengertian pengembangan ditinjau dari aspek teknologi merupakan suatu proses penerjemahan/perwujudan dari spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.[81] Cakupan teknologi yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran mempunyai banyak variasi, di antaranya

---

[80] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), 222.

[81] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan; Pendekatan Parktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencakup tentang teori dan praktik yang berhubungan dengan belajar, desain pembelajaran, penilaian dan pengelolaan atau pemanfaatan, serta memenuhi kebutuhan pengelolahan.

Dengan kata lain, kawasan pengembangan pembelajaran tidak hanya terdiri dari perangkat keras, melainkan juga mencakup perangkat lunaknya. Perangkat lunak berupa program yang dirancang agar siswa dapat belajar mandiri. Perangkat keras bisa berupa radio, televisi atau komputer dengan jaringan internetnya. Kedua perangkat (bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket) tersebut dipadukan untuk mengembangkan suatu pembelajaran.[82]

Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong. Keterkaitan tersebut berupa desain pesan dan strategi pembelajaran. Desain pesan yang didorong oleh isi kemudian strategi pembelajaran didorong oleh teori dan manifestasi fisik dari teknologi, yakni berupa perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran.[83]

Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori, yaitu:

a. Teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain) yakni cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku, bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Hasil dari teknologi ini berupa cetakan. Teks

[82] Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), 220.
[83] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* ..., 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam penampilan komputer adalah suatu contoh penggunaan teknologi komputer untuk produksi. Apabila teks tersebut dicetak dalam bentuk "cetakan" guna keperluan pembelajaran, ini merupakan contoh penyampaian dalam teknologi cetak.[84]

b. Teknologi audiovisual

Merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis serta elektronis untuk menyajikan pesan audio juga visual. Peralatan audiovisual memungkinkan untuk memproyeksikan gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. Pembelajaran audiovisual didefinisikan sebagai produksi serta pemanfaatan bahan yang menyangkut pembelajaran melalui penglihatan juga pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung pada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis.[85]

c. Teknologi berasaskan komputer

Merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada *mikroprosesor*.[86] Penyimpanan informasi pada teknologi komputer tidak berupa cetak maupun visual tapi secara elektronis dalam bentuk digital melalui tayangan di layar monitor. Berbagai jenis aplikasi komputer biasanya disebut *computer-based intruction* (CBI), *computer-asisted intruction* (CAI) atau *computer-managed intruction* (CMI). Aplikasi ini hampir

[84] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*..., 15.
[85] Ibid., 16.
[86] Ibid., 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seluruhnya dikembangkan berdasarkan teori perilaku dan pembelajaran terprogram. Jelasnya, bentuk-bentuk aplikasi tersebut dapat bersifat tutorial, di mana pembelajaran utama diberikan; latihan dan perulangan, untuk membantu pembelajar mengembangkan kefasihan dalam bahan yang telah dipelajari sebelumnya.

d. Teknologi terpadu

Merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Komponen perangkat keras dari sistem yang terpadu ini dapat terdiri dari komputer berkemampuan sangat tinggi dan memori yang besar yang dapat mengakses secara acak sebuah "*internal hard drive*" dan sebuah monitor warna beresolusi tinggi. Peralatan periferal (pelengkap luar) komputer mencakup: alat pemutar video, alat penayangan tambahan, perangkat keras jaringan (*networking*) serta sistem audio. Keistimewaan yang ditampilkan oleh teknologi ini adanya interaksi pembelajar yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar.[87]

Pengorganisasian dalam kawasan pengembangan ini mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyampaian. Suatu bahan dalam pengembangan dapat didesain dengan menggunakan satu jenis teknologi kemudian diproduksi dengan menggunakan teknologi yang lain serta disampaikan dengan menggunakan teknologi yang lain lagi. Sebagai contoh, spesifikasi desain pesan dapat diterjemahkan menjadi skrip/*storyboard*/

[87] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, ..., 18-19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

papan cerita dengan menggunakan teknologi berasaskan komputer, kemudian dapat diproduksi dengan menggunakan teknologi-teknologi audiovisual dan disampaikan dengan menggunakan teknologi terpadu seperti halnya multimedia interaktif.

Di dalam pengembangan konsep desain mempunyai tiga pengertian di antaranya:[88]

a. Desain sistem pembelajaran yang bersifat makro yaitu mengidentifikasikan tujuan umum, isi dan tujuan khusus.
b. Desain sistem pembelajaran yang bersifat mikro yaitu menentukan dan mengurutkan kegiatan.
c. Desain pembelajaran yang bersifat aplikasi khusus seperti desain layar dalam kawasan pengembangan.

Sub kategori pengembangan ini mencerminkan perkembangan kronologis dari teknologi, yaitu pertumbuhan dari suatu teknologi ke teknologi yang lain selalu terdapat daerah tumpang tindih antara yang lama dan yang baru. Sebagai contoh, teknologi tertua merupakan teknologi cetak yang berlandaskan pada prinsip-prinsip mekanis. Menyusul kemudian teknologi audiovisual untuk memanfaatkan penemuan-penemuan mekanis dan elektronis dalam lingkungan pendidikan. Teknologi mikroprosesor selanjutnya mengarah kepenggunaan dan interaktifitas komputer serta sekarang unsur-unsur dari teknologi cetak sering dikombinasikan dengan teknologi komputer menjadi "*dekstop publishing*".

[88] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* ..., 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam era digital 4.1 sekarang ini, kemajuan teknologi mengintegrasikan dari beberapa teknologi menjadi satu, teknologi lama yang selalu dikembangkan menjadi sebuah teknologi multimedia interaktif sehingga keterpaduan ini akan saling menguntungkan.

Gambar 2.1
Kawasan Pengembangan Teknologi Pendidikan dalam Konteks Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran[89]

Dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo yang peneliti kaji ini memiliki beberapa keterpaduan bukan hanya dalam akses teknologi tetapi juga dalam sisi pembelajaran, di antaranya:

Pertama, keterpaduan dalam pembelajaran yakni, materi yang di sajikan dalam pembelajaran dan cara pelafalan huruf hijaiah ketika di sekolah (buku cetak) dengan di rumah (digital) memiliki

[89] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, ..., 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterpaduan/hubungan yang sama namun dikemas lebih menarik dengan gaya belajar anak dengan menggunakan multimedia yang berbasis aplikasi android.

Kedua, keterpaduan dalam komponen teknologi atau kita sebut dengan multimedia, yakni memproduksi dan menyampaikan bahan pembelajaran yang memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan dengan *smartphone* android.[90] Hal ini sejalan dengan pendapat Munir dan Halimah Badioze Zaman, yang mendefinisikan multimedia sebagai keterpaduan di antara berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam suatu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik serta informasi diperoleh dengan cara yang non-linier.[91]

Ketiga, keterpaduan dalam komponen evaluasi, yakni untuk menilai hasil belajar siswa ketika di kelas. Evaluasi/penilaian tersebut diinput pada aplikasi setelah guru menyimak hasil bacaan siswa secara tatap muka, kemudian secara otomatis penilaian tersebut dapat diterima dan dilihat oleh orang tua ketika berada di rumah.

Keempat, keterpaduan dalam pengontrolan siswa ketika belajar di rumah/murāja'ah. Siswa memenuhi tugas murāja'ah melalui aplikasi yang telah disediakan, ketika soal pada materi yang ditugaskan dibuka oleh siswa, maka secara otomatis laporan murāja'ah tersebut akan diterima melalui akses guru yang telah disediakan. Keterpaduan ini yang menjadikan fungsi dari adanya aplikasi ini bertambah, yakni multimedia ini dapat dikatakan

[90] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* ..., 18.
[91] Munir, *Multimedia; Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai aplikasi penghubung, istilah disebuah lembaga pendidikan biasanya disebut dengan buku penghubung, antara guru dengan orang tua.

Kelima, keterpaduan lain yang dilihat dari kesamaan tujuan juga kesamaan visi, misi antara orang tua dan guru terjalin dengan adanya komunikasi yang mendukung, yaitu sama-sama memantau perkembangan belajar siswa.

2. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Kehadiran dan kemajuan produk teknologi berupa multimedia merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan dalam segala bidang khususnya pada bidang pendidikan.[92] Maka dari itu, para pendidik dituntut mampu untuk mengembangkan teknologi pembelajaran berbasis multimedia yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar potensi yang ada pada siswa berkembang secara maksimal dan menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Dalam mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran/perangkat lunak berupa program, maka di dalamnya harus termuat tujuan yang hendak dicapai dan materi pembelajaran yang akan dipelajari/dikuasai, kegiatan dan strategi, serta metode/teknik pembelajaran yang harus dilakukan. Semua muatan tersebut terkumpul dalam satu program dengan harapan siswa secara mandiri dapat mempelajari dan menguasai materi pembelajaran secara tuntas. Maka dari itu perangkat lunak yang dikembangkan harus dirancang

[92] Suhirman, "Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Madania,* Vol. 19, No. 2 (Desember, 2015), 215.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedemikian rupa dengan materi/program belajar serta pengalaman belajar yang disusun secara sistemik dan sistematis.

Pada dasarnya seorang pendidik dapat mengembangkan sebuah *software* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran secara mandiri. Namun, hal ini agak sulit dilakukan,[93] sehingga dibutuhkan bantuan dari sebuah lembaga khusus pembuat *software* (para perekayasa perangkat lunak (*software engineer)* dan *progammer*) untuk membantu pendidik dalam mengembangkan suatu perangkat lunak pembelajaran. Tugas pendidik di sini diperlukan untuk memberikan sebuah ide dan perhatian agar pembuatan program sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan lembaga juga mata pelajaran yang dipelajarinya. Sedangkan tugas *software engineer* dan *progammer* yaitu memfokuskan perhatian dan energi kreatifnya pada mekanisme dari sistem informasi, serta berpikir bagaimana menciptakan program secara efisien dan elegan sehingga dapat memaksimalkan kinerja serta kemudahan perawatan pada program pembelajaran yang telah dibuat.

Menurut Munir terdapat beberapa unsur yang perlu dimasukkan ke dalam pengembangan *software* untuk keperluan pendidikan, salah satunnya berhubungan dengan kehidupan yang sebenarnya, '*hand-on'* pendekatan *indirect*-tematik, menyenangkan, memberi penguatan yang positif, pencarian dan pengaplikasian, serta pendekatan penyelesaian masalah.[94]

---

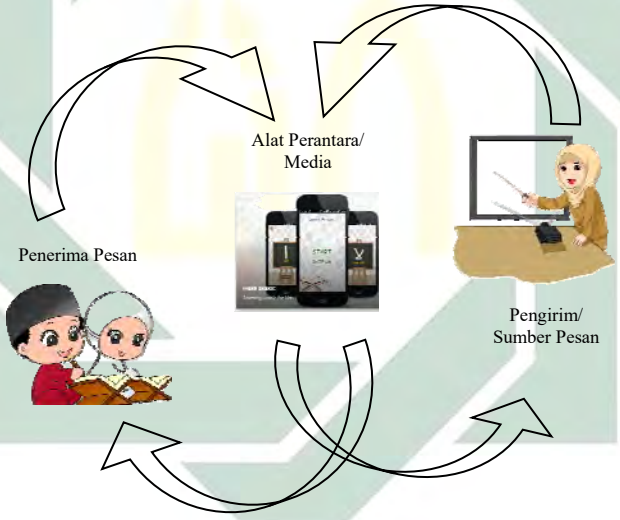
[93] karena di samping diperlukan kemampuan profesional tertentu, juga diperlukan banyak waktu untuk mendesain, menghasilkan dan mendominasikan serta memvalidasikannya. Munir, *Multimedia; Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 99.
[94] Ibid., 100.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Multimedia Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Secara etimologis multimedia terdiri dari dua kata yaitu: multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata *medium* berarti perantara atau pengantar,[95] Istilah pengantar menurut Bovee dalam bukunya Rayandra Asyhar, yaitu media difungsikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada si penerima pesan/sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi.[96] Sebagaimana dicontohkan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2. 2 Gambaran Peran Media Pembelajaran

Berdasarkan uraian dan gambaran peran media di atas, multimedia merupakan perpaduan antara dua atau lebih dari berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmaap*), grafik, sound,

[95] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), 4.
[96] Ibid., 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

animasi, video, interaksi, dan lain-lain,[97] yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik dengan kemasan yang lebih menarik yang memfasilitasi komunikasi interaktif.

Interaktif di sini terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer, *mobile*) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (*software*, aplikasi/produk dalam format *file* tertentu). Sedangkan dalam komponen komunikasi dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sesuatu produk yang didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan aktivitas. Dengan demikian pengertian multimedia interaktif adalah sebuah produk/aplikasi yang memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara software/aplikasi dengan *user*nya untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran dan aktifitas belajar.[98]

Interaktif dalam multmedia meliputi: *Pertama,* pengguna (*user*) dilibatkan berinteraksi dengan program aplikasi. *Kedua,* aplikasi informasi

---

[97] Budi Sutedjo Dharma Soetomo, *Perencanaan & Pembangunan Sistem, Informasi* (Yogyakarta: Andi, 2002), 109.

[98] Bila diartikan dalam konteks model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran di mana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun syarat model pembelajaran interaktif dikemukakan oleh Ahmad Sabri antara lain: (1) dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa, (2) dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, (3) dan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan, (4) dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014), 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

Vaughan menjelaskan dengan rinci antara multimedia dan multimedia interaktif. Disebut multimedia jika elemen-elemen teks, grafik, seni, suara, animasi, video saling berkaitan dan terkombinasi. Ketika multimedia dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa serta kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif.[99] Interaktif merupakan suatu keistimewaan dari program multimedia.[100] Jacobs mengatakan bahwa interaktif menciptakan hubungan dua arah sehingga dapat menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pengguna. Manfaat interaktif di sini dapat meningkatkan kreativitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan oleh pengguna sehingga pembelajaran bisa dua arah atau lebih apabila dibantu media lain.

Sedangkan multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia itu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali.[101]

---

[99] Vaughan Tay, *Multimedia: Making it Work, Sixth Edition* (McGraw-Hill Companies, Inc, 2004).
[100] Munir, *Multimedia, Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan...*, 111.
[101] Sebuah survey membuktikan bahwa seorang siswa dapat mengerti dengan baik sebuah materi jika disajikan dengan menggunakan teks yang singkat, padat, jelas dan menggunakan animasi, dibandingkan dengan siswa yang belajar dari membaca sebuah teks biasa. Selain itu, siswa yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yudhi Munadi menyatakan bahwa multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dan organ tubuh seperti telinga (audio), mata (visual) dan tangan (kinetik), yang dalam pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya yang disampaikan mudah dimengerti dalam sebuah proses pembelajaran.[102]

Munir dan Halimah Badioze Zaman mendefinisikan multimedia sebagai keterpaduan di antara berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik, dan informasi diperoleh dengan cara yang non-linier.[103] Redd mengartikan multimedia sebagai suatu integrasi elemen beberapa media menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna dari pada elemen media secara individual. Pengintegrasian dari beberapa media seperti dalam gambar di bawah ini:

Gambar 2. 3 Konsep Multimedia[104]

belajar dengan menggunakan animasi tidak akan mudah lupa mengenai materi yang dipelajarinya. Munir, *Multimedia* ..., 45.

[102] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Referensi, 2013), 57.

[103] Munir dan Halimah Badioze Zaman, "Aplikasi Mutimedia Dalam Pendidikan", *Jurnal Bahagian Teknologi Pendidikan,* Bil.1, Kementerian Pendidikan Malaysia (Kuala Lumpur: 1999).

[104] Munir, *Multimedia* ..., 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

American Heritage Dictionary mendefinisikan multimedia sebagai sebuah sistem yang terdiri dari pengontrolan berkomputer, integrasi, manipulasi, perwakilan, penyimpanan dan komunikasi berbagai informasi yang dikodekan melalui *time-dependent* dan media *time-independent.*

Sedangkan multimedia dalam sudut pandang komputer menurut Hofstetter adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya juga berkomunikasi.[105]

2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Tidak semua alat teknologi bisa sebut sebagai multimedia. Suatu alat bisa disebut multimedia jika telah memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut:

a. Tersedia komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar serta mampu mengubah bentuk analog menjadi bentuk digital.
b. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio[106] dan visual.[107]
c. Terdapat *link* yang menghubungkan pengguna dengan informasi.

---

[105] Mohammad Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Jakarta: Andi, 2001).
[106] Audio/mendengarkan memiliki empat unsur yakni; 1) mendengar, 2) memperhatikan, 3) memahami, dan 4) mengingat. Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), 109-110. Lihat juga Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* ..., 58-81.
[107] Unsur visual terdiri atas; 1) garis, 2) bentuk, 3) warna, dan 4) tekstur. Azhar Arsyad, *Media Pengajaran ...,* 109-110. Lihat juga Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* ..., 58-81.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Dilengkapi dengan alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung tanpa bimbingan orang lain.
e. Multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif, sehingga pengguna bisa mengubah tampilan sesuai dengan keinginan dan bisa memasukkan data-data sesuai kebutuhannya.[108]
f. Dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.

Keterangan di atas menjelaskan bahwa jika salah satu karakteristik dari multimedia tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu dinamakan media campuran. Kalau tidak ada navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan, maka itu namanya film. Demikian juga jika tidak mempunyai ruang berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia.

3. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Pembelajaran

Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indra dan menarik perhatian serta minat.[109] Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan

[108] Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif; dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2016), 155-156.
[109] Dalam *Computer Technologi Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran. Efektifitas multimedia dapat dilihat dalam beberapa kelebihan multimedia antara lain:

a. Mampu menggabungkan antara teks, gambar audio, musik, animasi gambar atau video dalam sau kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
b. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *up to date* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak serta mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan.[110]
c. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra seperti pandangan, suara dan gerakan, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
d. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, gambar, video dan animasi. Sehingga dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi yang diberikan.
e. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna multimedia. Interaktif yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi dan mengakses informasi.
f. Memberikan kemudahan kontrol sistematis dalam proses pembelajaran atau dapat mengelola laporan atau respon peserta didik.

[110] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), 332.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di sisi lain multimedia dapat memberikan keuntungan terhadap penyampaian dan penerima informasi, antara lain:

a. Lebih komunikatif yakni informasi yang disampaikan menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain.
b. Mudah dilakukan perubahan; dalam multimedia semua informasi disimpan dalam komputer. Informasi itu bisa diubah, ditambahkan, dikembangkan atau digunakan sesuai kebutuhan.
c. Interaktif; penggunaan aplikasi interaktif dalam pendidikan, dapat membantu dan menghubungkan antara guru dan siswa ketika di luar kelas. Sehingga keterbatasan waktu belajar saat di kelas dapat teratasi.
d. Lebih leluasa menuangkan kreatifitas; pengembang multimedia atau *multimedia designer* atau *author* dapat menuangkan kreatifitasnya supaya informasi dapat lebih komunikatif, estetis dan ekonomis sesuai kebutuhan. Hal ini bisa dilakukan karena perangkat lunak multimedia menyediakan *tools* serta *programming language* sehingga memungkinkan pembuatan aplikasi yang kreatif. [111]

Selain itu, Munir menyatakan dalam bukunya bahwa multimedia memiliki beberapa keistimewaan dalam pembelajaran yang tidak dimiliki oleh media lain, di antaranya adalah: multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik, evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaan siswa dalam latihan/tes yang disediakan,

[111] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*..., 154.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik pembelajaran, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginannya, belajar dari tutor yang sabar (seperti komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa, siswa tidak perlu malu saat melakukan kesalahan, belajar saat kebutuhan muncul (*"just-in-time" learning*), belajar kapan saja sesuai kemauan mereka tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan, kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran,[112] baik dalam mengelola laporan atau respon siswa.[113] Siswa mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi, memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi pendidik dan siswa, pembelajaran yang menyenangkan dapat menambah motivasi belajar anak lebih meningkat serta dapat mengejar ketertinggalan dalam pembelajaran.

Sebagai media yang powerfull dalam kemampuan dan penyajiannya, multimedia juga memiliki kelemahan, antara lain:

a. Pengembanganya memerlukan adanya tim yang profesional dan membutuhkan waktu yang cukup lama.
b. Desain yang buruk menyebabkan kebingungan dan kebosanan sehingga pesan tidak tersampaikan dengan baik.
c. Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/cacat atau *disble*.
d. Tuntutan terhadap spesifikasi perangkat yang memadai.

---

[112]Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2008), 235.
[113]Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif…*, 332.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Perkembangan media yang cepat selalu menuntut edukasi bagi pengguna.
f. Multimedia merupakan pembelajaran yang isolatif/individualis.
g. Membutuhkan kuota internet/paket data jika multimedia yang disajikan secara *online.*[114]

4. Jenis dan Kategori Multimedia

Multimedia terbagi menjadi beberapa jenis yaitu :

Pertama, offline/stand alone (*tradisional*), Sistem ini merupakan sistem komputer multimedia yang memiliki minimal penyimpanan/*strorage* (harddisk, CD-ROM/ DVD-ROM/ CDRW/ DVD-RW). Alat *input* (*keyboard, mouse, scanner, mic*), dan alat *autput* (speaker, monitor, LCD, proyektor). Cara pengajarannya pun bersifat konvensional. Contohnya: *software Microsoft Power Point, Corel, Micromedia Flash, Adobe Photoshop* dll.

Kedua, network-online adalah program multimedia yang terkoneksi dengan jaringan internet atau sering disebut dengan istilah *hypermedia.* Pembelajarannya tidak harus dengan model langsung, tetapi dapat melalui media contohnya: *Facebook, Blogspot, Youtube, Gmail* dll.[115]

Sedangkan dalam kategorinya, multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu: *Pertama,* multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contoh: TV dan film.

[114] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran....,* 154.
[115] Munir, *Multimedia* ..., 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kedua, multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Jika merujuk pada komponen-komponen multimedia dan operasi yang bisa dilakukan multimedia dapat dikategorikan menjadi 2 yakni: *Pertama,* multimedia bukan temporal (*non temporal multimedia*) Jenis multimedia ini tidak bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari teks, grafik, dan gambar. *Kedua,* multimedia temporal (*temporal multimedia*) Jenis multimedia ini bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari audio, video dan animasi.

5. Komponen Multimedia

Ariesto H. Sutopo menyebutkan bahwa multimedia terdiri dari beberapa komponen di antaranya:[116]

a. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Penggunaan berbagai macam gaya (*style*), font dan warna dari tulisan dapat dipakai untuk menonjolkan tema tertentu. Teks dalam program multimedia diperlukan sebagai menu utama, sistem navigasi (*navigation*) untuk

[116] Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dan Flash* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuan penyampaian suatu isi/informasi materi program, baik yang menggunakan model baris perintah ataupun antar muka grafik pengguna (GUI: *Graphic User Interface*).[117]

b. Grafik dan Gambar

Grafik berasal dari kata Yunani '*graphikos*' yang berarti melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Menurut Agnew dan Kellerman grafik adalah garis, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya dengan menggunakan program melukis.[118] Grafik disini juga berarti gambar (*image, picture atau drawing*) namun gambar dalam wujud sederhana yang menggunakan garis dan simbol.[119] Gambar merupakan rumusan informasi dalam bentuk visual yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.[120] Dengan adanya grafik dan gambar dalam penyampaian sebuah informasi, maka informasi tersebut akan tersaji lebih menarik dan efektif, karena dapat memberikan penguatan pada suatu konsep atau informasi yang tidak dapat/sulit diterangkan oleh teks. Selain itu, grafik dan gambar juga dapat digunakan sebagai petunjuk, demonstrasi, keterangan dan lain-lain.[121] Namun informasi dalam bentuk teks seperti buku, brosur dan lain-lain tidak akan

---

[117] Munir, *Multimedia ...,* 215-217.
[118] Agnew, Palmer W, Kellerman, Anne S, Meyer, Jeanine, *Multimedia in The Classroom* (Boston: t.p. 1996).
[119] Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 77.
[120] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 57.
[121] Munir, *Multimedia ...*, 229-230.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditinggalkan karena diperlukan untuk melengkapinya, yaitu apabila ingin memahami dan mempelajari dengan rinci dan teliti.

c. Video (Visual Gerak)

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam kamus Bahasa Indonesia video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan dan perekontruksian urutan gambar diam dalam menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.[122] Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia sehingga penyajian informasi menjadi menarik bagi pengguna. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru, karena video merupakan gambar bergerak dan dihasilkan dari proses rekaman.

d. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan, yang awalnya gambar hanya bisa diam menjadi bergerak seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata.

[122] Munir, *Multimedia* ..., 289-290.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Audio (Suara/Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Di sisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan.

f. Interaktif

Komponen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Komponen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan VCD player. Tetapi komponen interaktif hanya dapat ditampilkan pada komputer/alat lain seperti *mobile* android.[123] Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer/*mobile* android sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Terdapat dua jenis multimedia yakni: *Pertama*, apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *interactive multimedia. Kedua,* apabila dalam aplikasi multimedia disediakan

[123] Munir, *Multimedia* ..., 19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

struktur dari komponen terhubung yang dapat dikendalikan oleh pengguna, maka *interactive multimedia* tersebut menjadi *hypermedia.*

Dari pemaparan teori terkait multimedia pembelajaran di atas, peneliti semakin optimis untuk mengembangkan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis aplikasi android ini, dengan tujuan agar pembelajaran al-Qur'an lebih terorganisir dan terkontrol dengan baik, meskipun posisi pembelajaran al-Qur'an di sekolah menjadi mata pelajaran ekstrakurikuler, namun kedudukannya dalam pembelajaran juga sangat penting untuk dikuasai pada tiap siswa.

Selain itu, untuk mengantisipasi kelemahan dari multimedia pembelajaran yang isolatif/individualis, peneliti dalam hal ini memadukan antara pembelajaran langsung (di kelas) dan tidak langsung (ketika murāja'ah dirumah), yang mana dari perpaduan kedua pembelajaran tersebut posisi aplikasi ini diciptakan untuk melengkapi pembelajaran al-Qur'an dengan model murāja'ah yang masih manual dengan menjadi digital yang dapat mengontrol belajar siswa walaupun tidak berada di satu tempat melalui aplikasi. Sehingga pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini memiliki beberapa kelebihan di beberapa aspek, di antaranya:

a. Aspek sosial, ketika pembelajaran dilaksanakan secara langsung peserta didik secara bersamaan dan kompak melihat, mendengar dan menirukan materi yang dijelaskan oleh guru. Kemudian ketika menemukan peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar al-Qur'an maka guru meminta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik yang hasil belajarnya baik membantu teman yang masih kesulitan.

b. Aspek psikologi, peserta didik termotivasi untuk mengulang/latihan kembali pembelajaran al-Qur'an melalui aplikasi ketika dirumah tanpa adanya paksaan dan mendapatkan dukungan penuh dari orang tua.

c. Aspek moral, peserta didik dengan jujur dan penuh tanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru melalui aplikasi android.

C. Aplikasi *Mobile* Android

1. Aplikasi *Mobile*

Aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer.[124] *Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi.

Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain, tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA.

---

[124] Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti teks/dokumen, suara, gambar, animasi dan video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa *company profile*, video untuk tutorial, *e-learning,* maupun *Computer Based Training.* Munir, *Multimedia*..., 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karakteristik dari perangkat *mobile* yaitu:

a. Ukuran yang kecil: perangkat *mobile* memiliki ukuran yang kecil. Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka.
b. Memori yang terbatas; perangkat *mobile* juga memiliki memori yang terbatas, yaitu *primary (RAM)* dan *secondary (disk)*.
c. Daya proses yang terbatas; sistem *mobile* tidaklah setangguh rekan mereka yaitu *desktop.*
d. Mengkonsumsi daya yang rendah; perangkat *mobile* menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin *desktop*
e. Kuat dan dapat diandalkan; karena perangkat *mobile* selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturan-benturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.
f. Koneksi yang terbatas; perangkat *mobile* memiliki *bandwith* rendah, beberapa dari mereka bahkan tidak tersambung.
g. Masa hidup yang pendek; perangkat-perangkat konsumen ini menyala dalam hitungan detik.[125]

2. Operating System (OS) Android

a. Pengertian Android

Android operasional system merupakan *software* yang dikembangkan oleh *Google,* sekaligus sebagai sistem operasi yang

[125] Deni Darmawan, *Mobile Learning, Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

paling populer di Indonesia. Sistem operasi android berada pada peringkat paling atas dibandingkan operasi system *handphone* yang lainnya seperti *I-Phone OS, Blackberry, Symbian, Windows Mobile, Java, dll.* [126]

Nasruddin Safaat menyatakan android adalah sebuah sistem operasi pada *handphone* yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi *Linux* yang mencakup sistem operasi *Middleware* dan aplikasi. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. [127]

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang sedang berkembang baru baru ini, dengan sistem *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sesuai kebutuhan penggunan untuk mengolah data menjadi sebuah informasi.

b. Sejarah Android

Awalnya, *Google* Inc. membeli Andorid Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk posel/*smartphone.* Kemudian untuk mengembangkan android, dibentuklah *Open Handset*

[126] Hermawan S. Stephanus, *Mudah Membuat Aplikasi Android* (Yogyakarta: Andi Offset, 2011), 1.
[127] Nazruddin Safaat H, *Android; Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* (Bandung: Informatika, 2012), 2-3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile* dan *Nvidia*.[128]

Pada saat perilisan perdana android, 5 November 2007, android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile.* Dipihak lain, *Google* merilis kode-kode android di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan *open platform* perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi android yakni:[129]

1) Mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Service* (GMS)
2) Benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD)

Sekitar Sepetember 2007 *Google* mengenalkan *Nexus One,* salah satu jenis *smartphone* yang menggunakan android sebagai sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh HTC *Corporation* dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010. Pada tanggal 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android *ARM Holdings, Atheros Communications*, diproduksi oleh *Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp* dan *Vodafone Group Plc*. Seiring

[128] Nazruddin Safaat H, *Android...*, 2.
[129] Ibid., 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembentukan *Open Handset Alliance* (OHA) mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi *kernel linux 2.6.* sejak android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan *bug* dan penambahan fitur baru.

Pada masa saat ini sebagian besar *vendor-vendor smartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis android, *vendor-vendor* itu antara lain *HTC, Motorola, Samsung, LG, HKC, Huawei, Archos, Webstation Camangi, Dell, Nexus, Sciphone, WayteQ, Sony Ericsson, Acer, Philips, T-Mobile, Nexian, IMO, Asus* dan masih banyak lagi sampai saat ini vendor *smartphone* di dunia yang memproduksi android. Hal ini, karena android itu adalah sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh vendor manapun.[130]

Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone,* saat ini android menjadi pesaing utama dari *Aplle* pada sistem operasi Tablet PC. Pesatnya pertumbuhan android selain faktor yang disebutkan di atas adalah karena android itu sendiri adalah *platform* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi dan *tool* pengembangan, market aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source* di dunia, sehingga andorid terus berkembang

[130] Nazruddin Safaat H, *Android*…, 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada di dunia.[131]

c. Komponen Aplikasi Android

Aplikasi android ditulis dalam bahasa pemrograman *java*. Kode *java* dikompilasi bersama dengan *file resource* yang dibutuhkan oleh aplikasi, prosesnya di*package* oleh *tools* yang dinamakan "*apt tools*" ke dalam paket android sehingga menghasilkan *file* dengan ekstensi *apk*. *File apk* ini yang disebut dengan aplikasi, dan nantinya dapat di install pada perangkat *mobile*.[132]

Komponen-komponen yang terdapat pada aplikasi android di antaranya:

1) *Activities,* yaitu suatu *activity* akan menyajikan *user interface* (UI) kepada pengguna, sehingga pengguna dapat melakukan interaksi. Untuk pindah dari satu *activity* ke *activity* lain kita dapat melakukannya dengan satu *even*, misalnya *click* tombol, memilih opsi atau menggunakan *triggers* tertentu.
2) *Service,* yaitu *service* tidak memiliki *Graphic User Interface* (GUI), tetapi *service* berjalan secara *background,* sebagai contoh dalam memainkan musik *service* mungkin memainkan musik atau mengambil data dari jaringan, tetapi setiap *service* harus berada dalam kelas induknya.

[131] Nazruddin Safaat H, *Android*…, 3.
[132] Ibid., 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) *Broadcast Receiver,* yaitu berfungsi menerima dan bereaksi untuk menyampaikan notifikasi.
4) *Content Provider,* yaitu membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik sehingga bisa digunakan oleh aplikasi lain. Data disimpan dalam *file system* seperti *database SQLite*.

d. Versi Android

Android memiliki sejumlah pembaharuan semenjak rilis aslinya. Pembaharuan ini dilakukan untuk memperbaiki *bug* dan menambah fitur-fitur yang baru.

Adapun macam-macam versi android yang pernah dirilis dari awal hingga sekarang adalah: versi *beta*, versi 1.0 (*aplle pie*), versi 1.1 (*banana bread*), versi 1.5 (*cupcake*), versi 1.6 (*donut*), versi 2.0/2.1 (*eclair*), versi 2.2 (*froyo – fozen yogurt*), versi 2.3 (*ginger bread*), versi 3.0 (*honeycomb*), versi 4.0 (*ice cream sandwich*), versi 4.1-4.3 (*jelly bean*), versi 4.4 (*kitkat*), versi 5.1 (*lollipop*), versi 6.1 (*marshmallow*), versi 7.1 (*nougat*), versi 8.0 (*oreo*), versi 9.0 (*pie*).[133]

Adapun keterangan secara rinci pada tiap versi pada android dapat dilihat pada lampiran 2.1. Sedangkan alur perkembangan versi android dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

[133] Nazruddin Safaat H, *Android*…, 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.4 Alur Perkembangan Versi Android

Android versi 3.0 ke atas adalah generasi *platform* yang digunakan untuk tablet PC. Sementara versi 4.0 sudah merupakan *platform* yang bisa dipakai di *smartphone* dan tablet PC.[134]

e. Karakteristik Android

Karakteristik dari andriod itu sendiri ada 4 antara lain:[135]

1) Terbuka; android diciptakan untuk benar-benar terbuka, sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera, dan lain-lain. Android menggunakan sebuah mesin virtual yang dirancang khusus untuk mengoptimalkan sumber daya memori dan perangkat keras yang terdapat di dalam perangkat. Android

[134] Nazruddin Safaat H, *Android*…, 12.
[135] Akhmad Roziqin, "Pengembangan Bahan Ajar *Web* Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Tinggi Agama Islam Ihya'ul Ulum Dukun Gresik" (Tesis—Universitas Negeri Surabaya, 2017), 35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan *open source*, dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru yang lebih maju pada saat teknologi tersebut muncul. *Platform* ini akan terus berkembang untuk membangun aplikasi *mobile* yang inovatif.

2) Semua aplikasi dibuat sama; android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.
3) Memecahkan hambatan pada aplikasi; android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari *web* dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender, atau lokasi geografis.
4) Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah; android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan *library* yang diperlukan dan *tools* yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi yang semakin baik. Android memiliki sekumpulan *tools* yang dapat digunakan, sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Kelebihan Android[136]

1) *Platform mobile* pertama yang lengkap, terbuka dan bebas.

a) Lengkap (*Complete Platform*), para *designer* dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika mereka sedang mengembangkan *platform* android. Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* dalam membangun *software* dan memungkinkan untuk peluang pengembangan aplikasi.

b) Terbuka (*open source*), *platform* android disediakan melalui lesensi *open source.* Pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi. Android sendiri menggunakan Linux Kernel 2.6.

c) *Free* (*Free Platform*), android adalah *platform/*aplikasi yang bebas untuk developer. Tidak ada lesensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada *platform* android. Tidak ada biaya keanggotaan dan biaya pengujian. Tidak ada kontrak yang diperlukan. Aplikasi untuk android dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apa pun.

2) *User Friendly*, kemudahan dalam mengoperasikan berbagai macam layanan.

[136] Nazruddin Safaat H, *Android*…, 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) *Notification*, dengan adanya pemberitahuan disetiap informasi yang masuk membantu pengguna untuk tidak melewatkan setiap informasi baru.[137]
4) Akses *download* berbagai aplikasi gratis melalui *Play Store* maupun *App Market.*
5) Pilihan ponsel yang beranekaragam mulai dari *Sony Ericsson, Motorola, HTC, Samsung* dan lain-lain.
6) Tampilan menarik sebanding dengan *iOs* milik *Apple*.
7) *Widget* pada *homescreen* mempermudah mengakses berbagai *setting* dengan cepat.
8) Dapat dengan cepat menerima pesan melalui *Gmail* karena terintegrasi dengan layanan *Google.*

g. Kelemahan Android[138]

1) *Update system,* aplikasi pada android membutuhkan *update system* waktunya tergantung dari masing-masing vendor untuk merilis *update* versi yang baru.
2) Baterai cepat habis, ini sering terjadi jika menyalakan paket data dan menggunakan widget serta aplikasi yang berjalan secara berlebihan.

[137] Akhmad Roziqin, "Pengembangan Bahan Ajar *Web* Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Tinggi Agama Islam Ihya'ul Ulum Dukun Gresik" (Tesis—Universitas Negeri Surabaya, 2017), 35.
[138] Nazruddin Safaat H, *Android* ..., 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Lemot atau *lag*. Ini ada kaitannya dengan spesifikasi dari masing-masing perangkat, namun ada kalanya android ini tidak bersahabat dengan beberapa aplikasi dikarenakan RAM ataupun prosesornya yang kurang memadai.[139]
4) Membutuhkan kuota internet untuk mengaktifkan aplikasi yang berbasis *online*.
5) Iklan yang terpampang, entah itu bagian atas atau bawah aplikasi.

D. *Human Machine Interface*

Human machine Interface (HMI) atau tampilan penghubung antara manusia dengan mesin adalah suatu disiplin ilmu yang berhubungan dengan desain, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif yang pada umumnya digunakan untuk mempelajari interaksi yang terjadi disekitar manusia.[140] Fenomena interaksi ini lebih cenderung pada kajian tentang desain *interface* yang kurang baik serta dampak yang ditimbulkan kepada pengguna. Sehingga dengan konsep HMI ini dapat membantu memahami proses interaksi dan mengidentifikasi hal-hal yag dapat menyebabkan kegagalan dalam penerapan sistem, serta menciptakan sebuah sistem interaktif berkualitas tinggi bersifat akrab dan ramah dengan penggunanya (*user friendly).*[141] Standar ini umumnya digunakan rujukan oleh *developer* sistem untuk mengelola proses

---

[139] Akhmad Roziqin, "Pengembangan Bahan Ajar *Web* Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Tinggi Agama Islam Ihya'ul Ulum Dukun Gresik" (Tesis—Universitas Negeri Surabaya, 2017), 36.
[140] T.T. Hewett, R. Baecker, S. Card, T. Carey, J. Gasen, M. Mantei, ACM SIGCHI curricula for human-computer interaction, (ACM: 2009).
[141] N. Bevan, "International Standards for Usability Should be More Widely Used", *Journal Of Usability Studies,* Vol. 4, Issue 3, 106-113.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

desain dengan memahami dan menciptakan teknologi yang selaras dengan peningkatan kemampuan manusia demi menjamin kualitas *software/*perangkat lunak dan untuk memperoleh hasil yang diinginkan.[142]

Hal di atas sangat perlu diperhatikan karena jika proses interaksi antara manusia dengan komputer ini mengalami kegagalan maka akan mempengaruhi perilaku pengguna untuk menolak sebuah sistem informasi yang kurang familiar dan tidak mampu berkomunikasi dengan baik terahadap pengguna.[143] Selain itu jika diterapkan dalam pembelajaran maka kegagalan sebuah sistem dapat memberikan efek bagi pengguna dengan berbagai permaslahan, misalnya; memusingkan dan tidak efisien, kesulitan dalam belajar, melakukan lebih banyak kesalahan serta dapat menyebabkan frustasi dan peningkatan stres, penurunan kinerja dan produktifitas, kehilangan motivasi dan semangat.

Untuk menghindari terjadinya fenomena di atas, oleh sebab itu untuk mengidentifikasi hal tersebut sejak awal, peneliti menggunakan teori *human machine interface* (HMI) dengan sembilan kriteria *usability sebagai* rujukan dalam pembuatan instrumen penilaian validator ahli media dalam perwujudan sistem dalam aplikasi. Adapun sembilan kriteria *usability* yang digunakan sebagai indikator penilaian yakni: *error prevention, memorability, learnability, visibility, accessibility, Efektivitas, Eficiency, safety* dan *Utility.*[144]

---

[142] P. Zang and D. Galetta, *Foundations of Human-Computer Interaction in Management Information System: An Introduction,* (Advancesin Management Information System, 2006), 1-8.
[143] Akhmad Qashlim, dkk., "Evaluasi *Human Machine Interface* Menggunakan Kriteria *Usability* Pada Sistem E-Leraning Perguruan Tinggi", *Jurnal Sistem Informasi Bisnis,* Vol. 02, (2014), 96-97.
[144] J. Preece, Y. Rogers and H. Sharp, "Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction" (John Wiley & Sons: Inc Publisher, 2002).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1 *Human Machine Interface* dengan Kriteria *Usability*[145]

No	Kriteria	Unsur	Perwujudan dalam Aplikasi
1	*Error prevention* (pencegahan kesalahan)	Cepat atau tidaknya pengguna menemukan dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan	Jika guru ingin kembali pada menu sebelumnya tetapi salah menekan tombol keluar, maka guru hanya perlu menekan simbol aplikasi yang ada di *handphone* untuk kembali pada tampilan pada akses guru tanpa harus log in
		Kesalahan yang terjadi dari dalam sistem	Aplikasi akan terganggu dan tidak dapat digunakan ketika tidak terhubung dengan internet dan akan normal kembali jika aplikasi sudah terhubung dengan internet
		Kesalahan yang bersumber dari pengguna	- Aplikasi tidak akan terbuka atau diakses ketika siswa lupa atau salah dalam menginput *username* dan *password*. Aplikasi dapat di atasi ketika siswa menghubungi/menanyakan kepada guru *username* maupun *password* siswa tersebut dengan melihat pada akses guru - menu siswa - lihat data siswa yang diinput guru. - Aplikasi tidak akan terbuka atau diakses ketika guru lupa atau salah dalam menginput *username* dan *pasword*. Aplikasi dapat di atasi ketika guru menghubungi/menanyakan kepada admin *username* maupun *password* guru tersebut dengan melihat pada akses admin - menu guru - lihat data guru yang telah diinput. - Menyediakan menu batalkan murāja'ah pada akses guru jika guru salah dalam menandai halaman yang ditugaskan kepada siswa - Menyediakan tombol edit data jika ditemukan kesalahan pada data siswa yang diinput oleh guru
		Tingkat kesalahan yang dilakukan pengguna	Hanya kesalahan yang sama dengan unsur "kesalahan yang bersumber dari pengguna"
2	*Memorability* (cara penggunaan mudah diingat)	Kemudahan mengingat langkah-langkah penggunaan aplikasi	Sangat mudah, karena pada setiap akses aplikasi diberi petunjuk penggunaan secara jelas dan rinci beserta contoh gambar cara menggunakan aplikasi.
		Kemudahan	Aplikasi mudah diingat karena tampilan menu

[145] Davis F.D., Bagozzi, R.P. Warshaw, P.R. Extrinsic and Instrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace. *Journal of Applied Social Psyychology* (22:14). 1992. Pp. 1111-11132.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		mengingat letak menu aplikasi	selalu terlihat dalam setiap *step*
		Kemudahan mengingat fungsi dari tiap menu aplikasi	Sangat mudah, karena diberi nama pada setiap tombol menu
		Kemudahan mengingat arti dari setiap simbol yang ada dalam aplikasi	Setiap *step* diberikan *icon* yang mewakili setiap kegiatan
3	*Learnability* (mudah dipelajari)	Tingkat kemudahan sistem digunakan	Sistem cukup mudah karena hanya memerlukan sentuhan jari untuk memilih instruksi pada aplikasi
		Waktu yang dibutuhkan pengguna sampai dapat menguasai sistem	Sangat singkat karena seluruh penggunaan dapat dipelajari dalam waktu kurang lebih 10 menit
		Kemudahan sistem dalam membantu pekerjaan pengguna	- Mudah karena sudah disediakan evaluasi pembelajaran yang mudah diinput dan selalu tersimpan dalam aplikasi - Akurat dalam memberi penugasan murāja'ah (saat halaman dijadikan tugas murāja'ah maka halaman dan soal akan berubah menjadi warna merah) - Menampilkan bukti laporan murāja'ah tiap siswa yakni materi yang sudah dimurāja'ah akan berubah menjadi warna hijau - Dapat memantau belajar siswa ketika dirumah melalui laporan yang otomatis pada aplikasi - Orang tua dapat memantau perkembangan hasil belajar siswa melalui menu nilai pada akses siswa - Siswa dapat mempelajari materi pada menu materi dan dapat menyelesaikan tugas murāja'ah pada menu murāja'ah
		Kemudahan bahasa yang digunakan dalam aplikasi	Bahasa yang digunakan singkat, padat, jelas dan mudah dipahami
		Kemudahan navigasi sistem	Navigasi dapat digunakan dengan mudah dalam aplikasi
		Pelabelan dalam sistem	Menggunakan label Tartil pada Tampilan awal
		Ketersediaan sistem yang	- Terhubung antara akses guru dengan akses siswa-begitu juga sebaliknya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		terhubung dalam aplikasi	- Terhubung antara akses guru dengan akses admin
4	*Visibility* (jarak pandang)	Kejelasan tampilan pada sistem	- Menggunakan *font* yang jelas dan mudah terbaca - *Size* huruf yang sesuai dengan jarak pandang saat menggunakan aplikasi - Tampilan *lay out* yang berbeda pada tiap akses - Gambar materi huruf hijaiah jelas dan mudah untuk dibaca - Menu navigasi yang mudah terlihat - Informasi halaman dan soal yang dipelajari terlihat dengan jelas
		Kesuaian tampilan pada sistem	- Tampilan dan *lay out* aplikasi pada setiap akses disajikan sesuai dengan usia dan karakteristik pengguna
5	*Accessibilit y* (mudah diakses)	Kemudahan akses dimanapun dan kapanpun	- Aplikasi pembelajaran diakses secara *online* sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun oleh guru - Aplikasi pembelajaran diakses secara *online* sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun oleh siswa - Aplikasi dapat diinstaal dan digunakan pada setiap *handphone* android - Mudah dibawa setiap saat karena aplikasi terisntal di *handphone* Android
6	*Efektivitas* (efektif untuk digunakan)	Ketercapaian tujuan penggunaan sistem	- Tujuan pembelajaran tercapai karena adanya kontrol melalui aplikasi yang dapat menumbuhkan tanggung jawab serta motivasi siswa untuk menyelesaikan tugas murāja'ahnya
		Seberapa besar bantuan yang diberikan sistem dalam pembelajaran	- Multimedia berbasis android ini menyediakan materi dilengkapi dengan audio suara yang dapat di ulang-ulang sesuai keinginan siswa sehingga siswa dapat mengulang pelajaran dan *drill* berkali-kali sesuai kemauan dan kemampuan siswa. - Siswa dapat mempelajari materi yang sudah diajarkan maupun yang akan diajarkan oleh guru melalui aplikasi
		Akurasi hasil /*output* sistem	- Siswa akan mengetahui contoh membaca al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai irama tartil - Siswa dapat mengetahui kemampuan dirinya sendiri ketika mengikuti bacaan maupun ketika melihat hasil belajarnya melalui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			aplikasi
7	*Eficiency* (efisien untuk digunakan)	Kecepatan sistem untuk menyelesaikan tugas pengguna	- Penginputan nilai yang dilakukan oleh guru pada tiap siswa tidak lebih dari 1 menit - Menandai tugas murāja'ah siswa yang dilakukan oleh guru pada tiap siswa tidak lebih dari 1 menit
		Kecepatan pengguna memperoleh hasil yang diharapkan dari sistem	- Informasi yang akurat melalui aplikasi dapat mempermudah guru memantau belajar siswa ketika dirumah melalui menu input nilai dan soal murāja'ah pada aplikasi - Informasi nilai siswa yang diinput oleh guru secara langsung dapat diterima oleh siswa melalui menu nilai pada aplikasi
		Penghematan dari sisi ekonomi	Aplikasi ini dapat diunduh secara langsung melalui play store tanpa harus membayar royalti pada pengembang.
		Kompleksitas sistem	4 langkah pembelajaran (evaluasi, *drill,* penugasan dan kontrol murāja'ah) dapat di-compact menjadi satu aplikasi
8	*Safety* (aman digunakan)	Konten dan tampilan sesuai etika	Walaupun *online* tidak ada tampilan iklan-iklan masuk ketika aplikasi tersebut dijalankan sehingga aman digunakan utnuk siswa
9	*Utility* (memiliki utilitas yang baik)	Kepuasan terhadap layanan yang ada dalam sistem	Aplikasi ini bermanfaat bagi program kerja lembaga, guru, siswa maupun orang tua.
		Kepuasan terhadap ketersediaan informasi dalam sistem	Aplikasi menyediakan informasi dan materi seperti yang terdapat di buku panduan namun disajikan secara digital
		Kesukaan pengguna dalam menggunakan sistem	Pengguna akan suka karena dikemas dengan gambar dan tampilan yang lebih berwarna dan variatif pada tiap tampilan menu
		Kepuasan penyajian *output* sistem	Output aplikasi ini dikemas berupa aplikasi yang bisa dibuka sewaktu-waktu pada *handphone android* milik pribadi maupun meminjam orang lain asalkan aplikasi tersebut sudah terinstal
		Ada atau tidaknya keinginan perubahan sistem berdasarkan perspektif pengguna	Aplikasi akan diperbaiki, jika saat aplikasi digunakan kurang memenuhi kriteria ahli atau pengguna

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. *Technology Acceptance Model* (TAM)

Technology acceptance model atau model penerimaan teknologi yang diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1986,[146] merupakan salah satu model yang dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi atau suatu sistem informasi.[147] Teori TAM berkeyakinan bahwa penerimaan personal terhadap teknologi dipengaruhi oleh dua faktor, yakni; perspektif kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan perspektif kemudahan pemakaian (*perceived ease of use*).[148]

Teori TAM ini digunakan rujukan oleh peneliti untuk menyusun indikator-indikator penilaian pada angket respon siswa dan guru yang terdapat pada penelitian. *Technology Acceptance Model* ini berfungsi untuk mengukur diterima dan tidaknya pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis aplikasi android dengan menggunakan 5 komponen konstruk TAM: kegunaan (*perceived usefulness*), kemudahan dalam penggunaan (*perceived easy to use*), sikap dalam menggunakan teknologi (*attitude toward using technology)*, intensi (*behavioral intention to use*), penggunaan teknologi yang sesungguhnya (*actual technology use*).[149]

---

[146] Davis, *A Technology of Acceptence Model for Empirically Testing New-End User Information system: Theory and Result* (Massachusetts-USA: Sloan School of Management, Massachusets Institute of Technology, 1986).
[147] Arief Wibowo, "Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM)", *Teknologi Informasi*, Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan 2260.
[148] Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Acceptance of Information System Technology", *MIS Quartery*, *Vol. 13, No. 3* (1989), 319-339.
[149] Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: ANDI Offset, 2008), 111.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara lebih rinci, definisi dari 5 konstruk TAM di atas diuraikan sebagai berikut:

1. *Perceived usefulness*

   Percaived usefulness atau kegunaan yang di rasakan, didefinisikan Davis sebagai suatu tingkat atau keadaan dimana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.

2. *Perceived easy to use*

   Kemudahan penggunaan (*Perceived easy to use*) didefinisikan sebagai suatu tingkat atau keadaan dimana seseorang yakin bahwa multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dapat mudah dipahami dan digunakan.

3. *Attitude toward using technology*

   Sikap dalam menggunakan teknologi (*Attitude toward using technology*) yang dikonsepkan berbentuk sikap penerimaan atau penolakan sebagai akibat/dampak dari penggunaan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dalam pembelajaran.

4. *Behavioral intention to use*

   Behavioral intention to use adalah kecenderungan perilaku seseorang untuk tetap menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tingkat penggunaan sebuah aplikasi pembelajaran dapat diprediksi dari sikap perhatian terhadap aplikasi tersebut, misalnya keinginan untuk menambah peripheral pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain, yang mana sikap perhatian ini juga dapat digunakan untuk melihat *actual technologi use* (penggunaan yang nyata).

5. *Actual technology use*

   Actual technology use adalah kondisi nyata dalam penggunaan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dalam bentuk pengukuran kepuasan pengguna dan kegunaan aplikasi.

Indikator-indikator dari tiap konstruk TAM yang digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan personal terhadap pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2 Indikator-Indikator TAM untuk Angket Guru

No	Konstruk	Indikator
1	*Perceived usefulness* (kegunaan)	- Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat mendorong munculnya rasa motivasi, untuk murāja'ah pada diri siswa - Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat mengatasi kekurangan dalam pembelajaran al-Qur'an secara klasikal - Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat membantu ketertinggalan siswa dalam pembelajaran secara klasikal - Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat mengontrol murāja'ah siswa ketika di rumah - Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat membangun ikatan/komunikasi antara guru dengan orang tua
2	*Perceived easy to use* (kemudahan dalam	- Petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami karena dilengkapi dengan gambar petunjuk penggunaan pada setiap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	penggunaan)	menu - Langkah-langkah penggunaan aplikasi jelas dan rinci - Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
3	*Attitude toward using technology* (sikap dalam menggunakan teknologi)	- Merasa terbantu dan antusias menerima inovasi baru untuk mendukung pembelajaran - Memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran
4	*Behavioral intention to use* (intensi)	- Aplikasi dapat digunakan secara mandiri tetapi tetap ada bimbingan dan kontrol dari guru - Siswa disiplin/selalu melaksanakan tugas murāja'ah melalui aplikasi android siswa - Perhatian orang tua terkait perkembangan belajar al-Qur'an siswa semakin bertambah
5	*Actual technology use* (penggunaan teknologi yang sesungguhnya)	- Pemberian tugas murāja'ah kepada siswa dapat dilakukan melalui akses guru - Penginputan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui akses guru - Mudah dan praktis digunakan dan diimplementasikan - Membantu guru dalam penguatan belajar siswa melalui latihan/murāja'ah pada aplikasi

Tabel 2.3 Indikator-Indikator TAM untuk Angket Siswa

No	Konstruk	Indikator
1	*Perceived usefulness* (kegunaan)	- Saya dapat mengikuti audio bacaan pada aplikasi android dengan mudah - Saya dapat mengulang belajar al-Qur'an sesuai keinginan
2	*Perceived easy to use* (kemudahan dalam penggunaan)	- Saya dapat melihat jelas huruf pada aplikasi android - Saya dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi android
3	*Attitude toward using technology* (sikap dalam menggunakan teknologi)	- Saya senang belajar al-Qur'an melalui aplikasi android - Saya dapat belajar sendiri melalui aplikasi android - Orang tua selalu melihat hasil belajar saya melalui aplikasi
4	*Behavioral intention to use* (intensi)	- Saya selalu melaksanakan tugas murāja'ah - Saya tidak lupa melaporkan murāja'ah ketika dirumah - Saya belajar al-Qur'an menggunakan aplikasi didampingi orang tua - Orang tua selalu memperhatikan dan mengingatkan belajar al-Qur'an
5	*Actual technology use* (penggunaan teknologi yang sesungguhnya)	- Saya bisa menggunakan aplikasi dengan mudah dan menyenangkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Nirmana

1. Pengertian Nirmana

Secara etimologi kata "nirmana" berasal dari dua kata yaitu "*nir*" yang berarti tanpa atau tidak dan "*mana*" yang berarti bentuk, arti atau makna. Jadi nirmana adalah sesuatu yang awalnya tidak memiliki bentuk atau makna dan dapat diolah menjadi karya rupa melalui pengolahan unsur-unsur rupa berdasarkan asas/prinsipnya.

Nirmana adalah suatu ilmu tata rupa[150] yang mengajarkan unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam mengorganisasi unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya seni yang bukan saja bagus, tetapi juga memiliki makna.[151]

Sadjiman Ebdi Sanyoto mendefinisikan nirmana adalah sebuah pengorganisasian atau penyusunan dari beberapa elemen-elemen visual seperti; titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi suatu kesatuan yang harmonis. Dapat juga diartikan bahwa nirmana diumpamakan sebagai hasil dari angan-angan dalam bentuk dwimatra (karya dua dimensi), trimarta (karya tiga dimensi) yang harus memiliki keindahan.[152]

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa nirmana adalah bahasa rupa yang dapat digunakan sebagai dasar dari sebuah desain sehingga desain tersebut memiliki sebuah makna. Tujuan dari mempelajari nirmana agar seseorang dapat mengasah keterampilan dan mempertajam

---

[150] Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)* (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005), 5.
[151] Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (Yogyakarta: Andi Publisher, 2007), 25.
[152] Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain*..., 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepekaan terhadap segala sesuatu yang berkaitan dalam hal menciptakan sebuah desain.

Berdasarkan jenisnya nirmana memiliki dua jenis ruang yang berbeda, dua ruang tersebut adalah: nirmana dwimarta (asas atau prinsip kebenaran yang dapat digunakan untuk menyusun unsur rupa menjadi komposisi desain atau karya dua dimensi yang baik) dan nirmana trimarta (unsur atau asas desain yang diperuntukkan pada karya yang memiliki ruang tiga dimensi).

2. Unsur/Elemen Nirmana

Nirmana terdiri dari beberapa unsur yang dapat diolah menjadi satu kesatuan yang indah atau sesuai dengan dampak yang diinginkan ketika merancang. Beberapa unsur/elemen nirmana di antaranya: titik, garis, bidang, gempal/volume, ruang, gelap terang/value, tekstur/barik, warna.

a. Titik adalah elemen visual yang paling sederhana, terkecil, paling mudah dibuat dan merupakan dasar dari berbagai elemen visual yang lain. Pada umumnya raut titik berbentuk bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi namun bisa saja raut titik berbentuk segitiga, bujur sangkar, elips atau bahkan berbentuk menyerupai hal organik.[153]

b. Garis adalah hubungan dua titik/jejak titik yang bersambungan atau berderet. Garis memliki beberapa macam jenis dan karakter yang berbeda yakni:

[153] Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain*..., 94.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Garis lurus berkesan positif, tegas, langsung, keras, kuat, tegar, teguh hati dan tidak kenal kompromi.
2) Lurus horizontal berkesan tenang, damai dan kemantapan
3) Lurus vertikal berkesan kokoh, kaku, tegas, seimbang, megah.
4) Garis lengkung berkesan ringan, fleksibel, harmonis dan feminim.
5) Garis diagonal/silang berkesan dinamis, berenergi, tegang, semangat.[154]

c. Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Bidang menempati ruang dua dimensi/dwimatra. Bidang terbagi menjadi dua yaitu bidang geometri (bidang yang teratur, dirancang dan dibuat secara matematis, seperti; segitiga, segi empat, dll.) dan non geometri (bidang yang tidak teratur, dibuat secara ekspresif tanpa hitungan tertentu, seperti; organik, bidang bersudut bebas, dll).[155]

d. Gempal/volume adalah wujud, rupa bangunan atau gambaran tentang apa saja yang ada di alam termasuk karya seni atau desain yang dapat disederhanakan menjadi titik, garis dan bidang.[156] Fungsi bidang dalam desain yakni memberikan batas antara area satu dengan area lain, membatasi ruang positif dan ruang negatif dan dapat memberikan *outline* dengan bantuan garis. Terdapat beberapa macam jenis dalam menyusun suatu bidang di antaranya; berjauhan, berekatan, bersentuhan,

---

[154] Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain*..., 96.
[155] Ibid., 177.
[156] Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), 93.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tumpang tindih/*overlapping, exlude overlapping,* peleburan, pengikisan, *intersect shape area* dan berhimpitan.

e. Ruang adalah area disekitar objek, baik di belakang, di atas ataupun di dalam. Dalam seni rupa ruang merupakan unsur yang memberi kesan keluasan, kesatuan, kedalaman, jauh dekatnya suatu obyek. Ruang yang dimaksud dalam nirmana adalah ruang yang dirasakan oleh penglihatan dan bersifat maya. Ruang maya akan berkesan tiga dimensi jika ruang tersebut memiliki kedalaman.

f. Gelap terang/value adalah unsur terpenting dalam membuat bentuk/gempal agar nampak tiga dimensi dengan memanfaatkan *highlight* (bagian terang) dan *shading* (bayangan). Karena setiap benda yang ada di alam ini akan memiliki intensitas cahaya yang berbeda pada setiap bagian sehingga gelap terang pada unsur nirmana sangat penting untuk diaplikasikan pada karya seni. Gelap terang juga berlaku untuk *tint* dan *shading* pada warna atau disebut dengan gradasi.

g. Tekstur adalah bagaimana permukaan terasa pada saat diraba, tekstur dapat menjadi nyata atau hanya disimulasikan saja melalui gelap terang dan warna. Menurut I Made Suparta tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti; kasar, halus, licin dan berkerut. Tektur dapat dibedakan menjadi dua yaitu: nyata dan semu.[157]

h. Warna adalah pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen tertentu. Sebuah benda berwarna merah karena benda tersebut bersifat

[157] I Made Suparta, "Unsur-Unsur Seni Rupa" *Jurnal ISI Denpasar* (Mei, 2010), 01.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pigmen yang memantulkan warna merah dan menyerap gelombang warna lainnya. Berbeda dengan benda yang berwarna hitam tidak memantulkan warna apapun karena menyerap semua warna pelangi atau semua panjang gelombang.

3. Prinsip-Prinsip Nirmana

Prinsip-prinsip seni rupa adalah metode atau cara menyusun setiap unsur-unsur seni rupa. Agar seni yang diciptakan menarik dan memiliki nilai estetis maka perlu adanya prinsip dalam menciptakan sebuah karya seni. Prinsip-prinsip seni rupa dan desain meliputi: keseimbangan, kesatuan/keselarasan/harmoni, penekanan/*emphasis*/*center of interest,* irama/ritme/*rythm*, proporsi, kontras, kesederhanaan/*simplicity,* kejelasan/*clarity*/*discoverability*.

a) Keseimbangan adalah kesan kestabilan dari obyek berdasarkan tumpuan atau berat (fisik maupun metafisik). Sebuah karya seni/desain harus memiliki keseimbangan, agar enak dilihat, tenang tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan dan tidak *nggelimpang.*[158] Ada beberapa jenis dalam keseimbangan di antaranya adalah sebagai berikut: keseimbangan simetris (*symmetrical balance*), keseimbangan tersembunyi/asimetris (*asymmetrical balance*), keseimbangan memancar (*radial balance*), keseimbangan sederajat (*obvious balance*).

b) Kesatuan/keselarasan/harmoni adalah kepaduan hubungan antar semua elemen yang disusun dalam sebuah karya. Prinsip kesatuan

[158] Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*..., 237.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesungguhnya ialah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun (hubungan ini bisa berupa bentuk, raut, warna, tekstur dll).[159]

c) Penekanan/*emphasis*/*center of interest* adalah area atau obyek yang menarik perhatian dan lebih dominan dari unsur lain.

d) Irama/ritme/*rythm* dalam seni rupa dan desain tidak ada irama yang benar-benar terlihat, karena rupa tidak bergerak dan tidak memiliki durasi, tetapi pergerakan dunia maya dan statis dapat terjadi pada motif yang sama yang disalin dan direpetisi/diulang-ulang dengan aturan transformasi tertentu yang berirama. Irama yang dimaksud dalam seni rupa dan desain ini adalah perbedaan arah motif, perbedaan posisi unsur (atas bawah membentuk lengkungan) dan lain-lain.

e) Proporsi adalah perbandingan porsi antar unsur dari suatu obyek. Contohnya adalah proporsi kepala dewasa dengan proporsi kepala balita yang berbeda.

f) Kontras adalah penyusunan dari dua unsur yang saling tumpang tindih (terang lawan gelap atau tekstur lembut disandingkan dengan tektur kasar). Ketidakselarasan ini justru membangun harmoni tersendiri karena keduanya saling melengkapi satu sama lain.

g) kesederhanaan/*simplicity* adalah tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang.[160] Semakin sederhana karya/desain yang dibuat tapi tercapai tujuannya, maka semakin efektif karya yang kita buat. efektifitas akan

[159] Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*..., 213.
[160] Ibid., 263.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan nilai lebih bagi suatu karya karena kecerdasan seniman/desainer tampak pada karya tersebut.

h) kejelasan/*clarity*/*discoverability* artinya mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki dua atau banyak arti.[161]

G. Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil

1. Pembelajaran Al-Quran

Kata pembelajaran, sebelumnya dikenal dengan istilah pengajaran. Dalam bahasa arab diistilahkan "*ta'lim*" dalam kamus inggris *elias*. Elias diartikan "*to teach; to educate; to intruct; to train*" yaitu mengajar, mendidik dan melatih. Pengertian tersebut sejalan dengan ungkapan yang dikemukakan Syah, yaitu "*allamal ilma*" yang berarti *to teach* atau *to intruct* (mengajar atau membelajarkan).[162]

Saiful Sagala mengungkapkan pendapat bahwa pembelajaran itu membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa[163] sebagai suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.[164]

---

[161] Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*..., 263.
[162] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rajawali Press, 2006), 20.
[163] Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2006), 239.
[164] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan al-Qur'an diambil dari bahasa arab yakni *qara'a*, *yaqro'u*, *qiroatan* atau *qur'anan* yang berarti menghimpun huruf-huruf serta kata-kata dari satu bagian kebagian yang lain secara teratur.[165] Secara historis al-Qur'an adalah kitab suci yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagai salah satu rahmat yang tiada tara bagi alam semesta dan petunjuk serta hidayah bagi setiap manusia *muttaqin*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran al-Qur'an adalah membimbing dan melatih anak untuk membaca al-Qur'an dengan baik dan benar serta dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran al-Qur'an yang dapat menunjang keberhasilan dari setiap proses pembelajaran di antaranya ialah tujuan, bahan atau materi, guru, siswa, metode, alat dan penilaian/evaluasi. Keseluruh komponen tersebut harus diorganisasikan sehingga terjadi kerja sama di antara setiap komponen di atas.

Berikut penjelasan secara rinci dari setiap komponen pembelajaran al-Qur'an:

a. Tujuan Pembelajaran al-Qur'an

Tujuan merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam pembelajaran yang mana tujuan ini berfungsi sebagai indikator keberhasilan dari tiap pembelajaran. pada hakekatnya isi dari tujuan

[165] Muhaimin dan Abdul Mudjib, *Pemikiran Pendidikan Islam*; *Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya* (Bandung. Triganda Karya.1993), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran al-Qur'an ini adalah hasil belajar yang diharapkan dimiliki oleh tiap siswa. Tujuan pembelajaran ini meliputi 3 hal:

1) Tujuan kognitif, yakni tujuan yang berhubungan dengan pengetahuan dan cara pelafalan huruf hijaiah.
2) Tujuan afektif, yakni tujuan yang berhubungan dengan usaha membaca, minat, sikap, nilai dan alasan.
3) Tujuan psikomotorik, yakni tujuan yang berhubungan dengan keterampilan berbuat untuk menggunakan tenaga, tangan, mata alat indra dan sebagainya.[166]

b. Bahan/Materi Pembelajaran

Meskipun pelajaran adalah merupakan isi dari kegiatan belajar mengajar, bahan pelajaran ini diharapkan dapat mewarnai tujuan, mendukung tercapainya tujuan atau tingkah laku yang diharapkan siswa. Adapun materi pelajaran dalam proses belajar mengajar membaca al-Qur'an, adalah:

1) Pengertian huruf hijaiah yaitu huruf arab dari *alif* sampai dengan *ya*.
2) Cara melafalkan masing-masing huruf hijaiah dan sifat-sifat huruf.
3) Bentuk dan fungsi tanda baca serta tanda berhenti baca (*waqaf*)
4) Cara membaca al-Qur'an dengan baik dan benar yakni sesui kaidah tajwid.[167]

---

[166] Ahmad Rohani dan Abu Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 100.
[167] Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam (Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam), 70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Guru/ Ustazah

Guru merupakan tempat sentral yang keberadaannya merupakan penentu bagi keberhasilan pendidik dan pengajar. Tugas guru secara umum ialah menyampaikan perkembangan seluruh potensi siswa semaksimal mungkin (menurut agama Islam), baik potensi psikomotorik, kognitif, maupun potensi afektif. Tugas ini tidaklah gampang, perlu dedikasi yang tinggi dan penuh tanggungjawab. Menurut Nur Uhbiyati seorang guru harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1) Harus mengerti ilmu mendidik dengan sebaik-baiknya, sehingga segala tindakannya dalam mendidik disesuaikan dengan jiwa anak didik.
2) Harus memiliki bahasa yang baik dan menggunakannya dengan sebaik mungkin, sehingga dengan bahasa itu anak tertarik pada pelajaran dan dengan bahasa itu dapat menimbulkan perasaan halus pada anak.
3) Harus mencintai anak didiknya, sebab cinta senantiasa mengandung arti menghilangkan kepentingan sendiri untuk kepentingan orang lain.[168]

d. Siswa/Santri

Siswa adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau kelompok orang yang menjalankan kegiatan kependidikan, siswa

[168] Nur Uhbiyah, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: CV Pustaka Setia, 1997), 146.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan unsur manusiawi yang penting dalam kegiatan interaksi edukatif, ia dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran. siswa adalah "kunci" yang menentukan terjadinya interaksi edukatif dalam rangka mempersiapkan potensinya.

Adapun tugas dan kewajiban siswa yang perlu diperhatikan ada 4 yakni: *Pertama* mendahulukan kesucian jiwa. *Kedua* bersedia untuk mencari ilmu pengetahuan, sedia untuk mencurahkan segala tenaga, jiwa dan pikirannya untuk berkonsentrasi pada ilmu pengetahuan yang dipelajarinya. *Ketiga* jangan menyombongkan diri dengan ilmu yang telah dipelajarinya, ini sebagai salah satu syarat untuk dapat mendapat ilmu yang manfaat. *Keempat* dapat mengetahui di dalam ilmu pengetahuan yang dipelajarinya.[169]

e. Metode Pembelajaran

Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode mengajar yang dapat diterapkan guru dalam proses belajar mengajar al-Qur'an dapat diketahui dari para ahli pendidikan agama di antaranya:

Pertama Mahmud Yunus dalam bukunya metodik khusus pengajaran al-Qur'an (bahasa arab), menyatakan bahwa metode

[169] Ahmad Rohani dan Abu Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran...,* 101.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengajaran al-Qur'an adalah: metode abjad/ metode lama (*alif, ba', ta'*), metode suara, metode kata-kata, metode kalimat[170]

Kedua H. M. Syariati Ahmad, metode membaca dalam pembelajaran al-Qur'an pada tingkat awal, antara lain:

1) *Thariqat alif, ba', ta* (metode alphabet) sama metode abjad. Senada dengan Syariati Ahmad, Mahmud Yunus dan Thariqat Shautiyah juga menjelaskan (metode bunyi) metode ini dimulai dengan bunyi huruf bukan nama huruf, lalu disusun menjadi suku kata, kalimat yang benar.
2) *Thariqat Musyafahah* (metode meniru) yaitu dari mulut ke mulut, mengikuti bacaan sampai hafal, dengan cara mengucapkan langsung tanpa ada pikiran untuk menguraikan bagian-bagian atau huruf-hurufnya.
3) *Thariqat Jamaiyah* (campuran) guru diharapkan kebijaksanaannya dalam mengajarkan membaca kemudian mengamalkan kebaikan-kebaikan dari metode tersebut.[171]

f. Alat Pengajaran

Alat pengajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pengajaran. Alat pengajaran ini dapat dibedakan menjadi beberapa macam, antara lain:

---

[170] Mahmud Yunus, *Metodik Khusus Pendidikan Agama* (Jakarta:Hida Karya Agung, 1983), 6.
[171] Syariti Ahmad, *Pedoman Penyajian Al-Qur'an Bagi Anak-anak* (Jakarta: Binbaga Islam, 1984), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Alat pengajaran individual, yaitu alat-alat yang dipergunakan oleh masing-masing siswa, misalnya buku-buku pegangan, buku-buku persiapan guru dan lain sebagainya.
2) Alat pengajaran klasikal, yaitu alat-alat pengajaran yang dipergunakan guru bersama-sama dengan siswanya, misalnya; papan tulis, kapur tulis dan lain sebagainya.
3) Alat peraga, yaitu alat-alat pengajaran yang berfungsi untuk memperjelas ataupun memberikan gambaran yang konkret tentang hal-hal yang diajarkan.

g. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan guru harus dilakukan dengan amat *evaluative* sesuai kriteria penilaian dan sesuai apa yang bisa diobservasi oleh guru.[172] Penilaian tersebut dapat disusun sebagaimana instrumen terlampir pada lampiran 2.2.

2. Pentingnya Pembelajaran Al-Qur'an Bagi Anak

Membangun generasi yang saleh- soleha adalah sebuah cita-cita yang tinggi dalam sebuah keluarga, salah satu usaha yang dilakukan orang tua atau guru ialah mengajari anak-anaknya membaca al-Qur'an sejak usia dini. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Maimunah Hasan, penulis buku yang berjudul "Al-Qur'an dan Pengobatan Jiwa", bahwa:

> Belajar al-Qur'an itu hendaklah dari semenjak kecil, sebaiknya dari semenjak berumur 5 atau 6 tahun, sebab umur 7 tahun sudah disuruh mengerjakan shalat. Menjadikan anak-anak dapat belajar al-Qur'an mulai

[172] Supardi, "Perbandingan Membaca Al-Qur'an Bagi Pembelajar Pemula di TKA/TPQ Masjid Quba dan Masjid al-Amin Burengan Malang" (Tesis--PPS UM, Malang, 2004).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> dari semenjak kecil itu, adalah kewajiban orang tuanya masing- masing. Berdosalah orang tua yang mempunyai anak-anak. Tetapi anak- anaknya tidak pandai membaca al-Qur'an. Tidak ada malu yang paling besar dihadapan Allah nantinya, bilamana anak-anaknya tidak pandai membaca al-Qur'an. Sebaliknya tidak ada kegembiraan yang lebih memuncak nantinya, bilamana orang tua dapat menjadikan anaknya pandai membaca al-Qur'an.[173]

Maka berdasarkan catatan Maimunah Hasan tersebut, orang tua harus mengajari anaknya mengenal al-Qur'an, mempelajari dan membacanya sejak usia dini sehingga kelak dewasa mereka mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadi anak yang saleh-salehah berakhlakul karimah. Menurut Salsa Az-Zahra penulis buku yang berjudul "101 Tips dan Ide Membimbing Spiritualitas Anak", bahwa:

> Membaca kitab suci adalah syarat mutlak untuk menjadi pribadi yang bertaqwa. Dengan mengkaji kandungan kitab suci, seorang hamba akan mendapatkan petunjuk jalan yang lurus. Untuk mendapatkan generasi yang berkualitas, maka sangat diperlukan latihan dan kebiasaan membaca kitab sejak dini. Setiap agama mempunyai kitab suci yang berbeda-beda. Kitab suci Injil untuk umat kristiani, al-Quran untuk umat Islam, dan lain-lain. ajarilah anak anda membaca kitab suci. Jika perlu, jadwalkan waktu, kapan harus belajar dan kapan harus membaca kitab. Semakin sering membaca, maka semakin fasih (lancar) dan semakin mendalami. Sebab, pada usia tersebut anak biasanya sangat mudah mengingat dan merekam ilmu yang diterimanya. Gunakan metode yang mudah dan menyenangkan.[174]

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa, orang tua dalam mengajari anaknya membaca al-Qur'an disarankan untuk menggunakan metode yang menyenangkan dan tidak membuat anak cepat bosan, sebab pada usia dini anak lebih mudah dalam menangkap dan merekam ilmu yang didapatnya. Zakiah Daradjat, penulis buku yang berjudul "Metodik

---

[173] Maimunah Hasan, *Al-Qur'an dan Pengobatan Jiwa* (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2001), 145-146.

[174] Salsa Az-Zahra, *101 Tips dan Ide Membimbing Spiritualitas Anak* (Yogyakarta: Darul Hikmah, 2009), 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Khusus Pengajaran Agama Islam", mengklasifikasi isi pengajaran al-Qur'an itu meliputi :

a. Pengenalan huruf hijaiah, yaitu huruf Arab dari *alif* sampai dengan *ya'* (*alifbata*).
b. Cara membunyikan masing-masing huruf hijaiah dan sifat-sifat huruf itu dibicarakan dalam ilmu *makhraj*.
c. Bentuk dan fungsi tanda baca, seperti *syakal*, *syiddah*, tanda panjang (*mad*), *tanwin*, dan sebagainya.
d. Bentuk dan fungsi tanda berhenti baca (*waqaf*), seperti *waqaf mutlak*, *waqaf jawaz* dan sebagainya.
e. Cara membaca, melagukan dengan bermacam-macam irama dan bermacam-macam *qira'at* yang dimuat dalam ilmu *qira'at* dan ilmu *nagham*.
f. *Adabu at-tilawah*, yang berisi tata cara dan etika membaca al-Qur'an sesuai dengan fungsi bacaan itu sebagai ibadah.[175]

Selain itu Zakiah Daradjat, juga mengungkapkan bahwa ruang lingkup pengajaran al-Qur'an ini lebih banyak berisi pengajaran keterampilan khusus yang memerlukan banyak latihan dan pembiasaan. Pengajaran al-Qur'an tidak dapat disamakan dengan pengajaran membaca dan menulis di sekolah dasar, karena dalam pengajaran al-Qur'an, anak-anak belajar huruf-huruf dan kata-kata yang tidak mereka pahami artinya, yang paling penting dalam pengajaran *qira'at* al-Qur'an ini ialah keterampilan membaca al-

[175] Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 91.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Qur'an dengan baik sesuai dengan kaidah yang disusun dalam ilmu tajwid. Dalam belajar al-Qur'an untuk dapat membaca dengan baik, tentu harus dapat memahami bermacam irama. Sebelum itu, anak terlebih dahulu memahami dan dapat menggunakan berbagai tanda-tanda baca; serta dapat membunyikan simbol-simbol huruf sekaligus kata yang sesuai dengan pelafalan orang Arab.[176]

Catatan Muhammad Djarot Sensa, penulis buku yang berjudul "Komunikasi Qur'aniah: *Tadzabbur* Untuk Pensucian Jiwa", mengatakan bahwa:

> al-Qur'an bukan saja kitab suci yang difahami sebagai media Allah SWT berbicara kepada manusia, yang secara pasti memiliki karakter-karakter di luar tradisi manusia, tetapi juga kemudian dapat diaktualisasi melalui pendekatan budaya, yang di dalam hal ini adalah bersifat verbalistik dengan memanfaatkan tulisan dan suara. Dalam pembelajaran membaca al-Qur'an terdapat metode pendekatan dalam aspek budaya di antaranya:
> *Pertama*, penguasaan terhadap *makhraj;* di dalam aspek bahasa, bunyi huruf sangat diperlukan guna memperjelas dan memperindah perkataan yang diucapkan. Tetapi untuk ayat-ayat al-Qur'an, pengucapan huruf berpengaruh terhadap makna dan hakikat dari ayat tersebut, yang mencakup unsur-unsur kata dan kalimat. Untuk itu kemudian disusunlah sebuah ilmu mengenai cara membunyikan huruf, yang biasa dikenal dengan istilah *makhrajul huruf*. Di dalamnya ditekankan mengenai cara membunyikan huruf yang benar dan baik. Adapun yang dituntut untuk memiliki kemampuan tersebut, bukan saja lidah semata, melainkan juga gigi, langit-langit, tenggorokan dan pipi. Sehingga hal ini akan berpengaruh terhadap benar tidaknya kemampuan membaca al-Qur'an.
> *Kedua*, penggunaan sistem tajwid; hal lain yang berkaitan dengan aspek budaya adalah bagaimana seharusnya membunyikan suara ketika adanya pertemuan antara satu huruf dengan huruf lainnya. Terlebih lagi apabila hal tersebut berkaitan dengan panjang pendeknya bunyi huruf yang harus disuarakan. Baik untuk huruf hidup (vokal) maupun huruf mati (konsonan). Ketidakbenaran di dalam membunyikan secara panjang

[176] Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*..., 92.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendek serta bentuk-bentuk perubahan bunyinya, ternyata akan mengubah pengertian dan pengaruh spiritual yang ditimbulkan.[177]

Dapat diketahui dari uraian di atas bahwa seseorang membaca al-Qur'an hanya dengan asal-asalan tanpa harus belajar terlebih dahulu kepada orang yang lebih mampu membaca al-Qur'an berdasarkan tolok-ukur ilmu tajwid, maka pengaruhnya dapat membahayakan diri sendiri bahkan orang lain. Oleh sebab itu, penting dan wajib hukumnya bagi orang tua untuk memberikan/mengajarkan al-Qur'an kepada anak sejak usia dini, sehingga kelak dewasa mereka mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadi anak saleh-salehah yang berakhlakul karimah.

3. Metode At-Tartil

a. Sejarah Metode At-Tartil

Metode at-Tartil adalah suatu metode pembelajaran al-Qur'an yang dirintis oleh Imam Syafi'i[178] dan kedua sahabat beliau yakni M. Fahrudin Sholih, dan Maskur Idris. Mereka inilah orang-orang cindekia yang berhasil menyukseskan metode at-Tartil.[179]

Para cindekia ini ingin membuat metode yang lebih mudah dan cepat dipelajari dan diikuti oleh para santri baik dari sisi pembelajarannya maupun sisi kelembagaan. Keinginan tersebut muncul karena beliau berfikir bahwa metode yang telah ada dirasa belum mewakili hal tersebut.

---

[177] Muhammad Djarot Sensa, *Komunikasi Qur'aniah: Tadzabbur untuk Pensucian Jiwa* (Bandung: Putaka Islamika, 2005), 67.
[178] Ketua biro TPQ LP Ma'arif Cabang Sidoarjo.
[179] Imam Syafi'i, *Wawancara,* Sidoarjo, 3 Juli 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut filosofinya metode at-Tartil ini mengacu pada metode Jabaroil yakni cara Malaikat Jibril mengajarkan al-Qur'an pada Rasulullah Muhammad SAW. Jibril membacakan, kemudian Nabi Muhammad menirukan, secara berkala malaikat Jibril datang untuk melakukan *urdah* yakni mengecek bacaan al-Qur'an kembali atau lebih dikenal dengan latihan/*drill*/murāja'ah.[180]

Setelah melalui berbagai kajian dan perenungan dan terus mencari referensi, cita-citanya itu tercapai pada 1996. Kemudian setelah dua tahun, hari Jum'at tanggal 18 Muharrom 1419 H bertepatan dengan tanggal 10 Juli 1998 terciptalah buku metode at-Tartil yang diresmikan oleh LP Ma'arif Cabang Sidoarjo dan diperkenalkan kepada umum.[181]

Pengambilan nama at-Tartil diilhami dari al-Qur'an surat al-Muzammil ayat 4, yang berbunyi:

اَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْاٰنَ تَرْتِيْلًا

"Atau lebih dari seperdua itu. Dan bacalah al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan." (Q.S. Al-Muzammil, ayat 4).[15]

Kata tartil berasal dari kata *ratala* yang berarti 'serasi dan indah' ucapan atau kalimat yang disusun secara rapi dan diucapkan dengan baik dan benar. Membacanya secara perlahan sambil memperjelas huruf-huruf

[180] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an; Menerapkan Management Jibril Sebagai Guru al-Qur'an Pertama,* (Sidoarjo: t.p, t,thn), th.
[181] Imam Syafi'i, *Wawancara,* Sidoarjo, 3 Juli 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saat berhenti dan memulai, sehingga pembaca dan pendengarnya dapat memahami dan menghayati kandungan pesannya.[182]

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan tartil berarti "pelan dan jelas". Karena membaca dengan pelan, maka terlihat dengan jelas masing-masing huruf, sifat-sifat dan tajwidnya. Berdasarkan pengertian itulah, maka buku belajar BTQ terbaru hasil temuan tim LP Ma'arif diberi nama at-Tartil.

Adapun tujuan dan target yang dikehendaki oleh tim penyusun at-Tartil yaitu, untuk meningkatkan kualitas atau mutu santri agar dapat bersaing dengan lembaga-lembaga pendidikan yang lain dalam hal membaca al-Qur'an dan juga sekaligus sebagai dasar pembekalan bagi santri-santri agar mencintai, mengilmui dan mengamalkan al-Qur'an serta membacanya dengan baik dan fasih sesuai ilmu kaidah *"ulumut tajwid* dan *"ulumuut gharib"*.[183]

b. Karakteristik dan Sistem Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil

Metode at-Tartil ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Sistem pembelajaran dalam metode ini pada umumnya menggunakan sistem pembelajaran klasikal penuh (seluruh siswa dalam satu kelas mencapai tahap yang sama).
2) Ustaz dan ustazah yang membimbing harus memiliki *syahadah*/ijazah/bukti pernah mengikuti pembinaan guru pengajar.

[182] Sumardi, *Tadarus Al-Qur'an; The Hope The Fear* (Pesantren Ulumul Qur'an, 2009), 9.
[183] Koordinator Pusat Belajar Membaca al-Qur'an At-Tartil, 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Membaca dan mempraktikkan secara langsung bacaan-bacaan huruf sesuai dengan ilmu *tajwid* dan contoh dari guru dengan keras dan jelas.
4) Pembelajaran diberikan secara bertahap dari yang termudah.
5) Menerapkan sistem belajar tuntas *(master learning).*
6) Menerpakan sistem latihan/*drill* untuk memperkuat pemahaman bacaan santri.
7) (*Post Test*) evaluasi selalu diadakan setiap pertemuan, dan evaluasi akhir ketika kenaikan jilid
8) Urutan pembelajaran dimulai dari jilid 1 sampai 5, *juz amma*, jilid 6 dilanjutkan tingkat *marhalah*, yaitu *marhalah ula*, *marhalah wustho* dan *marhalah akhir*.[184]

c. Prinsip Dasar Metode At-Tartil

Guru menjelaskan setiap pokok bahasan dan menunjuk satu persatu santri yang masuk (*talqin* dan *ittiba'*), kemudian guru men*drill* pada santri-santri dan *drill* berikutnya dipimpin santri yang pandai (*urdah* klasikal). Dalam memberi contoh, guru harus tegas, teliti, dan benar. Ketika menyimak bacaan santri guru juga harus waspada dan teliti terhadap bacaan santri. Demikian juga dengan pola dan penentuan kenaikan jilid, guru harus tegas dan tidak boleh segan ataupun berat hati dalam menentukan hasil akhir santri lulus atau tidaknya.[185]

---

[184] Santri yang dapat menyelesaikan hingga tingkat marhalah akhir adalah santri yang sudah mahir membaca al-Qur'an dengan at-tartil dan dapat menerapkan kaidah tajwid dengn fasih.
[185] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan santri harus banyak aktif membaca sendiri/murāja'ah tanpa dituntut oleh guru. Dalam membaca santri harus 'Baca-Benar-Lancar' (BBL). Jika santri ternyata belum atau tidak lancar, santri tidak diperbolehkan untuk naik ke jilid selanjutnya.

d. Materi Pembelajaran Metode At-Tartil

Metode at-Tartil ini memiliki dua jenis buku yang dijadikan pedoman dalam pembelajaranya di antaranya: buku yang pertama memuat materi inti yang terbagi menjadi 6 jilid dan buku yang ke dua memuat materi penunjang. Adapun gambaran isi dalam tiap buku yang memuat materi inti maupun materi penunjang akan dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

1) At-Tartil Jilid 1

Jilid 1 terdiri dari 36 halaman. Pada halaman 1 sampai 24 memuat pelajaran tentang pengenalan 28 huruf hijaiah berharakat *fathah* dengan bacaan tartil. Adapun dalam penyajiannya, pengenalan huruf hijaiah bukan disusun sesuai urutan huruf hijaiah, melainkan diklasifikasikan berdasarkan *makharijul* huruf dari setiap huruf. Sehingga para siswa dapat dengan mudah memahami dan melafalkan bacaan secara benar dan fasih. Dimulai dengan huruf yang *makharijul* hurufnya tenggorokan sampai huruf yang *makharijul* hurufnya di ujung bibir.

Pada halaman 25 sampai 36 penyampaian materi bentuk tulisan gandeng. Materi yang disajikan berdasarkan bentuk huruf gandeng yang sejenis, kemudian dilanjutkan dengan huruf tidak dapat digandeng dengan huruf

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

setelahnya sampai pada huruf yang bisa digandeng baik di depan maupun di belakang.[186]

Pada kolom bagian atas dibaca secara *musammayyatul huruf* (langsung dengan berharakat) sedangkan pada kolom bagian bawah dibaca secara *asmaul huruf* (menurut hurufnya).

2) At-Tartil Jilid 2

Jilid 2 terdiri dari 36 halaman. Pada halaman 1 sampai 5 adalah materi bacaan berharakat *fathah, kasrah,* dan *dammah*. Pada halaman 6 sampai 10 adalah materi bacaan berharakat *fathatain, kasratain*, dan *dammatain*. Sedangkan pada halaman 11 sampai 23 adalah materi bacaan berharakat *sukun*. Pada halaman 24 sampai 36 adalah materi bacaan *qashr*.[187]

3) At-Tartil Jilid 3

Jilid 3 terdiri dari 36 halaman. Pada halaman 1 sampai 3 adalah materi bacaan *qashr* yang terbaca dan tidak terbaca (*hamzah wasal*). Pada halaman 3 sampai 7 adalah materi bacaan *idhar syafawi*. Pada halaman 8 sampai 11 adalah materi bacaan *idhar qomariyah*. Halaman 12 sampai 14 adalah materi bacaan *idhar halqi*. Halaman 15 sampai 24 adalah materi bacaan *qolqolah*. Halaman 25 sampai 27 adalah materi bacaan *layyn*. Halaman 28 sampai 31 adalah materi bacaan huruf hijaiah yang

[186] Imam Syafi'i, M. Fahrudin Sholih dan Masykur Idris, *At-Tartil Jilid 1,* (Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998), IV.
[187] Imam Syafi'i, M. Fahrudin Sholih dan Masykur Idris, *At-Tartil Jilid 2,* (Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998), IV.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ber*syiddah* dibaca dengan suara yang ditekan dan halaman 32 sampai 36 adalah materi bacaan *idgham bilagunnah*.[188]

4) At-Tartil Jilid 4

Jilid 4 terdiri dari 36 halaman. Halaman 1 sampai 5 adalah materi bacaan *idgham Syamsiyah*. Halaman 6 sampai 8 adalah materi *lafad lam jallalah* yang dibaca tebal/*tafkhim* dan yang dibaca tipis/*tarqiq*. Halaman 9 sampai 12 adalah materi bacaan dengung/*ghunnah*. Halaman 13 sampai 15 adalah materi bacaan *idgham mimmi* dan *ikhfa' syafawi*. Halaman 16 sampai 17 adalah materi bacaan *Iqlab*. Halaman 18 sampai 21 adalah materi bacaan *idgham bigunnah*. Halaman 22 sampai 36 adalah materi bacaan *ikhfa'*. Dan halaman 28 penyampaian bacaan wajib *idhar* atau *idhar mutlak*. Di bagian bawah terdapat materi membaca ayat-ayat *fawatihus suwar*.[189]

5) At-Tartil Jilid 5

Jilid 5 terdiri dari 36 halaman. Halaman 1 sampai 36 adalah materi tentang cara-cara me*waqof*kan ayat-ayat al-Qur'an. Mulai halaman 21 disampaikan bacaan yang panjangnya 2 setengah sampai 3 *alif*.[190]

---

[188] Imam Syafi'i, M. Fahrudin Sholih dan Masykur Idris, *At-Tartil Jilid 3,* (Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998), IV.
[189] Imam Syafi'i, M. Fahrudin Sholih dan Masykur Idris, *At-Tartil Jilid 4,* (Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998), IV.
[190] Imam Syafi'i, M. Fahrudin Sholih dan Masykur Idris, *At-Tartil Jilid 5,* (Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998), IV.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) At-Tartil Jilid 6

Jilid 6 terdiri dari 36 halaman. Materi yang disampaikan tentang cara-cara membaca al-Qur'an yang perlu hati-hati. Hal ini sering disebut dengan istilah *gharibul Qur'an*.[191]

7) Buku Penunjang

a) Materi hafalan

Materi yang disajikan pada bagian pertama tentang bacaan salat mulai dari niat wudu selesai wudu, niat salat 5 waktu dan bacaan dari *iftitah* sampai *tahiyat akhir* dan bacaan *qunut*. Bagian ke dua *dzikir* sesudah salat, bagian ke tiga do'a sehari-hari' niat, bagian ke empat do'a dan ayat-ayat pilihan. Sedangkan bagian ke lima adalah surat-surat pendek.[192] Adapun pembagian secara rinci sesuai dengan materi penunjang pada setiap jilidnya akan disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.4 Rincian Materi Penunjang pada Setiap Jilid

Tema	Materi	Ditempuh pada Jilid
1	**Hafalan bacaan-bacaan salat dan praktek salat**	
	Do'a akan Wudu	Tartil 1
	Do'a setelah Wudu	Tartil 1
	Niat Salat Fardhu	Tartil 1
	Do'a Iftitah	Tartil 2
	Surat al-Fatihah	Tartil 2
	Do'a Ruku'	Tartil 2
	Bacaan *I'tidal*	Tartil 3
	Do'a Sujud	Tartil 3
	Do'a di antara dua sujud	Tartil 4
	Do'a *Tasbihut*	Tartil 4

[191] Imam Syafi'i, M. Fahrudin Sholih, dan Masykur Idris, *At-Tartil Jilid 6,* (Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998), IV.
[192] Imam Syafi'i, M. Fahrudin Sholih, dan Masykur Idris, *Materi Hafalan,* (Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 2001), IV.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Do'a Qunut	Tartil 5
	Dzikir ba'da salat	Tartil 6
2	**Hafalan Do'a sehari-hari**	
	Do'a bahagia di dunia dan akhirat	Tartil 1
	Do'a kedua orang tua	Tartil 1
	Do'a senandung al-Qur'an	Tartil 1
	Do'a akan tidur	Tartil 2
	Do'a bangun tidur	Tartil 2
	Do;a keluar rumah	Tartil 2
	Do'a akan makan	Tartil 3
	Do'a sesudah makan	Tartil 3
	Do'a masuk WC/kamar mandi	Tartil 3
	Do'a keluar kamar mandi	Tartil 4
	Do'a mendengar adzan	Tartil 4
	Do'a petunjuk kebenaran	Tartil 5
	Do'a bepergian	Tartil 5
	Do'a anak sholeh	Tartil 6
	Do'a masuk masjid	Tartil 6
	Do'a keluar masjid	Tartil 6
	Do'a asmaul husna	*Marhalatul Ula*
	Do'a puasa ramadhan	*Marhalatul Ula*
	Do'a buka puasa	*Marhalatul Ula*
	Do'a *i'tikaf*	*Marhalatul Ula*
	Do'a salat tarawih	*Marhalatul Ula*
	Do'a ba'da salat tarawih	*Marhalatul Wustho*
	Do'a witir	*Marhalatul Wustho*
	Do'a idul fitri	*Marhalatul Wustho*
	Do'a idul adha	*Marhalatul Wustho*
3	**Hafalan Surat-Surat Pendek**	
	Surat an-Nas	Tartil 1
	Surat al-Falaq	Tartil 1
	Surat al-Ikhlas	Tartil 2
	Surat al-Lahab	Tartil 2
	Surat an-Nasr	Tartil 3
	Surat al-Kafirun	Tartil 3
	Surat al-Kautsar	Tartil 4
	Surat al-Maa'uun	Tartil 4
	Surat Quraisy	Tartil 5
	Surat al-Fiil	Tartil 5
	Surat al-Humazah	Tartil 6
	Surat Ashr	Tartil 6
	Surat at-Takatsur	Tartil 6
	Surat al-Qaari'ah	*Marhalatul Ula*
	Surat al-Aadiyaat	*Marhalatul Ula*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Ayat Kursi	*Marhalatul Ula*
	Surat al-Baqarah ayat (284-286)	*Marhalatul Ula*
	Surat az-Zalzalah	*Marhalatul Wustho*
	Surat al-Bayyinah	*Marhalatul Wustho*
	Surat al-Qadr	*Marhalatul Wustho*
	Surat al-Alaq	*Marhalatul Wustho*
	Surat at- Tiin	*Marhalah Akhir*
	Surat Alam Nasyrah	*Marhalah Akhir*
	Surat adh-Dhuhaa	*Marhalah Akhir*
	Surat al- Mu'minun ayat (1-6)	*Marhalah Akhir*
	Surat al-Luqman ayat (13-15)	*Marhalah Akhir*
	Surat al-Jumu'ah ayat (9-11)	*Marhalah Akhir*

b) Buku menulis huruf al-Qur'an jilid 1 dan 2

c) *Juz amma* yang berisi surat-surat yang ada pada al-Qur'an juz 30.

d) Buku belajar tajwid

e) Buku belajar *gharib*

Materi penunjang ini disampaikan semua, secara keseluruhan baik dikurangi atau ditambah dengan catatan tidak mengganggu jalannya materi inti.

e. Model Pembelajaran Metode At-Tartil

Secara garis besar pengajaran membaca al-Qur'an model at-Tartil dibagi 5 yaitu:[193]

1) Model 1: Kelas Klasikal atau Kelas Penuh

Kelas klasikal dilaksanakan apabila dalam satu ruangan semuanya sama dalam paketnya dan sama pula dalam materinya. Hanya ada klasifikasi kemampuan dengan prosentase (70%) dalam rasio kelas pada kelas ini adalah 1:1:20 atau 1:1:15.

[193] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-langkah pembelajaran kelas klasikal dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu: *Pertama*, guru menerangkan dengan sistem bimbingan secara klasikal, dari materi yang diprogramkan dan menterampilkan sampai dengan sempurna (*talqin* dan *ittiba'*). *Kedua*, bagi santri yang berkemampuan sedang dan cukup mendapatkan porsi waktu dan perhatian ekstra di halaman pengulangan. *Ketiga,* bagi siswa yang berkemampuan baik diberikan tugas tadarrus dan ditunjuk sebagai pemimpin saat *drill (urdah* klasikal*)*.

Adapun evaluasi tuntas pada materi dilakukan perkelompok atau perseorangan. Apabila dilakukan secara individu, maka semuanya diberi tugas menyimak, mengerjakan tugas di lembar santri atau kegiatan lainnya. Secara bergiliran guru memberikan evaluasi dinyatakan tuntas materinya dengan jumlah prosentase 70% dari kunci bisa baca dengan benar dan lancar. Dengan demikian pertemuan berikutnya dapat melanjutkan materi yang baru atau ketentuan materi baru maupun pengulangan melihat acuan RPP.

2) Model 2: Kelas Semi Klasikal[194]

Kelas semi klasikal dilaksanakan apabila jumlah santri dalam satu ruangan terdapat kesamaan paket, tetapi tidak sama materinya, rasio kelasnya yaitu 1:1:20. Misal, kelas 1-A jilid 1 halaman 12 ada 5 orang, kelas 1-B jilid 1 halaman 20 ada 4 orang, dan kelas 1-C jilid 1 halaman 34 ada 6 orang.

[194] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-langkah pembelajaran kelas semi klasikal yaitu; guru menerangkan dengan sistem bimbingan secara klasikal kepada materi yang paling tinggi (kelas 1-C) dan untuk kelas 1-A dan 1-B ikut memperhatikan (peserta non aktif). Selanjutnya memberikan tugas untuk menulis tersendiri atau guru dapat mengangkat guru kecil/menunjuk santri yang pintar untuk memimpin untuk melaksanakan sistem *tadarus*. Kemudian guru membacakan materi di kelas 1-B dan kelas 1-A ikut memperhatikan dan selanjutnya memberi tugas pada kelas 1- B dan seterusnya seperti no.1. Kegiatan terakhir guru membacakan materi di kelas 1-A yang paling rendah dan selanjutnya memberi tugas.

Adapun evaluasi tuntas materi pembelajaran kelas semi klasikal yaitu guru terlebih dahulu mengevaluasi ke kelas 1-C secara individu sampai tuntas. Dilanjutkan ke kelas 1-B dan kelas 1-A dan yang sudah/belum menerima privat diberi tugas lain (menghafal/penunjang) yang penting tidak mengganggu.

Catatan**:** Di masing-masing kelas diusahakan materinya tetap sama untuk menghindari adanya kelas baru.

3) Model 3: Kelas Kelompok[195]

Kelas kelompok dilaksanakan apabila jumlah santri dalam satu ruangan terdapat kesamaan dalam hal paketnya, rasio kelasnya adalah 1:1:20 atau 1:1:15. Contohnya, kelas I: jilid 1 halaman 13 dan 5 orang,

[195] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas II: jilid 2 halaman 10 dan 4 orang dan kelas III: jilid 3 halaman 5 dan 5 orang.

Adapun langkah-langkah pembelajaran pada kelas kelompok ini, pada prinsipnya sama dengan kelas semi klasikal, yang membedakan hanya pada cara pemberian materinya diawali dari kelas yang lebih rendah terlebih dahulu (kelas I) kemudian ke kelas yang lebih tinggi atau pada kelas yang perlu penanganan awal. Sedangkan evaluasi materi pada kelas kelompok sama seperti pada kelas klasikal.

4) Model 4: Kelas Privat[196]

Kelas privat dilaksanakan apabila jumlah santri dalam satu kelas masing-masing berbeda materi dan berbeda pula paketnya, rasio kelasnya dalah 1:6.

Langkah-langkah pembelajaran kelas privat dibagi menjadi dua tahapan, yaitu: *Pertama,* guru memberikan materi pelajaran secara privat (persantri). *Kedua,* santri yang belum mendapatkan giliran diberi tugas menulis pada LKS atau bentuk lain agar tidak mengganggu.

Adapun sistem evaluasi tuntas materi pada kelas privat dapat dilakukan pada putaran ke-2 dari porsi waktu yang tersedia dari masing-masing santri. Pembagian waktu dalam kegiatan ini, masing-masing santri 10 menit dan dilakukan dengan 2 kali tatap muka.

[196] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Model 5: Kelas Khusus[197]

Jumlah santri dalam satu kelas terdiri dari santri yang mempunyai kekhususan, misalnya: sangat lemah, hiperaktif, atau ada yang tidak mau bersuara.

Langkah Pembelajaran pada kelas khusus sama sebagaimana kelas privat yaitu masing-masing santri mendapatkan pelayanan sendiri dengan porsi waktu yang tersedia yaitu 20 menit tiap santri (setiap tatap muka). Begitu juga dengan sistem evaluasinya sama dengan kelas privat

Tahap-tahap yang telah dipaparkan di atas digunakan sebagai acuan pada proses belajar mengajar membaca al-Qur'an dengan model at-Tartil. Selebihnya guru diberikan kebebasan untuk dapat mengembangkan sendiri proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi di kelas.

f. Evaluasi Pembelajaran At-Tartil

1) Macam-Macam Evaluasi Dalam Metode At-Tartil[198]

a) Evaluasi Harian

Evaluasi harian yang dilaksanakan oleh ustaz-ustazah di kelasnya masing-masing melalui privat individu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas baca tiap-tiap santri dan menentukan materi yang diberikan di hari berikutnya.

b) Evaluasi Tingkatan/Naik Tingkat

Evaluasi yang dilaksanakan oleh kepala TPQ atau ustaz-ustazah yang ditunjuk dan mempunyai kompetensi yang memadai untuk

[197] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.
[198] Ibid., th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menilai, pada saat santri telah selesai melaksanakan proses dalam target tertentu, misalnya khataman jilid 1, khatam al-Qur'an 10 juz yang awal dan lain-lain.

Evaluasi paket ini dibagi menjadi beberapa bagian: *pertama,* untuk paket dasar ada 6 kali evaluasi yaitu; khatam jilid 1, khatam jilid 2, khatam jilid 3, khatam jilid 4, khatam jilid 5, untuk khatam jilid 6 *munaqasah* ole koordinator atau tim *munaqis* BMQ at-Tartil. *Kedua,* untuk paket marhalah ada 3 kali evaluasi, yaitu: khatam *marhalah ula* (juz 1-10), Khatam *marhalah wustho* (Juz 11-20), Khatam *marhalah akhir* (juz 21-30) *munaqasah* oleh koordinator dan tim *munaqis* BMQ at-Tartil.

2) Teknik Evaluasi Dalam Metode At-Tartil[199]

a) Evaluasi harian (program inti)

Evaluasi dilaksanakan oleh ustaz-ustazah masing-masing dengan rincian bidang penilaian sebagai berikut: *Pertama,* tajwid: *makharijul huruf, shifatul huruf, ahkamul huruf, ahkamul mad wal qashr*. *Kedua, fashahah* dan adab: *ahkamul waqaf wal ibtida'*, *mura'atul huruf wal* harakat, *mura'atul kalimat wal ayat*, *adabit tilawah*. *Ketiga,* fungsi dan tujuan: untuk mengetahui kualitas baca tiap-tiap santri dan menentukan materi pelajaran yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya, dalam tiap halaman. *Keempat,* standart penilaian: *Pertama*, diberi nilai صحيح / 100-90, jika tidak

[199] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pernah salah. *Kedua,* diberi nilai مقبول / 89-70, jika salah 1 s/d kali. *Ketiga*, diberi nilai ضعيف / 69-50, jika salah lebih dari 4 ke atas.

Keterangan: *Pertama,* Untuk paket dasar disesuaikan dengan materi hari itu yang diberikan. *Kedua,* Untuk mempermudah penilaian, kuncinya adalah santri harus bisa baca benar dan lancar.

b) Evaluasi harian (Program penunjang)[200]

Pertama, evaluasi dilaksanakan oleh ustaz-ustazah kelasnya masing-masing. *Kedua,* bidang penilaian terletak pada ketartilan (fasih, lancar dan benar hafalanya). *Ketiga,* fungsi dan tujuan: untuk menentukan materi pelajaran yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya. *Keempat,* standart penilaian: sebagaiman yang tercantum dalam buku 'tabel daftar nilai program penunjang' jika santri dalam satu kelas sudah banyak yang hafal 70% dengan ketentuan nilai angka sebagai berikut:

10 istimewa : seperti bacaan gurunya

9 memuaskan : tartil dan tidak terputus-putus

8 sangat baik : tartil, terputus,bisa membenarkan sendiri

7 baik : tartil, terputus, diingatkan guru dan benar

6 cukup : tartil, terputus, diingatkan 1-3x masih salah

5 Kurang : kurang tartil

4 kurang sekali : tidak tartil sama sekali

[200] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan: *Pertama,* untuk paket *marhalah*, materi teori *ulumut tajwid* dan *gharib musykilat* bisa dilakukan dengan proses tes tertulis dan hasil nilainya dimasukkan dalam kartu tabel daftar nilai program penunjang. *Kedua,* untuk materi *khot*/menulis dengan membubuhkan nilai pada buku tulis/LKS (jika ada).

c) Evaluasi tingkat (program inti)

Pertama, evaluasi dilaksanakan oleh kepala TPQ atau guru yang ditunjuk dan mempunyai kemampuan penilaian, untuk menilai. *Kedua,* bidang penilaian, meliputi: *makharijul* huruf, *shifatul* huruf, *ulumut tajwid* (teori) khusus paket *marhalah*, dan *ulumul gharib* (teori) khusus paket *marhalah*, serta akhlak (keaktifan dalam mengikuti penyajian). *Ketiga,* fungsi dan tujuan: untuk menentukan bahwa santri tersebut diperbolehkan naik jilid berikutnya untuk paket dasar, dan mengikuti *munaqasah* serta *khatmil Qur'an* untuk paket *marhalah*. *Keempat,* standart penilaian: nilai dengan angka bilangan asli dimasukkan dalam kolom nilai rapor yang telah disediakan.

d) Evaluasi tingkat (program penunjang)[201]

Pertama evaluasi dilaksanakan oleh ustaz-ustazah di kelasnya masing-masing. *Kedua* bidang penilaian, meliputi: bacaan salat, hafalan do'a sehari-hari, hafalan surat, *khot*/menulis, menyanyi (bila diperlukan), *asmaul husna* (khusus paket *marhalah*) dan sebagainya.

[201] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur'an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an ...,* th.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketiga, fungsi dan tujuan: untuk mengetahui kualitas semua materi penunjang yang telah diberikan oleh ustaz-ustazahnya dan penugasanya. *Keempat,* standart penilaian: dinilai dengan angka-angka nilai yang sudah pernah diuji harian oleh guru kelasnya, jadi kita tinggal menjumlah dan membaginya untuk menjadikan nilai rata-rata dan dimasukkan ke dalam kolom nilai rapor yang telah tersedia.[202]

Keterangan: *Pertama,* untuk menilai *khot*/menulis minta keterangan ke wali kelasnya atau membuat tes tertulis dengan kriteria penilaian seperti yang sudah ada. *Kedua,* untuk nilai menyanyi minta keterangan ke guru kelas/wali kelas.

g. Alokasi Waktu Pembelajaran Jilid 1

Rasio satu kelas pada jilid satu yakni satu guru dengan maksimal 15 santri, waktu 90 menit dibagi 2 kegiatan, alokasi waktu mengajar dijelaskan pada tabel di bawah ini:[203]

Tabel 2.5 Alokasi Waktu Pembelajaran Jilid 1

WAKTU	MATERI	TEKNIK	KET.
Program inti 60 menit			
10’	Do’a pembuka (*mujahadah al-asma’ul husna*)	klasikal	lagu at-Tartil
20’	Pokok bahasan - Pemaparan materi (*talqin* & *ittiba’*) 10 menit - *Urdah* klasikal dengan peraga at-Tartil 10 menit	*drill* terpimpin & Klasikal	lagu at-Tartil
30’	Evaluasi	individu	-

[202] Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan Al-Qur’an (FKK-TPQ), *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur’an ...,* th.
[203] Rancangan Program Pengajaran dan Abensi santri, Koordinator Pusat Belajar Membaca al-Qur’an, Sidoarjo-Jawa Timur.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Program inti 60 menit			
15’	- Pemaparan materi - *Urdah* klasikal/*drill* terpimpin dengan buku pegangan santri BMQ at-Tartil	*drill* terpimpin & Klasikal	lagu at-Tartil
10’	Evaluasi	individu	lagu at-tartil
5’	Do’a penutup (rukun *qauli* salat, surat al-Ashr dan do’a senandung al-Qur’an)	klasikal	-

h. Pembinaan Guru Pengajar Al-Qur’an

Agar tujuan dalam proses belajar mengajar BTQ dapat tercapai, maka perlu adanya seorang guru yang benar-benar berkualitas. Untuk itu para pencetus metode at-Tartil membentuk suatu tim pembinaan yang terarah dan terprogram yang dikenal dengan istilah “Pembinaan Kualitas Guru Pengajar al-Qur’an” (PPGQ) yang mempunyai tujuan: meningkatkan kualitas para ustaz-ustazah sehingga dapat menjadi guru pengajar al-Qur’an yang benar-benar dan mempunyai dedikasi yang tinggi, dapat meningkatkan kualitas kelembagaan, menambah ilmu pengetahuan pendidikan al-Qur’an yang lebih luas, memudahkan koordinasi dan informasi serta menjalin ukhuwah antar ustaz-ustazah sehingga dapat lebih memantapkan program dan gerakan kita selaku umat Islam yang Nahdliyin.[204]

[204] *Buku Panduan dan Pedoman Pengelolaan Taman Pendidikan Al-Qur’an*, Lembaga Pendidikan Ma’arif NU Cabang Sidoarjo, 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun calon pengajar harus memenuhi syarat sebagai berikut: harus dengan niat yang tulus karena Allah, berkemauan tinggi, berakhlak mulia, lulus *munaqasah*, membekali dari ilmu mengajar.[205]

i. Keuggulan Metode At-Tartil

Pertama, metode at-Tartil terbilang lebih cepat, karena pada sistem at-Tartil tidak membutuhkan waktu lama untuk naik ke jilid selanjutnya. Alokasi waktu yang dibutuhkan metode at-Tartil dari jilid satu ke jilid berikutnya hanya membutuhkan waktu dua bulan dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.

Kedua, santri lebih aktif, karena pada sistem at-Tartil dalam satu kali proses pembelajaran terdapat teknik *talqin*, *ittiba'*, *urdah* klasikal dan *urdah* individu. Berbeda dengan metode sebelumnya di mana santri hanya meniru dan mengikuti bacaan ustaz-ustazahnya.

Ketiga, lebih variatif, karena pada metode ini tidak hanya satu jilid saja namun ada 6 jilid dan adanya hafalan penunjang yang terprogram menjadi keunggulan tersendiri pada metode ini.

Keempat, ilmu tajwid diutamakan, artinya metode at-Tartil ini memiliki target dalam 2 bulan santri sudah bisa menguasai tajwid dan *gharib musykilat*, berbeda dengan metode sebelumnya yang kurang menekankan pada ilmu tajwidnya.

Kelima, materi tersusun sistematis; pada metode ini penyusunan materi sangat terperinci dan sistematis. Semua berawal dari bacaan yang

[205] *Buku Panduan dan Pedoman Pengelolaan Taman Pendidikan Al-Qur'an*, Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Cabang Sidoarjo, 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mudah dipahami baru meningkat pada bacaan yang lumayan sulit dipahami. Semuanya disusun secara bertahap, jadi santri yang membaca tidak akan kesulitan menerima materi.

Keenam buku at-Tartil mudah didapatkan, berbeda dengan metode sebelumnya yang mempersulit buku panduan dengan membatasi peredaran buku hanya untuk kalangannya sendiri. Walaupun buku-buku terbitan at-Tartil ini mudah didapatkan namun tetap ada kualifikasi pendidik yang dapat dan diperbolehkan untuk mengajar metode ini, yakni guru yang telah memiliki syahadah/ijazah at-Tartil.

H. Pengembangan Multimedia Pembelajaran al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil

Pengembangan multimedia untuk keperluan pendidikan tidaklah semudah untuk program permainan dan hiburan. Program multimedia untuk keperluan pendidikan memerlukan desain khusus yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Usaha untuk mengembangkan program multimedia ini ditujukan agar produk yang diciptakan sesuai dengan prinsip dan standar pendidikan yang diperlukan. Dalam pengembangan program multimedia pendidikan memiliki syarat yang perlu ditekankan di antaranya; mudah digunakan, memenuhi keperluan mengembangkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, kreativitas, menyediakan kemudahan interaktif serta memungkinkan adanya umpan balik.[206]

[206] Munir, *Multimedia ...,* 21-22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menekankan syarat di atas menjadikan pengemasan penyajian, dan pembuatan media pembelajaran lebih menarik dan dapat memuat beberapa unsur media di antaranya; unsur teks, suara, video, dan animasi serta terhubung dengan dua akses yang disebut sebagai multimedia interaktif.

Beberapa tahun terakhir, pada umumnya multimedia pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan komputer. Namun dengan komputer pengguna dibatasi tempat karena harus berhadapan dengan komputer yang tidak fleksibel untuk berpindah tempat, maka inovasi dalam pembelajaran beralih pada pemanfaatan telepon genggam/*smartphone* sebagai multimedia interaktif yang bentuknya kecil mudah dibawa sehingga pengguna dapat mengakses kapanpun dan dimanapun berada.

Terlebih lagi *smartphone* bukan lagi kebutuhan sekunder melainkan kebutuhan primer di kalangan masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk *smartphone* dijual dengan harga terjangkau. Dengan segala kelebihan yang dimiliki *smartphone*, penggunaan *smartphone* juga memudahkan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas. Dengan ini peneliti mengembangan multimedia interaktif pada *smartphone* yang berbasis android dalam pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil.

Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ini berbentuk aplikasi yang diakses secara *online* (memerlukan jaringan internet), karena aplikasi ini terhubung antara akses guru dan siswa dalam penilaian dan murāja'ah, sehingga membutuhkan jaringan dalam penggunaannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembuatan multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini menggunakan *software/*perangkat lunak 3 *software* aplikasi di antaranya; android *studio* dibantu dengan *software visual studio code* (*software* editor untuk *web server*) dan *xampp* (*software* editor untuk pengaturan *database*). Sedangkan bahasa pemograman yang dipakai untuk at-Tartil yaitu; (1) *java*, (2) *Php 7.0*, (3) *database MySql*. Desain pembuatan *interface* (tampilan) dan untuk pengolah gambar huruf pada aplikasi android dibuat menggunakan aplikasi *photoshop*, pengeditan dan perekaman audio menggunakan *Adobe Audition* dalam *Adobe Master Colection CS6*. *Smartphone* android yang dapat diinstal multimedia interaktif berbasis aplikasi android yang dikembangkan minimal versi android 4.4 (KitKat) ke atas.

Manfaat multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah:

1. Mempermudah guru dalam hal mengontrol murāja'ah siswa ketika di rumah.
2. Penilaian yang diinput melalui aplikasi android dapat menumbuhkan perhatian orang tua akan perkembangan belajar siswa sehingga komunikasi antara guru dengan orang tua terjalin dengan baik. Selain itu dapat mengatasi permasalahan seringnya siswa lupa membawa buku prestasi
3. Materi at-Tartil jilid 1 mudah dipahami dengan tampilan yang menarik dan disertai suara sehingga siswa dapat mengulang-mengulang kembali materi sesuai yang diinginkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Mudah dibawa dan dibuka di manapun ketika bepergian. Sehingga anak masih tetap dapat menyelesaikan tugas murāja'ahnya walaupun tidak berada di rumah.
5. Sebagai media pendukung/pelengkap di luar kegiatan belajar di sekolah.

Kelebihan lain juga di tunjukkan dalam beberapa aspek di antaranya:

1. Aspek sosial, ketika pembelajaran dilaksanakan secara langsung peserta didik secara bersamaan dan kompak melihat, mendengar dan menirukan materi yang dijelaskan oleh guru. Kemudian ketika menemukan peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar al-Qur'an maka guru meminta peserta didik yang hasil belajarnya baik membantu teman yang masih kesulitan.
2. Aspek psikologi, peserta didik termotivasi untuk mengulang/latihan kembali pembelajaran al-Qur'an melalui aplikasi ketika dirumah tanpa adanya paksaan dan mendapatkan dukungan penuh dari orang tua.
3. Aspek moral, peserta didik dengan jujur dan penuh tanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru melalui aplikasi android.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian pengembangan (*research and development*).[207] R&D merupakan tahapan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau bisa juga menyempurnakan produk yang telah ada serta dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan pun tidak selalu berbentuk benda dan perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolah data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dll.[208]

Ada 3 hal yang harus dipahami terlebih dahulu dalam penerapan penelitian R&D, di antaranya: *pertama,* tujuan akhir R&D adalah dihasilkan suatu produk tertentu yang dianggap andal, karena telah melewati pengkajian terus-menerus. *Kedua,* produk yang dihasilkan adalah produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan, oleh sebab itu sebelum dihasilkan produk awal terlebih dahulu dilakukan survei pendahuluan, baik survey lapangan maupun survey kepustakaan. *Ketiga,* proses pengembangan produk dari mulai pengembangan produk awal sampai produk jadi yang sudah divalidasi,

[207] Sugiyono, *Metode Penelitan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 297.
[208] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 164.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan secara ilmiah dengan menganalisis data secara empiris.[209]Dengan demikian, tujuan penelitian pendidikan semacam ini bukan hanya sebatas mengembangkan produk, akan tetapi juga dapat menemukan pengetahuan melalui penelitian dasar (*throung basic research*), atau juga menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik tentang masalah-masalah praktis melalui penelitian terapan (*through applaid research*).[210]

Penelitian dan pengembangan (R&D) dipandang cocok untuk digunakan, karena tujuan penelitian ini bukan hanya sekedar untuk menemukan model pembelajaran baru, melainkan juga berupaya mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang menerapkan sistem murāja'ah dan penilaian dalam bentuk aplikasi android secara *online* sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja dengan tampilan dan bentuk yang menarik sesuai dengan minat siswa. Keistimewaan yang diunggulkan, yakni dengan adanya keterkaitan/terhubung antara *software* yang dimiliki oleh guru dengan siswa. Guru dapat melakukan evaluasi serta kontrol pembelajaran siswa ketika di rumah melalui aplikasi android yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini berangkat dari fenomena yang ada di lapangan, yang kemudian produk ini dalam upaya untuk menjawab pertanyaan dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan di lapangan atau masyarakat.

---

[209] Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan; Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Kencana, 2013), 130.
[210] Nusa Putra, *Research & Development* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang peneliti gunakan, yakni mengacu pada teori Borg and Gall. Terdapat sepuluh langkah pelaksanaan yang harus ditempuh dalam penelitan dan pengembangan Borg and Gall. Namun, pengembang melakukan pemodifikasian sesuai dengan kebutuhan pengembangan model pendidikan.

Adapun pemodifikasian dari sepuluh langkah model pengembangan dengan dasar prosedur pengembangan Borg & Gall adalah sebagai berikut:[211]

1. Tahap Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Tahap perencanaan
3. Tahap pengembangan format produk awal
4. Tahap uji coba awal oleh validasi ahli
5. Tahap revisi produk
6. Tahap uji coba lapangan
7. Tahap revisi produk
8. Tahap uji lapangan
9. Tahap revisi produk akhir
10. Tahap diseminasi dan implementasi

Berikut representasi langkah-langkah pengembangan yang telah dimodifikasi dengan dasar prosedur pengembangan Borg & Gall.

[211] Walter R. Borg & Meredith Damien Gall, *Educational Research: An Introduction* (New York: Longman Inc., 2003), 271.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Modifikasi Teori Borg & Gall

Dibawah ini dijelaskan secara rinci tiap langkah dari tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di sidoarjo, rincian tahapanya adalah sebagai berikut:

1. **Penelitian dan Pengumpulan Data Informasi Awal**

   Langkah pertama adalah melakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal dari berbagai sumber. Penelitian dilakukan untuk menemukan sebuah potensi atau sebuah permasalahan, karena pada dasarnya semua penelitian berangkat dari potensi atau masalah yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diajukan. Potensi atau masalah adalah sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.[212] Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi.[213]

Permasalahan yang ditemukan yakni keresahan akan minimnya kesadaran dan perhatian orang tua akan pentingnya anak menguasai kemampuan membaca al-Quran sejak dini, proses pembelajaran al-Qur'an masih konvensional, siswa malas untuk melakukan murāja'ah, belum ada media pembelajaran yang inovatif yang memanfaatkan teknologi digital yang sangat di gemari anak-anak. Berdasarkan kegelisahan akademik di atas maka peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

Setelah masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi didapatkan dari berbagai sumber, untuk mengetahui kebutuhan peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Informasi yang dibutuhkan antara lain:

a. Pemilihan Metode Pembelajaran al-Qur'an

Metode yang dipilih oleh peneliti dalam *research and development* ini adalah pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil. Pemilihan metode ini didasari oleh beberapa hal diantaranya:

1) Metode at-Tartil memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode yang lain. (keunggulan metode at-tartil sudah di

[212] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D ...,* 298.
[213] Ibid., 299.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

paparkan pada bab II sub bab bagian i tentang keunggulan metode at-Tartil).

2) Para pencetus at-Tartil memiliki sanad yang jelas keilmuannya di antaranya:
   a) Imam Syafi'i sanad keilmuannya dari Nyai Azmi Pondok al-Qur'an Tanggulangin.
   b) M. Fahrudin Sholih sanad keilmuannya dari Kyai Arwani Amin Said Kudus.
   c) Maskur Idris sanad keilmuannya dari Kyai. Bashori Alwi Malang.

   Sedangkan metode at-Tartil sendiri memakai sanad dari M. Fahrudin Sholih yang sanadnya sambung pada Kyai Arwani Amin Said Kudus dan Imam syafi'i merupakan pimpinan yang mengelola manajemen metode at-Tartil.[214]
3) Metode at-Tartil merupakan metode yang banyak diterapkan baik di sekolah maupun di TPQ daerah Sidoarjo.
4) Metode at-Tartil memiliki sifat luwes dan terbuka, artinya mau menerima segala pengembangan yang sifatnya membangun, baik dari sisi pengajaran maupun media pembelajarannya.

b. Pemilihan Materi

Materi yang dipilih pada penelitian dan pengembangan ini adalah pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil jilid 1 dengan

[214] Sukarno, "Wawancara", Pembina TPQ di Sidoarjo, 01 Februari 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jumlah halaman sebanyak 36 lembar. Pemilihan materi ini didasari oleh alasan-alasan sebagai berikut:

1) Jilid 1 merupakan materi pengenalan bacaan huruf yang paling dasar/awal yang harus dikuasai siswa, dengan penguasaan yang kuat terhadap materi pengenalan huruf, maka siswa tidak akan kesulitan untuk melanjutkan materi pada jilid-jilid selanjutnya.
2) Santri/siswa yang berada di jilid 1 ini rata rata usia mereka masih anak-anak yang baru lulus dari Taman Pendidikan Kanak-Kanak sehingga dibutuhkan media pembelajaran al-Qur'an yang menarik agar dapat lebih memotivasi siswa untuk giat belajar dan murāja'ah.
3) Santri/siswa yang berada di jilid 1 ini masih membutuhkan banyak perhatian baik dari orang tua maupun kontrol dari guru.

c. Pemilihan Sekolah

Sekolah yang dipilih untuk tempat penelitian dan pengembangan ini adalah sekolah MI Nahdlatul Ulama 1 Waru dan MI Al-Mansur Pertapan Maduretno. Alasan yang mendasari pemilihan sekolah ini adalah:

1) Kedua sekolah tersebut menggunakan metode at-Tartil dalam pembelajaran BTQ di sekolah.
2) Kedua sekolah di atas telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan serta dapat menerapkan/melakukan uji coba produk multimedia pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android pada pembelajaran BTQ.

3) Sekolah ini adalah sekoah yang penuh dengan prestasi, dari segi fasilitas juga memadai (tersedianya *wifi*) sehingga cocok di gunakan untuk penelitian dan pengembangan berbasis aplikasi android yang bersifat *online*. Selain itu setiap guru dan siswa sudah memiliki *smartphone* android sehingga pembelajaran dengan aplikasi yang dikembangkan dapat dilaksanakan dengan baik.

d. Analisis Kebutuhan

Setelah berbagai penentuan dan pemilihan di atas peneliti melakukan observasi terhadap sekolah dan wawancara dengan guru BTQ di sekolah untuk menanyakan bagaimana sistem dan proses pembelajaran BTQ serta apa saja kendala yang menyebabkan siswa lambat untuk memahami materi, apakah permasalahan yang di hadapi sama dengan permasalahan yang di temukan oleh peneliti kemudian kebutuhan apa yang sekiranya tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan pencetus metode at-Tartil secara langsung menanyakan hal-hal yang masih di butuhkan untuk menambah kualitas dari metode at-Tartil terutama dalam hal mengembangkan sebuah media inovatif yang berbasis andorid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Perencanaan

Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan pengembangan ini, yaitu mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, bahan materi, bahan grafis serta rekaman audio bacaan huruf yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, menemukan dan bekerja sama dengan developer multimedia yang berbasis aplikasi android, menyiapkan rancangan desain model alur berpikir isi program, konsep serta gambaran multimedia pembelajaran, sampai dengan menyiapkan bahan-bahan sebagai validasi dan evaluasi dalam multimedia yang dikembangkan.

Untuk mendesain model alur berpikir isi program aplikasi, peneliti menggunakan model *flow chart. Flow chart* atau bagan alur adalah suatu bagan yang berisi grafis yang menunjukkan arah aliran kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses eksekusi. Tujuannya adalah agar alur dan jalur proses pengerjaan dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti.[215]

Setelah mendesain model alur berpikir isi program aplikasi peneliti memberikan penjelasan lebih detail /lengkap dari setiap alur yang terdapat pada *flow chart* dengan penulisan *storyboard*. Fungsi *storyboard* di sini adalah:

a. Sebagai media untuk memberikan penjelasan secara lebih lengkap terhadap apa yang ada pada setiap alur di dalam *flow chart*.

[215] Deni Dermawan, *Inovasi Pendidikan; Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 67-68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sebagai pedoman bagi progammer dan animator dalam merealisasikan rencana program ke dalam bentuk bahasa program dan animasi.

c. Sebagai pedoman bagi pengisi suara (*narrator*) dan teknisi rekaman dalam merekam suara untuk kebutuhan naskah.

d. Sebagai dokumen tertulis, apabila ada pihak yang menginginkan data tertulis (naskah) dari program yang sudah dibuat, maka dapat menggunakan *storyboard*.

e. Sebagai bahan dalam pembuatan manual book. Setiap program yang telah dibuat, sebaiknya dibuatkan manual book yang berfungsi sebagai buku petunjuk penggunaan dan isi program, dalam membuat manual *book* merujuk pada *storyboard* yang ada. Hal ini juga diperlukan apabila program akan dibuat hak paten yang mempersyaratkan *storyboard* dan manual book.[216]

3. Pengembangan Format Produk Awal

a. Tampilan Awal Aplikasi

Sebagai pembuka tampilan awal pada multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android menampilkan gambar dengan gambar anak laki-laki dan perempuan sedang belajar al-Qur'an.

b. Judul Aplikasi

Pada awal tampilan aplikasi, akan tampil judul "at-Tartil Belajar al-Qur'an".

[216] Deni Dermawan, *Inovasi Pendidikan ...,* 78-79.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Jenis Akses pada Aplikasi

Multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini memiliki hak 3 akses pengguna:

1) Akses Admin

Akses admin berfungsi untuk mengontrol, mengedit, menghapus, materi pembelajaran at-Tartil mulai dari halaman 1 sampai 36. Selain itu admin dapat menambahkan biodata akses guru sehingga guru terdata dan dapat menggunakan aplikasi dengan log in pada akses guru yang telah disediakan.

2) Akses Guru

Setelah data guru terdaftarkan pada akses admin, maka guru dapat log in dan dapat menggunakan serta mengoperasikan aplikasi belajar at-Tartil pada pembelajaran. Akses guru berfungsi untuk menginput data siswa yang dibimbing, memberikan nilai pada siswa yang telah diinput/didata melalui aplikasi serta dapat memberikan tugas murāja'ah kepada siswa dan guru dapat mengontrol murāja'ah siswa ketika dirumah/diluar kelas melalui aplikasi tersebut.

3) Akses Siswa

Setelah data siswa terinput melalui akses guru, maka siswa dapat log in dan dapat memanfaatkan aplikasi android tersebut sebagai media belajar al-Qur'an. Pada akses ini siswa serta orang tua dapat menerima atau melihat hasil belajarnya ketika di sekolah, kemudian siswa dapat belajar melalui aplikasi android tersebut dengan fasilitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

huruf yang ditampilkan secara digital serta audio yang dapat di putar sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dimanapun ia berada. Selain itu siswa juga dapat menyelesaikan tugas murāja'ahnya melalui aplikasi dan dapat melaporkan kegiatan murāja'ah siswa kepada guru melalui tombol laporan yang telah di sediakan.

d. Menu Utama Aplikasi

Menu utama dalam multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini diantaranya:

1) Menu akses admin ada tiga yaitu: menu materi pembelajaran, menu guru dan menu keluar.
2) Menu akses guru ada 5 yaitu: menu materi pembelajaran, menu siswa, menu input nilai dan soal murāja'ah, menu tentang aplikasi dan menu keluar.
3) Menu akses siswa ada ada 5 yaitu: menu *dashboard*, menu materi pembelajaran, menu tugas murāja'ah, menu tentang aplikasi dan menu keluar.

e. Materi Pembelajaran

Materi pada aplikasi disajikan terpisah pada setiap halaman, materi pada halaman 1 misalnya; materi tersebut ditampilkan satu persatu tiap rangkaian huruf. Materi pembelajaran dilengkapi dengan audio/suara bacaan huruf yang sesuai dengan tulisan huruf yang ditampilkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Uji Coba Awal oleh Validasi Ahli

Setelah produk awal dari pengembangan multimedia berbasis aplikasi android sudah jadi, maka diadakan uji coba awal oleh validasi ahli. Kelayakan sebuah produk multimedia perlu dilakukan validasi oleh para ahlinya, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran PAI. Pada tahap validasi dari beberapa ahli diharapkan aplikasi pembelajaran al-Qur'an yang dikembangkan memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran. Uji validitas ini tidak hanya sekali namun beberapa kali sampai validator menyatakan layak digunakan tanpa revisi.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila aplikasi pembelajaran al-Qur'an yang dikembangkan masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil instrument validasi dari para ahli. Berbagai saran, kritik dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis itulah peneliti mulai merevisi produk media yang dikembangkan.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah revisi produk selesai dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk ke lapangan. Uji coba ini dilakukan pada kelompok terbatas. Pada penelitian ini produk di uji cobakan kepada guru BTQ dan siswa-siswi MI Al-Mansur Pertapan Maduretno sebanyak 6 siswa yang berada pada jilid 1. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kemudahan akses, kualitas produk, kelemahan dan kekurangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

produk yang dikembangkan melalui hasil lembar tanggapan atau angket yang telah dibagikan kepada siswa.

7. Revisi Produk

Peneliti merevisi/melakukan perbaikan terhadap aplikasi android, sesuai dengan kekurangan-kekurangan dan kesalahan-kesalahan setelah uji coba produk awal kepada kelompok terbatas, masukan dan saran dari pengguna atau kelompok terbatas terhadap kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada produk tersebut.

8. Uji Lapangan

Setelah revisi produk pada uji coba terbatas dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada kelompok lebih besar dari pada uji coba lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada 2 guru dan siswa-siswi MINU Waru 1 Sidoarjo sebanyak 25 siswa yang berada pada jilid 1. Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan dan kritikan maupun saran melalui angket yang dibagikan kepada responden sehingga produk yang dikembangankan benar-benar layak untuk di gunakan.

Sebelum dilakukannya uji lapangan ini peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkannya produk aplikasi berbasis android pada pembelajaran BTQ. Kemudian setelah produk diujikan peneliti memperoleh data kuantitatif dari *postest* atau tes belajar siswa. Data kuantitatif tersebut akan dianalisis untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengetahui efektifitas dari pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo.

9. Revisi Produk

Peneliti merevisi aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android, sesuai dengan kekurangan-kekurangan dan kesalahan-kesalahan setelah uji coba kelompok besar.

10. Diseminasi dan Implementasi

Mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk kepada khalayak umum secara meluas bagi lembaga pendidikan yang menggunakan metode at-Tartil dalam pembelajaran al-Qur'an.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Selain itu kelayakan juga dilakukan untuk evaluasi awal terhadap produk yang dihasilkan. Hasil dari uji kelayakan ini akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi atau memperbaiki produk agar memiliki kualitas yang cukup. hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu: desain uji coba, subjek uji coba, jenis data.

1. Desain Uji Coba

Desain uji kelayakan yang dilakukan pada penelitian ini direncanakan dari uji perorangan sampai uji lapangan pada kelompok besar.

Pertama, pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta angket kepada validasi ahli untuk menilai kelayakan dari produk pengembangan serta memberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kritik juga saran perbaikan. Selain menilai kelayakan, validasi ahli juga menyatakan praktis tidaknya aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

Kedua, pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan pada kelompok terbatas atau kelompok kecil. Pada penelitian ini produk di uji cobakan kepada guru BTQ dan siswa-siswi sebanyak 6 siswa yang berada pada jilid 1. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kemudahan akses, kualitas produk, kelemahan dan kekurangan serta memperoleh tanggapan, kritikan maupun saran terhadap aplikasi yang dikembangkan, melalui instrumen hasil lembar tanggapan atau angket yang telah dibagikan kepada siswa dan guru.

Ketiga, uji lapangan ini dilakukan pada kelompok lebih besar dari pada uji coba lapangan. Uji lapangan dilakukan pada 2 guru dan siswa-siswi sebanyak 25 siswa yang berada pada jilid 1. Pada tahapan ini yang menjadi fokus adalah mencari temukan keunggulan dalam hal efektifitas hasil belajar siswa melalui data *pretest* dan *posttest,* dan untuk memperoleh tanggapan serta kritikan maupun saran melalui angket yang dibagikan kepada responden sehingga produk yang dikembangankan benar-benar layak untuk di gunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Desain uji coba dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 3.2 Desain Uji Coba Penelitian dan Pengembangan

Keterangan *reviewer:*

- Ahli materi : untuk menilai kesesuain materi baik dari segi tulisan maupun bacaan dengan metode at-Tartil serta kesesuaian konsep aplikasi android terhadap tujuan pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-tartil.
- Ahli media : untuk menilai tampilan aspek media, aksebilitas/ kemudahan penggunaan multimedia, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa
- Ahli PAI : untuk menilai kesesuaian teori pendukung dan semua unsur pembelajaran baik dari media pembelajaran yang digunakan, interaksi antara siswa, guru dan orang tua serta evaluasi dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

- Guru dan siswa pada kelompok kecil : untuk untuk mengetahui kemudahan akses, kualitas produk, kelemahan dan kekurangan pada aplikasi yang dikembangkan.
- Guru dan siswa pada kelompok besar : untuk mencari temukan keunggulan dalam hal efektifitas hasil belajar siswa melalui data *pretest* dan *posttest,* dan untuk memperoleh tanggapan serta kritikan maupun saran terhadap aplikasi yang dikembangkan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek penilaian validasi pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo adalah ahli isi/materi, ahli media dan ahli pembelajaran PAI. Sedangkan sasaran subyek uji coba penggunaan adalah guru dan siswa-siswi jilid 1 at-Tartil di MINU Waru 1 dan MI Al-Mansur Pertapan Maduretno Sidoarjo.

a) Tahap Kajian Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan pencetus/pembuat/penggagas ide dan pembimbing langsung metode at-Tartil, yakni H. Imam Syafi'i, S.Pd.I, MM.

b) Tahap Kajian Ahli Media

Ahli media yang dimaksudkan dalam penelitian adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran/bidang IT dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan dosen di perguruan tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan S-2 Jurusan Teknik Informatika. Lulusan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya, yang sekarang mengajar di dua perguruan tinggi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura, dan Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto. Ahli media dimaksudkan bernama Laili Cahyani, S.Kom., M. Kom.

c) Tahap Kajian Ahli Pembelajaran PAI

Ahli pembelajaran PAI yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan dosen Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi yang bergelar doktor, yakni Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag. dosen S-1, S-2, dan S-3 di Universitas Islam Negeri Surabaya.

Setelah yang dikembangkan selesai di validasi dan direvisi sesuai masukan para ahli, tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan dan uji lapangan. Dalam hal ini subyek uji coba lapangan dilakukan pada kelompok terbatas, yakni

a) Subjek Uji Coba lapangan adalah guru BTQ dan siswa-siswi MI Al-Mansur Pertapan Maduretno sebanyak 6 siswa yang berada pada jilid 1.
b) Subjek Uji lapangan adalah 2 guru dan siswa-siswi MINU Waru 1 Sidoarjo sebanyak 25 siswa yang berada pada jilid 1.

D. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kualitatif dan kuantitatif, sedangkan teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan kondisi yang alami (*natural setting*), sumber data primer

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observasion*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.[217] Sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa serta hasil angket yang diberikan kepada para validasi ahli, guru dan siswa melalui angket respon yang telah diberikan oleh peneliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, di antaranya:

1. Observasi (Pengamatan)

   Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis mengenai fenomena-fenomena yang teliti.[218] Dalam hal ini peneliti diharuskan mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.[219] Metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku siswa (subyek penelitian) seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu. Ketika melakukan pengamatan, peneliti terlibat secara pasif. Artinya peneliti tidak terlibat dalam kegiatan-kegiatan siswa dan tidak berinteraksi dengan mereka secara langsung, peneliti hanya mengamati interaksi sosial yang mereka ciptakan, baik dengan sesama siswa maupun dengan pihak

[217] Sugiyono, *Metode Penelitan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* ..., 308.
[218] Sutrisno Hadi, *Metode Reasearch* (Jakarta: Bina Aksara, 1995), 64.
[219] M. Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: ar-Ruzz Media, 2012) 165.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi di 4 tempat diantaranya: MINU Waru 1, MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, MI Darussalam Sidodadi dan TPQ Darul Hikmah Sidodadi.

2. Interview/Wawancara

Cara pengumpulan data yang menghasilkan keterangan-keterangan lisan melalui berkomunikasi dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada si peneliti, di antaranya; guru al-Qur'an di sekolah maupun di TPQ, pencetus metode at-Tartil, pakar IT, siswa maupun orang tua siswa.

Terdapat dua macam pedoman dalam wawancara, diantaranya:

a) Pedoman wawancara tidak terstuktur

Yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Tentu saja kreativitas pewawancara sangat diperlukan, bahkan jenis wawancara ini lebih banyak menggali/mendapatkan informasi, tergantung dari pewawancara karena dialah pengemudi jawaban respon.

b) Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara rapi dan terperinci sehingga menyerupai *check list.*[220]

Pedoman wawancara yang banyak digunakan adalah bentuk *semi structured* yakni bentuk dari dua perpaduan pedoman di atas. Dalam hal ini mula-mula peneliti menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam untuk memperoleh

[220] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 270.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain sebagainya. Adapun dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang berkaitan tentang multimedia, aplikasi android, pembelajaran al-Qur,an dan metode at-Tartil.

4. Kuesioner/Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawaban atau respon sesuai dengan persepsinya.[221] Dengan angket tersebut peneliti memperoleh informasi tentang tanggapan dan saran obyek uji coba. Responden di antaranya pakar dan praktisi, guru dan murid.

Adapun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

a) Angket tanggapan ahli isi atau materi pembelajaran al-Qur'an at-Tartil pada aplikasi android
b) Angket tanggapan ahli media
c) Angket tanggapan ahli pembelajaran PAI

[221] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* ..., 82.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Angket tanggapan/respon siswa dan guru setelah melalui uji coba lapangan maupun uji lapangan

Dalam penelitian ini jenis kuesioner yang akan digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawaban sehingga tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda tertentu pada kolom jawaban yang disediakan.

5. Tes

Tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam tahap ini adalah *pretest* dan *posttest*, yakni tes yang dilakukan peneliti sebelum dan setelah diuji lapangan/diterapkannya produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android pada siswa-siswi jilid 1 di MINU Waru 1 Sidoarjo. *Pretest* dilakukan untuk memperoleh data informasi mengenai kemampuan pemahaman dan penguasaan awal siswa terhadap materi sebelum diterapkanya aplikasi pembelajaran al-Qur'an, sedangkan *posttest* digunakan untuk memperoleh data informasi mengenai kemampuan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi setelah pembelajaran dilakukan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penelaah dan penyusun semua transkip wawancara, catatan lapangan, data material-material penelitian yang lain secara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sistematis[222] teknik analisis data dari data yang terkumpul ini, dilakukan melalui dua cara: *pertama*, data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif/kualitatif. *Kedua*, data angket dari validasi ahli, uji coba lapangan dan uji lapangan serta keefektifitasan pembelajaran dianalisis secara kuantitatif.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data secara kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan seluruh data hasil pengamatan dan wawancara yang berupa catatan lapangan, wawancara dan diskusi.
2. Reduksi data dan penyajian data, yakni melakukan analisis guna memilih data yang relevan dan bermakna. Mengklasifikasikan data sesuai dengan kategorinya; untuk kategori pertama terkait dengan gambaran umum setting penelitian, pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil yang ada di Sidoarjo, pengembangan dan penyempurnaan model/produk, dan kategori yang kedua berkenaan dengan efektifitas.
3. Melakukan analisis pada masing-masing kategori, pertama analisis dilakukan untuk menemukan permaslaahan, potensi dan analisis kebutuhan guna untuk mendukung bagi pengembangan dan penyempurnaan produk, untuk kategori kedua analisis berkenaan dengan efektifitas dalam menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis andorid di Sidoarjo.

[222] Bogdan dan Biklen, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Metodhe Third Edition* (Boston: Allyn and Bacon, Inc 1998), 157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Pembuatan simpulan akhir, terkait dengan hasil dari pengembangan produk, dan efektifitas pembelajaran dalam menggunakan multimedia pembelajara al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo.

Terdapat dua jenis analisis yang digunakan peneliti untuk menganalisis data yang diperoleh, di antaranya:

1. Analisis Kuantitatif persentase

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif sederhana dengan menghitung persentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan kepada responden. Untuk pengolahan data menggunakan rumus persentase:

$$Persentase = \frac{jumlah\ skor\ jawaban\ responden}{jumlah\ skor\ ideal} x100\%$$

Rumus untuk perhitungan hasil validasi ahli.

$$Nilai = \frac{\Sigma\ skor}{\Sigma\ skor\ total}\ x\ 100\%$$

Rumus untuk perhitungan hasil respon guru dan siswa

Hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap hasil analisis dari data responden. Sebagai pedoman interpretasi ditetapkan kriteria sebagaimana tertuang dalam tabel berikut ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1 Kriteria Interpretasi Sugiono

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	86% - 100%	Sangat layak
3	76% - 85%	Layak
2	56% - 75%	Cukup Layak
1	< 55%	Kurang Layak

Keterangan:

a. Apabila aplikasi yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 86% - 100% maka multimedia tersebut tergolong kualifikasi sangat layak.

b. Apabila aplikasi yang di uji kelayakannya mencapai tingkat persentase 76% - 85% maka multimedia tersebut tergolong kualifikasi layak.

c. Apabila aplikasi yang di uji kelayakannya mencapai tingkat persentase 56% - 75% maka multimedia tersebut tergolong kualifikasi cukup layak.

d. Apabila aplikasi yang di uji kelayakannya mencapai tingkat persentase < 55% maka multimedia tersebut tergolong kualifikasi kurang layak.

2. Analisis *Two Related Sample Test*

Analisis perbandingan rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis *two related sample test* dengan model uji Wilcoxon untuk mengukur dua subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu. Pengukuran pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan tertentu dan pengukuran kedua dilakukan sesudahnya.[223] Dasar pemikiran pada jenis ini sederhana, yaitu apabila suatu perlakuan tidak memberi pengaruh maka perbedaan rata-ratanya adalah nol.

[223] C. Trihendradi, *Step by Step SPSS 16 Analisis Data Satistik* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2009), 256.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini menggunakan statistik non parametrik atau disebut dengan statistik bebas distribusi (*distribution free statistics*) merupakan uji yang tidak merumuskan kondisi maupun asumsi populasi dari mana sampel dipilih serta tidak harus berdistribusi normal[224]. Alasan peneliti memilih menggunakan statistik non parametrik karena sampel yang digunakan kurang dari 30 siswa. Hal ini merujuk pada Muhid dalam bukunya analisis statistik 5 dijelaskan bahwa jika suatu populasi pada satu kelas tidak berdistribusi normal, yakni sampel yang digunakan kurang dari 30 maka yang digunakan adalah non parametrik.[225]

Peneliti menggunakan *two related sample test* model Wilcoxon untuk mengetahui kefektifitasan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo terhadap hasil belajar siswa. Adakah perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah digunakannya aplikasi pada pembelajaran.

Data yang dianalisis, peneliti dapatkan melalui hasil *pretest* dan *post tes*t pada siswa MINU Waru 1 Sidoarjo. Data tersebut akan dianalisis dengan kriteria jika taraf signifikansi ≤ 0,05, maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikansi, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya > 0,05, maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang

[224] C. Trihendradi, *Step by Step SPSS 16 Analisis Data Satistik* ..., 256.
[225] Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5; Langkah Analisis Statistik Dengan SPSS for Windows* (Sidoarjo: Zifatama Publising, 2012), 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

signifikan dalam hasil belajar. Pernyataan tersebut didasarkan atas dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon yakni:[226]

a. Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari < 0,05, maka Ha diterima.
b. Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari > 0,05, maka Ha ditolak.

Adapun rumus uji rank bertanda Wilcoxon (Sugiyono, 2015: 48) adalah sebagai berikut :

$$z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan :

T = Jumlah Jenjang/Ranking yang Kecil

N = Jumlah Sampel

Untuk memudahkan dalam menganalisis data penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak *SPSS 22 for windows.*

[226] https://www.spssindonesia.com/2017/04/cara-uji-wilcoxon-spss.html, (10 November 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

Sebelum membahas hasil dan analisis pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo, terlebih dahulu peneliti mendeskripsikan setting penelitian yang merupakan gambaran lokasi/tempat dilakukannya penelitian dan uji coba produk, diantaranya:

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Gambaran Umum Kabupaten Sidoarjo

Sidoarjo merupakan sebuah kabupaten yang berada di provinsi Jawa Timur Indonesia. Motto/slogan kota Sidoarjo adalah "Sidoarjo Permai Bersih Hatinya" artinya Sidoarjo merupakan daerah pertanian yang subur sebagai lumbung pangan, mempertahankan pertanian yang maju serta berbudaya hidup dengan lingkungan yang bersih, rapi serasi, hijau, sehat indah dan nyaman. Kabupaten Sidoarjo merupakan daerah yang mengalami perkembangan pesat. Keberhasilan ini dicapai karena berbagai potensi yang ada di wilayahnya seperti industri dan perdagangan, pariwisata, serta usaha kecil dan menengah dapat dikemas dengan baik dan terarah.

Dengan adanya berbagai potensi daerah serta dukungan sumber daya manusia yang memadai, maka dalam perkembangannya kabupaten Sidoarjo mampu menjadi salah satu daerah strategis bagi pengembangan perekonomian regional.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Sejarah Singkat Sidoarjo

Dahulu Sidoarjo dikenal sebagai pusat kerajaan Janggala. Pada masa kolonialisme Hindia Belanda, daerah Sidoarjo bernama Sidokare, yang merupakan bagian dari kabupaten Surabaya. Sidokare saat itu di pimpin oleh seorang patih bernama R. Ng. Djojohardjo yang bertempat tinggal di kampung Pucang Anom yang dibantu oleh seorang wedana yaitu Bagus Ranuwiryo yang berdiam di kampung Pengabahan.

Pada tahun 1859, berdasarkan keputusan Hindia Belanda No. 9/1859 tanggal 31 Januari 1859 Staatsblad No. 6 daerah kabupaten Surabaya dibagi menjadi dua bagian yaitu kabupaten Surabaya dan kabupaten Sidokare. Sidokare dipimpin R. Notopura yang berasal dari kesepuhan. Ia adalah putra dari R.A.P. Tjokronegoro bupati Surabaya. Kemudian pada tanggal 28 Mei 1859 nama kabupaten Sidokare berubah menjadi kabupaten Sidoarjo.[227]

b. Letak Geografis

Kabupaten Sidoarjo terletak antara 112 5' dan 112 9' bujur timur dan antara 7 3' dan 7 5' lintang selatan. Batas sebelah utara adalah kotamadya Surabaya dan kabupaten Gresik, sebelah selatan adalah kabupaten Pasuruan, sebelah timur adalah selat Madura dan sebelah barat adalah kabupaten Mojokerto.

Secara topografi atau keadaan muka bumi daerah Sidoarjo di wilayah bagian timur ketinggian antara 0 s/d 25 m. Ketinggian 0-3m

[227] http://www.sidoarjokab.go.id/index.php?p=layanan&p2=profil_kabupaten. Diakses pada tgl 15 Desember 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan luas 19.006 Ha, meliputi 29,99%, merupakan daerah pertambakkan. Wilayah bagian tengah yang berair tawar dengan ketinggian 3-10 meter dari permukaan laut merupakan daerah pemukiman, perdagangan dan pemerintahan meliputi 40,81 %. Wilayah bagian barat dengan ketinggian 10-25 meter dari permukaan laut merupakan daerah pertanian meliputi 29,20%.

Hidrogeologi daerah air tanah, payau, dan air asin mencapai luas 16.312.69 Ha. Kedalaman air tanah rata-rata 0-5 m dari permukaan tanah. Hidrologi Kabupaten Sidoarjo terletak diantara dua aliran sungai yaitu kali Surabaya dan kali Porong yang merupakan cabang dari kali Brantas yang berhulu di kabupaten Malang.

Sedangkan secara klimatologi daerah Sidoarjo beriklim topis dengan dua musim, musim kemarau pada bulan Juni sampai Bulan Oktober dan musim hujan pada bulan Nopember sampai bulan Mei.

c. Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo

Berdasarkan referensi data Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan jumlah data satuan pendidikan (sekolah) di kabupaten Sidoarjo berjumlah 234 madrasah. Madrasah Ibtidaiyah Negeri ada 2 dan swasta 232 madrasah. Adapun rincian pada tiap kabupaten dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel. 4.1. Jumlah Madrasah Ibtidaiyah Di Kabupaten Sidoarjo[228]

No	Kecamatan	Jumlah Desa	Jumlah Madrasah	
			Negeri	Swasta
1	Sidoarjo	24	0	12
2	Buduran	15	1	10
3	Candi	24	0	17
4	Porong	19	0	10
5	Krembung	19	0	8
6	Tulangan	22	0	13
7	Tanggulangin	19	0	15
8	Jabon	15	0	8
9	Krian	22	0	6
10	Balongbendo	20	0	8
11	Wonoayu	23	0	18
12	Tarik	20	0	9
13	Prambon	20	0	10
14	Taman	24	0	23
15	Waru	17	0	17
16	Gedangan	15	0	10
17	Sedati	16	1	12
18	Sukodono	19	0	16

2. Gambaran Umum Tempat Uji Coba Penelitan dan Pengembangan

a. Madrasah Ibtidaiyah Al-Mansur Pertapan Maduretno Sidoarjo

Madrasah Ibtidaiyah Al-Mansur terletak di Dsn. Banjar Pertapatan RT.04 RW.01, desa Pertapan Maduretno kecamatan Taman kabupaten Sidoarjo, dengan luas lokasi 1200 m² yang terdiri dari bangunan seluas 1100 m² dan lapangan seluas 100 m².[229] Madrasah swasta yang berada di bawah naungan Ma'arif ini berdiri sejak tahun 1978 berstatus akreditasi B. Kegiatan belajar mengajar pada MI Al-

[228] http://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11_sd.php?kode=050200&level=2, diakses pada tanggal 15 Desember 2018.

[229] Data Emis Lembaga MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, Tahun 2018-2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mansur dilaksanakan pada pagi hari mulai dari jam 07.00 sampai 12.55 WIB. [230]

Secara geografis MI Al-Mansur berada di daerah dataran rendah dengan titik koordinat *Latitude* (lintang) -3,370,072 dan *Longtitude* (bujur) 112,627,638. Tergolong wilayah yang strategis, karena berada di tengah perkampungan sehingga sangat mudah dijangkau oleh penduduk sekitar dan penduduk lainnya. Selain itu keadaan di sekitar sekolah aman dan nyaman karena lokasi sekolah tidak langsung menghadap ke jalan utama, sehingga guru maupun orang tua tidak khawatir jika siswa-siswi melewati area depan sekolah. Walaupun lokasi sekolah tidak langsung menghadap kejalan raya, namun akses transportasi tetap bisa melewatinya baik untuk kendaraan roda dua maupun roda empat.

1) Sejarah Singkat MI Al-Mansur Pertapan Maduretno

Madrasah ini didirikan pada tahun 1978 oleh para tokoh masyarakat di sekitar desa Pertapan Maduretno. Salah satu pendirinya bernama Khoirul Anam. Ide pendirian MI bermula dari obrolan santai antara Khoirul Anam dengan seorang guru agama Ponokawan. Beliau mengusulkan kepada Khoirul Anam untuk segera mendirikan lembaga MI meskipun belum ada tempat/tanah yang dimiliki, untuk sementara dapat memanfaatkan mushallah terdekat untuk menjadi tempat belajar-mengajar.

[230] Data Emis Lembaga MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, Tahun 2018-2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejak saat itulah lembaga MI Al-Mansur berdiri dan beroperasional yang pembelajarannya dilaksanakan di mushallah Al-Mubarok yang sekarang sudah beralih menjadi Masjid Al-Mubarok yang terletak di dusun Banjarsari RT.08 RW.03. Setelah berjalan sekitar 2 tahun, siswa semakin bertambah dan pembelajaran sudah tidak memungkinkan lagi jika tetap dilaksanakan di mushallah, sehingga Khoirul Anam mengkonsultasikan kepada pamong setempat untuk mengupayakan solusi terkait permasalahan tempat madrasah. Kemudian pamong desa mewakafkan tanah miliknya yang lokasinya tidak jauh dari mushallah, untuk dibangun beberapa kelas untuk MI. Namun semakin lama lembaga MI Al-Mansur semakin berkembang sehingga membutuhkan lapangan sebagai sarana belajar dan lokasi yang lebih luas.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, dikumpulkannya 26 orang gogol (istilah untuk seseorang yang memiliki tanah/sawah) warga dusun Banjar Sari untuk bermusyawarah agar 26 orang gogol tersebut bersedia me*waqaf*kan sebagian tanahnya untuk sekolah. Setelah disetujui dan berhasil mengumpulkan sejumlah 26 tanah *waqaf*, kemudian tanah *waqaf* dari pamong yang sudah dibangun beberapa kelas sebelumnya ditukarkan lahan, sehingga total tanah *waqaf* yang terkumpul ada 27 tanah, jika dihitung luasnya sekitar 1200 m^2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perolehan itu digabungkan untuk ditukarkan dengan lahan luasnya sama dengan perolehan *waqaf* yang terletak di dusun sebelah yakni dusun Banjar Pertapan RT/04 RW/01 Pertapan Maduretno. Sejak saat itu MI Al-Mansur telah berkembang dan berstatus aktif hingga sekarang. Akreditasi dari tahun 1993 hingga sekarang sudah dilaksanakan sebanyak 4 kali dengan status akreditasi terakhir B.[231]

2) Visi dan Misi MI Al-Mansur Pertapan Maduretno

Visi

"Terwujudnya sekolah yang damai, lingkungan yang asri, warga sekolah yang bertaqwa, berakhlak mulia serta unggul baik akademik maupun non akademik".

Misi

a) Melakukan proses belajar mengajar yang benar.
b) Menanamkan dasar-dasar akhlaq yang baik.
c) Menyiapkan generasi yang berkualitas.
d) Mengembangkan wawasan agama yang *ahlussunnah wal jama'ah* yang merupakan ciri khas pendidikan di lingkungan lembaga pendidikan Ma'arif.[232]

b. Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Waru 1 Sidoarjo

Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Waru 1 terletak di JL. Nusa Indah No. 170 desa Kureksari kecamatan Waru kabupaten Sidoarjo,

[231] Siti Aminah "*Wawancara*", Guru Sekaligus Perintis MI Al-Mansur Banjar Pertapan, Sidoarjo, 05 November 2018.
[232] Profil MI Al-Mansur secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 4.1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan luas lokasi 2500 m² yang terdiri dari bangunan seluas 1600 m², lapangan olahraga seluas 300 m², halaman seluas 200 m² serta luas kebun/taman 100 m². Madrasah swasta yang berada di bawah naungan Ma'arif Nahdlatul Ulama ini berdiri sejak tahun 1939 dan berstatus akreditasi A. Kegiatan belajar mengajar pada MINU Waru 1 dilaksanakan pada pagi hari mulai dari jam 06.45 sampai 14.10 WIB[233]

Secara geografis MINU Waru 1 terletak di daerah dataran rendah dengan titik koordinat Latitude (lintang) -7.35721 dan Longtitude (bujur) 11273705.[234] Merupakan wilayah yang strategis, karena berada dalam kategori wilayah khusus yakni daerah masyarakat adat yang letaknya di tengah perkampungan sehingga sangat mudah dijangkau oleh penduduk sekitar dan penduduk lainnya.

1) Sejarah Singkat Berdirinya MINU Waru 1[235]

Madrasah ini didirikan pada tahun 1939 oleh tokoh-tokoh masyarakat di sekitar Waru. Sejak tahun 1939 sampai 1995 penyelenggaraan pendidikan berlokasi di Jl. Kolonel Sugiono No. 07 Waru. Pada tahun 1995 Penyelenggaraan pendidikan dipindah ke Jl. Nusa Indah No. 170 Alang-Alang Kureksari Waru. Setelah pengajuan akreditasi madrasah pada tahun 1997 madrasah ini mendapat status disamakan dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Waru I. Sejak tahun pelajaran 2003-2004 MINU Waru I menjadi Proyek

[233] Data Emis Lembaga MI Nahdlatul Ulama Waru 1, Tahun Pelajaran 2018-2019.
[234] Ibid.
[235] http://minuwaru1.sch.id/profil/sejarah-singkat/ (3 Oktober 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Madrasah Unggul di bawah pengawasan LP. Ma'arif Wilayah Jawa Timur.

Keprihatinan terhadap krisis pendidikan di Indonesia mendorong LP. Ma'arif Jawa Timur bertekad turut berpartisipasi meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. Masyarakat NU di Indonesia cukup besar jumlahnya. Dengan membenahi pendidikan Islam di lingkungan Nahdlatul Ulama, LP. Ma'arif akan membantu mendidikan sumber daya manusia, yang mana akan menjadi kekuatan bangsa Indonesia. Terutama di era informasi ini, yang menjadi kekuatan utama suatu bangsa adalah SDM yang memiliki kualitas ilmu, jaringan otak, dan tekhnologi.

MINU WARU I sejak tahun pelajaran 2003-2004 telah ditunjuk oleh LP. Ma'arif jawa Timur menjadi Madrasah Unggulan tingkat dasar untuk mewujudkan pendidikan Islam berkualitas yang terjangkau oleh masyarakat kelas menengah kebawah. Di tengah-tengah komoditasi pendidikan, pendidikan menjadi mahal dan sulit terjangkau. Namun, MINU WARU I memperkenalkan model pendidikan Islam bermutu yang akan menjadi acuan bagi madrasah-madrasah Khususnya di lingkungan LP. Ma'arif Jawa Timur

Adapun rekam jejak akreditasi Minu Waru I dari tahun 1993 hingga saat ini adalah, sebagai berikut: pada tahun 1993 dengan "status terdaftar", pada tahun 1995 dengan "status diakui", pada tahun 1997 dengan "status disamakan", pada tahun 2003 dengan "status

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disamakan", pada tahun 2007 dengan "peringkat A (Unggul)", pada tahun 2008 dengan "peringkat A" dan pada tahun 2014 dengan nilai 90 "peringkat A"

2) Visi dan Misi MINU Waru 1[236]

Visi

"Mewujudkan MINU sebagai madrasah yang mencetak peserta didik Berprestasi, Etos kerja tinggi, Religius, Iman, Akhlak mulia, dan Mandiri (BERIMAN)"

Misi:

a) Menciptakan pendidikan Islam yang berlandaskan nilai-nilai Islam,
b) Menyelenggarakan pembelajaran yang mendorong siswa berprestasi, disiplin, berakhlak mulia, memiliki etos kerja tinggi, kreatif, kritis dan bertanggung jawab,
c) Mengembangkan pembelajaran berbasis IT, d) Memelihara tradisi NU,
d) Mengembangkan program-program kreatif dan berjiwa kewirausahaan untuk menjadi pelopor inovasi usaha madrasah.

Tujuan: "Mencetak tunas bangsa yang beriman, religius, berkepribadian Islam, berakhlak mulia yang dibekali Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan Ilmu Agama"[237]

[236] http://minuwaru1.sch.id/profil/visi-dan-misi/ (3 Oktober 2018).
[237] Profil MINU Waru 1 secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 4.2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Gambaran Umum Tempat Diseminasi dan Implementasi Penelitan dan Pengembangan

Diseminasi dan implementasi hasil akhir produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android diterapkan oleh peneliti di beberapa lembaga TPQ (Taman Pendidikan al-Qur'an) Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

Taman Pendidikan al-Qur'an atau disingkat TPQ merupakan sebutan sebuah lembaga atau kelompok masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan non formal jenis keagamaan Islam. Lembaga ini bertujuan untuk memberikan pengajaran tentang membaca al-Qur'an dan dasar-dasar agama Islam sejak usia dini. Lembaga TPQ saat ini pun, telah berkembang pesat di setiap daerah. Hampir setiap kampung atau desa pasti ditemukan TPQ dengan berbagai metode pembelajaran khususnya metode at-Tartil.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, jumlah TPQ secara keseluruhan yang ada di Sidoarjo berjumlah 1.633 TPQ yang menyebar luas di setiap kecamatan di Sidoarjo. Dari jumlah TPQ di Sidoarjo tersebut, 131 lembaganya berada di wilayah Kec.Taman Kab. Sidoarjo[238] dan 125 dari 131 TPQ seluruh nya menggunakan metode at-Tartil (data terlampir pada lampiran 4.3). TPQ di wilayah Kec. Taman ini menyebar ke 24 desa yang berada di kecamatan Taman. Jika di analisis dari data di atas, maka rata-rata setiap desa terdapat 6 lembaga TPQ yang menerapkan metode at-Tartil.[239]

---

[238] http://simpqjatim.com/index. Data jumlah TPQ tahun 2018. Diakses tanggal 28 Desember 2018.

[239] Sukarno, "*Wawancara*", Pembina TPQ di Sidoarjo, 01 Februari 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, kemudian peneliti menunjuk beberapa lembaga TPQ yang sistem pembelajarannya menggunakan metode at-Tartil di desa Sidodadi kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo, yakni 6 lembaga TPQ dengan nama dan alamat di bawah ini:

a. TPQ Al-Wahyu, Perum Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
b. TPQ Ar-Ridlo, Pondok Ridlo desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
c. TPQ Darul Hikmah, desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
d. TPQ Darul Mukhoyyaroh, Sambirono Wetan desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
e. TPQ Ulul Albab, desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
f. TPQ Baiturrohmah, desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.

B. Penyajian dan Anlisis Data

1. Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil di Sidoarjo

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data informasi awal melalui observasi dan wawancara dengan ustazah di TPQ maupun guru sekolah di Sidoarjo ditemukan beberapa masalah, di antaranya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pembelajaran al-Qur'an pada lembaga TPQ maupun di madrasah masih menggunakan model murāja'ah dan penilaian yang bersifat konvensional.
b. Metode at-Tartil belum dilengkapi dengan media yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa.
c. Banyak siswa yang malas bahkan tidak mau melakukan murāja'ah/belajar kembali di rumah. Padahal pada hakikatnya, sebaik apapun metode pembelajaran jika anak tidak mengulang kembali pelajarannya/murāja'ah anak akan sulit untuk cepat bisa membaca al-Qur'an.
d. Belum ada inovasi baru dalam model pembelajaran al-Qur'an yang dapat memotivasi anak agar giat dan disiplin murāja'ah ketika di rumah.
e. Kurang adanya pemantauan atau kontrol langsung dari orang tua terkait hasil pembelajaran al-Qur'an saat di sekolah maupun murāja'ah siswa.
f. Belum adanya komunikasi serta kerja sama antara guru dengan orang tua dalam menangani permasalahan yang dihadapi peserta didik.
g. Seringnya siswa lupa membawa buku prestasi sehingga hasil belajar siswa pada setiap pertemuan tidak tersampaikan kepada orang tua.
h. Kurangnya kemampuan orang tua dalam membaca al-Qur'an yang baik dan benar, sehingga enggan dan berat membimbing anaknya dalam pembelajaran al-Qur'an, yang kemudian menyerahkan seluruh tanggung jawab tersebut kepada pihak sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Keterbatasan ruang dan waktu antara guru dan siswa yang menyebabkan pembelajaran kurang maksimal. Karena dalam pembelajaran membaca al-Qur'an dibutuhkan banyak penguatan dan pengulangan secara rutin hingga tiap anak paham dan hafal cara baca tiap huruf hijaiyah dengan baik dan benar.

j. Belum adanya pemanfaatan media teknologi/digital berbasis aplikasi android sebagai alat evaluasi dan kontrol pembelajaran al-Qur'an siswa.

Selain menemukan beberpa masalah yang sudah dipaparkan di atas peneliti juga menemukan dan menganalisis potensi-potensi yang ada dilapangan di antaranya:

a. Banyaknya pengguna *smartphone* dari kalangan anak-anak, Bahkan mayoritas siswa sudah memiliki *smartphone* android pribadi.
b. Anak-anak lebih mahir mengoperasionalkan *smartphone* android dari pada orang tuanya.
c. Media digital lebih menarik motivasi belajar siswa dalam belajar daripada belajar dengan media cetak.
d. Multimedia yang berbasis android dapat digunakan dimana saja dan kapan pun siswa ingin menggunakannya.
e. Android memiliki platform terbuka sehingga pengembangannya tidak dipugut biaya apapun.
f. Aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android selama ini belum diterapkan di sekolah maupun di TPQ.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Kecenderungan anak terhadap teknologi terutama *mobile* android belum dimanfaatkan secara maksimal kearah pembelajaran terutama pembelajaran al-Qur'an.

Setelah ditemukannya beberapa permasalahan dan potensi di atas maka peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai langkah dasar dalam melakukan pengembangan, sehingga apa yang peneliti kembangkan sesuai dengan kebutuhan lapangan dan dapat menjadi solusi pada pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil. Adapun analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti antara lain:

a. Perlu adanya inovasi baru yang berbasis digital dalam pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil.
b. Perlu adanya sistem aplikasi penghubung yang interaktif antara guru dan orang tua untuk memantau hasil evaluasi belajar siswa ketika di sekolah.
c. Perlu adanya sebuah aplikasi pengontrol belajar siswa ketika dirumah/murāja'ah.
d. Diperlukan multimedia pembelajaran yang dapat memuat beberapa unsur media diantaranya grafik, gambar (huruf hijaiyah), audio (suara bacaan huruf hijaiyah sesuai dengan huruf yang ditampilkan) untuk membantu keterbatasan kemampuan orang tua dalam membaca al-Qur'an sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan tugas orang tua mendampingi dan mengingatkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Diperlukan sebuah wadah aplikasi yang mudah dibawa, diakses di mana pun dan kapan pun serta sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat yakni *smartphone* yang berbasis android.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas maka peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo.

Dibawah ini peneliti juga memaparkan sistem pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil di sekolah, tempat peneliti melakukan uji coba aplikasi pembelajaran al-Qur'an, yakni di MI Al-Mansur dan di MINU WARU 1 Sidoarjo.

a. Sistem Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil di MI Al-Mansur

Pembelajaran al-Qur'an di MI Al-Mansur Pertapan Maduretno ini disebut dengan istilah "Baca Tulis Qur'an" (BTQ), yang tergolong mata pelajaran tambahan/ekstrakurikuler yang wajib diikuti semua siswa. Metode pembelajaran al-Qur'an yang digunakan yakni, metode at-Tartil dengan model pembelajaran klasikal penuh, artinya; dalam satu ruangan semuanya sama dalam paketnya dan sama pula dalam materinya. Namun, rancangan materi yang ditempuh pada tiap pertemuan dan teknik evaluasi disesuaikan dengan kondisi di sekolah.

Pembelajaran BTQ bertujuan untuk mengajarkan tata cara membaca al-Qur'an dan menulis huruf arab dengan baik dan benar, mulai dari materi paling dasar yakni pengenalan huruf, tajwid dan *gharib*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ekstrakurikuler BTQ dijadwal secara terpisah tidak tercantum pada jadwal pembelajaran KBM.

Bagi siswa-siswi yang telah berhasil menumpuh hingga tingkat *marhalah* akhir denga baik dan benar, maka siswa tersebut diajukan untuk mengikuti *munaqasah*/diuji pada tingkat kabupaten. Disini, kepala sekolah memberi amanah kepada ketua koordinator BTQ untuk siswa yang siap ujian diikutkan pada munaqosah di lembaga TPQ Al-Mansur.[240] Kemudian bagi siswa-siswi yang telah dinyatakan lulus akan mendapatkan sertifikat dan diwisuda at-Tartil pada waktu yang sama saat Haflah Tahtim.[241] Akan tetapi untuk saat ini MI Al-Mansur belum memiliki siswa lulusan/wisuda at-Tartil, karena pembelajaran BTQ ini masih berjalan selama 2 tahun setengah.[242]

1) Waktu dan tempat pelaksanaan

Pembelajaran BTQ dilaksanakan secara bergilir dari hari senin sampai kamis. Hari senin dan selasa pembelajaran BTQ untuk siswa-siswi tingkat jilid 1, 2, 3 dan 4 sedangkan hari rabu dan kamis untuk tingkat jilid 5, 6 dan *marhalah*. Waktu pelaksanaannya selama satu jam mulai dari pukul 06.00 sampai 07.00 sebelum KBM berlangsung.

Adapun tempat pelaksanaannya berbeda dengan pembagian kelas ketika KBM. Pada saat pembelajaran BTQ siswa belajar di kelas yang

---

[240] Lembaga Al-Mansur ini memiliki lembaga pendidikan dari mulai PAUD-RA-MI dan TPQ yang dilaksanakan pada sore hari.

[241] Acara wisuda at-Tartil disertakan pada haflah tahtim yang dilakukan secara bergantian, awal acara wisuda kelas 6 kemudian dilanjutkan dengan wisuda para siswa yang lulus belajar at-Tartil.

[242] Nur Aida, *Wawancara*, Guru BTQ Jilid 1 MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, Sidoarjo, 15 September 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sudah ditentukan berdasarkan tingkatan jilid. Adapun denah kelas mengaji dapat dilihat pada lampiran 4.4.

2) Pengklasifikasian siswa

Pengklasifikasian atau pengelompokkan siswa dilakukan pada tiap awal masuk tahun ajaran baru untuk siswa-siswi kelas 1. Penentuan kelas BTQ berdasarkan kemampuan mengaji tiap siswa/siswi secara individu pada saat test pengelompokkan kelas oleh guru/ustazah BTQ. Setelah test, siswa akan mengetahui tingkat jilid yang akan dia tempuh sesuai dengan hasil test pengelompokkan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, jika siswa tersebut memiliki kemampuan membaca al-Qur'annya baik dan benar, maka siswa tersebut dapat langsung berada pada tingkat jilid 3 atau bahkan tingkat *marhalah*.[243]

3) Kualifikasi Guru BTQ di MI Al-Mansur

Guru/ustazah yang mengajar BTQ di MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, harus memiliki ijazah/*syahadah* at-Tartil yang di terbitkan oleh lembaga at-Tartil. *Syahadah* yang dimiliki membuktikan bahwa guru tersebut telah mengikuti "Pembinaan Kualitas Guru Pengajar al-Qur'an" (PPGQ) dan layak sebagai pengajar al-Qur'an berkualitas.

Guru BTQ merupakan guru luar/bukan guru tetap lembaga, dalam artian beliau ini hanya mengajar BTQ kemudian setelah mengajar diperbolekan untuk meninggalkan sekolah. Adapun nama-nama guru BTQ di MI Al-Mansur dapat dilihat pada lampiran 4.5.

---

[243] Nur Aida, *Wawancara*, Guru BTQ Jilid 1 MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, Sidoarjo, 15 September 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Prosedur pembelajaran dan Evaluasi

Langkah pembelajarannya, guru menerangkan dengan sistem bimbingan secara klasikal dari materi yang diajarkan, memberikan contoh bacaan huruf kemudian siswa bersama-sama menirukan bacaan guru. Setelah itu guru menunjuk beberapa siswa yang berkemampuan baik untuk memimpin *drill* bacaan dan teman yang lain menirukan.

Saat evaluasi secara individu, bagi santri yang berkemampuan sedang dan cukup akan mendapatkan porsi waktu lebih dan perhatian ekstra. Sedangkan bagi santri yang berkemampuan baik, mendapatkan porsi waktu lebih sedikit dari yang lain.[244]

Target pembelajaran 1 jilid ditempuh siswa paling cepat selama satu semester paling lama 1 tahun, jika lulus uji kenaikan jilid maka siswa dapat pindah ketingkat selanjutnya dikelas yang berbeda jika masih minim kemampuannya maka siswa tinggal kelas dan mengulangi jilid yang belum mereka kuasai.

Evaluasi pada ekskul *dirasatul* Qur'an dilaksanakan pada beberapa tahap diantaranya:[245]

a) Evaluasi harian dilaksanakan oleh ustazah masing-masing dikelas dengan cara memanggil siswa satu persatu ke depan untuk dievaluasi pada halaman yang diajarkan apada hari itu secara individu, untuk mengetahui kualitas baca tiap-tiap siswa.

[244] Metode ini digunakan agar setiap siswa memiliki kemampuan yang sama pada satu pertemuan.
[245] Maidatul Khasanah, *Wawancara*, Guru BTQ MI Al-Mansur Pertapan Maduretno Sidoarjo Sidoarjo, 15 September 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian guru mencatat hasil bacaan siswa pada Kartu Prestasi Siswa (KPS) tiap anak.

b) Evaluasi kenaikan jilid yang dilaksanakan secara silang, yang dimaksud silang disini siswa yang berada di jilid 1 diuji/test oleh ustazah yang mengajar jilid 2, sedangkan siswa yang berada di jilid 3 ditest oleh ustazah yang mengajar dijilid 4 begitu seterusnya hingga kelas *marhalah*. Sebelum test dilaksanakan siswa satu persatu mendapatkan lembaran test yang diperoleh dari ustazah masing-masing kemudian siswa menyerahkan kartu tes pada ustazah yang menguji, lalu siswa dievaluasi secara indidvidu, materi yang dibaca ditentukan dan ditunjuk secara acak oleh guru dari seluruh halaman-halaman jilid/surat jika berada pada tingkat *marhalah*.

b. Sistem Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil di MINU WARU 1

Pembelajaran al-Qur'an di MINU Waru 1 ini disebut mata pelajaran "*Dirasatul* Qur'an", yang tergolong mata pelajaran tambahan/ekstrakurikuler yang wajib diikuti semua siswa. Metode pembelajaran al-Qur'an yang pakai yakni, metode at-Tartil dengan model pembelajaran klasikal penuh, artinya; dalam satu ruangan semuanya sama dalam paketnya dan sama pula dalam materinya. Namun rancangan materi yang ditempuh pada tiap pertemuan dan teknik evaluasi disesuaikan dengan kondisi di sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ekstra *dirasatul* Qur'an bertujuan untuk mengajarkan tata cara membaca al-Qur'an dan menulis huruf arab dengan baik dan benar, mulai dari materi paling dasar yakni pengenalan huruf, tajwid, *gharib*, hingga menghafalkan *juz amma* dan *tarjim* al-Qur'an. Jadwal *dirasatul* Qur'an tercantum jadi satu dengan jadwal harian (*jadwal terlampir pada lampiran 4.6).

Bagi siswa-siswi yang telah berhasil menumpuh hingga tingkat *marhalah* akhir denga baik dan benar, maka siswa tersebut diajukan untuk mengikuti *munaqasah*/diuji pada tingkat kabupaten. Disini pihak sekolah mendatangkan penguji dari tingkat Sidoarjo setiap satu tahun sekali pada bulan April untuk *munaqasah* santri yang telah siap dan mampu membaca al-Qur'an dengan baik. Kemudian bagi siswa-siswi yang telah dinyatakan lulus akan mendapatkan sertifikat dan diwisuda at-Tartil pada waktu yang sama saat Haflah Tahtim.[246]

1) Waktu dan tempat pelaksanaan[247]

   Pelajaran ini dilaksanakan pada hari senin sampai kamis, selama 2 jam tatap muka pada jam ke 6–7 setelah istirahat pertama, atau lebih tepatnya pada pukul 10.15 sampai 11.15 WIB sekitar 70 menit atau 1 jam lebih 10 menit. Ekstra *dirasatul* Qur'an diawali dengan pembacaan surat-surat pendek dipimpin dari kantor oleh siswa yang ditunjuk guru/ustazah secara bergilir.

---

[246] Acara wisuda at-Tartil di sertakan pada haflah tahtim yang dilakukan secara bergantian, awal acara wisuda kelas 6 kemudian dilanjutkan dengan wisuda para siswa yang lulus belajar at-Tartil.

[247] Nadlifatul Khoiriyah, "*Wawancara",* Guru sekaligus Ketua *Dirasatul* Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU 1) Kureksari Waru, Sidoarjo, 15 September 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun tempat pelaksanaannya berbeda dengan pembagian kelas ketika mapel pelajaran utama lainnya. Pada saat *dirasatul* Qur'an siswa belajar di kelas yang sudah di tentukan berdasarkan tingkatan jilid. Siswa kelas 1-6 ketika *dirasatul* Qur'an berpencar menempati tempat sesuai tingkat jilid yang ia tempuh. Adapun denah kelas mengaji dapat dilihat lampiran 4.7.

2) Pengklasifikasian siswa

Pengklasifikasian atau pengelompokkan siswa dilakukan pada tiap awal masuk tahun ajaran baru untuk siswa-siswi kelas 1. Penentuan kelas *dirasah* Qur'an berdasarkan kemampuan mengaji tiap siswa/siswi secara individu pada saat test pengelompokkan kelas oleh guru/ustazah ekstra *dirasah* Qur'an.

Setelah test, siswa akan mengetahui tingkat jilid yang akan dia tempuh sesuai dengan hasil test pengelompokkan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini siswa kelas 1 jika kemampuan membaca al-Qur'annya baik dan benar, maka siswa tersebut dapat langsung berada pada tingkat jilid 6 atau bahkan al-Qur'an.[248]

3) Kualifikasi Guru Pembelajaran al-Qur'an di MINU Waru 1

Guru/ustazah yang mengajar *dirasatul* Qur'an di MINU Waru 1, harus memiliki ijazah/*syahadah* at-Tartil yang diterbitkan oleh lembaga at-Tartil. *Syahadah* yang dimiliki membuktikan bahwa guru tersebut

[248] Nadlifatul Khoiriyah, "*Wawancara",* Guru sekaligus Ketua *Dirasatul* Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU 1) Kureksari Waru, Sidoarjo, 15 September 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah mengikuti "Pembinaan Kualitas Guru Pengajar al-Qur'an" (PPGQ) dan layak sebagai pengajar al-Qur'an berkualitas.

Guru ekstra *dirasatul* Qur'an ini rata-rata guru tetap madarasah yang merangkap menjadi pengajar *dirasatul* Qur'an dilihat melalui data guru terdapat hanya 2 guru *dirasatul* Qur'an yang berasal dari luar, dalam artian beliau ini hanya mengajar ekskul *dirasatul* Qur'an kemudian setelah mengajar diperbolekan untuk meninggalkan sekolah.

Setiap guru *dirasatul* Qur'an maksimal membimbing 20 siswa pada tiap kelas. Namun, jika jumlah siswa dalam satu kelas lebih dari 20 maka ada 2 ustdza yang mengajar. Nama-nama Pengajar *Dirasatul* Qur'an dapat dilihat pada lampiran 4.8.

Bagi Guru yang belum memiliki *syahadah* at-Tartil, lembaga Yayasan MINU Waru 1 setiap 1 tahun sekali mengadakan pelatihan atau "Pembinaan Kualitas Guru Pengajar al-Qur'an" (PPGQ) secara berkala yang dilaksanakan 2 hari penuh dengan mendatangkan langsung pencetus/ketua metode at-Tartil yakni Bapak H. Imam Syafi'i, S.Pd.I, MM dari Sidoarjo. Kemudian guru yang sudah mengikuti PPGQ dan memiliki kemampuan sesuai kualifikasi metode at-Tartil diperbolehkan/dipersilahkan mengikuti ujian atau *munaqasah* yang diselenggarakan tiap satu tahun se-kali pada bulan April. [249]

[249] Nadlifatul Khoiriyah, "*Wawancara",* Guru sekaligus Ketua *Dirasatul* Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU 1) Kureksari Waru, Sidoarjo, 15 September 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Prosedur pembelajaran dan Evaluasi

Langkah pembelajarannya guru menerangkan dengan sistem bimbingan secara klasikal dari materi yang diajarkan, memberikan contoh bacaan huruf kemudian siswa bersama-sama menirukan bacaan guru. Setelah itu guru menunjuk beberapa siswa yang berkemampuan baik untuk memimpin *drill* bacaan dan teman yang lain menirukan.

Saat evaluasi secara individu, bagi santri yang berkemampuan sedang dan cukup akan mendapatkan porsi waktu dan perhatian ekstra. Sedangkan bagi santri yang berkemampuan baik, mendapatkan porsi waktu lebih sedikit dari yang lain.[250]

Target pembelajaran al-Qur'an 1 jilid ditempuh siswa selama satu semester, jika lulus uji kenaikan jilid maka siswa dapat pindah ketingkat selanjutnya di kelas yang berbeda jika masih minim kemampuannya maka siswa tinggal kelas dan mengulangi jilid yang belum mereka kuasai selama satu semester.

Evaluasi pada *dirasatul* Qur'an dilaksanakan pada beberapa tahap diantaranya:[251]

a) Evaluasi harian dilaksanakan oleh ustazah masing-masing dikelas dengan cara memanggil siswa satu persatu ke depan untuk dievaluasi pada halaman yang diajarkan pada hari itu secara individu, untuk mengetahui kualitas baca tiap-tiap siswa.

[250] Metode ini digunakan agar setiap siswa memiliki kemampuan yang sama pada satu pertemuan.
[251] Nadlifatul Khoiriyah, "*Wawancara",* Guru sekaligus Ketua *Dirasatul* Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU 1) Kureksari Waru, Sidoarjo, 15 September 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian guru mencatat hasil bacaan siswa pada buku prestasi tiap anak.

b) Evaluasi tengah semester yang dijadwalkan dihari terakhir Penilaian Tengah Semester (PTS) yang dilaksanakan oleh ustazah masing-masing, caranya sama dengan evaluasi harian namun materi yang dibaca ditentukan dan ditunjuk secara acak oleh guru dari halaman-halaman yang sudah diajarkan selama setengah semester. Laporan hasil belajar ditulis jadi satu pada raport nilai PTS umum, pada kolom ekstrakurikuler.

c) Evaluasi kenaikan jilid yang dijadwalkan saat Penilaian Akhir Semester (PAS) prosedur evaluasinya dilaksanakan secara silang, yang dimaksud silang disini siswa yang berada di jilid 1 di uji/test oleh ustazah yang mengajar jilid 2, sedangkan siswa yang berada di jilid 3 di test oleh ustazah yang mengajar dijilid 4 begitu seterusnya hingga kelas *marhalah* akhir. Sebelum test dilaksanakan siswa satu persatu mendapatkan lembaran test yang diperoleh dari ketua koordinator ekstrakurikuler *dirasatul* Qur'an yakni Ibu Hj. Nadlifatul Khoiriyah, M.Ag kemudian siswa menyerahkan kartu tes pada ustazah yang menguji, selanjutnya siswa dievaluasi secara indidvidu, materi yang dibaca ditentukan dan ditunjuk secara acak oleh guru dari seluruh halaman-halaman jilid/surat jika berada pada tingkat *marhalah*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo

Setelah penelitian dan pengumpulan data informasi awal diperoleh kemudian peneliti mulai merancang produk awal pengembangan.

a. Perencanaan model awal pengembangan produk

Pada langkah perencanaan, peneliti mulai mengkonsep, mencari serta mengumpulkan kebutuhan terkait apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android diantaranya:

1) Pengumpulan buku-buku referensi terkait penelitian dan pengembangan
   a) Buku referensi yang dibutuhkan oleh peneliti sebagai dasar teori dari penelitian diantaranya buku tentang pengembangan, multimedia, android, *human machine interface, technology acceptance model*, nirmana, pembelajaran al-Qur'an, sejarah dan buku panduan pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil, teori belajar, model dan strategi pembelajaran.
   b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku materi pembelajaran at-Tartil jilid 1 untuk dikembangkan dan di input ke dalam aplikasi android.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Perencanaan dari segi materi aplikasi

a) Rekam audio materi bacaan tiap huruf hijaiyah;

Pertama, menyiapkan *software* yang digunakan untuk merekam suara dan mengedit bacaan huruf dengan menggunakan *adobe auditioan CS6*.

Kedua, meminta tolong kepada santri at-Tartil berprestasi (Anif Isyna Fitri Musyahadah) yang ditunjuk langsung oleh ketua metode at-Tartil (Imam Syafi'i), untuk bersedia mengisi suara bacaan tiap huruf baik secara *musyammatul huruf* dan *asmaul huruf*.

Ketiga, setelah audio/suara terekam dan diedit, kemudian audio tersebut di*convert* ke dalam bentuk MP3.

b) Menyiapkan gambar tiap huruf pada buku materi at-Tartil jilid 1 yang akan diinput ke dalam aplikasi andorid.

Pertama, men-*scan* materi at-Tartil jilid 1 pada setiap halaman dari mulai halaman 1 sampai 36.

Kedua, meng-*crop* gambar materi at-Tartil jilid menjadi potongan tiap satu kelompok bacaan huruf dengan menggunakan *software photoshop* dan paint.

Ketiga, gambar yang sudah diedit kemudian diubah formatnya dalam bentuk PNG lalu di*convert* ke dalam ukuran yang lebih kecil dengan menggunakan *software Corel Draw*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Perencanaan dari segi desain aplikasi

a) Merancang desain dan layout untuk tampilan awal aplikasi dan isi materi sesuai dengan perkembangan dan karakter siswa di Madarasah Ibtidaiyah (MI).

b) Menentukan beberapa menu yang ada dalam aplikasi baik pada akses admin, guru maupun siswa.

c) Menentukan beberapa gambar pada aplikasi agar lebih menarik.

d) Menentukan nama/sebutan pada tiap tombol navigasi agar mudah dipahami dan digunakan.

e) Merancang desain model alur berpikir isi program aplikasi dengan menggunakan model *flow chart*[252]. Adapun bagan alur dalam multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android terdapat tiga model *flow chart* berdasarkan masing-masing akses yakni akses admin, guru dan siswa yang dapat dilihat pada lampiran 4.9.

f) Menjelaskan lebih detail/lengkap dari setiap alur yang terdapat pada *flow chart* dengan penulisan storyboard, yang dapat dilihat pada lampiran 4.10.

4) Menemukan dan bekerja sama dengan programmer/*mobile developer specialist* untuk membantu peneliti mewujudkan ide pengembangan multimedia pembelajaran al-Quran dengan metode at-Tartil berbasis

[252] *Flow chart* atau bagan alur adalah suatu bagan yang berisi grafis yang menunjukkan arah aliran kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses eksekusi. Tujuannya adalah agar alur dan jalur proses pengerjaan dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti.

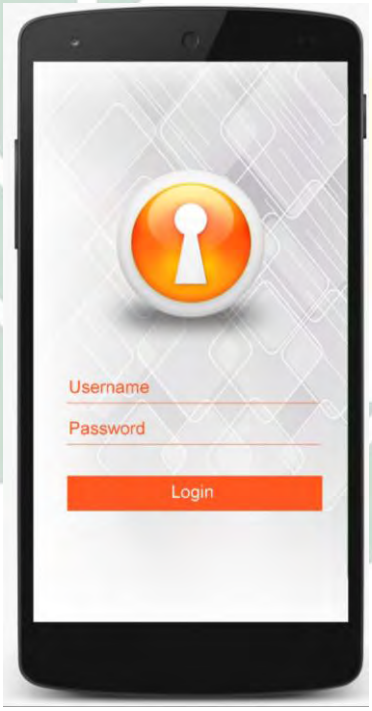
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

android menjadi sebuah produk yang dapat dipakai dan dimanfaatkan untuk kebutuhan pendidikan. Dalam hal ini peneliti menggunakan jasa grafihouse.com.

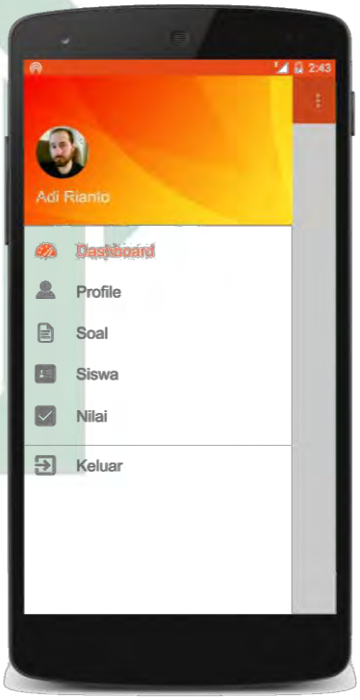
5) Menyiapkan instrumen validasi para ahli, angket untuk siswa, guru dan soal/evaluasi berupa *pre test* dan *post test.*

b. Pengembangan Format Produk Awal

1) Konsep awal bentuk pengembangan multimedia pada pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android



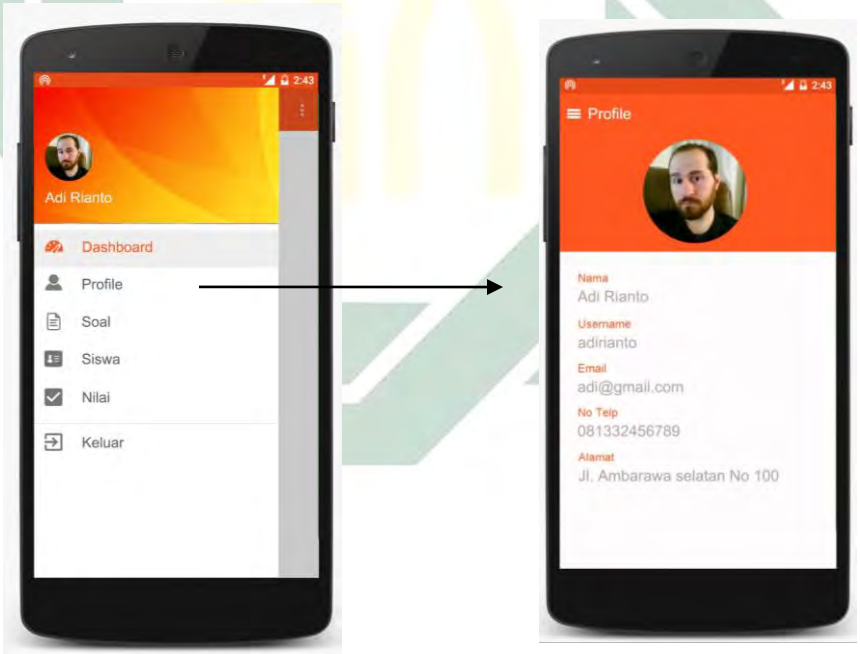
Gambar 4.1
Tampilan Awal *Log in* Aplikasi



Gambar 4.2
Tampilan Menu Utama Aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

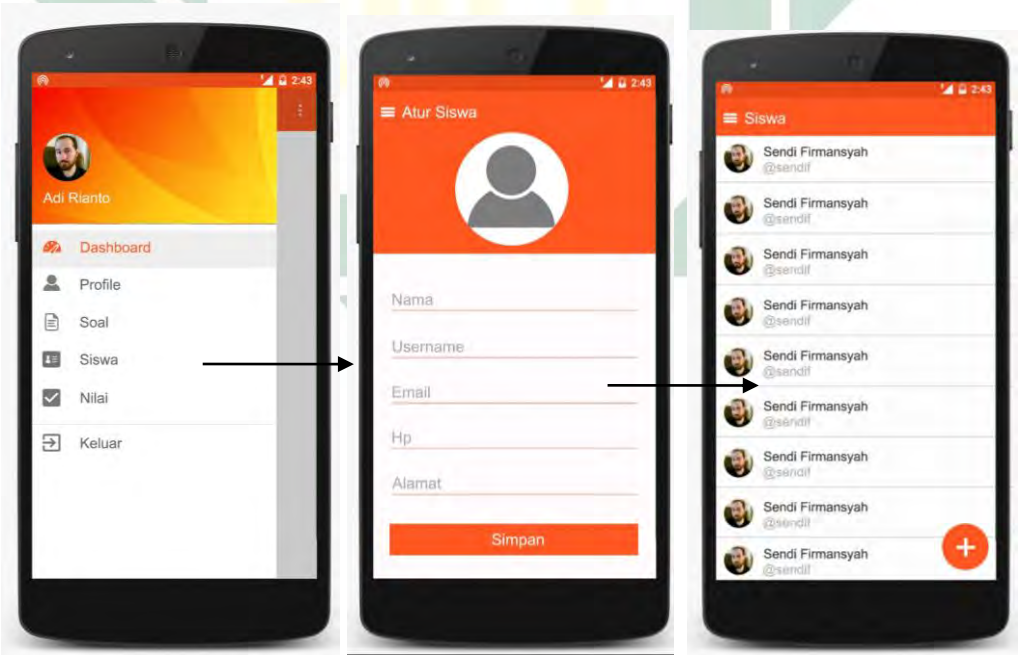
Gambar 4.3 Tampilan Menu *Dashboard*



Gambar 4.4 Tampilan Menu *Profile*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.5 Tampilan Menu Soal



Gambar 4.6 Tampilan Menu Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.7 Tampilan Menu Nilai

Tampilan di atas merupakan konsep awal dari wujud multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang masih global/gambaran bagan bentuk secara keseluruhan dan sifatnya sementara belum dibangun secara rinci seperti apa yang direncanakan .

Setelah peneliti mengkonsultasikan konsep awal dari aplikasi tersebut, kemudian peneliti diberi saran dan masukan oleh Hanun Asrohah dan Abdul Haris selaku promotor, untuk menambahkan beberapa gambar atau animasi pada tampilan aplikasi agar lebih menarik karena sasaran pembelajarannya adalah anak-anak. Kemudian beliau juga memberikan saran agar pengisi audio/suara pada aplikasi menunjuk anak yang benar-benar memiliki bacaan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

makhrajul huruf yang baik dan benar agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

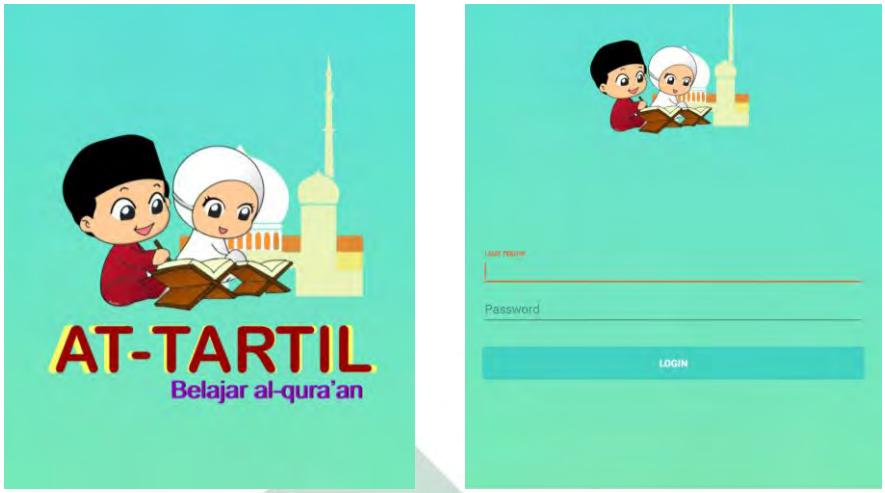
2) Format Produk Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android

Setelah mendapatkan masukan, peneliti merevisi tampilan pada aplikasi dan mulai mengembangkan aplikasi sesuai dengan perencanaan yang telah susun oleh peneliti baik pada akses admin, guru maupun siswa, secara rinci akan dijelaskan di bawah ini:

a) Intro dan *log in* aplikasi

Pada *scene* intro terdapat judul aplikasi "At-Tartil Belajar al-Qur'an". Tampilan awal dengan gambar kartun anak laki-laki dan perempuan sedang belajar al-Qur'an. Kemudian tampilan *username* dan *password* yang harus diisi oleh masing-masing pengguna aplikasi baik itu admin, guru maupun siswa (*username* dan *password* guru diperoleh dari admin, sedangkan *username* dan *password* siswa diperoleh dari guru). Setelah mengisikan *username* dan *password*, tombol *log in* yang berada di bagian paling bawah digunakan untuk masuk pada akses yang diinginkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

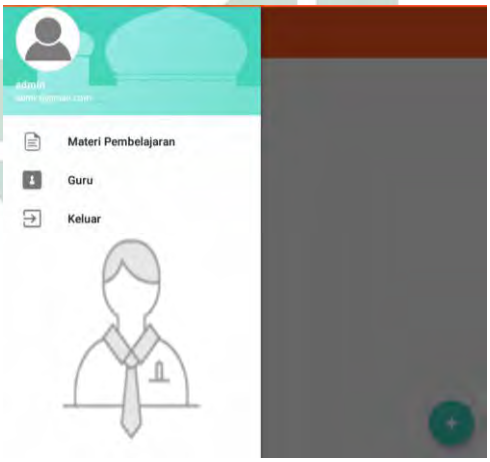


Gambar 4.8 Tampilan Awal Aplikasi Belajar al-Qur'an

b) Menu utama aplikasi

Menu utama dalam multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini diantaranya:

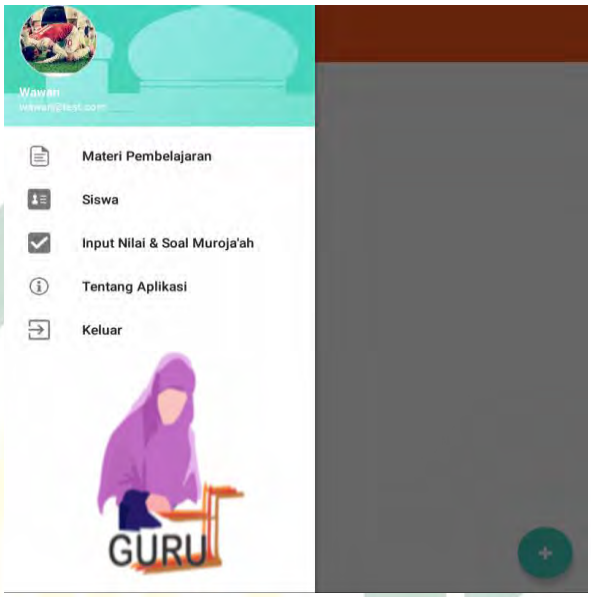
Pertama menu akses admin ada tiga yaitu; (1) menu materi pembelajaran, (2) menu guru dan (3) menu keluar.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama Akses Admin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kedua menu akses guru ada 5 yaitu; (1) menu materi pembelajaran, (2) menu siswa, (3) menu input nilai dan soal murāja'ah, (4) menu tentang aplikasi dan (5) menu keluar.

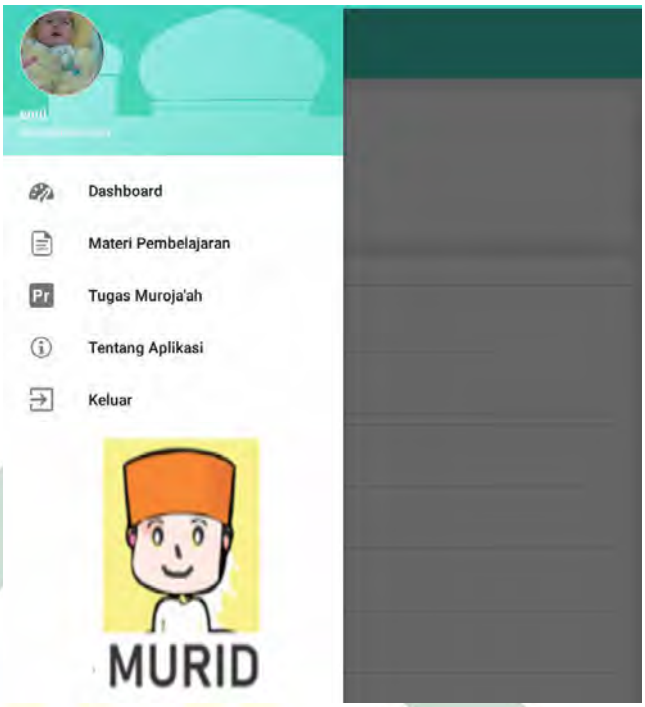


Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama Akses Guru

Ketiga menu akses siswa ada ada 5 yaitu; (1) menu Dashboard, (2) menu materi pembelajaran, (3) menu tugas murāja'ah, (4) menu tentang aplikasi dan (5) menu keluar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama Akses Siswa

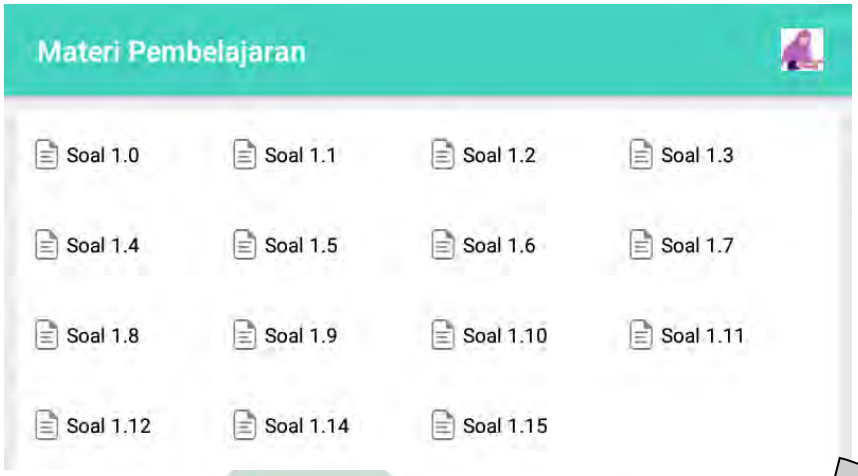


c) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran pada aplikasi android disajikan terpisah pada setiap halaman materi pada halaman 1 misalnya materinya ditampilkan satu persatu tiap rangkaian huruf. Materi pembelajaran dilengkapi dengan audio/suara bacaan huruf yang sesuai dengan tulisan huruf yang ditampilkan.

Gambar 4.12 Tampilan Materi Disajikan Tiap Halaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.13 Tampilan Materi Disajikan Tiap Kelompok Bacaan Huruf

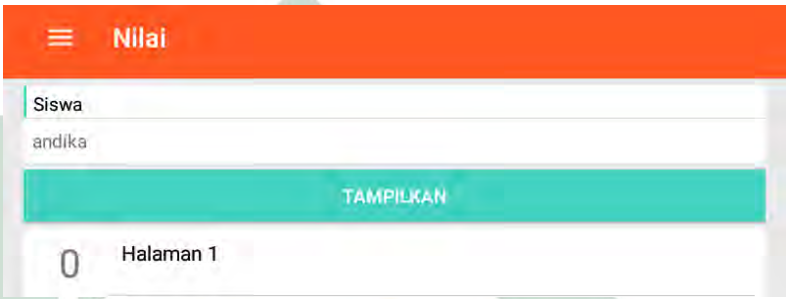
Gambar 4.14 Tampilan Materi Pembelajaran pada Aplikasi

d) Evaluasi/penilaian melalui aplikasi

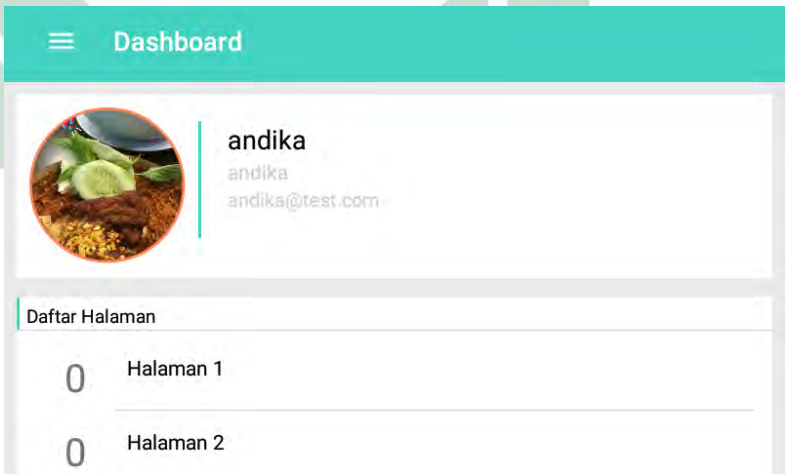
Pada menu input nilai pada akses guru disajikan berupa kolom pengisian nilai sesuai dengan hasil belajar siswa ketika di sekolah. Jadi guru memberikan penilaian langsung sesuai dengan nama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masing-masing siswa melalui aplikasi android. Kemudian secara otomatis hasil belajar/nilai siswa di sekolah dapat diterima secara langsung pada akses siswa, yang ditampilkan pada menu dashboard. Sehingga orang tua di rumah dapat melihat hasil belajar anaknya ketika di sekolah melalui aplikasi android.



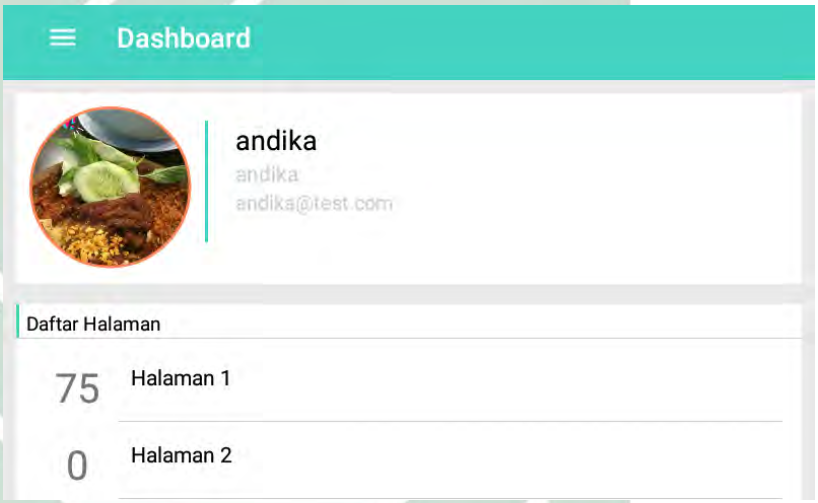
Gambar 4.15 Tampilan Menu Nilai Pada Akses Guru Sebelum Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa



Gambar 4.16 Tampilan Menu Nilai Pada Akses Siswa Sebelum Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.17 Tampilan Menu Nilai Pada Akses Guru Setelah Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa



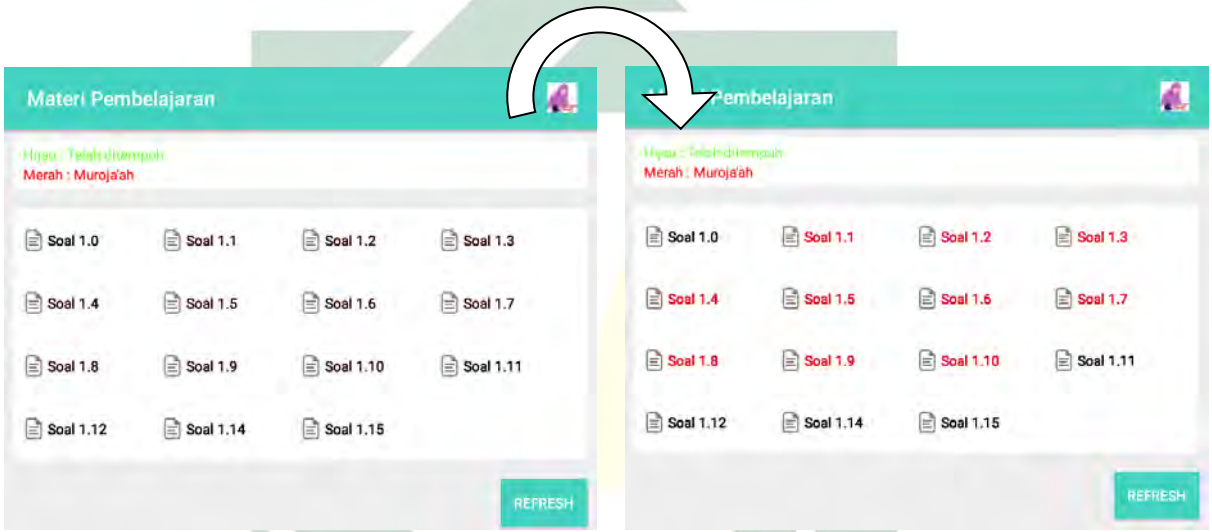
Gambar 4.18 Tampilan Menu Nilai Pada Akses siswa Setelah Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa

e) Penugasan murāja'ah dan laporan murāja'ah siswa

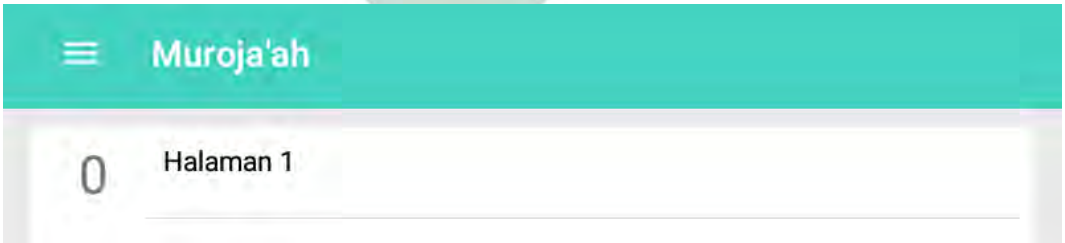
Menu soal murāja'ah pada akses guru disajikan untuk memberi tugas murāja'ah kepada siswa pada setiap soal yang terdapat pada setiap halaman. Soal yang ditugaskan pada tiap siswa ditandai dengan menjadikan setiap soal statusnya "jadikan murāja'ah", setelah menandai soal diakhiri dengan tombol refresh agar soal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang ditugaskan berubah menjadi merah. Soal yang berwarna merah wajib dimurāja'ah oleh siswa ketika di rumah. Setelah murāja'ah siswa diharuskan melaporkan belajarnya dengan menekan tombol "selesai dibaca" sehingga guru dapat mengontrol belajar siswa melalui akses guru ketika dirumah. Soal yang telah dilaporkan secara otomatis berubah menjadi warna hijau, yang tandanya siswa telah menyelesaikan tugas murāja'ah dengan baik.

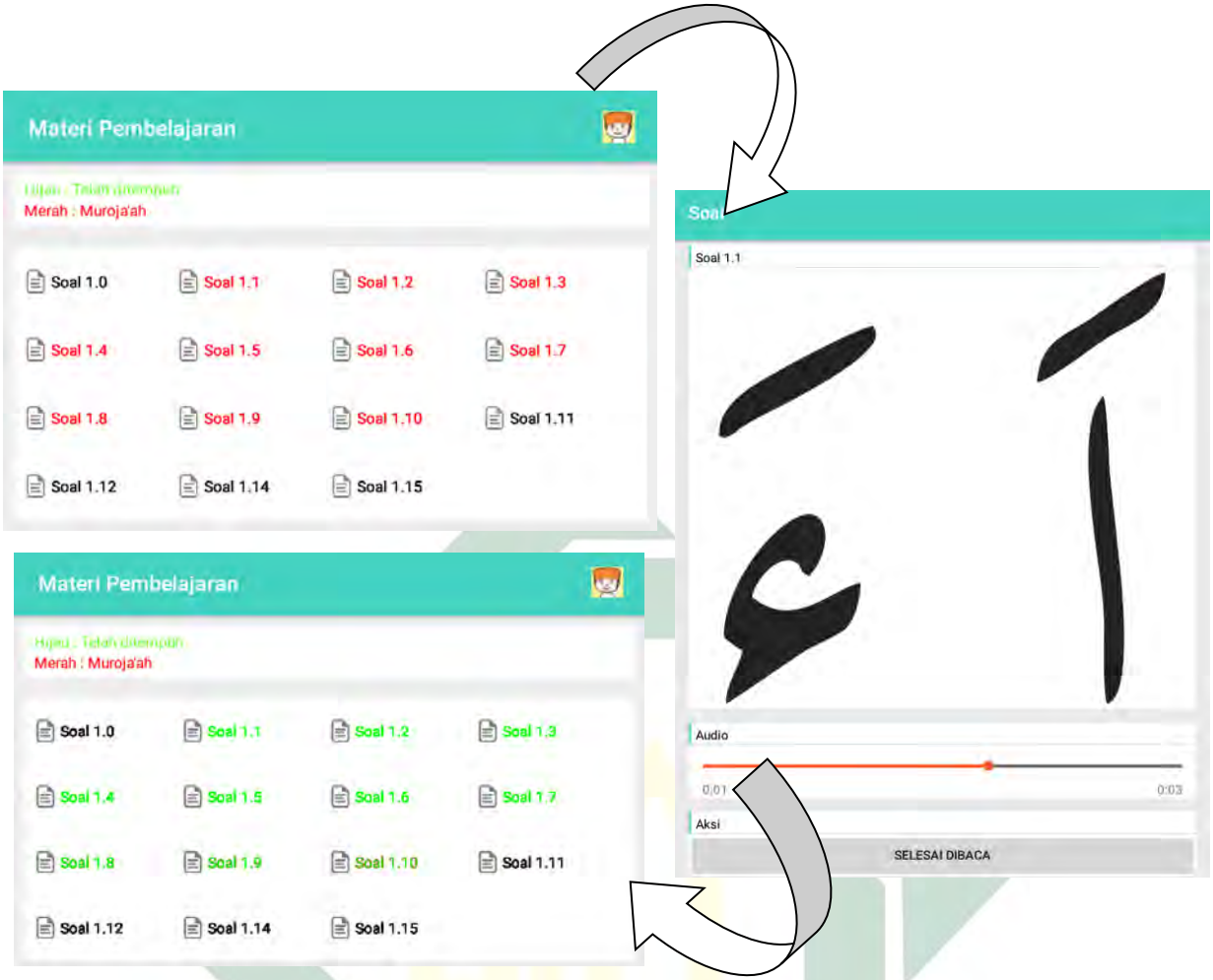


Gambar 4.19 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Guru Sebelum dan Sesudah Menugaskan Murāja'ah Siswa



Gambar 4.20 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Siswa Ketika Menerima Halaman yang Ditugaskan Murāja'ah oleh Guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.21 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses siswa Sebelum dan Sesudah Melakukan Murāja'ah Serta Melaporkannya Kepada Guru

Gambar 4.22 Tampilan Akses guru Ketika Menerima Laporan Murāja'ah Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) *Author*

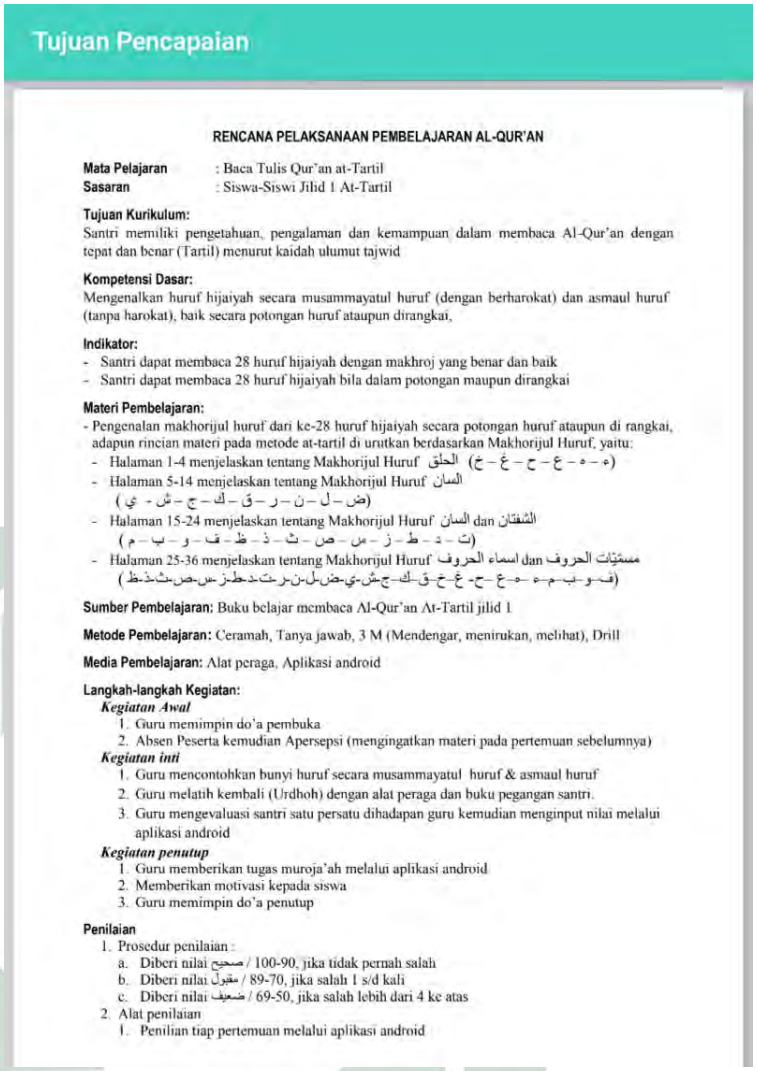
Pada *scene author* berisi *profile* dari pengembang multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

Gambar 4.23 Tampilan *Profile* Pengembang Pada Aplikasi

g) Tujuan pencapaian

Menu tujuan pencapaian berisi tentang rencana pembelajaran al-Qur'an yang didalamnya termuat nama mata pelajaran, sasaran, tujuan kurikulum, KD, Indikator, cakupan materi, sumber pembelajaran, metode dan media pembelajaran serta langkah-langkah kegiatan mulai dari kegiatan awal hingga penutup, prosedur penilaian serta alat penilaiannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Tujuan Pencapaian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN AL-QUR'AN

Mata Pelajaran : Baca Tulis Qur'an at-Tartil
Sasaran : Siswa-Siswi Jilid 1 At-Tartil

Tujuan Kurikulum:
Santri memiliki pengetahuan, pengalaman dan kemampuan dalam membaca Al-Qur'an dengan tepat dan benar (Tartil) menurut kaidah ulumut tajwid

Kompetensi Dasar:
Mengenalkan huruf hijaiyah secara musammayatul huruf (dengan berharokat) dan asmaul huruf (tanpa harokat), baik secara potongan huruf ataupun dirangkai,

Indikator:
- Santri dapat membaca 28 huruf hijaiyah dengan makhroj yang benar dan baik
- Santri dapat membaca 28 huruf hijaiyah bila dalam potongan maupun dirangkai

Materi Pembelajaran:
- Pengenalan makhorijul huruf dari ke-28 huruf hijaiyah secara potongan huruf ataupun di rangkai, adapun rincian materi pada metode at-tartil di urutkan berdasarkan Makhorijul Huruf, yaitu:
  - Halaman 1-4 menjelaskan tentang Makhorijul Huruf الحلق (ء – ه – ع – ح – غ – خ)
  - Halaman 5-14 menjelaskan tentang Makhorijul Huruf اللسان (ض – ل – ن – ر – ق – ك – ج – ش - ي)
  - Halaman 15-24 menjelaskan tentang Makhorijul Huruf اللسان dan الشفتان (ت - د - ط - ز - س - ص - ث - ذ - ظ - ف - و - ب - م)
  - Halaman 25-36 menjelaskan tentang Makhorijul Huruf مسمّيات الحروف dan اسماء الحروف (ف-و-ب-م-ء-ه-ع-ح-غ-خ-ق-ك-ج-ش-ي-ض-ل-ن-ر-ت-د-ط-ز-س-ص-ث-ذ-ظ)

Sumber Pembelajaran: Buku belajar membaca Al-Qur'an At-Tartil jilid 1

Metode Pembelajaran: Ceramah, Tanya jawab, 3 M (Mendengar, menirukan, melihat), Drill

Media Pembelajaran: Alat peraga, Aplikasi android

Langkah-langkah Kegiatan:
Kegiatan Awal
1. Guru memimpin do'a pembuka
2. Absen Peserta kemudian Apersepsi (mengingatkan materi pada pertemuan sebelumnya)

Kegiatan inti
1. Guru mencontohkan bunyi huruf secara musammayatul huruf & asmaul huruf
2. Guru melatih kembali (Urdhoh) dengan alat peraga dan buku pegangan santri.
3. Guru mengevaluasi santri satu persatu dihadapan guru kemudian menginput nilai melalui aplikasi android

Kegiatan penutup
1. Guru memberikan tugas muroja'ah melalui aplikasi android
2. Memberikan motivasi kepada siswa
3. Guru memimpin do'a penutup

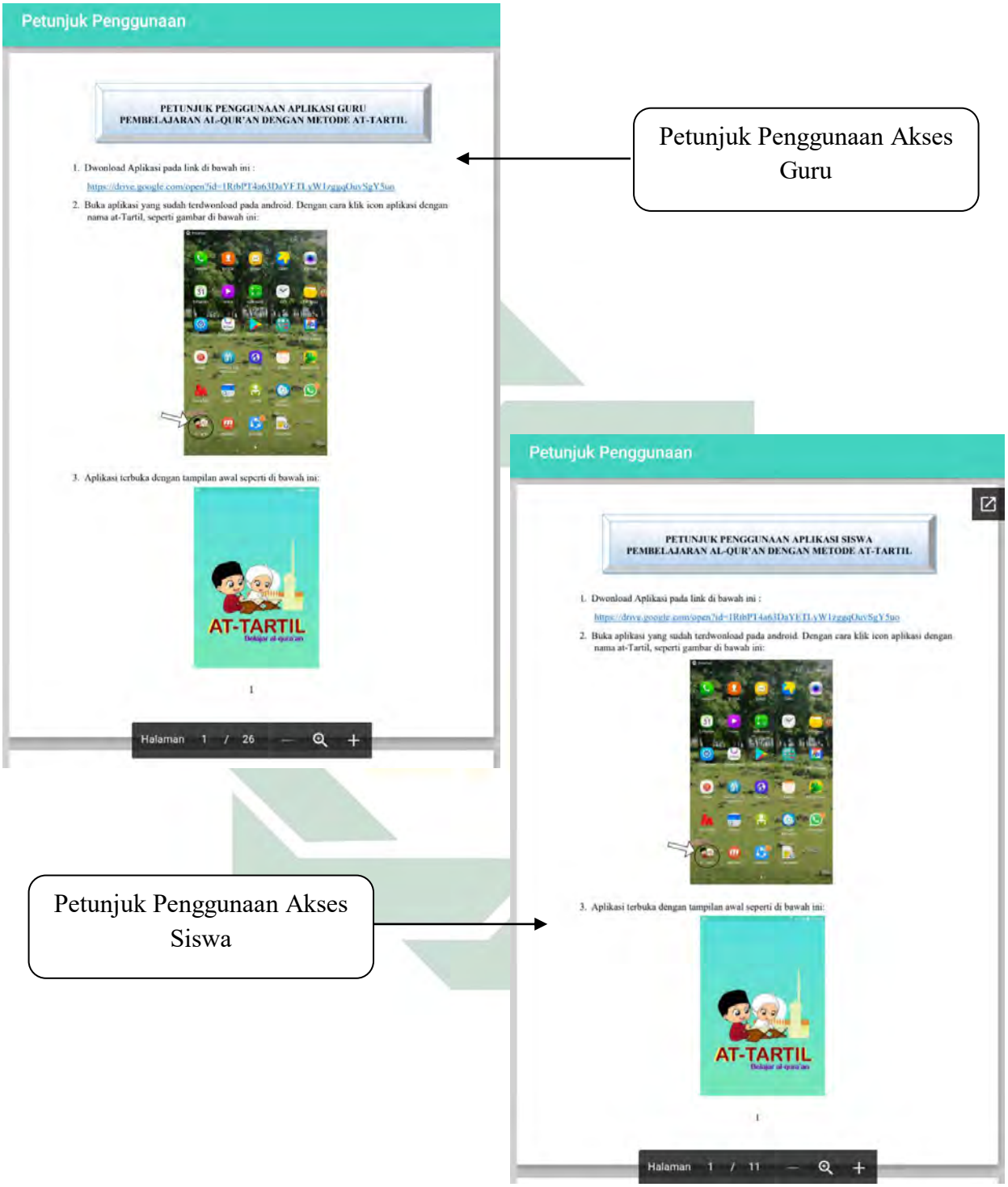
Penilaian
1. Prosedur penilaian :
   a. Diberi nilai صحيح / 100-90, jika tidak pernah salah
   b. Diberi nilai مقبول / 89-70, jika salah 1 s/d kali
   c. Diberi nilai ضعيف / 69-50, jika salah lebih dari 4 ke atas
2. Alat penilaian
   1. Penilian tiap pertemuan melalui aplikasi android

Gambar 4.24 Tampilan Tujuan Pencapaian Pembelajaran Pada Aplikasi

h) Petunjuk penggunaan akses guru dan siswa

Menu petunjuk penggunaan ini ada pada akses guru dan akses siswa. Petunjuk penggunaan yang ada diakses guru berisi penjelasan lengkap tentang langkah pengunaan akses guru. Sedangkan petunjuk penggunaan yang berada pada akses siswa berisi penjelasan lengkap dan rinci tiap langkah dari akses siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.25 Tampilan Petunjuk Penggunaan Pada Akses guru dan Akses siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Uji Coba Awal (Validasi Ahli)

Sebelum dilakukannya uji coba lapangan, produk terlebih dahulu diuji validasi dari beberapa ahli. Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidak validnya produk yang dikembangkan. Tujuan validasi ini, untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android, sebelum aplikasi tersebut diuji coba lapangan. Hasil dari kegiatan ini adalah, masukan untuk perbaikan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang telah dikembangkan.

Validasi produk pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator yang berasal dari berbagai bidang keahlian, di antaranya:

1) Ketua sekaligus pencetus/pembuat/penggagas ide dan pembimbing langsung metode at-Tartil sebagai validator ahli materi.
2) Dosen Program Studi Pendidikan Informatika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura dan Dosen IT Institut KH. Abdul Chalim sebagai validator ahli media.
3) Dosen Tarbiyah UIN Sunan Ampel Surabaya sebagai validator ahli pembelajaran PAI.

Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diisi tiap validator. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan pada bagian akhir angket.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun hasil dari uji validasi terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android, sebagai berikut:

1) Data validasi ahli materi

Ahli materi dalam pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah orang yang kompeten dibidang metode pembelajaran al-Qur'an at-Tartil. Langkah ini dipilih sebagai cara untuk lebih bisa meningkatkan kualitas produk. Ahli materi memberikan penilian, komentar dan saran terhadap multimedia yang di kembangkan ini.

Disini peneliti menunjuk H. Imam Syafi'i, S.Pd.I, MM[253] penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

a) Pencetus ide dan penyusun serta penulis materi metode at-Tartil.
b) Ketua biro TPQ LP Ma'arif Cabang Sidoarjo.
c) Magister manajemen dan sarjana pendidikan Islam

Berikut akan disajikan paparan deskriptif hasil evaluasi dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini yang diajukan dengan metode kuisoner angket dengan skala penilaian 1 sampai 5; 1 - sangat tidak baik/revisi, 2 - tidak baik/revisi, 3 – kurang baik/revisi, 4 – baik/tidak revisi, 5 -

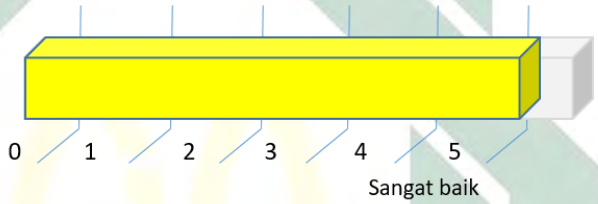
[253] Validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 1 September 2018 di Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sangat baik/tidak revisi. Hasil angket validasi dapat dilihat pada lampiran 4.11.

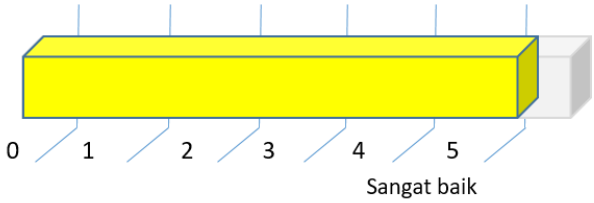
Dari data yang diperoleh melalui angket validasi materi, peneliti memaparkan secara deskriptif hasil skor dari penilaian validasi ahli materi terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah sebagai berikut:

a) Penilaian pada indikator adanya identitas metode Pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat identitas yang sesuai dengan metode pembelajaran al-Qur'an yang digunakan, identitas tersebut termuat pada tampilan awal aplikasi dengan nama "At-Tartil Belajar Al-Qur'an". Namun ada saran untuk menambahkan angka 1 yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut menyajikan pembelajaran pada materi jilid 1.

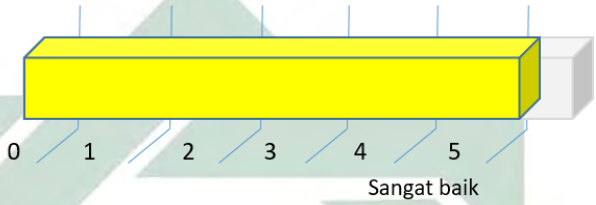
b) Penilaian pada indikator kesesuaian materi dengan paket dasar at-Tartil Jilid 1



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

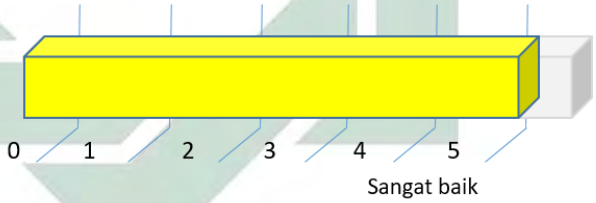
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa isi materi yang ada pada buku cetak at-Tartil jilid 1 sesuai dengan materi yang termuat dalam aplikasi android, yang ditampilkan secara digital.

c) Penilaian pada indikator kesesuaian materi dengan KD dan Indikator pembelajaran



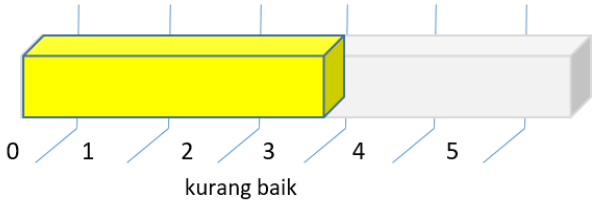
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa isi materi yang termuat dalam aplikasi sesuai dengan SK dan indikator yang telah di tetapkan pada buku panduan pembelajaran al-Qur'an at-Tartil jilid 1.

d) Penilaian pada indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran



perolehan skor penilain pada grafik diatas menunjukkan bahwa Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran at-Tartil Jilid 1.

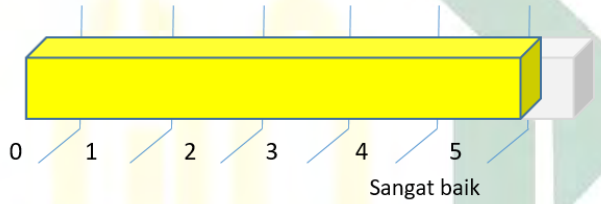
e) Penilaian pada indikator kesesuain urutan tiap halaman pada materi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

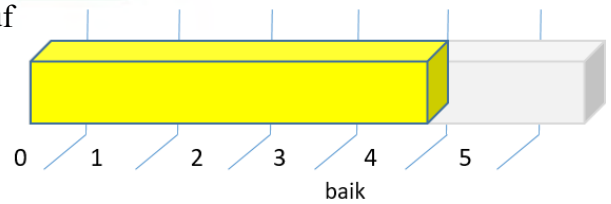
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa urutan halaman dan isi materi pada tiap halaman dalam aplikasi android kurang sesuai dengan buku at-Tartil jilid 1, meskipun isi materi sama (materi digabung pada halaman lain) namun pada indikator ini ada tidak kesesuain pada jumlah halaman antara buku dengan materi pada aplikasi. Jika dibuku halaman berjumlah 36 namun diaplikasi jumlah halaman hanya 28 sehingga perlu adanya revisi kembali.

f) Penilaian pada indikator kejelasan tampilan tiap huruf hijaiyah secara *musyammyyatul* huruf



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa tampilan tiap huruf hijaiyah secara *musyammyyatul* huruf terlihat jelas pada aplikasi android.

g) Penilaian pada indikator kejelasan tampilan tiap huruf hijaiyah secara *asma'ul* huruf

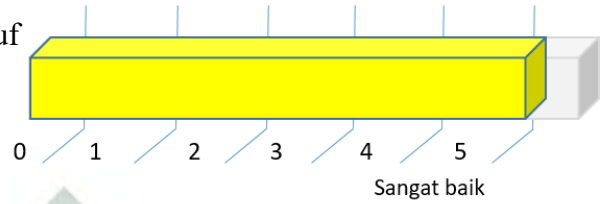


perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa tampilan tiap huruf hijaiyah secara asma'ul huruf terlihat jelas pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

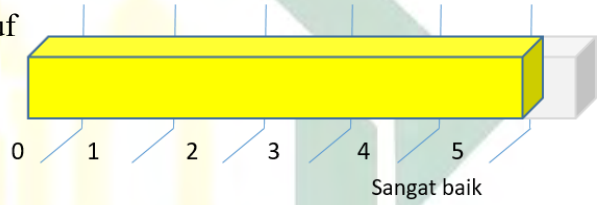
aplikasi android namun ada beberapa gambar huruf hijaiyah yang masih belum sempurna dalam pemotongan dan pengeditannya.

h) Penilaian pada indikator kejelasan tampilan tiap huruf hijaiyah secara potongan huruf



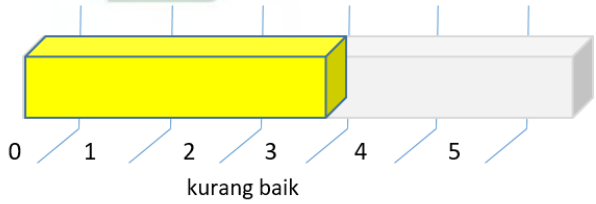
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa tampilan tiap huruf hijaiyah secara potongan huruf terlihat sangat baik dan jelas pada aplikasi android.

i) Penilaian pada indikator kejelasan tampilan tiap huruf hijaiyah secara rangkaian huruf



perolehan skor penilain pada grafik diatas menunjukkan bahwa tampilan tiap huruf hijaiyah secara rangkaian huruf terlihat sangat baik dan jelas pada aplikasi android.

j) Penilaian pada indikator ketepatan tulisan tiap huruf hijaiyah

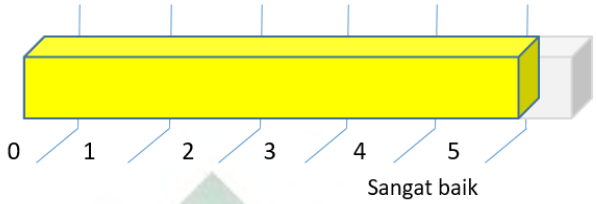


perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa ketepatan tulisan pada tiap huruf hijaiyah kurang baik/kurang tepat masih terdapat beberapa huruf yang belum ada harakat maupun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

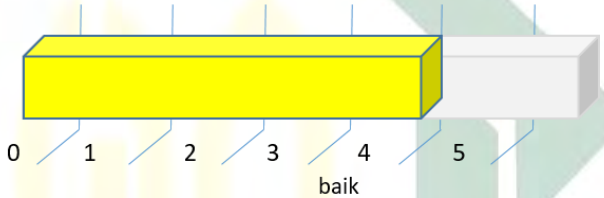
titik pada huruf yang memiliki titik, misalnya huruf ب , ذ , ض ,ت dan lain-lain, sehingga perlu direvisi kembali.

k) Penilaian pada indikator ketepatan jenis dan ukuran huruf hijaiyah



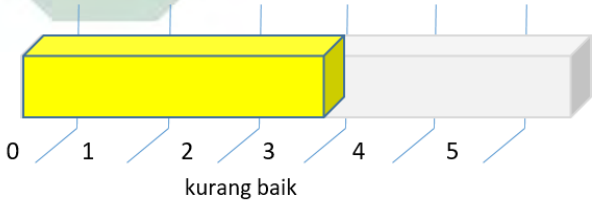
perolehan skor penilain pada grafik diatas menunjukkan bahwa jenis font dan ukuran yang digunakan pada materi aplikasi sudah sangat baik.

l) Penilaian pada indikator keindahan tampilan huruf hijaiyah



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa keindahan tampilan huruf hijaiyah sudah baik dan sesuai dengan penulisan *khat* arab.

m) Penilaian pada indikator kesesuain bacaan dengan huruf yang di tampilkan

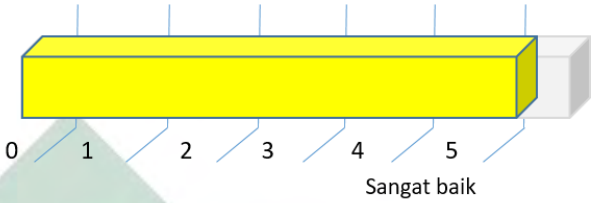


perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa bacaan huruf dengan gambar huruf yang ditampilkan kurang sesuai masih ditemukan beberapa huruf pada setiap halaman yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

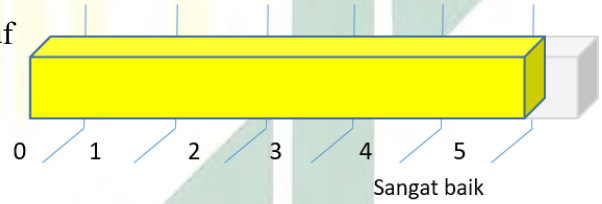
suaranya masih belum sama dengan huruf yang ditampilkan sehingga perlu adanya perbaikan untuk menyamakan antara tampilan huruf dengan suara yang keluar.

n) Penilaian pada indikator kesesuain nada bacaan dengan ciri khas metode at-Tartil



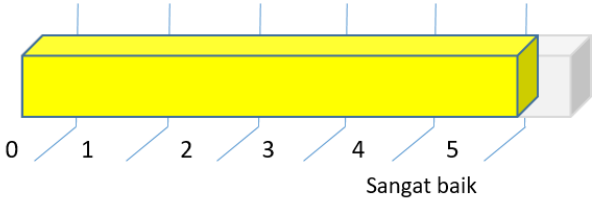
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa kesesuaian nada bacaan sudah sangat baik sesuai dengan ciri khas bacaan metode at-Tartil.

o) Penilaian pada indikator kesesuain bacaan menurut kaidah *ulumut* Tajwid (*makharijul* huruf) baik secara *musyammyyatul* huruf maupun *asma'ul* huruf



perolehan skor penilain pada grafik diatas menunjukkan bahwa bacaan sudah sangat baik dan sesuai dengan kaidah ulumut tajwid baik secara *musyammyyatul* huruf maupun *asma'ul* huruf.

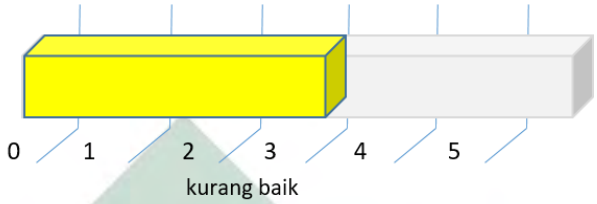
p) Penilaian pada indikator kesesuain tiap penggalan/jeda bacaan dengan pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

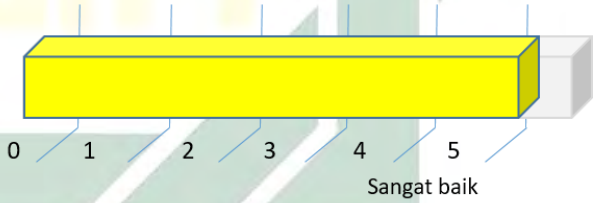
perolehan skor penilain pada grafik diatas menunjukkan bahwa kesesuaian tiap penggalan/jeda bacaan pada tiap materi at-Tartil jilid 1 sudah sangat baik.

q) Penilaian pada indikator kejelasan suara bacaan tiap huruf hijaiyah



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa kejelasan suara bacaan pada tiap huruf hijaiyah sebenarnya sudah baik, namun masih perlu revisi karena ada beberapa suara huruf yang potongan suaranya masih belum sempurna, sehingga suara lain saat rekaman masih terdengar.

r) Penilaian pada indikator kesesuain prosedur penilaian dengan metode at-Tartil



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa prosedur penilaian melalui aplikasi android sudah sangat sesuai dengan penilaian pada pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil.

Selain memberikan penilaian melalui angket ahli materi (Imam Syafi'i) juga memberikan beberapa komentar dan saran sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Perlu adanya perbaikan dan pengecekan ulang terkait kesesuaian antara suara bacaan dengan huruf yang ditampilkan agar tidak terjadi kesalah pahaman kepada anak ketika belajar secara mandiri. Perbaikan pada urutan halaman dan kesesuain isi materi pada tiap halaman dan ketepatan tulisan pada tiap huruf hijaiyah serta perbaikan pada bacaan huruf yang masih tercampur suara percakapan pada rekaman.

b) Secara keseluruhan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an ini sudah dikatakan layak untuk diterapkan namun alangkah baiknya jika sedikit kekurangan pada ukuran huruf, tampilan gambar tiap huruf hijaiyah secara *asma'ul* huruf yang belum sempurna dalam pemotongan dan pengeditannya disempurnakan lagi.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap multimedia pembelajaran al-Qur'an berbasis android, di bawah ini dipaparkan data secara kuantitatif dengan menentukan persentase hasil melalui angket di atas dengan menggunakan rumus berikut:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ jawaban\ responden}{Jumlah\ skor\ ideal} x100\%$$

Berdasarkan angket yang disiapkan aspek yang dinilai jumlahnya 18 dengan skor antara 1 sampai dengan 5 kategori penilaian, jika 18 aspek dikalikan dengan 5, maka akan ditemukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jumlah skor ideal yakni 90. Selanjutnya peneliti menentukan persentase di bawah ini:

$$Persentase = \frac{80}{90} x100 = 88{,}8\%$$

Hasil dari perhitungan rumus di atas adalah 88,8 % yang mana bila mengacu pada tabel 3.1 hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi 'sangat layak' dengan memiliki nilai persentase antara 86% - 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun ada beberapa hal yang masih perlu perbaikan. Adapun catatan komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

2) Data Validasi Ahli Media

Ahli media dalam pegembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah orang yang kompeten di bidang desain dan teknologi pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidangnya.

Ahli media yang ditunjuk oleh peneliti untuk menilai desain multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

android adalah Laili Cahyani, S. Kom., M.Kom[254] penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

a) Memiliki latar belakang pendidikan yang linier dalam bidang teknik informatika di Institut Tekhnologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.
b) Dosen Program Studi Pendidikan Informatika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura
c) Dosen IT pada Fakultas Tarbiyah di Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto

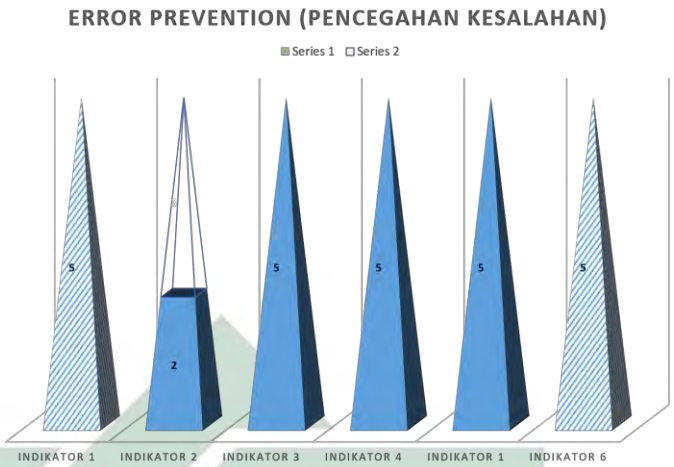
Berikut akan disajikan paparan deskriptif hasil evaluasi dari ahli media setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini yang diajukan dengan metode kuisoner angket dengan skala penilaian 1 sampai 5; 1 - sangat tidak baik/revisi, 2 - tidak baik/revisi, 3 – kurang baik/revisi, 4 – baik/tidak revisi, 5 - sangat baik/tidak revisi. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran 4.16.

Dari data yang diperoleh melalui angket validasi media, peneliti memaparkan secara deskriptif hasil skor tiap indikator dari penilaian validasi ahli media terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah sebagai berikut:

[254] Validasi ahli media dilaksanakan pada September di kediaman validator Damarsih Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) *Error prevention* (pencegahan Kesalahan)

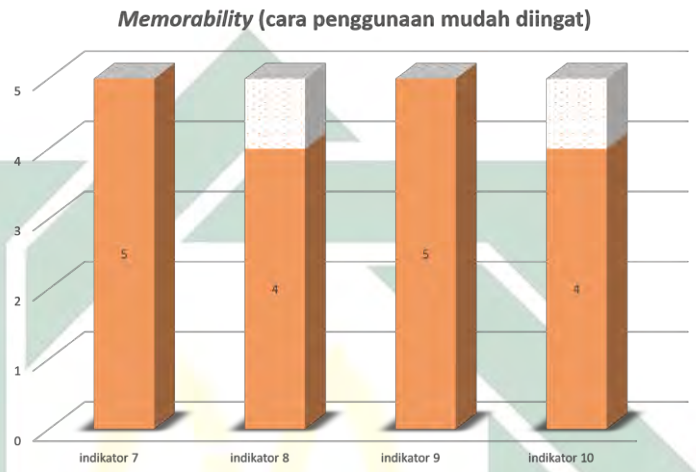


Validator media memberikan penilaian sangat baik pada (indikator 1) sistem aplikasi yang mudah kembali pada tampilan tanpa perlu *log in* ketika salah menekan tombol navigasi keluar. Begitu juga (indikator 3 dan 4) keterpaduan sistem antara admin dan guru dengan siswa sehingga ketika terjadi kesalahan/lupa *username* dan *password* maka guru dapat menghubungi admin sedangkan siswa menghubungi guru pengajar. Selain itu kesalahan dalam memberikan tugas murāja'ah dapat dibatalkan dengan mudah (indikator 5) dan tersedianya tombol edit data jika ada kesalahan dalam input data (indikator 6). Pada indikator yang telah di sebutkan dapat dikatakan tidak ada masalah dan dapat mengatasi kesalahan dengan baik. Namun pada indikator 2 terkait gangguan sinyal internet, validator memberikan penilaian tidak baik dan perlu revisi karena aplikasi ini akan sangat membosankan dan membuat jengkel jika dipertengahan anak belajar/murāja'ah sinyal internet

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak mendukung atau *error*, sehingga saran dari validator untuk menambahkan sistem yang sifatnya *offline* pada menu materi pembelajaran agar kesalahan yang terjadi dapat diminimalisir oleh sistem *offline* tersebut.

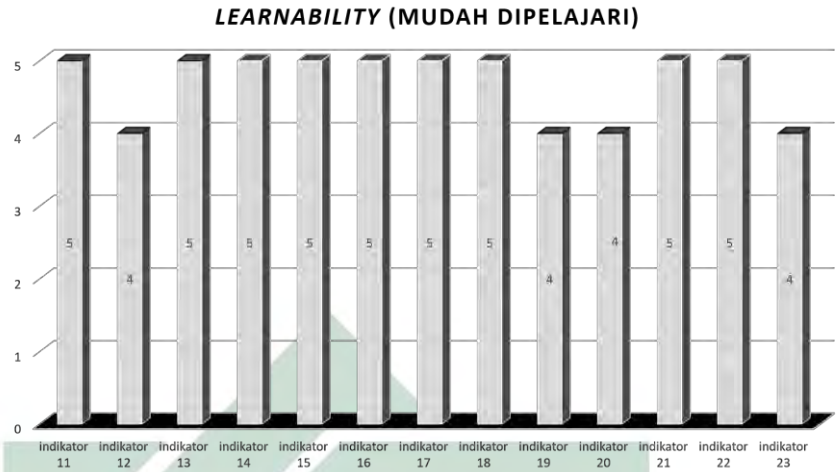
b) *Memorability* (cara penggunaan mudah diingat)



Secara umum kriteria *memorability* ini tidak menjadi masalah dan revisi pada aplikasi pembelajaran al-Qur'an. Validator media memberikan penilaian sangat baik pada dengan adannya petunjuk penggunaan yang jelas dan rinci serta contoh gambar pada setiap *step*nya aplikasi dapat dengan mudah diingat dan digunakan (indikator 7). Selain itu tombol menu yang dilengkapi dengan nama/keterangan yang mewakili fungsi dari menu juga dapat dengan mudah diingat (indikator 9). Pada indikator 8 dan 10 validator memberikan penilaian baik pada tampilan menu dan pemberian *icon* yang selalu terlihat dalam setiap *step* aplikasi meskipun tampilan warna menu maupun *icon* kurang menarik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) *Learnability* (mudah dipelajari)

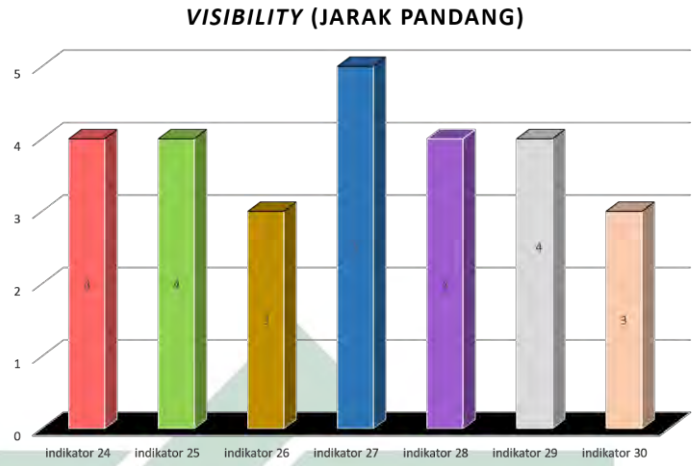


Secara keseluruhan dari hasil penilaian validator media pada setiap indikator dengan kriteria *learnability* dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran al-Qur'an ini mudah dipelajari dan dipahami baik dari sisi pengoperasionalan aplikasi, bahasa dan navigasi yang termuat dalam aplikasi, evalusi pembelajaran, penugasan murāja'ah, pelaporan murāja'ah, pemantauan belajar dan perkembangan hasil belajar siswa, penyelesaian tugas murāja'ah siswa serta terhubungnya antara akses guru dengan akses siswa.[255] Selain itu validator memberikan penegasan pada waktu yang singkat dalam penggunaan aplikasi (indikator 12) ini nantinya juga tergantung pada setiap pengguna jika yang menggunakan anak-anak waktu 10 menit mungkin cukup, tetapi untuk guru yang usianya tergolong tua akan membutuhkan lebih dari 10 menit atau kondisioal.

[255] Indikator 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. 21, 22, 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

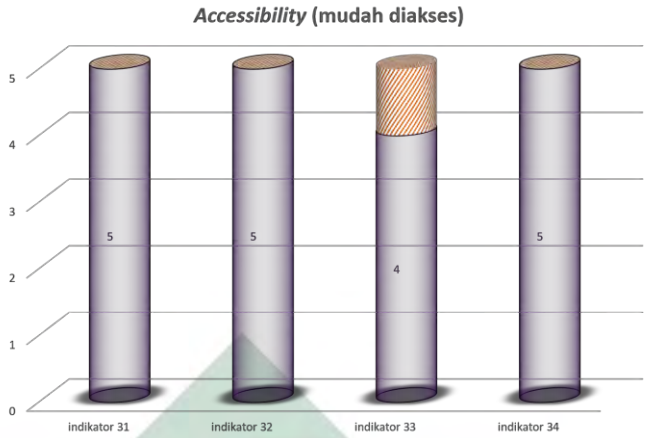
d) *Visibility* (jarak pandang)



Validator media memberikan penilaian sangat baik pada (indikator 27) tampilan huruf hijaiah yang jelas dan mudah untuk dibaca. Penilaian baik pada pemilihan jenis *font* dan penggunaan *size* yang sesuai jarak pandang saat menggunakan aplikasi serta menu navigasi dan informasi halaman dan soal yag mudah terlihat dan terbaca. Dari beberapa indikator tersebut dinyatakan baik dan tidak terdapat kendala maupun permasalahan. Namun pada indikator 26 dan 30 terkait tampilan yang berbeda pada tiap akses dan kesesuaian tampilan maupun *lay out* dengan karakter pengguna belum tampak dan belum terwujud dalam aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil ini, sehingga saran validator untuk revisi kembali terkait dua indikator tersebut.

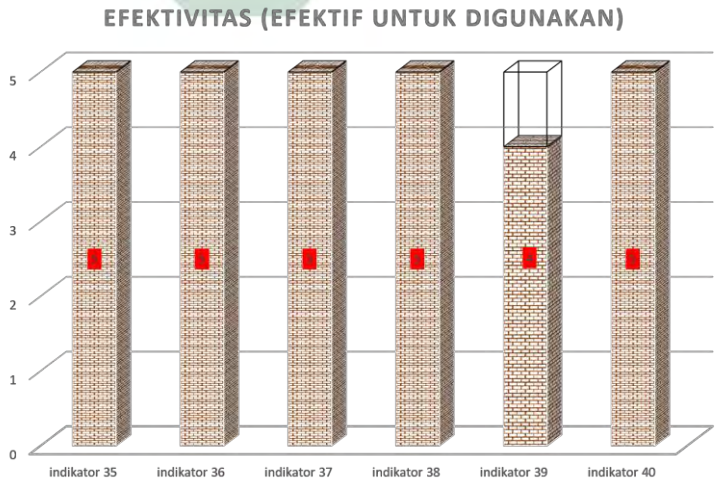
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) *Accessibility* (mudah diakses)



Secara keseluruhan dari hasil penilaian validator media pada setiap indikator dengan kriteria *accessibility* dapat dinyatakan sangat baik dan tidak ada masalah, karena memang aplikasi ini dirancang dan dapat digunakan secara online pada *handphone android* baik pada akses admin, guru dan siswa sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Namun ada beberapa penegasan dari validator media bahwa aplikasi ini memang dapat diinstal dan digunakan pada android versi 4.1 namun aplikasi ini akan lebih support pada android versi 7.1 ke atas.

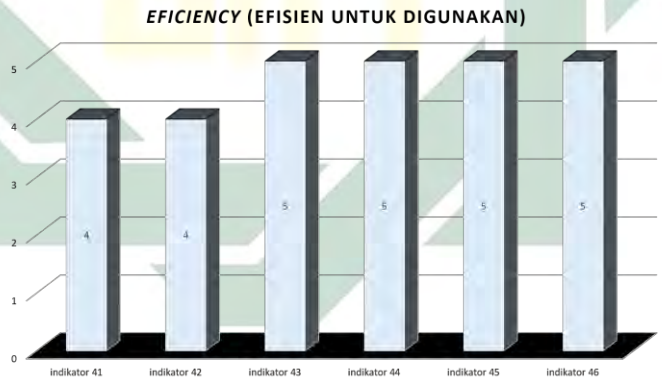
f) *Efektivitas* (efektif untuk digunakan)



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara keseluruhan dari hasil penilaian validator media pada setiap indikator dengan kriteria *efektivitas* dapat nyatakan bahwa aplikasi pembelajaran al-Qur'an ini efektif untuk digunakan. Kelebihan yang dimiliki pada sistem aplikasi ini terkait kontrol pembelajaran yang dapat dilakukan dengan jarak jauh, tersedianya bacaan huruf yang sesuai dengan gambar huruf pada aplikasi dan sistem *drill* yang dapat dilakukan sesuai kemampuan siswa serta sistem evaluasi (indikator 35-40) ini dapat menumbuhkan beberapa sikap/karakter dalam diri siswa diantaranya sikap tanggung jawab, rasa ingin tahu yang tinggi, semangat dan mandiri sehingga aplikasi ini efektif digunakan dalam pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil.

g) *Eficiency* (efisien untuk digunakan)

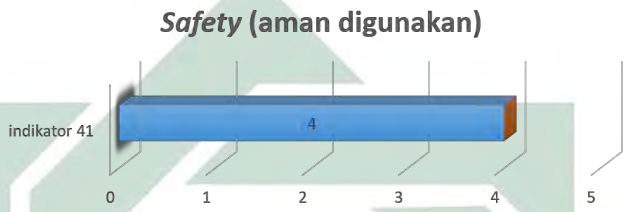


Secara keseluruhan dari hasil penilaian validator media pada setiap indikator dengan kriteria *eficiency* dapat dinyatakan sangat baik dan tidak ada masalah baik dari sisi pemberian informasi yang akurat tentang pelaporan murāja'ah dan hasil belajar siswa, meng-*compact*kan 4 langkah pembelajaran dalam sebuah aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

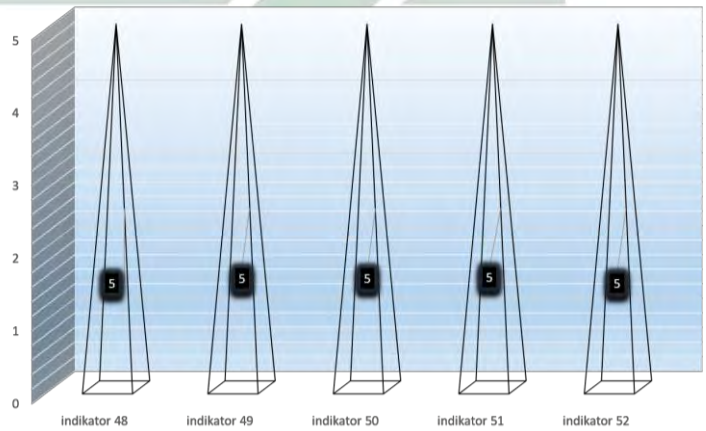
android, dan aplikasi dapat diunduh pada *play store* nantinya tanpa ada biaya royalti (indikator 43-46). Namun validator menegaskan pada indikator penginputan nilai dan pemberian tugas murāja'ah ini memang dapat dilakukan tidak lebih dari 1 menit jika aplikasi tersebut tidak ada gangguan sinyal internet (validator 41dan 42).

h) *Safety* (aman digunakan)



Validator media memberikan penilaian baik pada kriteria *safety* meskipun aplikasi ini belum terpublish pada *Play Store,* penilaian tersebut berdasarkan pernyataan pengembang yang menyatakan tidak memasukkan iklan-iklan/konten-konten berbahaya (porno atau sejenisnya) pada aplikasi pembelajaran al-Qur'an tersebut meskipun terhubung pada internet.

i) *Utility* (memiliki utilitas yang baik)



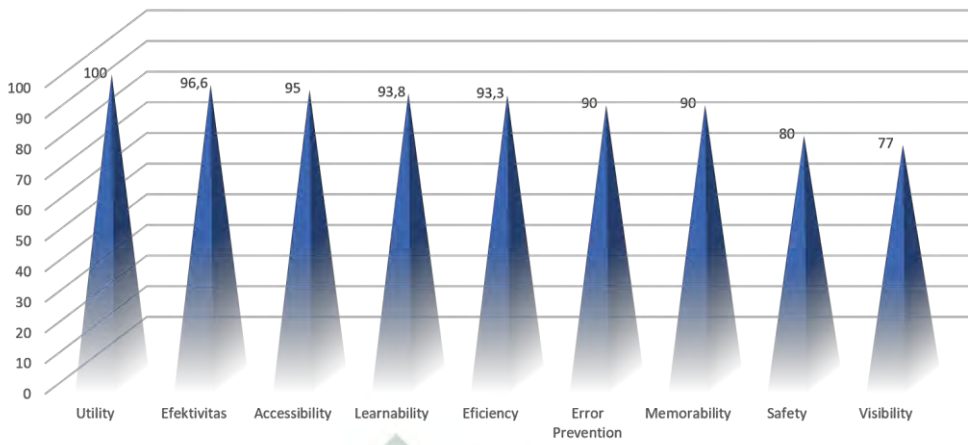
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Validator media memberikan penilaian sangat baik pada setiap indikator dalam kriteria kebermanfaatan aplikasi ini terhadap pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-tartil di Sidoarjo. Utilitas tersebut dapat mendukung program kerja lembaga dan seluruh elemen didalam sekolah baik guru, siswa dan orang tua (indikator 48). Selain itu tersedianya informasi dan materi yang dikemas dengan tampilan digital yang menarik, dapat digunakan sewaktu-waktu serta keluwesan dari aplikasi yang dapat direvisi sesuai dengan kebutuhan pengembang (indikator 49-52) menjadikan inovasi baru yang sangat dinantikan oleh para pengguna aplikasi pada pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil (pencetus at-Tartil, lembaga, guru, siswa, dan orang tua).

Setelah memaparkan secara deskriptif data yang diperoleh dari tiap kriteria *usability*, kemudian peneliti melakukan identifikasi masalah utama dengan menggunakan model *human machine interface.*[256] Dalam hal ini peneliti menggunakan perhitungan nilai rata-rata dari seluruh indikator yang dihitung dengan rumus sederhana (lihat bab 3 halaman 161) kemudian disajikan dengan menggunakan grafik di bawah ini:

[256] Hal ini akan membantu untuk mengetahui masalah utama yang harus segera diselesaikan dan yang tidak harus diselesaikan. Nilai rata-rata digunakan karena secara deskriptif nilai rata-rata setiap indikator dengan tegas menunjukkan suatu indikator mendapat respon positif atau negatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.26 Nilai Rata-Rata Hasil Evaluasi HMI dari Validator Media dengan Kriteria *Usability*

Dari grafik di atas menunjukkan bahwa kriteria *utility* dengan rata-rata 100 adalah nilai tertinggi sementara *visibility* dengan nilai rata-rata 77 merupakan kriteria paling rendah pada sistem aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator *visibilty* (jarak pandang) adalah indikator yang harus segera dilakukan perbaikan.

Dalam penelitian ini validator/ahli media juga memberikan beberapa komentar dan saran bahwa secara keseluruhan sistem yang telah dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan dan diuji cobakan di lapangan ide tentang adanya kontrol pembelajaran ini sangat kreatif dan dapat membantu guru dalam mendisiplinkan murāja'ah serta membantu orang tua dalam memantau perkembangan hasil belajar anaknya. Namun agar penggunaan aplikasi dapat maksimal perlu disempurnakan kembali terkait hal-hal yang masih dalam penilaian kurang baik ataupun yang tidak baik, diantaranya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Menambahkan sistem pada materi pembelajaran yang sifatnya *offline* pada menu materi pembelajaran agar kesalahan yang terjadi saat koneksi internet tidak terhubung dapat diminimalisir oleh sistem *offline* sehingga belajar siswa melalui aplikasi tidak sering ada kendala.

ii. Tampilan *lay out* dan *background* aplikasi pada akses siswa dengan guru sebaiknya dibedakan berdasarkan karakter yang sesuai dengan pengguna agar secara visual akses siswa dalam aplikasi menjadi lebih menarik.

a) Sebelum ditampilkannya akses *log in* tampilkan terlebih dahulu menu pilihan akses (siswa, guru dan admin).

Setelah dilakukannya analisis HMI peneliti juga menentukan kelayakan dari pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android berdasarkan jumlah skor dari penilaian angket validator media dengan menentukan persentase menggunakan rumus berikut:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ jawaban\ responden}{Jumlah\ skor\ ideal} x100\%$$

Berdasarkan angket yang disiapkan aspek yang dinilai jumlahnya 52 dengan skor antara 1 sampai dengan 5 kategori penilaian, jika 52 aspek dikalikan dengan 5, maka akan ditemukan jumlah skor ideal yakni 260. Selanjutnya peneliti menentukan persentase: $Persentase = \frac{238}{260} x100 = 92\%$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil dari perhitungan rumus di atas adalah 92 % yang mana bila mengacu pada tabel 3.1 hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi 'sangat layak' dengan memiliki nilai persentase antara 86% - 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan. Adapun komentar dan saran dari ahli media akan dijadikan bahan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

3) Data Validasi Ahli Pembelajaran PAI

Ahli pembelajaran dalam pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah orang yang kompeten dibidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pemilihan ahli pembelajaran pendidikan agama islam ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidangnya.

Ahli media yang ditunjuk oleh peneliti untuk menilai multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dari segi pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag[257] penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

[257] Validasi ahli pembelajaran PAI dilaksanakan pada 3 Sepetember 2018 di kantor wakil dekan saintek UIN Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Memiliki latar belakang pendidikan yang linier dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
b) Dosen S-1, S-2, dan S-3 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
c) Wakil Dekan Fakultas Saintek Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

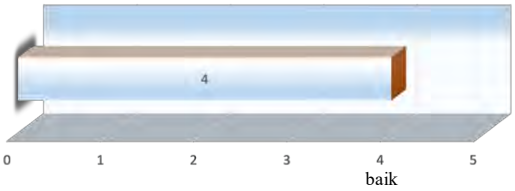
Berikut akan disajikan paparan deskriptif hasil evaluasi dari ahli pembelajaran PAI setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini yang diajukan dengan metode kuisoner angket dengan skala penilaian 1 sampai 5; 1 - sangat tidak baik/revisi, 2 - tidak baik/revisi, 3 – kurang baik/revisi, 4 – baik/tidak revisi, 5 - sangat baik/tidak revisi. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran 4.17.

Dari data yang diperoleh melalui angket validasi materi, peneliti memaparkan secara deskriptif hasil skor dari penilaian validasi ahli Pembelajaran PAI terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah sebagai berikut::

a) Penilaian pada indikator teori belajar behavioristik memberikan stimulus yang menimbulkan adanya respon sebagai landasan

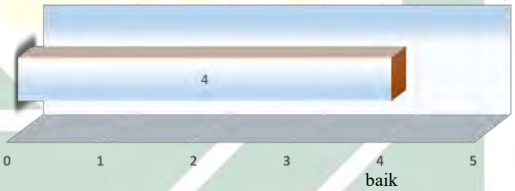
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa teori belajar behavioristik dapat dijadikan landasan dari pengembangan multimedia pembelajaran karena dengan hadirnya sebuah aplikasi tersebut dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk menimbulkan adanya respon yakni murāja'ah ketika dirumah.

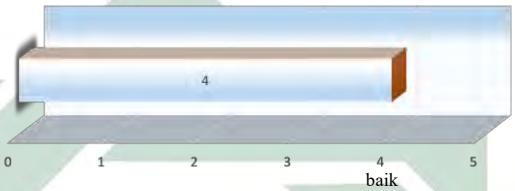
b) Penilaian pada indikator teori koneksionisme yang digagas oleh Edward Le Thorndike pada Hukum belajar *law of exercise* (latihan) relevan untuk sistem murāja'ah pada pembelajaran al-Qur'an



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa hukum belajar *law of exercise* (latihan) relevan dengan sistem pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an yang mengutamakan latihan, semakin siswa sering membaca/mengulang kembali materi yang telah diajarkan guru, maka siwa semakin mudah ingat dan fasih dalam melafalkan bacaan al-Qur'an.

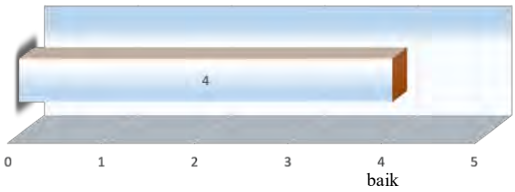
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Penilaian pada indikator teori belajar kognitifistik menekankan pada proses belajar dan berpikir siswa sampai pada tingkat pemahaman maupun kemampuan sebagai landasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang tetap ada kontrol terhadap proses murāja'ah siswa ketika dirumah



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa teori belajar kognitifistik dapat dijadikan landasan dari pengembangan multimedia pembelajaran, karena sistem yang dikembangkan juga memperhatikan pembelajaran pada sisi proses yakni dengan tersedianya sistem kontrol murāja'ah siswa ketika berada di rumah.

d) Penilaian pada indikator Hukum belajar sebab akibat (*the law of casual learning*) yang digagas oleh Donald A. Norman relevan untuk sistem murāja'ah dan hasil belajar siswa pada pembelajaran al-Qur'an.

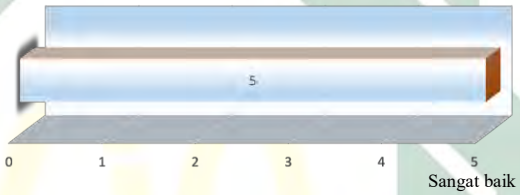


perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa hukum belajar sebab akibat Donald A. Norman relevan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sistem pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an yang mana dalam hukum ini dinyatakan adanya hubungan antara tindakan dengan hasil, yakni ketika siswa menginginkan atau mendapatkan hasil maksimal maka sudah barang tentu siswa tersebut telah melakukan latihan berkali-kali pada materi yang telah diajarkan sehingga kemampuan membaca al-Qur'an akan mudah dikuasai oleh siswa.

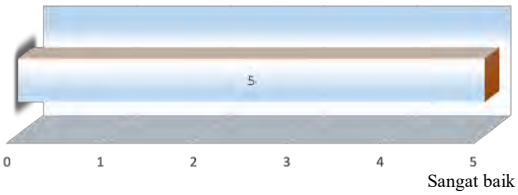
e) Penilaian pada indikator mengatasi keterbatasan kemampuan orang tua untuk membimbing anak belajar al-Qur'an



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran al-Qur'an berbasis android sangat tepat untuk dijadikan solusi dari permasalahan ketidakmampuan orang tua dalam membimbing anaknya dalam belajar al-Qur'an. Ketidakmampuan orang tua tersebut sangat beragam ada yang disebabkan oleh kesibukan, tidak samanya metode pembelajaran saat ibu belajar dengan metode pembelajaran anak saat ini, atau memang orang tua lemah pengetahuan dalam membaca al-Qur'an.

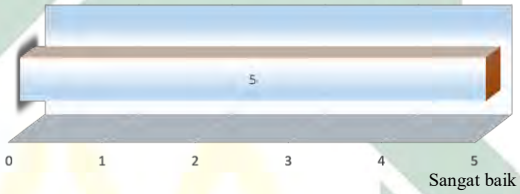
f) Penilaian pada indikator adanya saling komunikasi dan kontrol yang intens antara guru dan orang tua terhadap hasil belajar siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



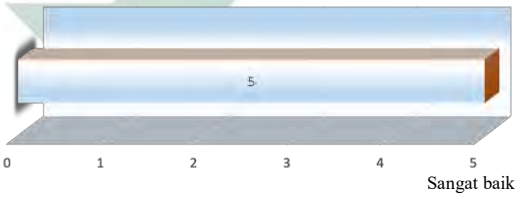
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa dengan adanya sistem evaluasi pembelajaran pada aplikasi dapat menciptakan komunikasi dan kontrol yang intens antara guru dan orang tua terhadap hasil belajar siswa.

g) Penilaian pada indikator siswa termotivasi untuk murāja'ah ketika di rumah



perolehan skor penilain pada grafik diatas menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran al-Qur'an ini mampu memotivasi siswa untuk murāja'ah karena disajikan dengan media yang berbeda, lebih menarik dan lebih inovatif.

h) Penilaian pada indikator terbentuknya kerja sama antara guru dan orang tua

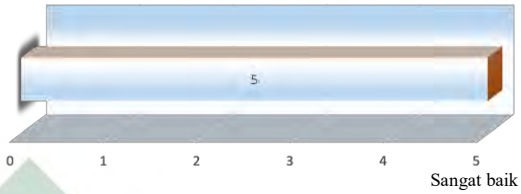


perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran al-Qur'an ini mampu membentuk kerja sama yang sangat baik antara guru dan orang tua karena berada dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

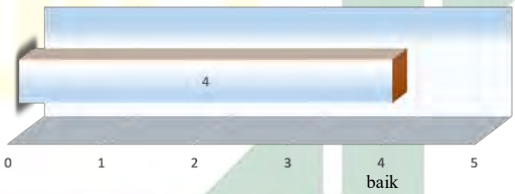
satu visi-misi yang sama yakni peduli dan tanggung jawab terhadap proses dan perkembangan belajar siswa.

i) Penilaian pada indikator menggunakan bahasa Indonesia yang benar dan sederhana



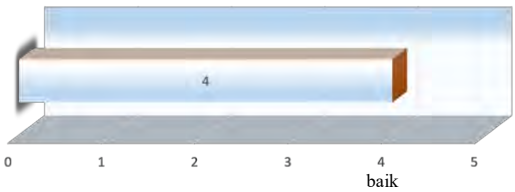
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang dikembangkan menggunakan bahasa indonesia yang benar dan sederhana sehingga aplikasi tersebut mudah digunakan.

j) Penilaian pada indikator desain gambar memberikan kesan positif dan religius



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa desain gambar yang disajikan sudah memberikan kesan positif dan religius namun perlu ditambahkan lagi gambar yang lebih menarik agar mendukung aspek visual pada aplikasi.

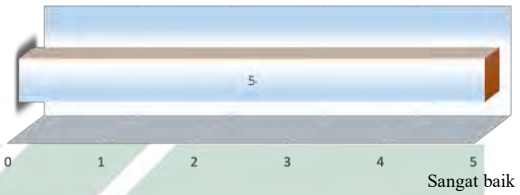
k) Penilaian pada indikator penyajian warna yang menarik



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

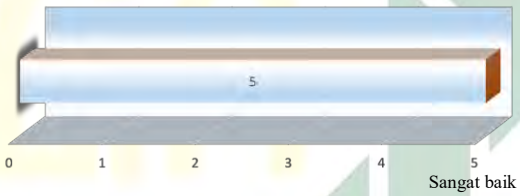
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa penyajian warna dalam aplikasi sudah baik namun keberagaman warna yang disajikan kurang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah.

l) Penilaian pada indikator penyajian *lay out* yang menarik



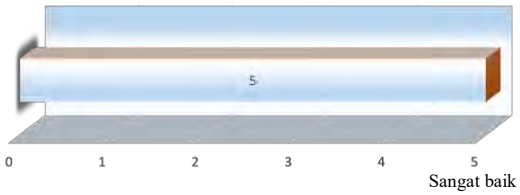
perolehan skor penilain pada grafik diatas menunjukkan bahwa penyajian *lay out* pada aplikasi android baik dan menarik.

m) Penilaian pada indikator penyajian huruf hijaiyah yang jelas dan benar



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa huruf hijaiyah pada aplikasi android disajikan jelas dan benar.

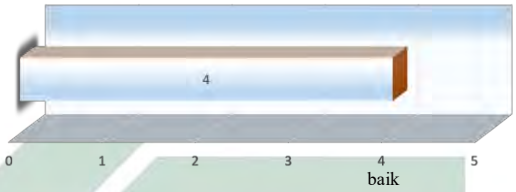
n) Penilaian pada indikator penyajian audio yang jelas dengan nada khas metode at-tartil dan sesuai dengan bacaan huruf



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

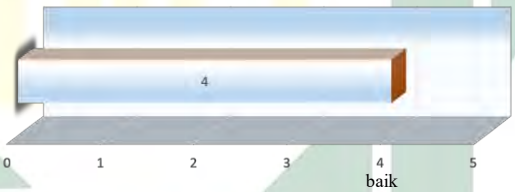
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa bacaan huruf hijaiyah pada aplikasi dilantunkan dengan nada khas metode at-Tartil secara jelas dan fasih.

o) Penilaian pada indikator multimedia yang di kembangkan sesuai dengan pembelajaran al-Qur'an



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan sudah sesuai dengan pembelajaran al-Qur'an baik dari sisi penilaian, bacaan, gambar huruf dll.

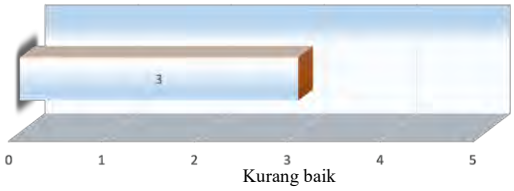
p) Penilaian pada indikator mudah dan efisien



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mudah dan efisien. Mudah artinya aplikasi tersebut dapat akses hanya dengan sentuhan jari, dapat di akses dimanapun dan kapanpun serta langkah-langkah pengguaanya simpel dan tidak membuang waktu lama. Sedangkan pada indikator efisien artinya aplikasi tersebut dapat digunakan untuk murāja'ah dan mengontrol pembelajaran siswa dengan tepat dan cermat.

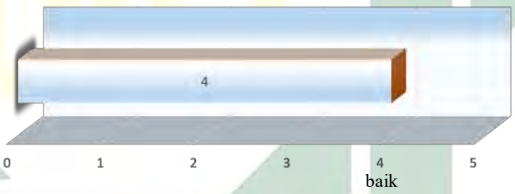
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

q) Penilaian pada indikator Praktis dan ekonomis



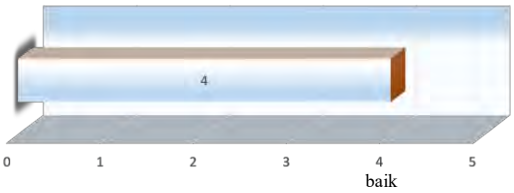
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan kurang praktis dan ekonomis karena dalam penggunaannya masih membutuhkan kuota/jaringan internet, terutama pada menu materi pembelajaran ini akan menjadi kendala saat anak ingin belajar tetapi terhalang oleh jaringan internet.

r) Penilaian pada indikator kontrol belajar siswa dapat terpantau melalui aplikasi baik di sekolah maupun di rumah



perolehan skor penilain pada grafik diatas menunjukkan bahwa aplikasi andorid ini dapat mengkontrol belajar siswa melalui sistem pelaporan otomatis yang terhubung antara aplikasi guru dengan siswa baik di sekolah maupun di rumah.

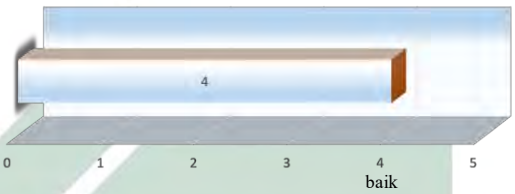
s) Penilaian pada indikator memudahkan guru dalam mengontrol belajar siswa ketika berada di rumah



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

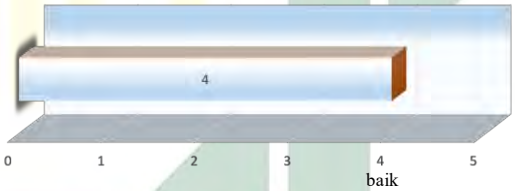
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa aplikasi android ini dapat memudahkan guru dalam mengontrol belajar siswa ketika berada di rumah melalui sistem pelaporan otomatis pada aplikasi.

t) Penilaian pada indikator teknik penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran



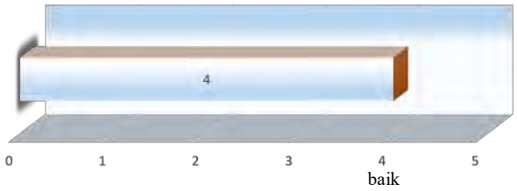
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa teknik penilaian pada aplikasi android sesuai dengan tujuan pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil.

u) Penilaian pada indikator Penilaian sudah sesuai dengan prinsip-prinsip evaluasi



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa penilaian pada multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang dikembangkan sudah sesuai dengan prinsip-prinsip evaluasi diataranya; valid, objektif, edukatif, kontinuitas dan bersifat integratif.

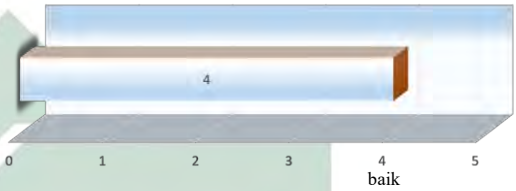
v) Penilaian pada indikator kemudahan dalam mengevaluasi pembelajaran



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

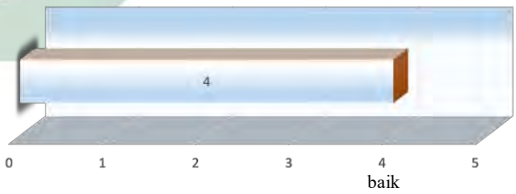
perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa guru dengan mudah mengevaluasi pembelajaran al-Qur'an melalui menu input nilai pada aplikasi android.

w) Penilaian pada indikator memiliki evaluasi yang terpadu antara akses siswa dan guru



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa aplikasi android ini memiliki evaluasi yang terpadu antara akses siswa dan guru, sehingga ketika guru menginput nilai maka secara otomatis nilai tersebut dapat dilihat atau di terima pada akses siswa. Dengan demikian orang tua mudah memantau pembelajaran anak tanpa harus menanyakan kepada guru maupun anak terkait hasil belajar anak ketika disekolah.

x) Penilaian pada indikator orang tua dapat mengetahui hasil belajar siswa sewaktu-waktu



perolehan skor penilain pada grafik di atas menunjukkan bahwa melalui multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang dikembangkan, orang tua dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengetahui hasil belajar siswa sewaktu-waktu melalui aplikasi akses siswa.

Selain memberikan penilaian melalui angket ahli pembelajaran PAI (Evi Fatimatur Rusydiyah) juga memberikan beberapa komentar dan saran sebagai berikut:

a) Pewarnaan pada aplikasi dibuat lebih menarik.
b) Perlu adanya dukungan khusus bagi keluarga yang kurang peduli terhadap kegiatan mengaji anaknya.
c) Adanya antisipasi jika aplikasi tidak dapat berjalan dengan lancar karena gangguan jaringan internet.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran PAI terhadap multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android, di bawah ini dipaparkan data secara kuantitatif dengan menentukan persentase hasil melalui angket di atas dengan menggunakan rumus berikut:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ jawaban\ responden}{Jumlah\ skor\ ideal} x100\%$$

Berdasarkan angket yang disiapkan aspek yang dinilai jumlahnya 29 dengan skor antara 1 sampai dengan 5 kategori penilaian, jika 29 aspek dikalikan dengan 5, maka akan ditemukan jumlah skor ideal yakni 145. Selanjutnya peneliti menentukan persentase di bawah ini:

$$Persentase = \frac{123}{145} x100 = 84{,}8\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil dari perhitungan rumus di atas adalah 84,8% yang mana bila mengacu pada tabel 3.1 hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi 'layak' dengan memiliki nilai persentase antara 76% - 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun ada beberapa hal yang masih perlu perbaikan. Adapun komentar dan saran dari ahli media akan dijadikan bahan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

d. Revisi Produk

Revisi produk didasarkan pada tanggapan, saran dan kritik yang diperoleh dari para validator serta analisis dari model HMI. Adapun revisi tahap pertama ini mengacu pada bagian-bagian yang masih dinilai kurang oleh validator, revisi tersebut diantaranya:

1) Perbaikan dan pengecekan ulang terkait kesesuaian antara suara bacaan dengan huruf yang ditampilkan.

   Pada revisi terkait hal di atas peneliti mengecek ulang kembali, baik gambar maupun audio yang ada didalam aplikasi, disini peneliti menemukan 27 materi dari keseluruhan soal pada setiap halaman[258] yang tidak sesuai antara suara bacaan dengan huruf yang ditampilkan.

[258] Materi yang kurang tepat diantaranya: halaman 1 (soal no 1.5, 1.12), halaman 5 (soal no 5.7, 5.10, 5.14), halaman 9 (9.10,9.11,9.12), halaman 11 (11.6, 11.7, 11.14, 11.16), halaman 15 (soal no 15.1, 15.8), halaman 18 (18.1, 18.7, 18.9, 18.14), halaman 21 (21.3, 21.5), halaman 20 (20.2, 20.5, 20.7, 20.15), halaman 25 (soal no 25.5, 25.9, 25.19),

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian peneliti mulai menginput kembali huruf dan gambar yang tepat dan benar pada aplikasi pembelajaran al-qur'an.

2) Kesesuaian jumlah halaman dan kesesuaian isi materi (soal) pada tiap halaman yang ada dibuku ajar at-Tartil jilid 1

Pada revisi terkait hal di atas peneliti menambahkan halaman pda aplikasi dari jumlah halamannya 28 menjadi 36 halaman sebagaimana jumlah halaman yang terdapat pada buku ajar. Setelah halaman pada aplikasi sesuai dengan buku ajar, kemudian peneliti menginput soal pada tiap-tiap halaman yang sesuai dengan isi materi pada buku ajar. Jumlah soal pada setiap halaman memiliki jumlah yang berbeda tergantung pemenggalan/jeda bacaan pada tiap kelompok huruf hijaiyah.

3) Penyempurnaan tampilan huruf hijaiyah.

Pada revisi terkait hal di atas peneliti menemukan 5 gambar huruf yang masih belum sempurna dalam bentuk maupun harakat. Disini peneliti mengedit kembali setiap gambar huruf yang kurang tepat dengan bantuan aplikasi Corel Draw X7 (64-Bit), di bawah ini peneliti menampilkan salah satu bentuk huruf sebelum direvisi dan sesudah direvisi:

Gambar 4.27 Tampilan Huruf Hijaiah Sebelum Revisi Validasi

Gambar 4.28 Tampilan Huruf Hijaiah Setelah Revisi Validasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Penyempurnaan audio/bunyi bacaan huruf

Pada revisi terkait hal di atas peneliti mengedit/memotong suara dengan bantuan aplikasi Adobe Audition CS6. Audio yang masih tercampur dengan suara ditemukan pada 2 bacaan yakni bacaan *ma la ta* (halaman 24 soal 24.14) dan bacaan *fa la kha* (halaman 36 soal 36.28).

5) Perbaikan pada ukuran/*size* huruf yang terlalu kecil

Pada revisi terkait hal diatas peneliti menemukan 1 kelompok huruf yang ukurannya terlalu kecil. Revisi yang dilakukan peneliti yakni di awali dengan men-*scan* kembali gambar huruf yang direvisi kemudian diedit melalui bantuan Corel Draw X7 (64-Bit) kemudian peneliti menyesuaikan ukuran huruf yang sesuai dengan tampilan. Di bawah ini peneliti menampilkan ukuran huruf sebelum direvisi dan sesudah direvisi:

Gambar 4.29 Tampilan Ukuran Huruf Sebelum Revisi Validasi

Gambar 4.30 Tampilan Ukuran Huruf Setelah Revisi Validasi

6) Menambahkan sistem *offline* pada materi akses siswa

Pada revisi terkait hal diatas peneliti bersama *mobile developer specialist* merevisi sistem inti dari aplikasi yang awalnya aplikasi ini hanya menggunakan sistem *online* kemudian ditambahkan sistem *offline* pada menu materi pembelajaran agar ketika siswa belajar menggunakan aplikasi tidak ada kendala terkait koneksi internet yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

buruk atau saat tidak memiliki kuota. Sehingga wujud dari aplikasi ini ada dua sistem yakni:

a) *Online*: saat log in, menerima nilai maupun menginput nilai, memberi tugas murāja'ah, melaporkan murāja'ah, membuka dan mengedit *profile.*

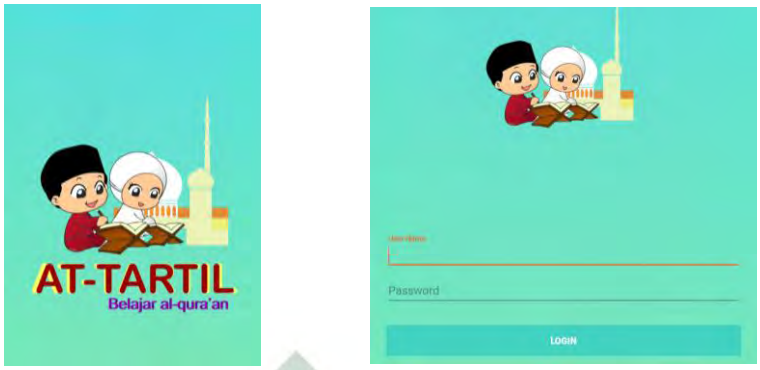
b) *Offline:* pada menu materi pada akses siswa, saat membuka tiap halaman pada materi, membuka soal pada tiap halaman, dan saat tampilan gambar materi dan bunyi bacaan/audio.

Pada revisi ini banyak sekali dampak perubahan pada spesifikasi produk multimedia (tabel 1.1 halaman 16) baik dari pilihan menu dan fungsi dari setiap menu yang di sajikan.

7) Penambahan gambar dan perbaikan pada tampilan baground aplikasi agar terlihat lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa madarasah ibtidaiyah

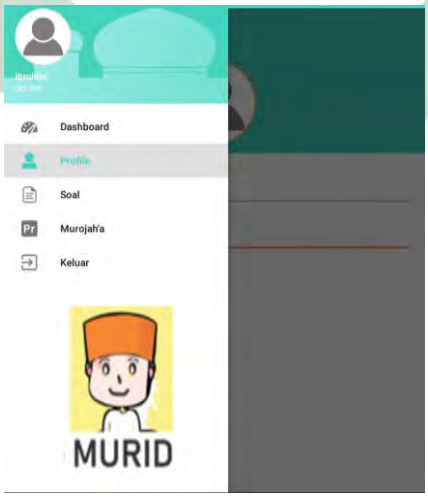
Pada revisi terkait hal diatas peneliti merevisi tampilan *background* dan *lay out* pada akses siswa mulai dari *log in,* menu akses siswa, tampilan pilihan halaman pada menu materi dan tampilan pilihan soal pada tiap halaman serta tampilan materi huruf hijaiah. Di bawah ini peneliti menampilkan tampilan *background* dan *lay out* pada akses siswa sebelum direvisi dan sesudah direvisi:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.31 Tampilan Awal Aplikasi Sebelum Revisi Validasi

Gambar 4.31
Tampilan Awal Aplikasi Setelah Revisi Validasi



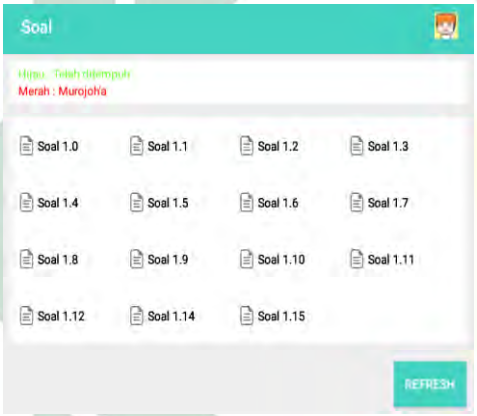
Gambar 4.33 Tampilan Menu Sebelum Revisi Validasi

Gambar 4.34 Tampilan Menu Setelah Revisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

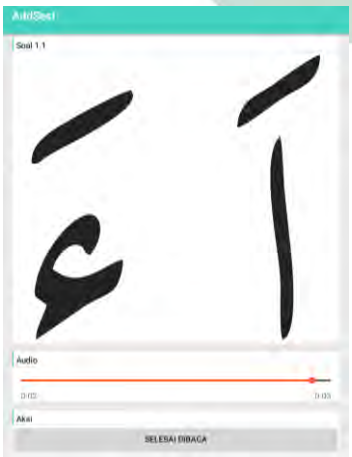
Gambar 4.35 Tampilan Pilih Halaman Sebelum Revisi Validasi

Gambar 4.36 Tampilan Pilih Halaman Setelah Revisi Validasi



Gambar 4.37 Tampilan Pilih Soal Sebelum Revisi Validasi

Gambar 4.38 Tampilan Pilih Soal Setelah Revisi Validasi



Gambar 4.39 Tampilan Soal Sebelum Revisi Validasi

Gambar 4.40 Tampilan Soal Setelah Revisi Validasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8) Tambahan menu pilihan akses (siswa, guru dan admin) sebelum tampilan *log in*

Pada revisi terkait hal diatas peneliti menambahkan menu pilihan macam akses pada aplikasi sebelum ditampilkanya menu *log in*. Menu pilihan menu ini akan memudahkan pengguna baik admin, guru maupun siswa untuk memilih dimana tempat/posisi akses mereka. Tampilan pada menu pilihan akses seperti dibawah ini:

Gambar 4.41
Tambahan Menu Pilihan Akses Pada Aplikasi

e. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di MI Al-Mansur Pertapan Maduretno selama 8 hari[259] pada pembelajaran BTQ At-Tartil jilid 1 dengan jumlah guru 1 dan siswa sebanyak 6 siswa. 6 siswa tersebut dari tingkat kelas berbeda namun kemampuan mengajinya masih ditingkat

[259] Uji coba lapangan dilaksanakan di MI Al-Mansur pada tgl 8 sampai tanggal 15 Oktober 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dasar. Adapun nama siswa-siswi tersebut dapat dilihat pada lampiran 4.18.

Pada hari pertama uji coba lapangan peneliti memberikan sosialisasi kepada guru dan siswa dan orang tua tentang penggunaan dan tujuan multimedia pada pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil tersebut dikembangkan. Peneliti membagikan *link* aplikasi kepada guru dan orang tua untuk di*download* pada *handphone* masing masing. Kemudian peneliti menginput data guru melalui akses admin sehingga guru mendapatkan hak akses dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah diberikan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti membimbing guru untuk menginput data siswa pada jilid 1, agar setiap siswa mendapatkan *username* dan *password* untuk akses masuk pada akses siswa secara individu. Setelah menginput data siswa peneliti menjelaskan dan mengajarkan *step by step* penggunaan aplikasi kepada guru dilanjutkan pada siswa berserta orang tuanya.

Kemudian pada hari kedua guru sudah menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut ketika di kelas. Guru mulai menginput hasil belajar siswa melalui aplikasi android dan memberikan tugas murāja'ah pada siswa dan seterusnya.

Pada hari ke delapan peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mendapatkan data tentang respon guru dan siswa ketika menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

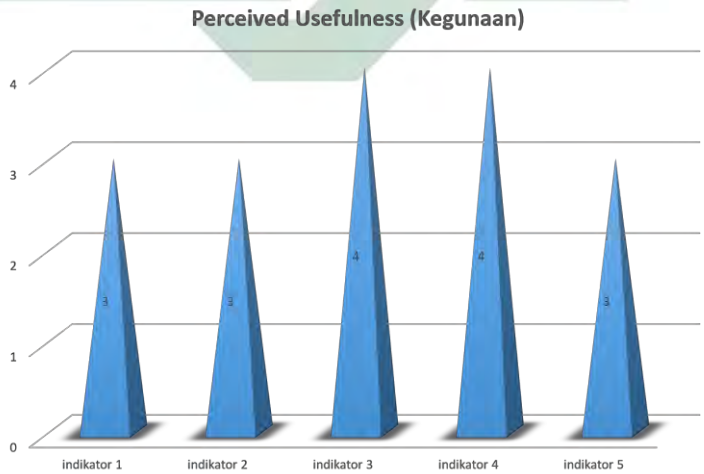
Tartil berbasis android sebagai media pembelajaran dan alat kontrol hasil belajar serta murāja'ah siswa.

1) Respon Guru MI Al-Mansur Terhadap Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android

Data dari hasil respon guru[260] diperoleh menggunakan angket, dengan skala penilaian 1 sampai 4; 1 - sangat kurang, 2 - kurang, 3 – baik, 4 – sangat baik. Hasil angket dapat dilihat pada lampiran 4.19. Berikut disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian uji coba lapangan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

Dari data yang diperoleh melalui angket respon guru, peneliti memaparkan secara deskriptif hasil skor dari penilaian guru at-Tartil jilid 1 MI Al-Mansur terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android adalah sebagai berikut:

a) *Perceived Usefulness* (Kegunaan)



[260] Nur Aida, Guru BTQ Jilid 1 di MI Al-Mansur Pertapan Maduretno.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

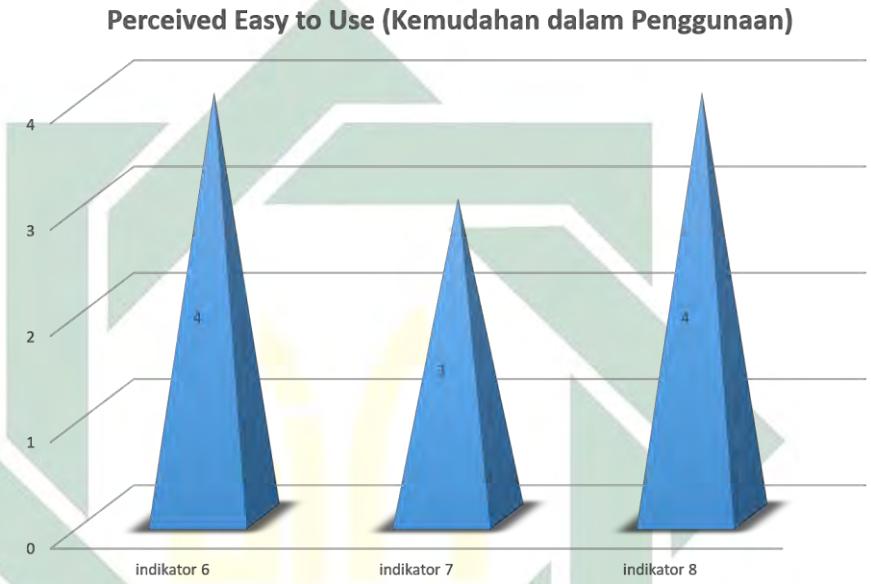
Dari hasil data respon guru pada kriteria *usefulness* diketahui bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran ini mendapatkan respon yang baik, artinya multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini diterima oleh pengguna/guru pada kriteria kegunaan. Adanya menu materi pada akses siswa yang sifatnya *offline,* dapat membantu siswa untuk mengulang-ulang kembali pelajaran yang telah diajarkan guru sesuai dengan keinginan siswa tanpa ada batasan waktu dan tanpa malu ketika salah dalam pelafalan, sehingga siswa dapat mengejar ketertinggalan materi baik dalam kemampuan maupun ketika siswa tidak hadir/mengikuti pembelajaran (indikator 3), kegunaan ini mendapat respon sangat baik oleh guru yang mana menu tersebut juga sekaligus dapat mengatasi kekurangan yang dimiliki pada sistem pembelajaran dengan model klasikal (indikator 2).

Selain itu, menu input nilai dan soal murāja'ah yang dilengkapi sistem keterhubungan antara akses guru dan akses siswa, memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran dan mengontrol murāja'ah siswa ketika dirumah (indikator 4), sistem ini akan menyampaikan penilaian belajar siswa di sekolah dan secara otomatis dapat melaporkan murāja'ah, ketika siswa membuka materi pelajaran yang ditugaskan oleh guru. Sistem

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kontrol dan penilain inilah yang dapat mendorong motivasi siswa untuk selalu disiplin dalam muraja'ah (indikator 1) serta dapat menjalin ikatan komunikasi antara guru dengan orang tua terkait perkembangan belajar siswa (indikator 5).

b) *Perceived Easy to Use* (kemudahan dalam penggunaan)



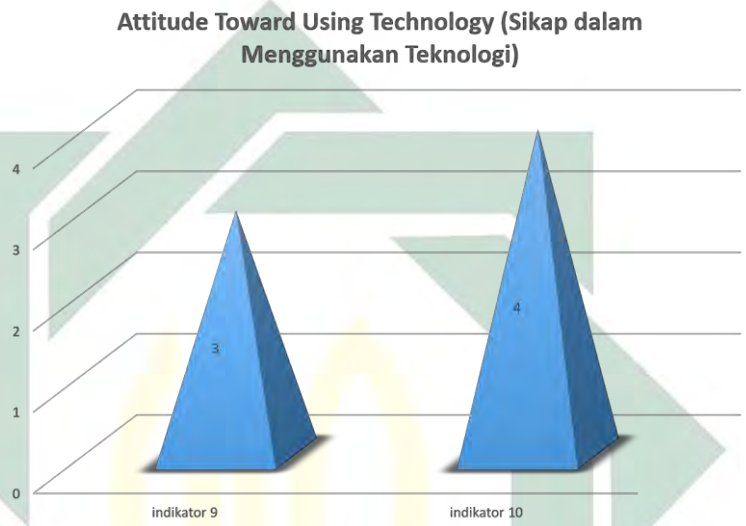
Dari hasil data respon guru pada kriteria *perceived easy to use* diketahui bahwa penggunaan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini mendapatkan respon yang sangat baik, artinya multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini diterima oleh pengguna/guru pada kriteria kemudahan dalam penggunannya. Fleksibilitas akses aplikasi[261] (indikator 8) dan jelasnya panduan penggunaan aplikasi yang dilengkapi dengan gambar pada setiap langkah memudahkan

[261] Dapat digunakan kapanpun dan dimanapun pengguna berada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengguna untuk mengikuti dan memahami tiap fungsi dari setiap menu pada aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil (indikator 6 dan 7).

c) *Attitude Toward Using Technology* (sikap dalam menggunakan teknologi)

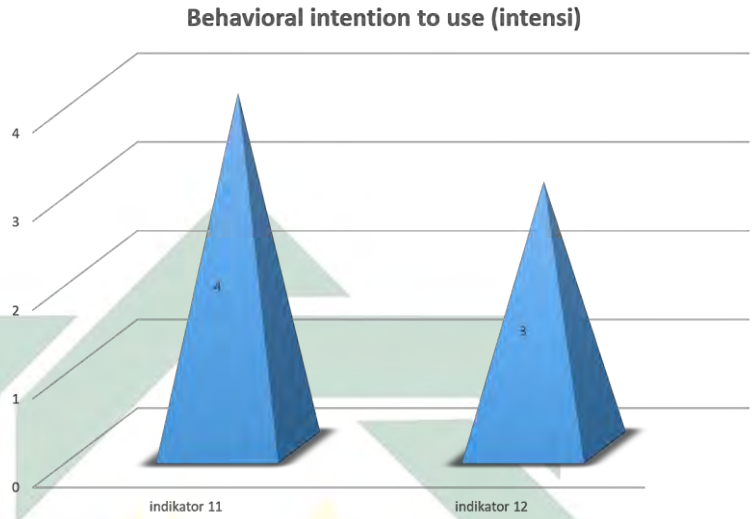


Dari hasil data respon guru pada kriteria *attitude toward using technology* diketahui bahwa penggunaan aplikasi ini mendapatkan respon yang baik, artinya multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini diterima oleh pengguna/guru pada kriteria sikap saat menggunakan aplikasi. Hal ini tampak pada sikap guru yang sangat antusias dan terbuka untuk menerima inovasi baru pada pembelajaran yang berbasis tekhnologi (indikator 9), meskipun pada awalnya mengalami kesulitan untuk mengoperasionalkan karena faktor usia, guru tetap berusaha memahami dan belajar hingga akhirnya mampu mengoperasikan aplikasi dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memanfaatkan aplikasi pembelajaran al-Qur'an ini pada proses pembelajaran (indikator 10).

d) *Behavioral Intention to Use* (intensi)

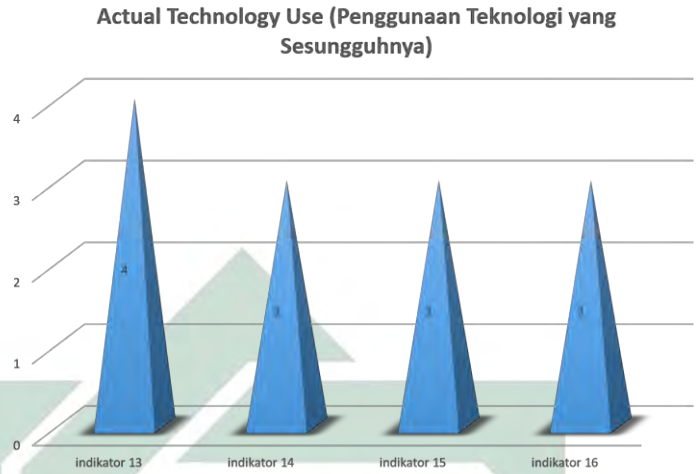


Dari hasil data respon guru pada kriteria *behavioral intention to use* diketahui bahwa penggunaan aplikasi ini mendapatkan respon yang baik, artinya multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini diterima oleh pengguna/guru. Tingkat penggunaan terlihat melalui sikap siswa yang displin melaksanakan tugas murāja'ah melalui aplikasi yang dibuktikan dengan pelaporan murāja'ah dan bertambahnya kepedulian/perhatian orang tua terhadap belajar siswa.[262] Indikator tersebut dapat tercapai karena beberapa sistem yang dimiliki aplikasi, yang dapat digunakan secara mandiri tetapi tetap ada kontrol dari guru.

[262] Pada saat aplikasi mulai diuji cobakan di sekolah ada salah satu wali murid/orang tua datang ke sekolah untuk melaporkan bahwa anaknya telah melaksnakan murāja'ah ketika dirumah namun tidak dapat melaporkan karena tidak adanya kuota pada *handphone* android yang digunakan untuk belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) *Actual Technology Use* (penggunaan teknologi yang sesungguhnya)



Dari hasil data respon guru pada kriteria *actual technology use* diketahui bahwa penggunaan aplikasi ini mendapatkan respon yang baik, artinya multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini diterima oleh pengguna/guru, karena sistem latihan/murāja'ah yang ada pada aplikasi dapat membantu guru memberikan penguatan belajar siswa, selain itu kemudahan dan kepraktisan aplikasi dalam penilaian serta pemberian tugas murāja'ah menjadikan palikasi ini diterima dan dapat di implementasikan daalam pembelajaran.

Selain memberikan respon melalui angket di atas guru juga memberikan saran untuk memperhalus/mengubah resolusi yang ada pada background aplikasi agar tidak terlihat blur saat ditampilkan. Serta menambahkan simbol angka 1 yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut adalah sebuah aplikasi pembelajaran dengan metode at-Tartil yang menyajikan materi pada jilid 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah dipaparkan data respon guru secara deskriptif, di bawah ini dipaparkan data secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan data kuantitatif sederhana yakni menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{\sum skor}{\sum skor\ total} x100$$

$$Nilai = \frac{59}{68} x100 = 86{,}7\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus di atas, multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android memiliki nilai respon yang baik. Hal ini dapat diketahui melalui besarnya jumlah persentase adalah 86,7 %. Jumlah ini berada diantara 86% - 100%, sehingga penggunaan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran al-Qur'an. Adapun saran dari guru akan dijadikan bahan untuk menyempurnakan kembali produk yang dikembangkan.

2) Respon Siswa MI Al-Mansur Terhadap Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android

Data dari hasil respon siswa diperoleh menggunakan angket, dengan skala penilaian 1 sampai 5; 1 - sangat tidak setuju, 2 – tidak setuju, 3 – ragu-ragu, 4 – setuju, 5 – sangat setuju. Hasil angket dapat dilihat pada lampiran 4.20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2 Hasil Persentase Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan

No.	Kriteria yang Dinilai	Jumlah		Persentase %
		Σ	Σ^{xi}	
1	Saya dapat mengikuti audio bacaan pada aplikasi android dengan mudah	27	30	90%
2	Saya dapat mengulang belajar al-Qur'an sesuai keinginan	27	30	90%
3	Saya dapat melihat jelas huruf pada aplikasi android	29	30	96,6%
4	Saya dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi android	28	30	93,3%
5	Saya senang belajar al-Qur'an melalui aplikasi android	28	30	93,3%
6	Saya dapat belajar sendiri melalui aplikasi android	28	30	93,3%
7	Orang tua selalu melihat hasil belajar saya melalui aplikasi	28	30	93,3%
8	Saya selalu melaksanakan tugas murāja'ah	27	30	90%
9	Saya tidak lupa melaporkan murāja'ah ketika dirumah	27	30	90%
10	Saya belajar al-Qur'an didampingi orang tua	30	30	100%
11	Orang tua selalu memperhatikan dan mengingatkan belajar al-Qur'an	28	30	93,3%
12	Saya bisa menggunakan aplikasi dengan mudah dan menyenangkan	28	30	93,3%
Jumlah		**335**	**360**	**93%**

Berikut disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian uji coba lapangan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android. Dari hasil perhitungan persentase angket respon siswa peneliti menganalisis pada tiap butir pertanyaan dalam hasil angket rata-rata respon siswa:

a) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 90% diketahui bahwa siswa dapat mengikuti audio bacaan huruf pada aplikasi dengan mudah dan jelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 90% diketahui bahwa siswa-siswi dapat mengulang-ulang materi pembelajaran sesuai keinginan siswa.

c) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 96,6% diketahui bahwa gambar huruf pada aplikasi ditampilkan secara jelas sehingga sangat mudah untuk di baca.

d) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 93,3% diketahui bahwa siswa-siswi dapat belajar al-Qur'an dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi android

e) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 93,3% diketahui bahwa siswa-siswi merasa senang dan semangat ketika belajar al-Qur'an/murāja'ah melalui aplikasi android.

f) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 93,3% diketahui bahwa siswa-siswi dapat belajar secara mandiri melalui aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an.

g) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 93,3% diketahui bahwa orang tua selalu mengontrol hasil belajar BTQ siswa setiap hari melalui aplikasi.

h) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 90% diketahui bahwa siswa-siswi selalu melaksanakan tugas murāja'ah yang di berikan kepada guru, ketika di rumah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 90% diketahui bahwa siswa-siswi tidak lupa untuk selalu melaporkan murāja'ah kepada guru ketika di rumah melalui aplikasi android.

j) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa siswa belajar didampingi orang tua hal ini menunjukkan bahwa kerjasama antar guru dengan orang tua sudah terjalin dengan baik.

k) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 93,3% diketahui bahwa orang tua selalu mengingatkan siswa untuk murāja'ah ketika dirumah hal ini menunjukkan perhatian orang tua terhadap belajar siswa sudah bertambah.

l) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 93,3% diketahui bahwa aplikasi android mudah dioperasikan oleh para siswa.

Selain memberikan respon melalui angket di atas beberapa siswa memberikan komentar tentang tampilan gambar pada materi ketika dibuka gambarnya terlalu besar sehingga tampilan pada layar tidak utuh seluruh kelompok huruf. Komentar dari beberapa siswa ini akan dijadikan peneliti sebagai masukan untuk perbaikan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android yang dikembangkan.

Setelah dipaparkan data respon siswa secara deskriptif, di bawah ini dipaparkan data secara kuantitatif. Berdasarkan data pada tabel di atas yang diambil dari 6 siswa-siswi BTQ jilid 1 at-Tartil di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dalam meningkatkan murāja'ah dan partisipasi serta kerja sama orang tua mempunyai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa yaitu sebesar 93%. Jumlah ini berada di antara 86% - 100% sehingga penggunaan ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran al-Qur'an.

Dari hasil respon dan persentase dari data angket guru maupun siswa pada uji coba lapangan ini, maka pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dikatakan sangat layak dan dapat dilanjutkan pada uji selanjutnya yakni uji lapangan lebih luas.

f. Revisi Produk

Revisi produk didasarkan pada saran guru dan komentar dari berbagai siswa, perbaikan tersebut diantaranya:

1) Memperhalus/mengubah resolusi yang ada pada *background* aplikasi agar tidak terlihat blur saat ditampilkan dan menambahkan simbol angka 1 pada tampilan awal aplikasi.

   Pada revisi terkait hal diatas peneliti merubah *bagckground* yang ada dalam aplikasi mulai tampilan awal hingga tampilan pada tiap menu yang ada dalam akses siswa. Di bawah ini peneliti menampilkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tampilan *background* pada tampilan awal dan tiap menu akses siswa sebelum direvisi dan sesudah direvisi:

Gambar 4.42 Tampilan Awal Aplikasi Sebelum Revisi Uji Coba

Gambar 4.43 Tampilan Awal Aplikasi Setelah Revisi Uji Coba

Gambar 4.44 Tampilan *Log In* Setelah Revisi Uji Coba

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.45 Tampilan Pilihan Akses Sebelum Revisi Uji Coba

Gambar 4.46 Tampilan Pilihan Akses Setelah Revisi Uji Coba

Gambar 4.47 Tampilan Menu Akes Siswa Sebelum Revisi Uji Coba

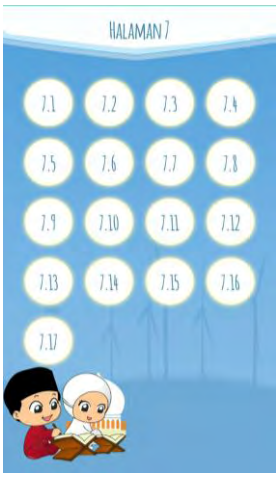
Gambar 4.48 Tampilan Menu Akses Siswa Setelah Revisi Uji Coba

Gambar 4.49 Tampilan Pilih Halaman Pada Akses Siswa Sebelum Revisi Uji Coba

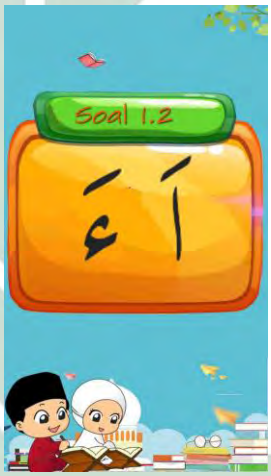
Gambar 4.50 Tampilan Pilih Halaman Pada Akses Siswa Setelah Revisi Uji Coba

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.51 Tampilan Pilih Soal Sebelum Revisi Uji Coba



Gambar 4.52 Tampilan Pilih Soal Setelah Revisi Uji Coba



Gambar 4.53 Tampilan Soal Sebelum Revisi Uji Coba

Gambar 4.54 Tampilan Soal Setelah Revisi Uji Coba

2) Tampilan gambar pada materi ketika dibuka gambarnya terlalu besar sehingga tampilan pada layar tidak utuh seluruh kelompok huruf.

Pada revisi terkait hal diatas peneliti menemukan 2 materi yang tampilannya memang terlalu besar karena ukuran gambar yang di input tidak sesuai. Peneliti kemudian mengedit kembali ukuran huruf

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan ukuran huruf yang sesuai. Di bawah ini peneliti menampilkan tampilan soal sebelum direvisi dan sesudah direvisi:

Gambar 4.55 Tampilan Soal Sebelum Revisi Uji Coba

Gambar 4.56 Tampilan Soal Setelah Revisi Uji Coba

g. Uji Lapangan

Uji lapangan dilaksanakan di MI Nahdlatul Ulama Waru 1 Kureksari selama 4 hari[263] pada pembelajaran *dirasatul* Qur'an At-Tartil jilid 1 dengan jumlah guru 2 dan siswa sebanyak 25 siswa. 25 siswa tersebut dari tingkat kelas berbeda namun kemampuan mengajinya masih ditingkat dasar. Adapun nama siswa-siswi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.22.

Pada hari pertama uji coba lapangan peneliti memberikan sosialisasi kepada guru dan siswa dan orang tua[264] tentang penggunaan

[263] Uji lapangan dilaksanakan di MINU Waru 1 pada tgl 26 sampai tanggal 15 Oktober 2018.

[264] Sosialisasi di MINU Waru 1 tidak semua orang tua didatangkan karena rata-rata orang tua siswa keduanya kerja, sehingga orang tua yang diundang hanya orang tua yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga (berdasarkan kebijakan guru at-tartil jilid 1). Untuk orang tua yang tidak di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan tujuan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android tersebut dikembangkan. Peneliti membagikan *link* aplikasi kepada guru, orang tua dan siswa untuk di*download* pada *handphone* masing-masing. Kemudian peneliti menginput data guru melalui akses admin sehingga guru mendapatkan hak akses dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah diberikan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti membimbing guru untuk menginput data siswa pada jilid 1 (karena guru pada jilid 1 ada 2 guru sehingga data dibagi dua) agar setiap siswa mendapatkan *username* dan *password* untuk akses masuk pada akses siswa secara individu. Setelah menginput data siswa peneliti menjelaskan dan mengajarkan *step by step* penggunaan aplikasi kepada guru dilanjutkan pada siswa berserta orang tuanya. Setelah sosialisasi selesai peneliti melakukan *pre test* kepada setiap siswa secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkannya multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

Kemudian pada hari kedua guru sudah menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut ketika di kelas. Guru mulai menginput hasil belajar siswa melalui aplikasi android dan memberikan tugas murāja'ah pada siswa dan seterusnya.

Pada hari ke empat peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mendapatkan data tentang respon guru dan siswa ketika

---

undang dihimbau untuk mengizinkan anaknya untuk membawa handphone android ketika ke sekolah, setelah sosialisasi, hp sisw akan di titipkan kepada ibu guru dapat diambil kembali ketika waktu pulang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android sebagai media pembelajaran dan alat kontrol hasil belajar serta murāja'ah siswa. Setelah pengisian angket peneliti melakukan *post test* kepada setiap siswa secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

1) Respon Guru MINU Waru 1 Terhadap Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android

Data dari hasil respon guru[265] diperoleh menggunakan angket, dengan skala penilaian 1 sampai 4; 1 - sangat kurang, 2 - kurang, 3 – baik, 4 – sangat baik. Hasil angket dapat dilihat pada lampiran 4.14.

Tabel 4.3 Hasil Persentase Respon Guru Pada Uji Lapangan

No.	Kriteria yang Dinilai	Jumlah		Persentase %
		Σ	Σ^{xi}	
1	Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat mendorong munculnya rasa motivasi, untuk murāja'ah pada diri siswa	8	8	100%
2	Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat mengatasi kekurangan dalam pembelajaran al-Qur'an secara klasikal	8	8	100%
3	Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat membantu ketertinggalan siswa dalam pembelajaran secara klasikal	8	8	100%
4	Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat mengontrol murāja'ah siswa ketika di rumah	8	8	100%
5	Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an ini dapat membangun ikatan/komunikasi antara guru dengan orang tua	8	8	100%

[265] Wulandari dan Binti Nadzifah, Guru BTQ Jilid 1 di MINU 1 Waru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6	Petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami karena dilengkapi dengan gambar petunjuk penggunaan pada setiap menu	7	8	87,5%
7	Langkah-langkah penggunaan aplikasi jelas dan rinci	8	8	100%
8	Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	8	8	100%
9	Merasa terbantu dan antusias menerima inovasi baru untuk mendukung pembelajaran	8	8	100%
10	Memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran	8	8	100%
11	Aplikasi dapat digunakan secara mandiri tetapi tetap ada bimbingan dan kontrol dari guru	8	8	100%
12	Siswa disiplin/selalu melaksanakan tugas murāja'ah melalui aplikasi android siswa	7	8	87,5%
13	Perhatian orang tua terkait perkembangan belajar al-Qur'an siswa semakin bertambah	8	8	100%
14	Pemberian tugas murāja'ah kepada siswa dapat dilakukan melalui akses guru	8	8	100%
15	Penginputan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui akses guru	8	8	100%
16	Mudah dan praktis digunakan dan diimplementasikan	8	8	100%
17	Membantu guru dalam penguatan belajar siswa melalui latihan/murāja'ah pada aplikasi	8	8	100%
Jumlah Σ		**126**	**128**	**98,4%**

Berikut disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian uji lapangan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android. Dari hasil perhitungan persentase angket respon guru peneliti menganalisis pada tiap butir pertanyaan dalam hasil angket rata-rata respon guru:

a) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an at-Tartil jilid 1 ini dapat memotivasi siswa untuk murāja'ah.

b) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa penggunaan aplikasi android dapat mengatasi kekurangan-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekurangan yang ditemukan dalam pembelajaran al-Qur'an secara klasikal.

c) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa penggunaan aplikasi android dapat membantu siswa untuk mengejar ketertinggalan dalam pembelajaran.

d) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa aplikasi android dalam pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil dapat mengontrol murāja'ah siswa ketika di rumah.

e) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa mampu membangun ikatan/komunikasi yang baik antara guru dengan orang tua terkait perkembangan belajar siswa.

f) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 87,5% diketahui bahwa petunjuk penggunaan aplikasi dilengkapi dengan gambar pada setiap menu dan pada setiap langkah sehingga pengguna dapat mudah mengikuti petunjuk penggunaan yang telah disajikan dalam aplikasi.

g) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa penjelasan langkah-langkah penggunaan aplikasi disajikan dengan baik (jelas dan rinci).

h) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa guru merasa terbantu dan sangat antusias menerima inovasi baru untuk mendukung pembelajaran al-Qur'an.

j) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa guru memanfaatkan multimedia (aplikasi android) dalam proses pembelajaran.

k) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa aplikasi dapat digunakan secara mandiri tetapi tetap ada bimbingan dan kontrol dari guru

l) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 87,5% diketahui bahwa dengan adanya aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an siswa selalu melaksanakan tugas murāja'ah.

m) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa perhatian orang tua terkait perkembangan belajar al-Qur'an siswa semakin bertambah.

n) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa guru dapat memberikan tugas murāja'ah kepada siswa melalui akses guru.

o) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa guru dengan mudah dapat menginput nilai/hasil belajar siswa dalam aplikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

p) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an mudah dan praktis digunakan dan diimplementasikan.

q) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 100% diketahui bahwa mampu membantu guru dalam penguatan belajar siswa melalui latihan/murāja'ah pada aplikasi.

Selain memberikan respon melalui angket di atas, guru juga memberikan komentar bahwa multimedia yag telah dikembangkan ini bagus untuk siswa maupun guru, sistem evaluasi yang terdapat pada aplikasi ini sangat membantu guru maupun orang tua untuk memantau perkembangan belajar al-Qur'an anak secara kontinu dan keseluruhan. Hal ini dikarenakan penilaian sebelumnya tidak dapat terpantau secara maksimal karena seringnya siswa lupa membawa buku prestasi atau bahkan menghilangkan buku prestasi sehingga evaluasi yang diberikan guru kondisoional artinya tidak dalam satu tempat. Selain itu dengan adanya aplikasi ini siswa dapat memanfaatkan *smartphone* dengan baik.

Setelah dipaparkan data respon guru secara deskriptif, di bawah ini dipaparkan data secara kuantitatif. Berdasarkan data pada tabel di atas yang diambil dari 2 guru *dirasatul* Qur'an jilid 1 at-Tartil di MINU Waru 1, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dalam meningkatkan murāja'ah dan partisipasi serta kerja sama orang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tua mempunyai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa yaitu sebesar 98,4%. Jumlah ini berada di antara 86% - 100% sehingga penggunaan ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran al-Qur'an.

2) Respon Siswa MINU Waru 1 Terhadap Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode at-Tartil Berbasis Android

Data dari hasil respon siswa diperoleh menggunakan angket, dengan skala penilaian 1 sampai 5; 1 - sangat tidak setuju, 2 – tidak setuju, 3 – ragu-ragu, 4 – setuju, 5 – sangat setuju. Hasil angket dapat dilihat pada lampiran 4.23.

Tabel 4.4 Hasil Persentase Respon Siswa Pada Uji Lapangan

No.	Kriteria yang Dinilai	Jumah		Persentase %
		Σ	Σ^{xi}	
1	Saya dapat mengikuti audio bacaan pada aplikasi android dengan mudah	125	130	96,1%
2	Saya dapat mengulang belajar al-Qur'an sesuai keinginan	125	130	96,1%
3	Saya dapat melihat jelas huruf pada aplikasi android	125	130	96,1%
4	Saya dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi android	125	130	96,1%
5	Saya senang belajar al-Qur'an melalui aplikasi android	125	130	96,1%
6	Saya dapat belajar sendiri melalui aplikasi android	120	130	92,3%
7	Orang tua selalu melihat hasil belajar saya melalui aplikasi	119	130	91,5%
8	Saya selalu melaksanakan tugas murāja'ah	123	130	94,6%
9	Saya tidak lupa melaporkan murāja'ah ketika dirumah	119	130	91,5%
10	Saya belajar al-Qur'an didampingi orang tua	120	130	92,3%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11	Orang tua selalu memperhatikan dan mengingatkan belajar al-Qur'an	120	130	92,3%
12	Saya bisa menggunakan aplikasi dengan mudah dan menyenangkan	125	130	96,1%
Jumlah		**1471**	**1560**	**94,2%**

Berikut disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian uji lapangan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android. Dari hasil perhitungan persentase angket respon siswa peneliti menganalisis pada tiap butir pertanyaan dalam hasil angket rata-rata respon siswa:

a) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 96,1% diketahui bahwa siswa dapat mengikuti audio bacaan huruf pada aplikasi dengan mudah dan jelas.
b) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 96,1% diketahui bahwa siswa-siswi dapat mengulang-ulang materi pembelajaran sesuai keinginan siswa.
c) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 96,1% diketahui bahwa Gambar huruf pada aplikasi ditampilkan secara jelas sehingga sangat mudah untuk di baca.
d) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 96,1% diketahui bahwa siswa-siswi dapat belajar al-Qur'an dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi android
e) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 96,1% diketahui bahwa siswa-siswi merasa senang dan semangat ketika belajar al-Qur'an/murāja'ah melalui aplikasi android.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 92,3% diketahui bahwa siswa-siswi dapat belajar secara mandiri melalui aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an.

g) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 91,5% diketahui bahwa orang tua selalu mengontrol hasil belajar BTQ siswa setiap hari melalui aplikasi.

h) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 94,6% diketahui bahwa siswa-siswi selalu melaksanakan tugas murāja'ah yang di berikan kepada guru, ketika di rumah.

i) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 91,5% diketahui bahwa siswa-siswi tidak lupa untuk selalu melaporkan murāja'ah kepada guru ketika di rumah melalui aplikasi android.

j) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 92,3% diketahui bahwa siswa belajar didampingi orang tua hal ini menunjukkan bahwa kerjasama antar guru dengan orang tua sudah terjalin dengan baik.

k) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 92,3% diketahui bahwa orang tua selalu mengingatkan siswa untuk murāja'ah ketika dirumah hal ini menunjukkan perhatian orang tua terhadap belajar siswa sudah bertambah.

l) Dari hasil perhitungan persentase dengan nilai 96,1% diketahui bahwa aplikasi android mudah dioperasikan oleh para siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah dipaparkan data respon siswa secara deskriptif, di bawah ini dipaparkan data secara kuantitatif. Berdasarkan data pada tabel di atas yang diambil dari 25 siswa-siswi *dirasatul* Qur'an jilid 1 di MINU Waru 1, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dalam meningkatkan murāja'ah dan partisipasi serta kerja sama orang tua untuk tercapainya peningkatan hasil belajar siswa mempunyai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa yaitu sebesar 94,2%. Jumlah ini berada di antara 86% - 100% sehingga penggunaan ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran al-Qur'an.

Dari hasil respon dan persentase dari data angket guru maupun siswa MINU Waru 1 pada uji lapangan ini, maka pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo dikatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran setiap harinya. Guru dapat mengontrol dan menginput nilai siswa dengan mudah dan siswa termotivasi untuk selalu giat murāja'ah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang telah ditentukan serta keikutsertaan/pasrtisipasi antara guru dengan orang tua terjalin dengan baik sehingga sama-sama memiliki perhatian serta mengikuti perkembangan belajar siswa. Sehingga pembelajaran al-Qur'an dapat lebih interaktif dan menyenangkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap uji lapangan ini peneliti juga mendapatkan data dari hasil *pre test* siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an berbasis android dan *post test* siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an berbasis android di MINU Waru 1. Berdasarkan pada prosedur penilaian metode at-tartil di bawah ini:

a) Diberi nilai صحيح/ 100-90, jika tidak pernah salah.
b) Diberi nilai قبول / 89-70, jika salah 1 s/d kali
c) Diberi nilai ضعيف/ 69-50, jika salah lebih dari 4 ke atas

Data yang diperoleh akan dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui adanya perbedaan/suatu pengaruh yang signifikan antara sebelum dengan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Analisis ini di paparkan untuk menjawab rumusan masalah ke 3.

h. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji lapangan terakhir, apikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di MINU Waru 1 mendapatkan respon positif dan antusias baik dari guru maupun siswa. Sehingga secara umum multimedia pembelajaran al-Qur'an ini dapat didiseminasi dan diimplementasikan secara meluas dan tidak perlu direvisi kembali.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Diseminasi dan Implementasi

Setelah peneliti mengevaluasi dan menguji produk akhir pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android. Maka peneliti melakukan tahap akhir dari prosedur penelitian dan pengembangan produk ini atau yang disebut diseminasi.[266]

Peneliti mendiseminasikan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di 6 TPQ at-Tartil di Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Adapun nama 6 lembaga TPQ at-Tartil tersebut di antaranya:

1) TPQ Al-Wahyu, Perum Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
2) TPQ Ar-Ridlo, Pondok Ridlo desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
3) TPQ Darul Hikmah, desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
4) TPQ Darul Mukhoyyaroh, Sambirono Wetan desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.

   TPQ Ulul Albab, desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.
5) TPQ Baiturrohmah, desa Sidodadi - kecamatan Taman – kabupaten Sidoarjo.

[266] Diseminasi ialah penyebaran inovasi yang telah direncanakan, diarahkan dan dikelola.

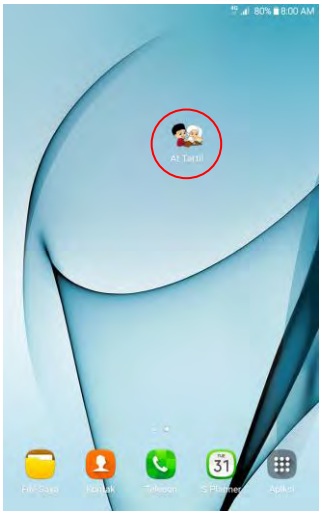
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada Tahapan Diseminasi ini, peneliti hanya mengimplemantasikan dan menggunakan secara meluas produk dari penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis Sidoarjo disetiap lembaga TPQ di atas tanpa adanya analisis maupun pengambilan data responden seperti tahapan sebelumnya.

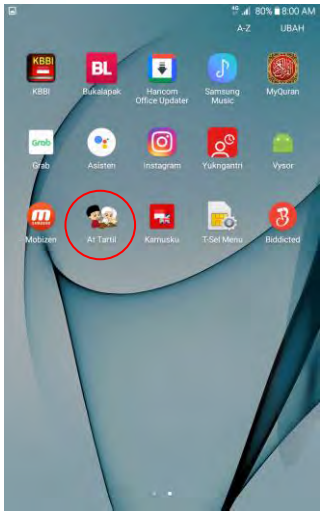
j. Analisis Desain Produk Akhir Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil di Sidoarjo

Adapun analisis desain dari produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di sidoarjo sebagai berikut:

1) Tampilan *icon*/logo aplikasi yang sudah terinstal pada *handphone* android akan muncul pada layar menu dengan nama "At Tartil" dan visual logo gambar anak perempuan dan laki-laki muslim sedang belajar al-Qur'an dengan *background* kubah masjid yang transparan untuk meminimalisir kesan kekosongan pada bagian background .



Gambar 4.57
Tampilan Icon Aplikasi Pada Dekstop Android



Gambar 4.58
Tampilan Icon Aplikasi Pada Menu Andorid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Analisis desain (*user interface*) pada tampilan intro aplikasi

Pada scene intro peneliti mengunakan judul berbahasa arab. Karena aplikasi ini diterapkan pada penggunaan pembelajaran at-Tartil tingkat/jilid 1, peneliti juga menambahkan angka 1 pada posisi *middle intro*. Serta di bagian bottom peneliti juga menambahkan logo yang berbentuk anak yang sedang mengaji. Pengunaan *background* berbentuk kubah masjid yang diberi efek transparan, memberikan kesan keserasian dan meminimalisir kesan kekosongan pada bagian background.

Gambar 4.59
Tampilan Scene Intro Pada Aplikasi

3) Analisis desain pada tampilan menu pilihan akses aplikasi

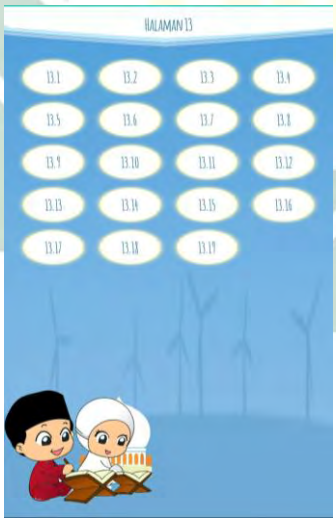
Pada menu pilihan akses peneliti memberikan desain simpel. Karena hak akses ini hanya bertugas sebagai pengaturan/pemiihan akses saja. Penggunaan menu dengan obyek gambar dasar, tetap digunakan, agar pengguna lebih mudah mengingat tombol tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.60
Tampilan Menu Pilihan Akses Aplikasi

4) Analisis desain pada tampilan isi materi pada tiap halaman

Pada tampilan ini peneliti menggunakan konsep warna putih yang bertujuan untuk mempermudah dalam memilih soal dan belajar. Bentuk elips yang digunakan memberikan kesan dinamis pada tiap materi.



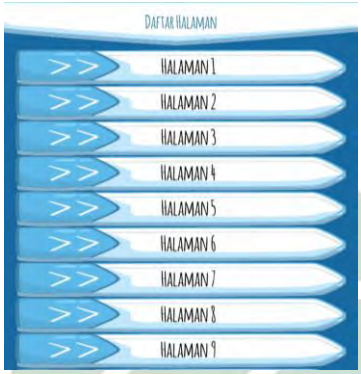
Gambar 4.61
Tampilan Isi Materi Pada Aplikasi

5) Analisis desain pada tampilan halaman

Pada tampilan halaman untuk setiap materi belajar peneliti memberikan desain tombol trapezium seperti ini karena obyek dasar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

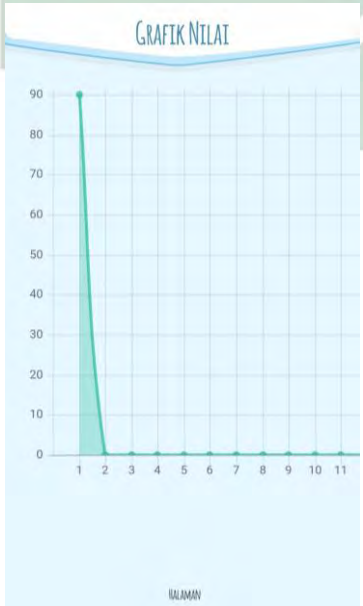
memberikan kesan tegas. Kemudian penggunaan warna dasar putih memudahkan dalam pencarian halaman tiap sesi yang nantinya untuk belajar.



Gambar 4.62
Tampilan Halaman Pada Aplikasi

6) Analisis desain tampilan menu nilai

Pada tampilan tampilan menu nilai peneliti menggunakan desain model grafik untuk memudahkan orang tua dalam mengontrol hasil belajar siswa pada setiap pertemuan sehingga ketika ada penurunan atau peningkatan pada hasil belajar orang dapat mengukur dengan mudah melalaui grafik tersbut.



Gambar 4.63
Tampilan Menu Nilai Pada Aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

k. Format Produk Akhir Multimedia Pembelajaran al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android

Setelah melalui bebeberapa tahap dalam mengembangkan sebuah produk multimedia pembelajaran, peneliti menetapkan format produk akhir dari produk pengembangan multmedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo, yang secara rinci akan dijelaskan di bawah ini:

1) Intro aplikasi

Gambar 4.64 Intro Aplikasi

Pada *scene* intro terdapat label at-Tartil yang bertuliskan arab (التَّرْتِيْلُ) dengan *background* kubah masjid berwarna hijau tosca dengan logo angka satu yang menandakan bahwa materi yang diinput adalah materi at-Tartil pada jilid 1. Pada bagian bawah ditambah desain gambar kartun anak laki-laki dan perempuan sedang belajar al-Qur'an dengan judul aplikasi "At-Tartil Belajar al-Qur'an".

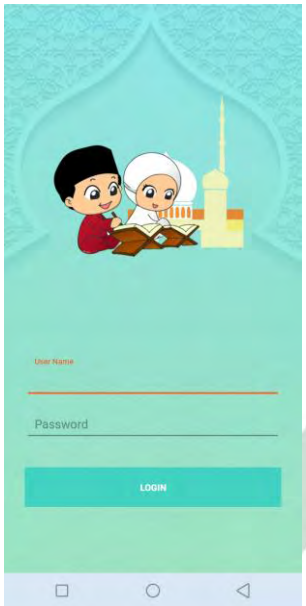
2) Menu pilihan akses *log in* aplikasi

Gambar 4.65 Menu Login Sebagai

Pada menu pilihan akses *log in* menu ini di beri nama "login sebagai" yang mana pada menu ini pengguna memilih sebagai siapa ketika dia mengakses aplikasi. Jika sebagai admin maka pilih *log in* sebagai admin, pilih guru jika *log in* sebagai guru dan pilih siswa jika *log in* sebagai siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Menu *log in* aplikasi



Gambar 4.66 Menu Login Aplikasi

Pada menu *log in* aplikasi menu ini menampilkan isian kolom *username* dan *password* yang harus diisi oleh masing-masing pengguna aplikasi baik itu admin, guru maupun siswa (*username* dan *password* guru diperoleh dari admin, sedangkan *username* dan *password* siswa diperoleh dari guru). Setelah mengisikan *username* dan *password*, tombol *log in* yang berada di bagian paling bawah digunakan untuk masuk pada aplikasi.

4) Menu utama aplikasi

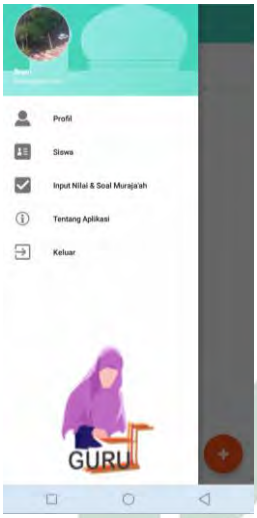
Menu utama dalam multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini diantaranya:

Pertama menu akses admin ada tiga yaitu; (a) menu profil memuat biodata admin, (b) menu guru untuk menginput, menghapus dan memuat data guru, (c) menu keluar untuk keluar dari aplikasi.

Gambar 4.67 Menu Utama pada Akses Admin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kedua menu akses guru ada 5 yaitu; (a) Menu profil memuat biodata guru, (b) menu siswa untuk menginput, menghapus dan memuat data siswa, (c) menu input nilai dan soal murāja'ah untuk menginput nilai tiap siswa, menugaskan materi murāja'ah dan mengontrol murāja'ah siswa, (d) menu tentang aplikasi memuat petunjuk penggunaan aplikasi, RPP at-Tartil 1 dan profile pengembang, (e) menu keluar untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.68 Menu Utama pada Akses Guru

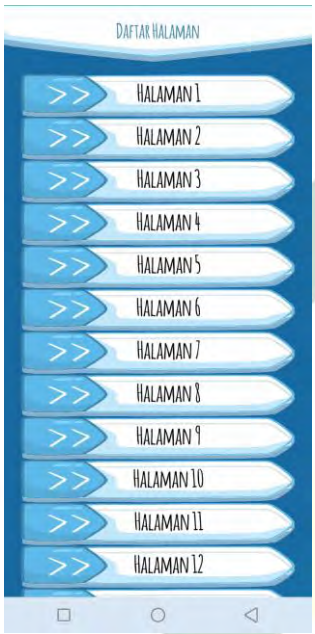
Ketiga menu akses siswa ada 6 yaitu; (a) menu nilai memuat penilaian hasil belajar siswa pada setiap pertemuan, (b) menu materi memuat seluruh materi pada at-Tartil jilid 1 mulai halaman 1 sampai 36, (c) menu murāja'ah memuat halaman yang ditugaskan guru untuk murāja'ah, (d) menu profile memuat biodata siswa, (e) menu tentang aplikasi memuat petunjuk penggunaan aplikasi, RPP at-Tartil 1 dan profile pengembang, (f) menu keluar untuk keluar dari aplikasi.

Gambar 4.69 Menu Utama pada Akses Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

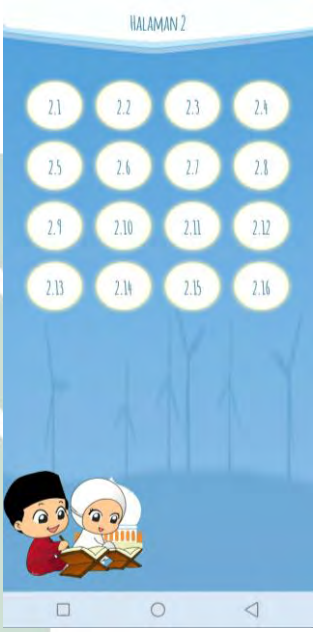
5) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran pada aplikasi disajikan terpisah pada setiap soal/rangkaian huruf materi pada tiap halaman 1 misalnya materinya. Materi pembelajaran dilengkapi dengan audio/suara bacaan huruf yang sesuai dengan tulisan huruf yang ditampilkan.



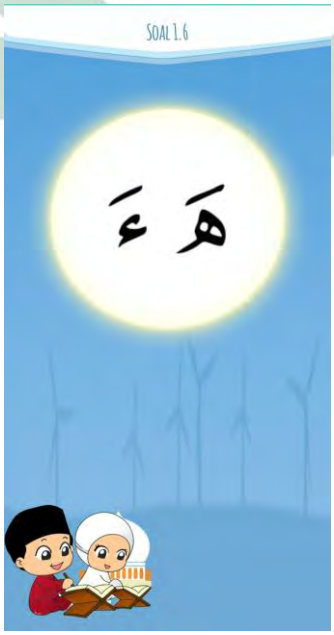
Gambar 4.70

Daftar Halaman pada Menu Materi Akses Siswa



Gambar 4.71

Tampilan Daftar Soal pada Tiap Halaman Akses Siswa



Gambar 4.72

Tampilan Soal/Materi

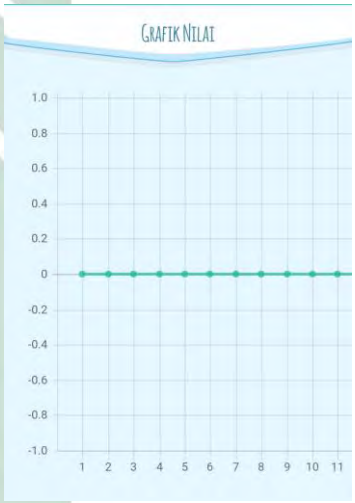
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Evaluasi/penilaian melalui aplikasi

Pada menu input nilai pada akses guru disajikan berupa kolom pengisian nilai sesuai dengan hasil belajar siswa ketika di sekolah. Jadi guru memberikan penilaian langsung sesuai dengan nama masing-masing siswa melalui aplikasi android. Kemudian secara otomatis hasil belajar/nilai siswa di sekolah dapat diterima secara langsung pada akses siswa, yang ditampilkan pada menu nilai. Sehingga orang tua di rumah dapat melihat hasil belajar anaknya ketika di sekolah melalui aplikasi android.

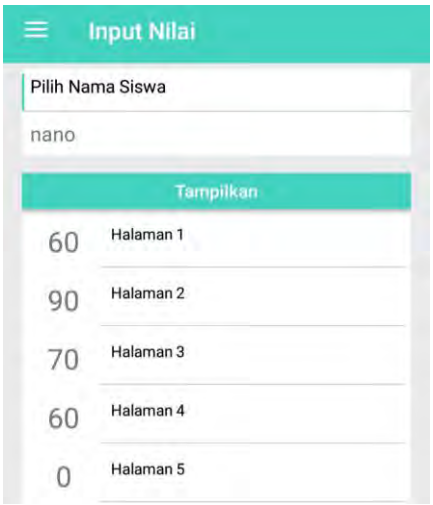
Gambar 4.73

Tampilan Nilai Pada Akses Guru Sebelum Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa



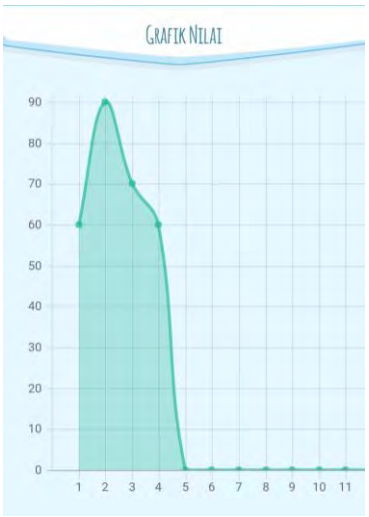
Gambar 4.74

Tampilan Nilai Pada Akses Siswa Sebelum Guru Memberikan Penilaian



Gambar 4.75

Tampilan Nilai Pada Akses Guru Setelah Guru Memberikan Penilaian Pada Siswa



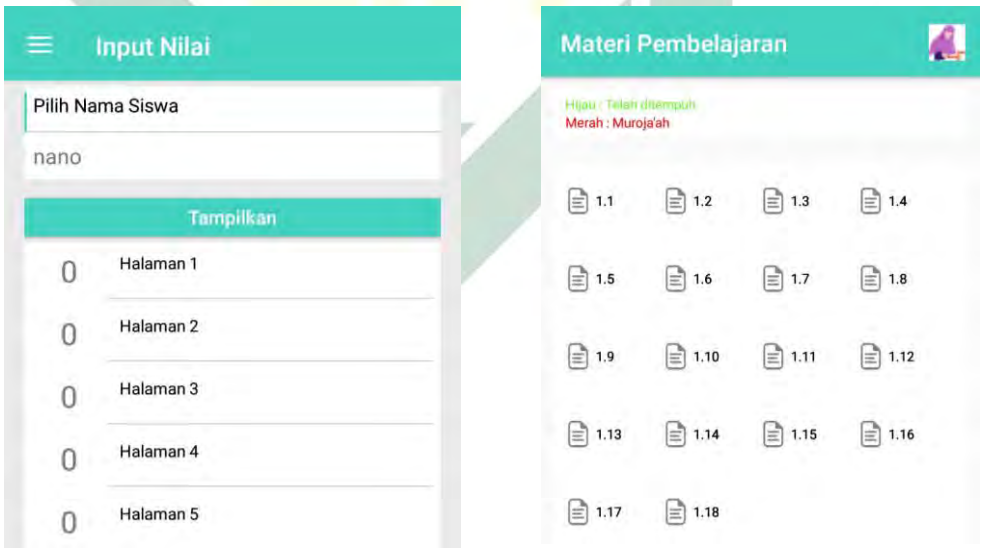
Gambar 4.76

Tampilan Nilai Pada Akses Siswa Setelah Guru Memberikan Penilaian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Penugasan murāja'ah dan laporan murāja'ah siswa

Menu soal murāja'ah pada akses guru disajikan untuk memberi tugas murāja'ah kepada siswa pada setiap halaman. Halaman yang ditugaskan pada tiap siswa ditandai dengan menjadikan statusnya "jadikan murāja'ah", dan halaman dan soal tersebut otomatis berubah menjadi warna merah. Soal yang berwarna merah wajib dimurāja'ah oleh siswa ketika di rumah. Setelah siswa melaksanakan tugas murāja'ah dengan membuka setiap soal pada halaman yang ditugaskan, maka secara otomatis murāja'ah siswa telah terlaporkan pada akses/aplikasi guru, dengan sistem tersebut guru dapat mengontrol belajar siswa ketika dirumah melalui aplikasi. Soal yang telah dilaporkan secara berubah menjadi warna hijau, yang tandanya siswa telah menyelesaikan tugas murāja'ah dengan baik.

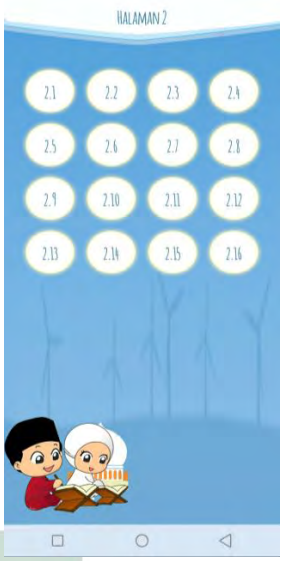


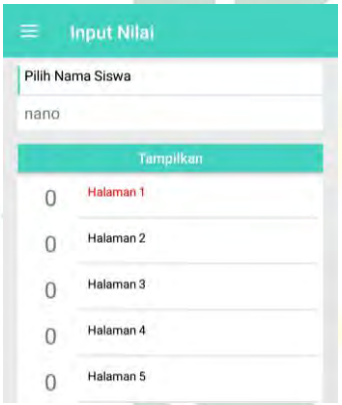
Gambar 4.77 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Guru Sebelum Menugaskan Murāja'ah Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.78

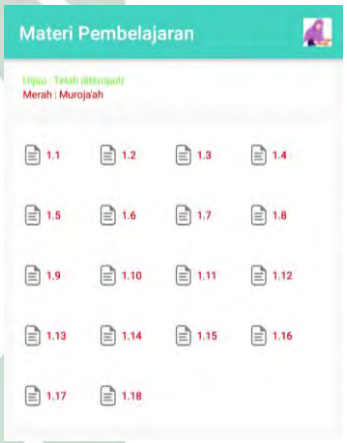
Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Siswa Sebelum Guru Memberikan Tugas Murāja'ah





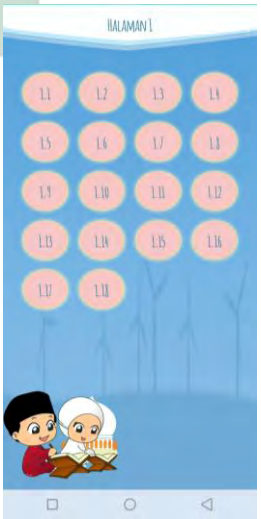
Gambar 4.79

Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Guru Sesudah Menugaskan Murāja'ah Siswa

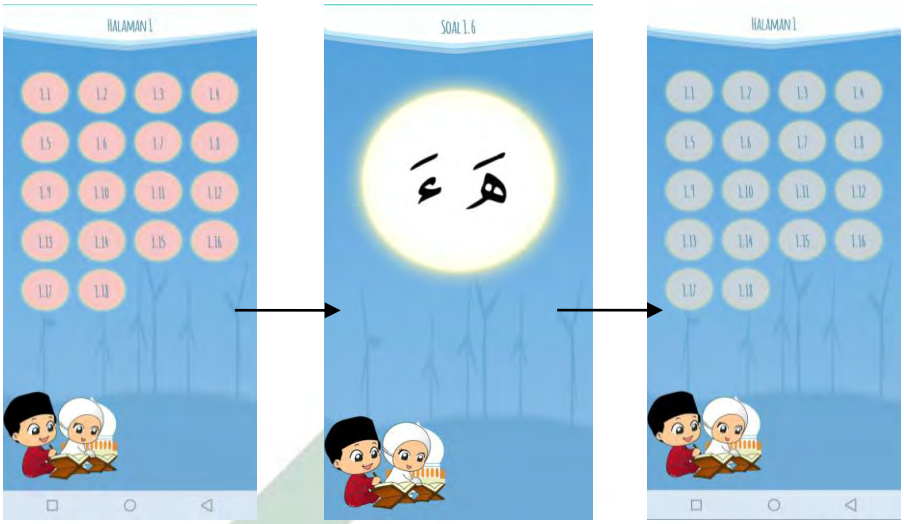


Gambar 4.80

Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses Siswa Setelah Guru Memberikan Tugas Murāja'ah



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.81 Tampilan Menu Murāja'ah Pada Akses siswa Sebelum dan Sesudah Melakukan/Melaporkan Murāja'ah Kepada Guru

Gambar 4.82 Tampilan Akses guru Ketika Menerima Laporan Murāja'ah Siswa

8) Author

Pada *scene author* berisi *profile* dari pengembang multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.83

Tampilan Profile Pengembang Pada Aplikasi

9) RPP At-Tartil 1

Menu ini berisi tentang rencana pembelajaran al-Qur'an yang didalamnya termuat nama mata pelajaran, sasaran, tujuan kurikulum, KD, Indikator, cakupan materi, sumber pembelajaran, metode dan media pembelajaran serta langkah-langkah kegiatan mulai dari kegiatan awal hingga penutup, prosedur penilaian serta alat penilaiannya.

Gambar 4.84
Tampilan RPP At-Tartil 1 Pada Aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10) Petunjuk penggunaan akses guru dan siswa

Menu petunjuk penggunaan ini ada pada akses guru dan akses siswa. Petunjuk penggunaan yang ada diakses guru berisi penjelasan lengkap tentang langkah pengunaan akses guru. Sedangkan petunjuk penggunaan yang berada pada akses siswa berisi penjelasan lengkap dan rinci tiap langkah dari akses siswa.

Gambar 4.85 Tampilan Petunjuk Penggunaan Pada Akses guru dan Akses siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Efektifitas Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode At-Tartil Berbasis Android di Sidoarjo

Implementasi dalam pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil yang dilakukan peneliti di MINU 1 Waru Sidoarjo, untuk menguji dan mengetahui keefektifan multimedia berbasis android ini terhadap hasil belajar siswa. Data yang diperoleh peneliti sebagai bahan analisis, didapatkan melalui hasil *pre test* dan *post test* pada siswa jilid 1 sebanyak 25 siswa.

Analisis data efektifitas multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini menggunakan statistik non parametrik jenis Two Related Sample Test dengan model uji Wilcoxon.[267] Non parametrik atau disebut dengan statistik bebas distribusi (*distribution free statistics*) merupakan uji yang tidak merumuskan kondisi maupun asumsi populasi dari mana sampel dipilih serta tidak harus berdistribusi normal.[268]

---

[267] Uji Wilcoxon ini adalah suatu alternatif dari uji Paired Sample T Test, dengan kata lain uji ini sebagai alternatif/atau sebuah cara menganalisis jika data penelitian tidak berdistribusi normal. Langkah ini dilakukan karena jika menggunakan uji paired sample T test yang termasuk dalam statistik parametrik yang mana sebelum dilakukannya analisis tersebut harus terlebih dahulu memenuhi beberapa unsur dari model pengujian/datanya harus berdistribusi normal. Adapun unsur yang harus dipenuhi antara lain: 1) objek pengamatan harus saling independen, artinya pemilihan sembarang kasus dari populasi untuk dimasukkan dalam sampel tidak boleh menimbulkan bias pada kemungkinan-kemungkinan bahwa kasus yang lain akan termasuk juga dalam sample tersebut dan juga skor yang diberikan pada suatu kasus tidak boleh mempengaruhi skor yang di berikan kepada kasus lainnya. 2) objek pengamatan harus ditarik dari populasi yang berdistribusi normal. 3) variabel-variabel yang terlibat harus setidaknya dalam skala interval, sehingga memungkinkan digunakannya penanganan secara ilmu hitung terhadap skor-skornya (menambah, membagi, menemukan rata-rata, dst). 4) dalam analisis varian ditambahkan persyaratan rata-rata dari populasi harus normal dan bervarian sama dan harus merupakan kombinasi linier dari efek-efek yang ditimbulkan. https://www.mobilestatistik.com/parametrik-non-parametrik/, (10 November 2018).

[268] C. Trihendradi, *Step by Step SPSS 16 Analisis Data Statistik,* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2009), 256.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alasan peneliti memilih menggunakan statistik non parametrik karena sampel yang digunakan kurang dari 30 siswa. Dinyatakan oleh Muhid jika suatu populasi pada satu kelas tidak berdistribusi normal, yakni sampel yang digunakan kurang dari 30 maka yang digunakan adalah non parametrik.[269]

Jenis Two Related Sample Test model uji Wilcoxon dipilih oleh peneliti untuk mengukur dua subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu. Pengukuran pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan tertentu dan pengukuran kedua dilakukan sesudahnya.[270] Sedangkan model uji Wilcoxon atau disebut juga dengan Wilcoxon signed rank test dipilih karena hasil dari uji ini menampilkan besarnya nilai perbedaan dari hasil pengukuran, tidak hanya sebatas tanda positif dan negatifnya saja.

Dalam hal ini peneliti menggunakan subjek yang sama yakni siswa *dirasatul* Qur'an jilid 1 di MINU 1 Waru sebanyak 25 siswa. Tetapi menggunakan perlakuan yang berbeda; pertama, pengukuran dilakukan sebelum menggunakan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an dan kedua, pengukuran dilakukan setelah menggunakan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an. Dasar pemikirannya sederhana yakni apabila suatu perlakuan tidak berpengaruh maka perbedaan rata-rata adalah nol.

Analisis ini dilakukan untuk membuktikan adanya perbedaan/suatu pengaruh yang signifikan antara sebelum dengan sesudah menggunakan

---

[269] Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5; Langkah Analisis Statistik Dengan SPSS for Windows*, (Sidoarjo: Zifatama Publising, 2012), 7.
[270] C. Trihendradi, *Step by Step SPSS 16 Analisis Data Statistik.....*, 256.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aplikasi pembelajaran. Sebelum melakukan analisis data terlebih dahulu peneliti paparkan hasil dari *pre test* dan *post test* siswa jilid 1 *dirasatul* Qur'an MINU Waru 1 yang telah termuat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil *Pre Test* dan *Post Tes* Siswa MINU Waru 1

No	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	70	85
2	65	70
3	90	100
4	69	80
5	65	75
6	70	90
7	80	95
8	75	80
9	70	88
10	69	88
11	80	90
12	60	70
13	75	90
14	90	100
15	70	75
16	75	89
17	65	80
18	75	90
19	60	65
20	50	70
21	80	95
22	70	90
23	65	80
24	55	75
25	50	69

Analisis ini menggunakan alat *SPSS statistics 22* dengan hasil hitung di bawaah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6 Ringkasan Statistik dari Perhitungan Pre test dan Post Test

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Sebelum_Menggunakan_Aplikasi	25	69,72	10,257	50	90
Setelah_Menggunakan_Aplikasi	25	83,16	10,115	65	100

Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sample. Untuk hasil belajar sebelum menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android memperoleh nilai rata-rata/Mean 69,72. Sedangkan hasil belajar setelah menggunakan menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android memperoleh nilai rata-rata/Mean 83,16.

Dalam tahap ini, bisa dinyatakan bahwa terdapat perbedaan Mean sebesar -13,44 . Angka ini berasal dari hasil Mean sebelum menggunakan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an dikurangi hasil dari hasil Mean setelah menggunakan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an. Dengan perhitungan di bawah ini:

$$69{,}72 - 83{,}16 = -13{,}44$$

Selisih angka yang cukup besar ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 13,44 dari rata-rata sebelum menggunakan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Wilcoxon Signed Ranks Test

Tabel 4.7 Hasil Signed Rank Test Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Setelah_Menggunakan_Aplikasi - Sebelum_Menggunakan_Aplikasi	Negative Ranks	0[a]	,00	,00
	Positive Ranks	25[b]	13,00	325,00
	Ties	0[c]		
	Total	25		

a. Setelah_Menggunakan_Aplikasi < Sebelum_Menggunakan_Aplikasi
b. Setelah_Menggunakan_Aplikasi > Sebelum_Menggunakan_Aplikasi
c. Setelah_Menggunakan_Aplikasi = Sebelum_Menggunakan_Aplikasi

Interpretasi Output Uji Wilcoxon

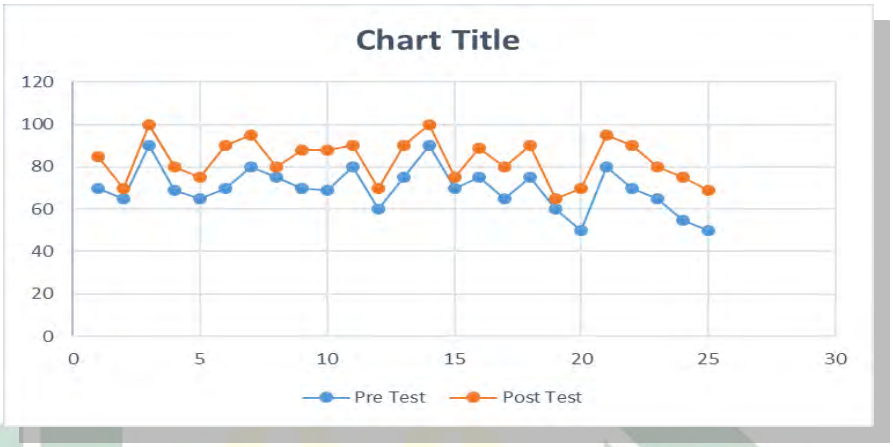
Berdasarkan tabel hasil Signed Rank Test Wilcoxon di atas peneliti menginterpretasikan data sebagai berikut:

2. Negatif Ranks atau selisih (negatif) antara hasil belajar sebelum menggunakan aplikasi android dengan hasil belajar sesudah menggunakan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an adalah **0**, baik itu pada nilai N, Mean Rank maupun Sum Rank. Nilai **0** ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *pre test* (sebelum menggunakan aplikasi android) ke nilai *post test* (sesudah menggunakan aplikasi android).
3. Positif Ranks atau selisih (positif) antara hasil belajar sebelum menggunakan aplikasi dengan hasil belajar sesudah menggunakan aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an. Disini terdapat 25 data positif (N) yang artinya dari 25 siswa, seluruhnya mengalami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan hasil belajar pada pembelajaran al-Qur'an dengan at-Tartil Jilid 1 yang dapat dilihat dari nilai *pre test* ke *post tes*. Mean Rank atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar **13,00**. Sedangkan jumlah rangking positif atau Sum of Ranks adalah sebesar **325,00**.

Gambar 4.86 Peningkatan Hasil Belajar Setiap Siswa



4. Ties adalah kesamaan nilai *pre test* dan *post tes*, disini nilai Ties adalah **0**, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pre test* dan *post tes*

Uji Hipotesis Wilcoxon

Dalam uji hipotesis peneliti menggunakan autput SPSS "Test Statistics". Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon adalah:

1. Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari < 0,05, maka Ha diterima.
2. Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebh besar dari > 0,05, maka Ha ditolak.

Untuk pengambilan keputusan dan pembuatan kesimpulan peneliti mengacu pada tabel hasil hitung out put SPSS di bawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8 Hasil Signed Rank Test Wilcoxon

Test Statistics[a]

	Setelah_Menggunakan_Aplikasi - Sebelum_Menggunakan_Aplikasi
Z	-4,392[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output "Test Statistics" di atas, diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima". Artinya ada perbedaan antara hasil belajar sebelum menggunakan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android pada pembelajaran al-Qur'an, dengan hasil belajar setelah menggunakan multimedia android pada pembelajaran al-Qur'an. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa "ada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di MINU Waru 1 Sidoarjo.

Dari keseluruhan data perhitungan diatas menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an ini "sangat layak" digunakan dalam proses pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil jilid 1 sebagai solusi bagi pembelajaran dengan memanfaatkan media handphone untuk sebagai alat belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagai bagian akhir dari penelitian ini, penulis menyimpulkan beberapa hal yang menjadi temuan-temuan penulis Berdasar pada hasil penyajian dan analisis data serta jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembelajaran al-Qur'an pada lembaga TPQ maupun di madrasah di Sidoarjo masih menggunakan model murāja'ah dan penilaian bersifat konvensional belum dilengkapi dengan media yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa. Sehingga menyebabkan banyak siswa yang malas bahkan tidak mau melakukan murāja'ah/belajar kembali di rumah. Selain itu belum adanya pemanfaatan media teknologi/digital berbasis aplikasi android sebagai inovasi baru dalam model pembelajaran al-Qur'an yang dapat memotivasi anak agar giat dan disiplin murāja'ah ketika di rumah, serta kurangnya pemantauan atau kontrol langsung dari orang tua terkait hasil pembelajaran al-Qur'an saat di sekolah maupun murāja'ah siswa. Hal itu menyebabkan komunikasi dan kerja sama antara guru dengan orang tua dalam menangani permasalahan yang dihadapi peserta didik belum terjalin dengan baik.

   Sedangkan jika dilihat dari potensi yang ada di lapangan kecenderungan anak terhadap media digital sangat tinggi, bahkan tingkat kemahiran dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan media digital antara anak-anak dengan orang tua sangat jauh berbeda, anak-anak lebih terampil dalam mengoperasionalkan *smartphone* android dengan baik. Dengan segala kelebihan yang dimiliki oleh media digital terutama *smartphone,* menjadi ketertarikan bagi peneliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo.

2. Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti telah menghasilkan produk berupa *software* aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an. Pembuatannya menggunakan *software/*perangkat lunak 3 *software* aplikasi diantaranya; *android studio* dibantu dengan *software visual studio code* (*software* editor untuk web server) dan xampp (*software* editor untuk pengaturan database). Bahasa pemograman yang dipakai untuk at-tartil yaitu: java, Php 7.0, dan database MySql. Desain pembuatan *interface* (tampilan) dan untuk pengolah gambar huruf pada aplikasi android dibuat menggunakan aplikasi *photoshop*, pengeditan dan perekaman audio menggunakan *Adobe Audition* dalam *Adobe Master Colection CS6*. *Smartphone android* yang dapat di instal multimedia interaktif berbasis aplikasi android yang dikembangkan minimal versi android serta (kit kat) ke atas.

   Spesifikasi poduk yang dihasilkan dalm penelitian ini berupa aplikasi android bersifat *online* dan *offline*. Memiliki 3 akses pengguna diantaranya; akses admin, guru dan siswa. Ketiga akses memiliki menu yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi pada masing-masing akses. Materi pembelajaran dilengkapi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan audio bacaan huruf hijaiyah yang dapat digunakan secara *offline*. Sedangkan Evaluasi pembelajaran al-Qur'an di input melalui aplikasi guru dan dapat secara langsung diterima pada aplikasi siswa, serta tugas murāja'ah yang diberikan oleh guru melalui aplikasi kemudian siswa melaporkan kegiatan murāja'ahnya dilakukan secara *online*.

Materi pembelajaran pada aplikasi android yang disajikan lengkap dengan suara huruf dan dapat digunakan secara *offline* diperuntukkan kepada siswa agar mereka belajar tanpa ada kendala sinyal maupun loading sehingga siswa dapat mengulang-ulang materi bacaan sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya dan dapat meningkatkan minat untuk gemar murāja'ah ketika di rumah. Sistem kontrol murāja'ah yang terhubung dengan aplikasi guru dapat memberikan kemudahan kontrol sistematis dalam proses pembelajaran atau dapat mengelola laporan atau respon siswa tanpa ada batasan waktu maupun tempat, latihan tetap dapat di kontrol walaupun tidak saling bertatap muka antara guru dengan siswa sehingga perhatian guru kepada siswa tetap terjalin dengan baik. Selain itu sistem evaluasi secara *online* yang bersifat interaktif menciptakan hubungan kerja sama antara orang tua dengan guru dalam mengontrol perkembangan belajar siswa.

3. Berdasarkan hasil uji validasi ahli secara umum aplikasi ini dinyatakan layak untuk digunakan. Hal ini di dasarkan dari hasil analisis data angket ahli materi memperoleh hasil presentase sebesar 88,8,3% artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli media memperoleh presentase sebesar 92% artinya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli pembelajaran PAI memperoleh presentase sebesar 84,8% artinya produk ini dianggap layak untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba lapangan dan uji lapangan produk ini memperoleh respon sangat baik menurut guru maupun siswa. Hal ini di dasarkan dari hasil analisis data angket yang diberikan kepada guru dan seluruh siswa. Pada uji coba lapangan respon guru memperoleh presentase 86,7%, presentase siswa mendapatkan 93% artinya aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an mendapatkan respon baik dan layak digunakan. Pada uji lapangan respon guru memperoleh presentase 98,4%, presentase siswa mendapatkan 94,2% artinya aplikasi android pada pembelajaran al-Qur'an mendapatkan respon sangat baik dan sangat layak digunakan.

Efektifitas penggunaan aplikasi android dari hasil *pre test* (sebelum menggunakan aplikasi) dan *post test* (setelah menggunakan aplikasi) diketahui adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Dengan rata-rata peningkatan sebesar 13.00 dan berdasarkan *output* "*Test Statistics*" di atas, diketahui *Asymp.Sig.* (2-*tailed*) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima" dan Ho ditolak. Maka hasil belajar siswa pada pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran-Saran

Agar produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Saran Pemanfaatan Produk
   a. Guru selalu menugaskan dan mengontrol belajar siswa melalui aplikasi android serta menindak lanjuti jika ada siswa yang tidak melaporkan murāja'ahnya.
   b. Siswa diharapkan mengikuti dan melakukan murāja'ah secara rutin melalui aplikasi android dan melaporkan murāja'ah kepada guru.
   c. Orang tua diharapkan selalu memantau perkembangan belajar siswa melalui aplikasi android serta mendampingi belajar siswa agar kerja sama antara guru dengan orang tua dapat terjalin dengan baik.
2. Saran Diseminasi Produk

   Produk pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ini dapat digunakan di sekolah maupun TPQ yang pembelajaran al-Qur'annya menggunakan metode at-Tartil khususnya pada tingkat jilid 1 dengan menghubungi admin agar guru mendapatkan *username* dan *password* untuk dapat mengakses aplikasi guru yang telah di sediakan.
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

   Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk ini, bisa menambahkan sistem akses admin sekolah dan gambar letak keluarnya bunyi tiap huruf atau mengembangkan kembali membuat aplikasi belajar dengan materi pada jilid-jilid selanjutnya agar produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi dan suara bacaan at-Tartil jilid 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Implikasi Teoretik

Pada penelitian pengembangan multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android di Sidoarjo ini terdapat dua implikasi penelitian yaitu implikasi teoritis dan implikasi praktis diantaranya:

1. Implikasi Teoretis

   Pengembangan produk aplikasi pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android merupakan perpaduan antara teori behavioristik Edward Lee Thorndike dengan *law of exercise* (hukum latihan) dan teori kognitivistik Donald A. Norman dengan hukum belajar sebab akibat (*the law of casual learning*). Pembelajaran al-Qur'an metode at-Tartil dengan murāja'ah yang semula bersifat konvensional dimana memiliki berbagai macam kekurangan seperti pelaksanaannya guru harus bertatap muka dengan siswa dalam satu waktu dan tidak adanya inovasi dalam hal media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menyenangkan serta banyak siswa yang malas bahkan tidak mau melakukan murāja'ah/belajar kembali di rumah.

   Penlitian pengembangan ini dilakukan serta dirancang untuk meningkatkan minat siswa dalam melakukan murāja'ah (behavioristik) sehingga dapat berpengaruh terhadap kemampuan dan hasil belajarnya (kognitifistik). Kemudian di terapkan dalam bentuk aplikasi pembelajaran al-Qur'an berbasis android, dimana pelaksananya dapat dilakukan dengan jarak jauh tanpa harus bertatap muka antara guru dengan siswa. Siswa dapat berlatih kapanpun dan dimanapun dia berada tetapi tetap ada kontrol

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari guru melalui aplikasi android serta sistem evaluasi yang terhubung antara aplikasi siswa dengan aplikasi guru dapat memudahkan guru maupun orang tua mengontrol perkembangan belajar siswa dengan proposisi sebagai berikut:

a. Penggunaan aplikasi android, dapat memotivasi siswa untuk murāja'ah.
b. Penggunaan aplikasi android, dapat mengatasi kekurangan-kekurangan yang ditemukan dalam pembelajaran al-Qur'an secara klasikal.
c. Penggunaan aplikasi android, dapat membantu siswa untuk mengejar ketertinggalan dalam pembelajaran.
d. Penggunaan aplikasi android, guru dapat mengontrol murāja'ah siswa ketika di rumah.
e. Penggunaan aplikasi android, mampu membangun ikatan/komunikasi yang baik antara guru dengan orang tua terkait perkembangan belajar siswa.
f. Dengan adanya aplikasi android, siswa merasa senang dalam menggunakan dan selalu melaksanakan tugas murāja'ah melalui aplikasi android.
g. Penggunaan aplikasi android, perhatian orang tua terkait perkembangan belajar al-Qur'an siswa semakin bertambah.
h. Penggunaan aplikasi android, pembelajaran menjadi mudah dan praktis digunakan serta diimplementasikan.
i. Penggunaan aplikasi android, guru dapat memberikan penugasan murāja'ah kepada siswa melalui aplikasi guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maka berasal dari hal tersebut ada perbedan antara *murāja'ah* konvensional yang sifatnya masih manual dengan *murāja'ah* mengunakan aplikasi android yang mengabungkan antara *behavioristik* dan *kognitifistik* untuk meningkatan minat siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap kemampuan dan hasil belajarnya, hal ini yang mejadi kebaruan dalam penelitian pengembangan ini dan menjadi temuan peneliti yaitu ***murāja'ah digital***.

2. Implikasi Praktis

   Keberhasilan suatu produk multimedia pembelajaran al-Qur'an dengan metode at-Tartil berbasis android ditentukan oleh adanya kerja sama antara guru, siswa dan orang tua. Seluruh elemen pendidikan ini sama-sama berjalan dengan tujuan yang searah. Guru sebagai pendidik utama memotivasi, mengingatkan dan menugaskan kepada siswa untuk selalu murāja'ah pada materi yang ditugaskan pada aplikasi android. Siswa sebagai objek pendidikan selalu disiplin murāja'ah agar materi yang belum dikuasai dapat dikuasai oleh siswa secara maksimal. Orang tua sebagai pembimbing dan pengasuh di rumah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Agnew, Palmer W, Kellerman, dan Anne S, Meyer, Jeanine, *Multimedia in The Classroom.* Boston: t.p. 1996.

Ahmad, Syariti. *Pedoman Penyajian Al-Qur'an Bagi Anak-anak.* Jakarta: Binbaga Islam, 1984.

Aizid, Rizem. *Tartil al-Qur'an untuk Kecerdasan dan Kesehatanmu.* Yogyakarta: Diva Press, 2016.

Akbar, Ginanjar. "Metode Pembelajaran al-Qur'an Melalui Media Online". *Indonesian Jurnal on Networking and Security* (IJNS), Vol.2, No.1, Januari, 2013.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.

Bektiarso, Singgih. *Strategi Pembelajaran,* Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2015.

Bevan, N. "International Standards for Usability Should be More Widely Used". *Journal Of Usability Studies,* Vol. 4, Issue 3.

Bogdan dan Biklen. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Metodhe Third Edition.* Boston: Allyn and Bacon, Inc 1998.

Borg, Walter R. & Gall, Meredith Damien. *Educational Research: An Introduction.* New York: Longman Inc., 2003.

Budiningsih, Asri. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT. Rinek Cipta, 2005.

Buku Panduan dan Pedoman Pengelolaan Taman Pendidikan Al-Qur'an, Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Cabang Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Carroll, J.B. *Human Cognitive Abilities: A survey of factor-analytic studies*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

Daradjat, Zakiah. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan; Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan pembelajaran online.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

_____. *Mobile Learning; Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: PT. Granfindo Persada, 2016.

Davis, F.D., Bagozzi, R.P. Warshaw, P.R. Extrinsic and Instrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace. *Journal of Applied Social Psyychology* (22:14), 992.

Davis. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Acceptance of Information System Technology". *MIS Quartery*, *Vol. 13, No. 3*, 1989.

_____. *A Technology of Acceptence Model for Empirically Testing New-End User Information system: Theory and Result.* Massachusetts-USA: Sloan School of Management, Massachusets Institute of Technology, 1986.

Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahnya.* Surabaya: Mahkota, 1991.

Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam. Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam.

Forum Komunikasi Kepala Taman Pendidikan al-Qur'an (FKK-TPQ). *Modul Diklat Kualitas Guru Al-Qur'an; Menerapkan Management Jibril Sebagai Guru al-Qur'an Pertama.* Sidoarjo: t.p, t,thn.

Ghony, M. Djunaidi. *Metode Penelitian Kualitatif.* Jogjakarta: ar-Ruzz Media, 2012.

Hadi, Sutrisno. *Metode Reasearch.* Jakarta: Bina Aksara, 1995.

Hall, Calvin S. dan Lindzey, Gardner. *Theory of Personality.* t.t : t.p., 1978.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasan, Maimunah. *Al-Qur'an dan Pengobatan Jiwa*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2001.

Hergenhahn, B.R. dan Olson, Matthew H. *Theories of Learning.* New Jersey: Prentice Hall, 1993.

Hilgard, E. R. and Bower, G. *Theories of Learning.* Fourth Edition. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1975.

Hujjaj, Imam Abi Husain Muslim bin. *Shahih Muslim.* Juz 1. Beyrūt: Dār al-Kutub al-'Ilmiyah, 1979.

Hull, C. L. *Principles of Behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1943.

Husaini, Fachri. "Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiyah pada TPA An-Nur Daleman". *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, Vol.2, No. 1, Maret, 2013.

Idawati, Khoirotul. "Pengembangan Teknik Menghafal Al-Qur'an Model File Komputer". Disertasi--IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2011.

Jogiyanto. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: ANDI Offset, 2008.

Kodir, Koko Abdul. *Metodologi Studi Islam.* Bandung: Pustaka Setia, 2014.

Komara, Endang. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif.* Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.

Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Andi Publisher, 2007.

Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

Marzuki, Ahmad. *Aqidatul Awam.* Surabaya: t.p., t.th.

Mudlofir, Ali. dan Rusydiyah, Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif; dari Teori ke Praktik.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016

Muhaimin dan Mudjib, Abdul. *Pemikiran Pendidikan Islam*; *Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya.* Bandung. Triganda Karya.1993.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Muhid, Abdul. *Analisis Statistik 5; Langkah Analisis Statistik Dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Publising, 2012.

Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: Referensi, 2013.

Munir. dan Zaman, Halimah Badioze. "Aplikasi Mutimedia Dalam Pendidikan". *Jurnal Bahagian Teknologi Pendidikan,* Bil.1, Kementerian Pendidikan Malaysia, Kuala Lumpur: 1999.

Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Bandung: Alfabeta, 2008.

_____. *Multimedia; Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta, 2015.

Musfiqon. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.

N.K, Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Bina Aksara, 1985.

Nahar, Novi Irwan. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran", *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, Vol.1, Desember, 2016.

Nata, Abuddin. *Metodologi Studi Islam.* Jakarta: Rajawali Press, 2012.

Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Jogjakarta: Diva Press, 2013.

Preece, J., Y. Rogers and H. Sharp, "Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction". John Wiley & Sons: Inc Publisher, 2002.

Putra, Nusa. *Research & Development.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.

Putrayasa, Ida Bagus. *Landasan Pembelajaran.* Bali: Undiksa Press, 2013.

Qashlim, Akhmad. dkk. "Evaluasi *Human Machine Interface* Menggunakan Kriteria *Usability* Pada Sistem E-Leraning Perguruan Tinggi", *Jurnal Sistem Informasi Bisnis,* Vol. 02, 2014.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar.* Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Rahyubi, Heri. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik.* Majalengka: Nusa Media, 2016.

Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam.* Jakarta: Kalam Mulia, 2006.

Rohani, Ahmad dan Ahmad, Abu. *Pengelolaan Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta, 1991.

Roziqin, Akhmad. "Pengembangan Bahan Ajar *Web* Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Tinggi Agama Islam Ihya'ul Ulum Dukun Gresik". Tesis—Universitas Negeri Surabaya, 2017.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2012.

Sa'ud, Udin Syaefudin. *Inovasi Pendidikan.* Bandung: Alfabeta, 2014.

Safaat H, Nazruddin. *Android; Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Andorid.* Bandung: Informatika Bandung, 2012

Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan; Jenis, Metode dan Prosedur.* Jakarta: Kencana, 2013.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana).* Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005.

_____. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.

Sensa, Muhammad Djarot. *Komunikasi Qur'aniah: Tadzabbur untuk Pensucian Jiwa.* Bandung: Putaka Islamika, 2005.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013.

Al-Sijistani, Abu Daud Sulaiman bin Asy'ad. *Sunan Abu Daud.* Jilid 1. Beirut: Darul Fikr, 1990.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siregar, Eveline. dan Nara, Hartini. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Soetomo, Budi Sutedjo Dharma. *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2002.

Stephanus, Hermawan S. *Mudah Membuat Aplikasi Android.* Yogyakarta: Andi Offset, 2011.

Sudjana, Nana. dan Rivai, Ahmad. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru 2013.

Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru, 1991.

Sugiyono. *Metode Penelitan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2012.

Suhirman. "Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Madania,* Vol. 19, No. 2, Desember, 2015.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

Sumardi. *Tadarus Al-Qur'an; The Hope The Fear*. Pesantren Ulumul Qur'an, 2009.

Supardi. "Perbandingan Membaca Al-Qur'an Bagi Pembelajar Pemula di TKA/TPQ Masjid Quba dan Masjid al-Amin Burengan Malang". Tesis--PPS UM, Malang, 2004.

Suparta, I Made. "Unsur-Unsur Seni Rupa". *Jurnal ISI Denpasar*, Mei, 2010.

Sutopo, Ariesto Hadi. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

Suyanto, Mohammad. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.* Jakarta: Andi, 2001.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Syafaq, Hammis. *Pengantar Studi Islam.* Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2015.

Syafi'i, Imam. Sholih, M. Fahrudin dan Idris, Masykur. *At-Tartil Jilid 1.* Sidoarjo: Pusat BMQ at-Tartil Jawa Timur, 1998.

_____. *At-Tartil Jilid 2.* Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998.

_____. *At-Tartil Jilid 3.* Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998.

_____. *At-Tartil Jilid 4.* Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998.

_____. *At-Tartil Jilid 5.* Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998.

_____. *At-Tartil Jilid 6.* Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 1998.

_____. *Materi Hafalan.* Sidoarjo: Pusat BMQ At-Tartil Jawa Timur, 2001.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar.* Jakarta : Rajawali Press, 2006.

T.T. Hewett, R. Baecker, S. Card, T. Carey, J. Gasen, M. Mantei, ACM SIGCHI curricula for human-computer interaction. ACM: 2009.

Tay, Vaughan. *Multimedia: Making it Work, Sixth Edition.* McGraw-Hill Companies, Inc, 2004

Thorndike, Edward lee. *Educational Psychology: Vol.2. The Original Nature of Man.* New York: Teacher College Press, 1913b.

Trihendradi, C. *Step by Step SPSS 16 Analisis Data Satistik.* Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2009.

Uhbiyah, Nur. *Ilmu Pendidikan Islam.* Bandung: CV Pustaka Setia, 1997.

Al-Qaththan, Manna'. *Mabahits fi 'Ulum al-Qur'an.* Mesir: Mensyurat al-'Ashr al-Hadis, t.th.

Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.

Wahyuni, Sri. *Cepat Bisa Baca.* Jakarta: PT Gramedia, 2010.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Watson, J.B. *Behaviorism.* New York: Norton, 1925.

Wibowo, Arief. "Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM)". *Teknologi Informasi*, Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan 2260.

Windawati, Sri dan Sutopo, Hadi. "Aplikasi Mari Membaca dan Menulis al-Qur'an untuk Anak Berbasis Android dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6*", Kalbiscentia,* Vol. 3, No. 2, Agustus, 2016.

Yanyan, M. dan Afrianto, Irawan. "Pembangunan Aplikasi Bantu dalam Menghafal al-Qur'an Berbasis *Mobile*". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* (KOMPUTA), Vol.2, No.2, Oktober, 2013.

Yunus, Mahmud *Metodik Khusus Pendidikan Agama.* Jakarta:Hida Karya Agung, 1983.

Az-Zahra, Salsa. *101 Tips dan Ide Membimbing Spiritualitas Anak.* Yogyakarta: Darul Hikmah, 2009.

Zang, P. and Galetta, D. *Foundations of Human-Computer Interaction in Management Information System: An Introduction.* Advancesin Management Information System, 2006.

Sumber Dokumen

Data Emis Lembaga MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, Tahun 2018-2019.

Data Emis Lembaga MI Nahdlatul Ulama Waru 1, Tahun Pelajaran 2018-2019.

Feri, "*Wawancara",* Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU 1) Kureksari Waru, Sidoarjo.

Hanun Asrohah, "*Wawancara*", Kureksari Waru, Sidoarjo, 19 Mei 2017.

http://minuwaru1.sch.id/profil/sejarah-singkat/.

http://minuwaru1.sch.id/profil/visi-dan-misi/.

http://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11_sd.php?kode=050200&level=2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

http://simpqjatim.com/index. Data jumlah TPQ tahun 2018.

http://www.sidoarjokab.go.id/index.php?p=layanan&p2=profil_kabupaten.

https://www.mobilestatistik.com/parametrik-non-parametrik/

https://www.spssindonesia.com/2017/04/cara-uji-wilcoxon-spss.html.

Imam Syafi'i, *Wawancara,* Sidoarjo.

Lathifah, *"Wawancara",* Kepala Sekolah MINU Waru 1, Sidoarjo.

Maidatul Khasanah, *Wawancara*, Guru BTQ MI Al-Mansur Pertapan Maduretno Sidoarjo.

Nadlifatul Khoiriyah, "*Wawancara",* Guru sekaligus Ketua Dirosatul Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU 1) Kureksari Waru, Sidoarjo.

Niken Yuni Lestari, "*Wawancara*" Kepala Sekolah MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, Sidoarjo.

Nur Aida, *Wawancara*, Guru BTQ Jilid 1 MI Al-Mansur Pertapan Maduretno, Sidoarjo.

Nur Azmil Mustakhoroh, "*Wawancara",* Tata Usaha Madrasah Ibtidaiyah al-Mansur Pertapan Maduretno, Sidoarjo.

Sariyah, Nuryati dan Siti Masula, "*Wawancara",* Pendidikan Al-Qur'an Darul Hikmah, Sidoarjo.

Serifah Dini Fitriya, "*Wawancara",* Tata Usaha MI Darussalam Sidodadi, Sidoarjo.

Siti Aminah "*Wawancara*", Guru Sekaligus Perintis MI Al-Mansur Banjar Pertapan, Sidoarjo.

Sukarno, "*Wawancara*", Pembina TPQ di Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id