PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* PADA MATAPELAJARAN AL-QUR'AN HADIST UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWADI MTS NEGERI 2 LAMONGAN

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Oleh :

ASYKUR

NIM. F52319333

PASCA SARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Asykur

NIM : F52319333

Program : Magister (S-2)

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya,30 Juli 2021

Saya yang menyatakan

Asykur

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Aapps Creator* Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 2 lamongan" yang di tulis oleh Asykur NIM. F52319333 ini telah di setujui pada tanggal 02 Agustus 2021 oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag.	H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed, Ph.D
NIP.	NIP. 197319131997031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Negeri 2 Lamongan" yang telah ditulis oleh Asykur NIM F52319333 ini telah diuji dalam ujian tesis pada tanggal 09 Agustus 2021 oleh Tim Penguji:

1. Prof. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag. (Ketua) .....
2. H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed, Ph.D (Sekretaris) .....
3. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag (Penguji 1) .....
4. Dr. Abdullah Hamid, M.Pd (Penguji 2) .....

Surabaya, 12 Agustus 2021

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

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : ASYKUR
NIM : F52319333
Fakultas/Jurusan : PASCASARJANA/ PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : asykurmz85@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 MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* PADA MATAPELAJARAN AL-QUR'AN HADIST UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS NEGERI 2 LAMONGAN

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, 13 Agustus 2021
Penulis

ASYKUR

ABSTRAK

Asykur. "Pengembangan Media pembelajaran menggunakan *Smart Aapps Creator* pada mata pelajaran al-qur'an hadist untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 2 lamongan" Tesis, Program Pascasarjana, Jurusan Pendidikan Islam, Prodi Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Metode pembelajaran ceramah yang diterapkan di MTs Negeri 2 Lamongan khususnya untuk pengajaran materi *ghorib* Al-Quran Hadis hasilnya kurang maksimal. Atas alasan tersebut, perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang di dukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *smart apps creator* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android ntuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan, yaitu bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*, bagaimana tingkat kemenarikan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dan Bagaimana hasil belajar siswa pengguna media pembelajaran aplikasi *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran al-Qur'an hadist materi ghorib kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan dengan jumlah sampel 28 siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE (a) *Analysis* (Analisis), (b)*Design* (perencanaan), (c)*Development* (pengembangan), (e)*Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini mengambil sampel peserta didik kelas IX MTS negeri 2 Lamongan sebanyak 28 siswa.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah 1. Pengembangan media pembelajaran digunakan dengan menyesuaikan prosedur ADDIE. 2. Produk media pembelajaran tersebut dikatakan menarik dan layak pakai seperti ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi masuk dalam kategori **Baik** dengan hasil konversi persentase 80%. Hasil validasi ahli media masuk dalam kategori **Baik** dengan hasil persentase 79%. Hasil analisis respon guru mapel masuk dalam kualifikasi **Sangat baik** dengan konversi persentase sebesar 83,2%. Dan hasil analisis respon siswa masuk dalam kategori **Sangat Baik** dengan konversi persentase 86%. Akumulasi hasil validasi tersebut menunjukkan media pembelajaran ini dikategorikan **Sangat Baik.** Hasil analisis uji-t pada *pre-test* dan *post-test* nilai peserta didik MTs Negeri 2 Lamongan dengan jumlah peserta 28 siswa menunjukkan adanya perubahan signifikan setelah pengaplikasian media untuk pembelajaran materi *ghorib* al-Quran Hadist.

Kata kunci: *Smart apps creator,* al-Qur'an Hadist, *ghorib,* hasil 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

ABSTRACT

Asykur. "*Develompent* of Learning Media based on *Smart Apps Creator* for al-Qur'an Hadist Subject to Increase the Student's Learning outcomes in MTs Negeri 2 lamongan" Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Sunan Ampel State University Surabaya.

The conventional method applied in MTS N 2 Lamongan especially to teach about *ghorib* in Al-Quran Hadist subject don't give the significant result for the student. Because of that reason, school needs the effort to increase the study result supporting by certain and appriate learning media. In this research, researcher uses smart apps creator to know the effect for the student's study result in that subject.

This research tries to answer the questions, to know the developing procedur of learning media using *Smart Apps Creator*, to know the level of student's attractiveness using *Smart Apps Creator* and to know the student's study result as the effect of using this learning media *Smart Apps Creator* in studying al-Qur'an hadist espeacilly about *ghorib* for IX grader in MTs Negeri 2 Lamongan with 28 student as research sample.

This research uses *Research and Development* approach especially ADDIE model including (a) *Analysis* (Analisis), (b) *Design* (perencanaan), (c) *Development* (pengembangan), (e) *Evaluation* (evaluasi). While, the approach used to collect the data is the combination of qualitative dan quantitative.

The result shown that 1. The process for developing learning media based on ADDIE procedur. 2. That product is categorized attractive and good based on the validation of media expert which is categorized **Very Good** with the result of percentage conversion is 80 %. While the result of the lesson material expert is categorized **Good** with the percentage conversion is 79,%. The result of the Al-Quran Hadist teacher is 83,2 % which is categorized **Very Good** and the last is the analysis of student respond questioners which is categorized **Very Good** with the percentage conversion is 86%. The result of *pre-test* and *post-test* of 28 students of MTs N 2 Lamongan shows the significant changing after applying this media for learning *ghorib* of al-Quran Hadist subject.

Keyword: *Smart apps creator,* al-Qur'an Hadist, *ghorib,* learning outcomes.

digilib.uinsby.ac.id 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

PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING i
PENGESAHAN TIM PENGUJI ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI iii
ABSTRAK iv
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Indentifikasi dan Batasan Masalah 12
C. Rumusan Masalah 13
D. Tujuan Penelitian 13
E. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan 14
F. Kegunaan Penelitian 15
G. Penelitian Terdahulu 17
H. Sistematika Penulisan 26
BAB II 28
LANDASAN TEORI 28
A. Deskripsi Teori 28
1. Media pembelajaran 28
2. Fungsi dan Peran Media pembelajaran 32
3. E-learning 34
4. *Mobile Learning* 36
5. Android 40

digilib.uinsby.ac.id 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. *Smart Apps creator* 43
7. Al-Qur'an Hadist 45
8. Bacaan Gharib 49
9. Hasil Belajar 49
BAB III 54
DESAIN PENELITIAN / METODE PENELITIAN 54
A. Model Penelitian 54
B. Model Desain pengembangan 55
C. Prosedur pengembangan 57
1. Tahap pertama adalah *Analysis* (analisa) 57
2. Tahap kedua adalah *Design* (desain/perancangan) 62
3. Tahap ketiga adalah *Development* (pengembangan) 64
4. Tahap keempat adalah *Implementation* (implementasi) 66
5. Tahap kelima adalah *Evaluation* (evaluasi) 66
D. Uji coba Produk 67
1) Desain Uji coba Produk 68
2) Tempat dan Waktu Penelitian 70
3) Jenis dan sumber data 70
4) Instrument pengumpulan data 71
E. Teknis Analisis Data 76
F. Akhir Penelitian Tahap pengujian Model 80
BAB IV 81
HASIL PENGEMBANGAN 81
A. Landasan Pengembangan Media 81
B. Hasil pengembangan Produk 83
C. Penyajian Data Analisis 87
1. Validasi Ahli Materi 88
2. Validasi Ahli Media 89

digilib.uinsby.ac.id 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. **Respon Guru Mapel Al-Quran Hadist** 91

4. **Hasil Penilaian Siswa** 93

D. Analisis data 99

BAB V 104

PENUTUP 104

A. Kesimpulan 104

B. Saran 106

DAFTAR PUSTAKA 108

digilib.uinsby.ac.id 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.Perbedaan, Persamaan dan Orisinilitas Penelitian 24
Tabel 3.1 Kompetensi inti (KI) 58
Tabel 3.2.Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)..... 59
Tabel 3.3 Peta kompetensi 61
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Konten/Materi..... 73
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen validasi ahli desain media 73
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an hadis 74
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian siswa..... 75
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Validitas 77
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validitas 78
Tabel 4.1 Kriteria Peng-skor-an..... 88
Tabel 4.2 Instrumen Validasi Ahli Materi 89
Tabel 4.3 instrumen validasi ahli media pembelajaran..... 90
Tabel 4.4 Hasil validasi instrumen respon guru..... 91
Tabel 4.5 Profil Siswa Kelompok Kecil 93
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil 94
Tabel 4.7 Profil Siswa Uji lapangan 95
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Lapangan..... 96
Tabel 4.9 Tabel Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas IX MTs N 2 Lamongan .. 98
Tabel. 4.6 Paired-Sample t-Test MTs N 2 Lamongan Kelas IX 102

digilib.uinsby.ac.id 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 3.1 Prosedural model desain ADDIE 56
Gambar 3.2 Desain Uji coba produk..... 68
Gambar 4.1 tampilan awal media 84
Gambar 4.2 Menu Utama..... 84
Gambar 4.3 Petunjuk penggunaan 84
Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran..... 84
Gambar 4.5 Materi bacaan Ghorib..... 85
Gambar 4.6 Isi materi 85
Gambar B.7 Menu Evaluasi 86
Gambar 4.8 Menu soal 86
Gambar 4.9 Menu scor akhir..... 86
Gambar 4.10 Menu refleksi 86

digilib.uinsby.ac.id 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 1 Instrumen pedoman wawancara 131
Lampiran 2 Instrumen pedoman Observasi 132
Lampiran 3 Instrumen Validasi ahli media..... 133
Lampiran 4 Instrumen Validasi ahli materi 136
Lampiran 5 Instrumen Validasi Guru Mata pelajaran..... 139
Lampiran 6 Instrumen Kuisioner respon peserta didik..... 142
Lampiran 7 Surat keterangan penelitian di MTs N 2 Lamongan..... 143

digilib.uinsby.ac.id 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

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information Communication and Technology* (ICT) pada zaman modern ini sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari bagi semua kalangan, baik pelajar,mahasiswa maupun masyarakat umum, begitu juga Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berperan penting dalam berbagai bidang kehidupan, baik dalam bidang pendidikan,ekonomi,sosial, budaya, agama maupun berbagai bidang lainya.Teknologi informasi adalah bagian dari perkembangan sistem informasi dengan penggabungan teknologi komputer dengan telekomunikasi.[1]

Pengaruh perkembangan teknologi informasi tak dapat dihindari dalam dunia pendidikan. Karena tuntutan global dunia, pendidikan di tuntut untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap tujuan dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan dalam bidang pedidikan, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai macam model pembelajaran, begitu juga mengubah cara orang belajar dalam mengakses berbagai informasi serta dalam menjelaskan informasi. Dalam pendidikan kecanggihan teknologi menuntut kepada pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam

[1]R. Baharudin, "Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *Tadris* 5(1), 112– (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

memberikan ilmu pengetahuan dan mencerdaskan peserta didik di era globalisasi.

Teknologi dapat digunakan sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran yang efektif dan mampu mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran modern sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik (Teacher-Centered), tetapi menjadi sasaran pembelajar berpusat pada siswa.[2]

Terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang adalah bentuk dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, di antaranya bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan dengan munculnya *e-learning.* Menurut munir [3]*E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui network(jaringan). Dengan adanya *e-learning* akan tersampaikannya bahan ajar kepada dengan menggunkan media teknologi informasi dan kumunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet. Penjelasan lain *e-learning* merupakan bentuk pendidikan jarak jauh yang dilaksanakandengan menggunakan media internet.[4]

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan

[2]Sri Anitah, *Pembelajaran Teknologi.* (Surakarta: Perpustakaan Yuma, 2009).
[3]Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009).
[4]Wan Noor Hazlina Wan Jusoh and Kamaruzaman Jusoff, "Using Multimedia in Teaching Islamic Studies," *Journal Media and Communication Studies* 1, no. 5 (2009): 86–94.

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

pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan alat atau media pembelajaran. Komponen tersebut menjadi komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar, komponen yang tidak bisa berdiri sendiri, akan tetapi saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lainnya.[5]Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media sangatlah penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.[6]

Penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran yang sifatnya interaktif, akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi dari mata pelajaran.[7] Banyak penelitian yang memperlihatkan bahwa media telah berhasil menunjukkan keunggulannya untuk membantu para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa. selain itu terdapat kekuatan positif

[5]Nana Sudjana, "Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar" (Bandung: Sinar Baru Algensindo., 2001), 30.
[6]Ayu kurniawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point" (Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011), 2.
[7]Sofan amri, "Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013" (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), 30.

digilib.uinsby.ac.id 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 sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka kearah perubahan yang kreatif dan dinamis.[8]

Dalam kurikulum 2013 peran guru dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya menyampaiakn ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan berbagai peran yang bertujuan mengembangkan potensi anak didik secara optimal.[9] Begitu juga kurikulum 2013 cenderung menekankan pada aspek pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik, hal tersebut tentu menuntut kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna, mampu merancang pembelajaran efektif dan bermakna, dalam kurikulum 2013 guru di tuntut untuk mampu mengorganisasikan pembelajaran secara efektif.[10]

Hasil belajar siswa dibantu oleh guru, dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak belajar. Dalam mendidik siswa selain menggunakan media buku dalam pembelajaran dikelas, guru juga dapat memberikan proses belajar dengan menggunakan perangkat lunak dari sistem komputer. Sehingga dengan perangkat lunak dalam media pembelajaran mampu membantu siswa menjadi lebih baik dalam proses belajarnya, siswa tidak merasa jenuh dan merasa bosan dalam proses belajar di dalam kelas.Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital sudah banyak di lakukan oleh para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih luas lagi dengan di dukung

[8]Asnawir dan basyiruddin usman, "Media Pembelajaran" (Jakarta: Ciputat pres, 2002), 1.
[9]Sofan Amri, "Pengembangan Dan Model Pembelajran Dalam Kurikulum 2013" (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), 30.
[10]Mulyasa E, "Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013" (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 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

teknologi internet yang sudah bisa di akses di mana pun berada dan kapan pun bisa.[11]

Salah satu permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas untuk segera dicari pemecahannya adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan ialah dengan mengembangkan teknologi pembelajaran yang berorientasi pada interest peserta didik dam memfasilitasi kebutuhan pengembangan kognitif, efektif dan psikomotornya.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan beserta infrastruktur penunjangnya, upaya peningkatan mutu pendidikan di atas antara lain dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi pendidikan tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan suatu system yang dapat memfasilitasi pendidik dan peserta didik belajar lebih luas, lebih banyak dan juga bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh system tersebut, siswa dapat belajar mandiri, kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Bahan yang dapat mereka pelajari juga lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk sajian kata, tetapi dapat lebih kaya dengan varisi teks, visual, audio dan animasi.[12]

---

[11]Deklara Nanindya Wardani, Anselmus J.E. Toenlioe, and Agus Wedi, "Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)* (2018).
[12]Nasruddin Hasibuan, "Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan," *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 1, no. 2 (2016): 189.

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

Para pendidik sudah selayaknya harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang humanis, yaitu kondisi pembelajaran yang menyenangkan dengan mengoptimalkan peran teknologi dalam media pembelajaran khususnya untuk pendidikan Islam. Maka perlu adanya inovasi pembelajaran untuk mengedepankan minat belajar siswa, motivasi belajar, kritis dan melek akan teknologi dengan memanfaatkan *Smartphone*.

Perlunya pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi berbasis *android* adalah untuk mengoptimalkan fitur *smartphone* yang digemari siswa untuk di akses. Pengembangan media berbasis android juga bertujuan sebagai upaya pencegahan terhadap pengaruh negatif internet maupun game. Dengan adanya media tersebut pembelajaran dapat merekontruksi image *smartphone* sebagai salah satu media edukasi. Media pembelajaran berbasis android sebagai media yang inovatif, berpotensi menjadi tren pembelajaran di era digital saat ini.

Smartphone berpotensi untuk dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Hal ini menjadikan prospek penggunaan media pembelajaran berbasis smartphone menjadi sangat baik. Selain itu, penggunaan media belajar melalui smartphone juga dapat mengalihkan efek negatif dari penggunaan smartphone, seperti bermain game karena siswa dapat belajar melalui smartphone.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu menampilkan pesan dari buku teks yang statis kepada suatu corak pembelajaran baru yang lebih dinamis dan interaktif. Android dapat menggabungkan dua unsur 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

lebih media yang terdiri teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan interaktif sehingga dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar. Konsep yang ditawarkan adalah pembelajaran jarak dekat dan jauh. Konsep pembelajaran jarak dekat yaitu media ini dapat digunakan saat proses pembelajaran oleh guru di dalam kelas secara langsung, sedangkan pembelajaran jarak jauh adalah media ini dapat dijalankan dan dipelajari ketika siswa berada diluar lingkungan sekolah.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, antara lain dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena belajar di sekolah adalah serangkaian kegiatan yang direncanakan secara sadar, perencanaan yang baik akan mendukung pembelajaran. Namun, berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah telah menemui hambatan, karena merebaknya pandemi COVID-19 di awal tahun 2020.

Di era masa Pandemi ini pembelajaran di lakukan secara online, yang mana seorang guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materinya sehingga peserta didik yang jauh dari pantaun guru dapat belajar secara efektif dan termotivasi untuk memahami materi pembelajaran sesuasi dengan tujuan pembelajaran yang tertera dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar di mata pelajaran tersebut. Kompetensi pedagogik mendorong seorang pengajar untuk memiliki kemampuan 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

menggunakan media berbasis teknologi multimedia merupakan sesuatu hal yang mutlak dimiliki seorang pengajar.[13]

Motivasi belajar tinggi akan memberikan dampak positif terhadap keberlangsungan proses pembelajaran sehingga menjadikan faktor yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, akan berusaha untuk selalu lebih baik dengan belajar penuh inisiatif, kreatif dan terarah. Sedangkan siswa yang motivasi belajarnya rendah tidak akan menunjukkan kesungguhan dalam belajar, sehingga hasil belajar yang di perolehnya rendah.

Hasil belajar merupakan gambaran dari kompetensi siswa dalam menguasai mata pelajaran yang sudah dipelajarinya. Hasil belajar yang tinggi melambangkan keberhasilan siswa dalam belajarnya, siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi menandakan tingkat kemampuan yang dimilikinya tinggi pula, demikian juga sebaliknya.

Kemajuan teknologi telah menyediakan berbagai fasilitas komunikasi dan informasi dalam bentuk seluler atau *mobile*. Karena seperangkat alat *hardware* dan *software* yang canggih maka disebutlah dengan smartphone, smartphone dilengkapi dengan berbagai fitur dan fasilitas yang canggih yang selaras dengan kecerdasan komputer dan berbagai aplikasi terdapat dalam smartphone. Fasilitas apapun dapat dilakukan dengan teknologi smartphone saat ini, termasuklah didalamnya untuk hiburan dan permainan. Namun dalam pembelajaran menggunakan smartphone dapat berupa media interaktif, game

[13]Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.

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

maupun lainya.[14]dalam hal ini untuk game edukasi atau game pendidikan, semua kemajuan dan semua aktivitas teknologi informasi dan pendidikan juga tersedia dalam fasilitas smartphone atau mobile.[15]

Proses pembelajarannya di masa pandemi covid-19 dilaksanakan secara online kadang juga menemui kendala di lapangan, sebagian siswa yang rumahnya jauh dari jangkauan tower ISP yang menjadikannya tidak bisa mengakses internet secara baik begitu juga pembelajaran secara online juga membutuhkan biaya yang sangat banyak untuk pembelian data internet, sehingga siswa kadang tidak mengikuti pembelajaran bahkan siswa merasa keberatan bila mana pembelajaranya di lakukan secara online terus menerus.[16]Materi dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadist terdapat materi bacaan Ghorib, bacaan-bacaannya tidak sesuai dengan tulisannya. siswa merasa sulit dalam memahaminya maka dengan memanfatkan teknologi perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi pembelajaran beserta contohnya yang lengkap, baik berupa teks, audio dan video.

Banyak masalah yang mempengaruhi efektivitas belajar menggunakan metode online di Indonesia, termasuk keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa, sarana dan prasarana yang tidak memadai, akses internet terbatas. Maka dengan memanfaaatkan *mobile learning* akan

---

[14]Ramadhana Agung Pratama, Saida Ulfa, and Dedi Kuswandi, "Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3, no. 6 (2018): 771–777.

[15]Joshua Danish and Cindy E. Hmelo-Silver, "On Activities and Affordances for Mobile Learning," *Contemporary Educational Psychology* (Academic Press Inc., January 1, 2020).

[16] Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran al-Qur'an hadist MTs Negeri 2 Lamongan.

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

menjadikan solusi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadist yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat belajar dengan tekun dan bersungguh-sungguh dalam memahai suatu materi yang di ajarkan. Yang mana aplikasi *mobile learning* disajikan dengan berbagai warna dan desain yang menarik, dilengkapi adanya audio maupun video yang akan menjadikan stimulus siswa merespon dengan cepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang pelajarinya.

Penggunaan *Smartphone* dikalangan pelajar sudah sangat berkembang pesat, semua pelajar rata-rata sudah menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya. Sebagaimana hasil wawancara dengan kepala madrasah MTs Negeri 2 Lamongan dan salah satu guru yang mengajar di kelas IX, dari 35 siswa menyatakan sudah memiliki *smartphone* yang berbasis Android. Namun hasil observasi dari 35 siswa tersebut kebanyakan memanfaatkan *Smartphone* untuk telepon,SMS, memutar video serta mengakses sosial media network seperti *whatsapp, facebook, instagram* dan youtube bahkan pula banyak yang bermain game.[17]

Smartphone menjadi salah satu media pengembangan pembelajaran secara online. Oleh sebab itu, perangkat elektronik ini di dalamnya banyak tersedia aplikasi pembelajaran yang diunggah pada marketplace. Namun materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam seringkali mengalami kesulitan dalam melakukan inovasi media pembelajaran dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini membuka peluang bagi semua guru terutama guru Qur'an Hadist

[17] Wawancara dengan kepala MTs Negeri 2 Lamongan ibu Nur Endah Mahmudah

digilib.uinsby.ac.id 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 memanfaatkan teknologi pendidikan untuk pengembangan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android, sehingga dalam pembelajarannya bisa efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari uraian diatas didapat bahwa sebagian besar peserta didik belum mengoptimalkan penggunaan smartphone untuk mengatasi kesulitan belajar. Masih banyak peserta didik yang menggunakan smartphone hanya untuk mengakses media sosial, aplikasi pesan dan bermain game. Maka dengan adanya media pembelajaran di *smartphone* akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan, serta siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan media pembelajaran untuk siswa diharapkan dapat memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan fenomena yang sudah di uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR;AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS NEGERI 2 LAMONGAN"

digilib.uinsby.ac.id 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. Indentifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasikan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Di era kemajuan teknologi, guru mata pelajaran al-Qur'an Hadis masih menggunakan model konvensional, guru menjelaskan materi dan memberikan tugas kemudian peserta didik menjawab.
2. Dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 proses pembelajaran kurang efektif, karena materi bahan ajar al-Qur'an hadis yang disampaikan guru ke siswa kurang menarik, sehingga motivasi belajar siswa rendah, begitu juga sebagian siswa sulit mengakses internet secara baik dan membutuhkan biaya yang sangat banyak untuk pembelian data.
3. Penggunaan *Smartphone* dikalangan pelajar kebanyakan belum di manfaatkan sebagai sarana belajar dan menambah ilmu pengetahuan.
4. Dalam mata pelajaran al-Qur'an hadist terdapat materi bacaan ghorib, bacaan-bacaannya tidak sesuai dengan tulisan, sulit untuk di fahami maka butuh penjelasan beserta contohnya yang lengkap baik berupa teks, audio dan video. Sehingga peserta didik dapat mudah memahaminya untuk di terapkan pada saat membaca al-Qur'an.

Berdasarkan identifikasi permasalahan, agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalammaka batasan masalah yang penulis bahas adalah perlunya pengembangan media pembelajaran *smartphone* berbasis androiddengan aplikasi *Smarat Apps Creator* 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

mengintegrasikan gambar, animasi, teks, dan suara ke dalam aplikasi yang dibuat untuk materi bacaan ghorib pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis,guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran al-Qur'an hadist materi ghorib kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran al-Qur'an hadist materi ghorib kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pengguna media pembelajaran dengan aplikasi *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran al-Qur'an hadist materi ghorib kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan?

D. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah tersebut di atas, maka pengembangan ini bertujuan :

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Smart Apps Creator*pada mata pelajaran al-Qur'an hadist materi ghorib kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan.

digilib.uinsby.ac.id 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. Mengetahui dan menganalisa tingkat kemenarikan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Smart Apps Creator*dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist materi ghorib kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan
3. Mengetahui hasil penerapan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Smart Apps Creator*d dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan.

E. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan

1. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran berbasis android dari aplikasi *smart apps creator* untuk pembelajaran al-Qur'an hadist materi ghorib.
2. Aplikasi memuat pembahasan pembelajaran al-Qur'an hadist kelas IX materi bacaan ghorib berupa teks, audio dan video dan bisa dijalankan dalam keadaan *offline.*
3. Komposisi isi materi produk media pembelajaran berbasis android mata pelajaran al-Qur'an hadist berdasarkan acuhan buku bahan ajar yang sesuai dengan KMA 183 th 2019.
4. Standar perangkat yang dapat di gunakan untuk aplikasi media pembelajaran al-Qur'an hadis adalah *Smartphone*dengan spesifikasi *Operating System* (OS) Android 2.2 atau lebih, memori RAM minimal 1GB, ROM 4GB, layar minimal 4.7 inch.
5. Aplikasi di kembangkan dari *softwareSmart Apps Creator* yang di bantu *software* pengolah gambar *Adobe photoshop* dan aplikasi online *PosterWayWell.*

digilib.uinsby.ac.id 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. Tampilan menu aplikasi terdapat menu-menu interaktif yang saling terhubung dengan materi, video dan menu evaluasi yang tercantumkan nilai akhir.

F. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap adanya suatu manfaat dalam penelitian pengembangan ini dengan harapan sebagai berikut :

1. Aspek Teoritis

   Harapan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini mampu menjadi kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan dan sebagai penyedia sumber belajar yang mampu membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri saat berada di sekolah ataupun di rumah sehingga kegiatan belajar menjadi efektif dan bermakna. Selain itu, juga dijadikan bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Aspek Praktis :

   a. Bagi siswa

      1) Meningkatkan pemahaman yang mendalam dalam memahami isi kandungan al-Qur'an dan hadist secara cepat sesuai dengan kemampuan di era perkembangan teknologi yang semakin canggih.

      2) Siswa dapat belajar sepanjang waktu dengan bantuan *smartphone* secara mandiri.

digilib.uinsby.ac.id 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) Meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran al-Qur'an hadist sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

b. Bagi Guru

1) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang di ajarkannya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memudahkan dalam membimbing siswa.
2) Menjadi komponen pelengkap guru dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sudah diprogramkan untuk di pelajari peserta didik.
3) Menjadikan alternatif pilihan media pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong guru dalam meningkatkan kemampuannya untuk berinovasi dan lebih kreatif dalam pembelajaran, sesuai dengan amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa.

c. Bagi madrasah

Diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efesien dengan memanfaatkan fasilitas sarana prasarana teknologi.

d. Bagi peneliti

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

Harapan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman baru dan dapat memberikan sumbangsih pemikiran ke dalam dunia pendidikan.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan penelusuran terhadap tesis dan jurnal penelitian terdahulu yang sudah ada yang berkaitan dengan judul penelitian, guna membuktikan *originalitas* dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Tesis yang yang ditulis oleh Annas Ribab Sibilana dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang"* [18].

   Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama islam materi bangun dan bangkitlah wahai pejuang islam pada siswa kelas IX SMA. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Dengan sistematika langkah 10 tahapan yang terdiri dari . (1). *Research and information collecting;* (2). Planning /diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas; (3). *Develop preliminary form of product*; (4). *Preliminary field testing;* (5). *Main product revision*; (6). *Main field testing*, uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa; (7). *Operational product revision*, (8). *Operational field testing*, (9). *Final product revision*; (10) *Dissemination and implementation*.

[18]*Annas Ribbab sibilan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang"* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016).

digilib.uinsby.ac.id 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 penelitian pengembangannya menghasilkan produk berupa Aplikasi smartphone berbasis android mata pelajaran Pendidikan agama islam yang sudah diuji validitas oleh beberapa ahli, hasil validasi ahli materi masuk kreteria layak dengan presentasi sebesar 73,5%. Hasil validasi ahli media menilai "sangat layak"di gunakan. Sehingga sudah dapat digunakan ataupun diimplementasikan.

2. Tesis yang ditulis Rumainur dengan judul "*Pengembangan Media Ajar berbasis Multimedia AutoLay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IX MA Biligual Batu Malang".*[19]

   Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang biasa di sebut *research and development.* Sedangkan metode model desain pengembangan menggunakan *Dick and lou carey.* Sampelnya adalah siswa kelas XI IPA, dengan pola *one group pretes and postes desain.* Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media ajar berbasis multimedia *autolpay* mata pelajaran SKI kelas IX MA semester genap yang di kemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) interaktif.

   Hasil uji validasi tingkat kemenarikan produk oleh ahli media dan desain pembelajaran adalah media dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan pencapaian sebesar 80 % berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan media layak untuk diterapkan dalam membantu

[19]Rumainur, "*Pengambangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang,*" 2016.

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

proses pembelajaran, tingkat pencapaian produk sebesar 92% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu di revisi.

3. Tesis yang di tulis Musa Nurrasyid dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Untuk Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 2 Bandar Lampung"* [20].

   Tujuan Penelitian adalah untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran berbasis android pembelajaran Kimia pada materi bentuk molekul. Pada penelitian ini terdapat dua kajian utama android dan multimedia yang dijadikan sebagai kajian pustaka dasar. Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan yang didesain oleh Borg dan Gall (2003). Data-data yang telah dikumpulkan, yaitu data hasil dari: 1) analisis dokumen dan kajian kepustakaan, 2) wawancara, 3) observasi, dan 4) angket.

   Hasil penelitian menunjukan bahwa temuan yang terjadi lapangan diperoleh data 57% peserta didik memiliki smartphone berbasis Android dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan yaitu memanfaatkan HP berbasis smartphone. dapat disimpulkan bahwa penggunaan android efektif mampu meningkatkan hasil pembelajaran. Uji kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan pada smartphone sebesar 80,49 % (sangat tinggi).

4. Artikel yang di tulis oleh Thosporn Sangsawang dengan judul "*An Instructional Design for Online Learning in Vocational Education*

[20]Musa Nurrasyid, "*Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Untuk Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 2 Bandar Lampung*" (FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG, 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

according to a Self-Regulated Learning Framework for Problem Solving during the CoViD-19 Crisis" [21].

Studi mendalam tentang desain online pada pembelajaran di pendidikan kejuruan menurut kerangka *Self-Regulated Learning* (SRL) untuk mata pelajaran apa pun, untuk mengembangkan kemampuan siswa kejuruan dalam berpikir kritis, sikap kemampuan siswa SMK terhadap kegiatan berpikir kritis.

Penelitian ini telah berhasil menghasilkan multimedia games sebagai instrumen kegiatan berfikir kritis berdasarkan *framework* SRL untuk krisis Covid-19 yang didukung dengan tes prestasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode present efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, terbukti dengan hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Tujuan pendidikan teori SRL dikembangkan melalui instruksional yang diarahkan siswa

5. Artikel yang di tulis Rahmat Hidayat Hanafi dengan judul "*Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas Xi Sekolah Menengah Kejuruan"*[22].

   Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI menggunakan aplikasi android dengan

[21]Thosporn Sangsawang, "An Instructional Design for Online Learning in Vocational Education According to a Self-Regulated Learning Framework for Problem Solving during the Covid-19 Crisis," *Indonesian Journal of Science and Technology* 5, no. 2 (2020): 283–198.
[22]Rahmat Hidayat Hanafi, "*DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI PENGURUSAN JENAZAH UNTUK SISWA KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN'.* Mahasiswa Pascasarjana Program Pendidikan Agama Islam , UIN Sunan Gunung Djati Bandung , PENDAHULUAN Perada," *Atthulab,* (n.d.).

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

materipengurusanjenazah untuk siswa Kelas XI PS1 dan Kelas XI TN1 di SMK Muhammadiyah Somagede dan mengetahui kelayakan aplikasi ini berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, pelaksana pembelajaran PAI dan pendapat siswa. Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Reserch and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model ADDIE. yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation,* namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu Implementasi.

Hasil Validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru PAI yaitu guru SMK Muhammadiyah Somagede-Banyumas menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran PAI berbasis android berdasarkan penilaian: 1) ahli materi diperoleh persentase 78% termasuk kategori layak, 2) ahli media diperoleh persentase 92% termasuk kategori sangat layak, 3) pelaksana pembelajaran PAI diperoleh persentase 83% termasuk dalam kategori layak. Respon siswa terhadap media ini saat di uji coba mendapatkan kategori layak. Dengan demikian media pembelajaran PAI Layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI.

6. Artikel yang tulis oleh Nova Aulia Azizah dengan judul "*Pengembangan Aplikasi "Smart Tajwid" Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam".*[23]

[23]Nova Aulia Azizah and Sigit Purnama, "P*engambangan Aplikasi 'Smart Tajwid' Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*," *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 47–70, http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/edulab/article/view/2726.

digilib.uinsby.ac.id 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 dan pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi Smart Tajwid berdasarkan penilaian ahi media, ahli materi dan guru PAI, serta untuk mengetahui motivasi belajar tajwid siswa setelah menggunakan aplikasi Smart Tajwid. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Dalam penelitin menggunakan jenis penelitian eksperimen pretest dan posttest control group design. Sampel penelitian adalah kelas VIII SMP N 1 Polanharjo Klaten. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan 2 jenis analisis yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan statistik inferensial dan deskriptif, untuk mengolah data yang diperoleh menggunakan aplikasi SPPS 21.

Hasil validasi aplikasi Smart Tajwid menunjukkan presentase kelayakan berdasarkan: 1) ahli media sebesar 95,23%, 2) ahli materi sebesar 91,25%, 3) guru sebesar 92,85% dan 3) siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 92,5%. Secara keseluruhan aplikasi Smart Tajwid yang dikembangkan berpredikat sangat layak digunakan sebagai media belajar tajwid. Peningkatan motivasi belajar tajwid siswa setelah menggunakan aplikasi Smart Tajwid mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi belajar tajwid siswa pada kelas eksprimen yang mendapatkan perlakuan khusus menggunakan aplikasi Smart Tajwid mengalami peningkatan motivasi lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus.

digilib.uinsby.ac.id 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. Artikel yang ditulis oleh Khasanah dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Elearning Smart Apps Creator (Sac) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar".*[24]

Penelitian dengan tujuan pengembangan media pembelajaran *E-learning* dan menguji validitas produk menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis android. Metode penelitian menggunakan *Research and development* (penelitian dan pengembangan) dengan model Bord & Gall yang menggunakan 10 langkah dalam pengembangannya namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 9 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan pengembangan format produk awal uji coba awal, revisi produk, ujicoba lapangan skala kecil, revisi produk, ujicoba lapangan skala besar dan revisi produk akhir. Subyek dalam penelitian ini adalah karyawan PT.Transvision Jakarta berjumlah 10 karyawan, melalui 3 tahap yaitu *one-to-one* (ujicoba pengguna), *small group* (uji coba kelompok kecil), *field test* (uji coba lapangan). Materi dalam aplikasi software SAC ini berisi informasi tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan dan produk dari perusahaan transvision.

Hasil validasi pengembangan produk oleh 3 ahli media dan 3 ahli materi dengan hasil mendapatkan score nilai >83 yang menunjukkan aplikasi sudah layak diimplementasikan. Hasil uji coba penggunaan one-to-one evaluation dengan hasil 84%, Small Group evaluation 83%

[24]Khasanah Khasanah, Maulana Muhlas, and Lisna Marwani, "*DEVELOPMENT OF E-LEARNING SMART APPS CREATOR (SAC) LEARNING MEDIA FOR SELLING EMPLOYEES ON PAID TV*," *Akademika* (2020).

digilib.uinsby.ac.id 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 field evaluation 83% yang menunjukan bahwa aplikasi hasil pengembangan ini layak digunakan.

Tabel 1.1
Perbedaan, Persamaan dan Orisinilitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originilitas Penelitian
1.	Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang	Menghasilkan media pembelajaran mata pelajaran PAI	Menghasilkan produk berupa Aplikasi smartphone berbasis android mata pelajaran Pendidikan agama islam	➢ Produk yang dihasilkan adalah mediap pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *smart apps creator*. ➢ Penyajian isi materi ajar yang interaktif bisa digunakan di PC maupun *Smartphone* ➢ Menggunakan desain pengembangan model ADDIE.
2.	Pengembangan Media Ajar berbasis Multimedia AutoLay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IX MA Biligual Batu Malang	Menghasilkan bahan ajar mata pelajaran SKI	menghasilkan suatu produk bahan ajar berbasis multimedia *autolpay* mata pelajaran SKI kelas IX MA	
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Untuk Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 2 Bandar Lampung	Menghasilkan media pembelajaran mata pelajaran Kimia	Menghasil produk media pembelajaran berbasis android Kimia pada materi bentuk molekul.	
4.	*An Instructional Design for Online Learning in Vocational*	Menghasilkan desain pembelaja	menghasilkan multimedia games	

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

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originilitas Penelitian
	Education according to a Self-Regulated Learning Framework for Problem Solving during the CoViD-19 Crisis	ran online		
5.	Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan	Menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Agama islam	Menghasilkan media pembelajaran PAI menggunakan aplikasi android dengan materi pengurusan jenazah	
6.	Pengembangan Aplikasi "Smart Tajwid" Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Menghasilkan bahan ajar mapel PAI	Menghasilkan bahan ajar aplikasi Smart Tajwid	
7.	Pengembangan Media Pembelajaran Elearning Smart Apps Creator (Sac) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar".	Menghasilkan media pembelajaran *e-learning*	menghasilkanmedia pembelajaran *E- learning* berbasis android dengan aplikasi *Smart Apps*	

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

H. Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini bisa difahami dengan mudah dalam tata urutanpembahasannya, maka peril dicantumkannya sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab pertama berisi Pendahuluan. Dalam bab ini dikemukakan bagian awal dari penelitian dan bisa dijadikan acuan untuk memahami tipe serta kemana arah dari penenitian ini. Dan berisi beberapa sub-bab yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi produk yang di kembangkan, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan. Bab ini dijadikan sebagai kerangka awal dalam pembahasan untuk menghantarkan pembahasan pada bab selanjutnya.
2. Bab kedua berisi uraian tentang kajian teori bersumber langsung dari buku, beberapa artikel yang sudah dipublikasikan di jurnal yang akan memaparkan tentang media pembelajaran, android, pembelajaran al-Qur'an Hadis, *Smart Apps Creator*, dan tentang hasil belajar siswa. Dari beberapa sub-bab tersebut akan diperinci lagi menjadi bagian-bagian kecil, yang akan menjelaskan secara detail tentang konsep teoritis dari judul yang diangkat oleh penulis.
3. Bab ketiga membahas tentang metodologi penelitian yang menjelaskan tentangjenis penelitian, waktu dan lokasi penelitian, jenis danteknik analisis yang akan dipergunakan dalam penelitian.

digilib.uinsby.ac.id 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. Bab keempat membahas hasil analisis dari penelitian yang diangkat oleh penulis, atau berisi tentang deskripsi data hasil penelitian yang mencangkup tentang :
   (1) Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran mengunakan *smart apps creator* mata pelajaran Al-Qur'an hadist materi ghorib untuk di pergunakan di smartphone berbasis android.
   (2) Validasi oleh ahli media dan ahli materi.
   (3) Respon produk yang di kembangkan berupa media pembelajaran berbasis android mata pelajaran al-Qur'an hadis materi bacaan ghorib oleh guru dan peserta didik.
   (4) Revisi produk pada media pembelajaran berbasis android mata pelajaran mata pelajaran al-Qur'an hadis materi bacaan ghorib.
   (5) Produk akhir dan penerapan pembelajaran media pembelajaran berbasis android mata pelajaran mata pelajaran al-Qur'an hadis materi bacaan ghorib.
5. Bab kelima berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

digilib.uinsby.ac.id 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

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin bentuk jamak dari kata medium yang secara bahasa bermakna perantara atau pengantar.[25] Menurut Heinen, Molenda, Russell, dan Smalindo mendefisinikan media sebagai alat atau jalan saluran komunikasi *(means of communication).*[26]Seperti Media cetak, audio, visual, video, objek, dan orang.[27] Sedangkan, saluran komunikasi adalah alat yang membawa pesan dari seorang individu ke individu yang lainnya.[28]

Media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[29]Media sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, seperti buku, film, video, kaset, dan lain-lain.[30]

AECT (*Association of Education and Comumunication Technology)* memberi penjelasan tentang media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Adapun *National*

---

[25]Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pres, 2014).
[26]James D. Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell and Saddle, *Instructional Technology and Media for Learning. Upper River* (New Jersey, 2008).
[27]M. Yaumi, M., & Damopolii, "(2015). Model Integrasi Teknologi Informasi And, Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. In Scientific ForumFaculty of Education Department of Science Education (FIP-JIP) The International Seminar (Vol. 6, Pp. 738–749). Gorontalo: FIP-JIP In Goronta," n.d.
[28]Everett M. Rogers, "Diffusion of Innovations." (New York: Free Press, 2003).
[29]Jamil Suprihartiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzi Media, 2017), 319.
[30]Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 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

Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang bisa dimanipulasikan, baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya dan media hendaknya bisa dilihat, didengar maupun dibaca. [31]Ringkasnya media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam pembelajaran.[32]

Sedangkan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau mengirim pesan dari suatu sumber ke lainnya dengan terencana, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya bisa melaksanakan proses pembelajaran secara efesien serta efektif dan merupakan sebuah bentuk fisik yang digunakan guru untuk menyajikan pesan serta dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.[33]

Menurut Reiser and Dempesy menjelaskan media pembelajaran sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan bahan pembelajaran kepada peserta didik.[34]

Adapun menurut Rossi dan Briendly, media pembelajaran adalah sebuah alat atau bahan yang dapat dipakai dengan maksud untuk mencapai suatu tujuan pendidikan seperti alat radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.[35]Namun, media bukan hanya berupa sebuah alat atau bahan saja

---

[31]Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005).hal 7
[32]Arsyad Azhar, "Media Pembelajaran" (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 4.
[33] Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran,* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 7.
[34]John V. Reiser, Robert A., dan Dempsey, "Trends and Issues in Instructional," in *Design and Technology.* (New York: Pearson, 2012).
[35]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2014).163

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

melainkan hal-hal lain yang dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan.

Sanjaya mendefinisikan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berupa alat, lingkungan dan juga semua bentuk kegiatan yang dirancang dan dikemas guna merubah sikap, menambah pengetahuan, serta menanamkan sebuah keterampilan kepada tiap orang yang bisa dan mau memanfaatkannya.[36]

Menurut Gagne dan Bringgs[37] Penyebutan media yang digunakan dalam media pembelajaran itu tidak mempunyai arti yang standar. Terkadang media merujuk pada istilah-istilah berikut ini :

Sensory mode: alat indera yang yang didorong oleh pesan-pesanpembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya).

Channel of communication: alat indera yang digunakan dalam suatukomunikasi (visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman,dan sebagainya).

Type of Stimulus: peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitukata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang ditulisdalam buku atau yang masih tertulis di papan tulis), gambar bergerak(video atau film).

Media: peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti tulisan,naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, video, dansebagainya).

[36]Wina, Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), 201.
[37]Leslie J. Gagne, Robert M., Briggs, "Principles of Instructional Design." (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1999).

digilib.uinsby.ac.id 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 penjelasan tersebut definisi media pembelajaran menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran baik berupa buku paket, alat visual, audio, komputer atau peralatan lainnya dikategorikan sebagai bagian dari media pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi semua peralatan fisik dan materi yang di gunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik ketika melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media tersebut meliputi media tradisional misalnya kapur tulis, handout, diagram, slide, overhead, objek yang nyata dan rekaman video, atau film dan media mutakhir saat ini seperti komputer, DVD, CD-ROM, dan Internet.[38]

Menurut Oemar Hamalik yang dikutip Hardianto dalam jurnalnya, media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat yakni alat yang bisa dilihat dan bisa divisualisasikan, alat yang bisa digunakan untuk memperdengarkan sesuatu, alat yang bisa digunakan untuk melihat atau memperdengarkan sesuatu dan dramatisasi atau bermain peran.[39]

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang media pembelajaran adalah semua perangkat lunak *(software)* dan perangkat keras *(hardware)* yang berfungsikan sebagai alat untuk kebutuhan menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat

[38]Craig L. Scanlan, "Instructional Media: Selection and Use." Online: http://www.umdnj.edu/idsweb/idst5330/instructional_media.htm (di akses tanggal, 02 Maret 2021)
[39]Hardianto Hardianto, "Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam," *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2016): 01–20, http://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/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

peserta didik sehingga terciptanya suatu proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien.

2. Fungsi dan Peran Media pembelajaran

Fungsi awal media hanya sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan kepada siswa berupa pengalaman visual dalam rangka mendorong motivasi belajar, dapat memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak sehingga menjadikannya lebih sederhana, konkrit serta mudahnya untuk difahami.[40]

Menurut Kernp & Dayton yang dikutip husniyatus salamah dalam bukunya. Media pembelajaran dapat melengkapi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat wujudkan dengan teknik drama atau hiburan. Dengan harapan bisa melahirkan mina dan merangsang peserta didik untuk bertindak.[41]

Memanfaatkan Media secara relevan di dalam kelas akan mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi belajar peserta didik secara aktif. Bagi siswa, media dapat menjadikan peran untuk berfikir kritis dan berbuat, dengan demikian

[40]Basyiruddin asnawir usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat pres, 2002).
[41]Husniyatus Salamah Zainiyati, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT" (Jakarta: Kencana prenamedia group, 2017), 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

adanya media dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Namun guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajaran dan masalah yang dihadapi siswa tentang materi yang akan disampaikan.[42]

Media berfungsi untuk tujuan instruksi yang mana informasi di dalam media harus melibatkan peserta didik, baik dalam pikiran atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis di lihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar intruksi bisa efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dengan memberikan pengalaman yang menyenangkan.[43]

Dalam pembelajaran perlu memilih media pembelajaran yang baik ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Antara lain adalah menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, memperhatikan kegunaannya, dan kemampuan guru menggunakan dan karakteristik dari peserta didik. [44]Maka sebaiknya terlebih dahulu menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, karena tujuan belajar merupakan suatu hal yang pokok tidak boleh sampai dilupakan bagi pendidik. Media tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat hiburan atau mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Media dalam proses pembelajaran seharusnya benar-benar digunakan untuk

[42]Rohani Isran Rasyid Karo-Karo S, "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN," *Axiom Jurnal pendidikan dan matematika* (2018), http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411.
[43]Zainiyati, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT."
[44]Hardianto, "Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam."

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

membantu peserta didik dalam belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat membantu peran bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah prestasinya, yang di kenal dengan pembelajaran elektronik atau *E-learning.*[45]*E-learning* merupakan inovasi di dunia pendidikan yang memberikan kontribusi sangat besar dalam perubahan proses pembelajaran, yang mana proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan ceramah pada media seadanya, akan tetapi dalam penyampaian materi pembelajaran bisa divisualisasikan ke berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi.[46]

3. E-learning

E-learning merupakan suatu teknologi informasi yang relatif baru di Indonesia. *E-learning* terdiri dari dua bagian, yaitu "e" yang merupakan singkatan dari "*electronic*"dan "*learning*" yang berarti "pembelajaran". Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, maka *e-learning* sering disebut pula dengan "*online course*"[47].

[45]Eva Kristiyani and Iffah Budiningsih, "Pengaruh Strategi Pembelajaran E-Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi," *Akademika* 8, no. 01 (2019): 81–100.
[46]Adam Ahmad Syahrul Alim and Abdulloh Hamid, "Efektivitas Sistem E-Learning Quipper School Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X MA Ihyaul Ulum Gresik," *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2020): 34–39.
[47]Ade Kusmana, "DALAM PEMBELAJARAN Oleh: Ade Kusmana *," *Lentera Pendidikan* 14, no. 1 (2011): 35–51.

digilib.uinsby.ac.id 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 elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an.[48] *E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.[49]

E-learning adalah inovasi di dunia pendidikan yang memberikan kontribusi sangat besar dalam perubahan proses pembelajaran, yang mana proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan ceramah pada media seadanya, akan tetapi dalam penyampaian materi pembelajaran bisa divisualisasikan ke berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi.[50]

---

[48]Jim. Waller, Vaughan and Wilson, "ADefinition for E-/HDUQLQJ LQNewsletter of Open and Distance Learning Quality Control.," *Http://Www. Odlqc.Org.Uk/Odlqc/N19-e.Html*.
[49]R.E Clark, R.C. & Mayer, "E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning" (SanFrancisco: John Wiley & Sons, Inc, 2008).
[50]Alim and Hamid, "Efektivitas Sistem E-Learning Quipper School Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X MA Ihyaul Ulum Gresik."

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

Hakikatnya, *e-learning* ialah proses belajar yang menggunakan media elektronik, digital seperti multimedia. Perkembangan model pembelajaran *e-learning* telah menciptakan pengembangan dan terobosan dalam pembelajaran, perkembangan yang bersinggungan dengan perangkat-perangkat teknologi komunikasi bergerak dan teknologi internet menjadikan gelombang baru dengan adanya pembelajaran secara *mobile* atau dikenal dengan istilah *mobile learning* (m-learning). Istilah mobile learning menunjuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, Ponsel, dan laptop dan tablet PC.[51]

4. *Mobile Learning*

Perkembangan teknologi telah memberikan berbagai fasilitas komunikasi dan informasi dalam bentuk seluler atau *mobile*. Adanya sebuah seperangkat *hardware* dan *software* yang canggih, yang dikenal dengan *smartphone*. *Smartphone* adalah perangkat yang menyediakan teknologi canggih, yang mirip fungsi dari komputer, dengan dukungan multitasking yang memudahkan orang untuk saling terhubung dengan orang lain.[52]

Media pembelajaran dapat dikembangkanpada perangkat mobile yang mudah dibawa kemana saja seperti smartphone dan tablet. [53]Istilah *mobile learning* atau singkatan dari *m-learning* yang mengarah pada penggunaan perangkat teknologi seluler dan genggam, seperti PDA, telpon seluler,

[51]Satyaputra and Aritonang, *Beginning Android Programming With ADT Budle* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014).
[52]A.D.Ahad M.Anshari, Y.Alas, G.Hardaker, J.H.Jaidin, M.Smith, "Smartphone Habit and Behavior in Brunei: Personalization, Gender, and Generation Gap Computers in Human Behavior" (2016), https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.07.063.
[53]K Squire, "Mobile Media Learning: Multiplicities of Place. On the Horizon 1" (2009).

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

tablet, notebook, dan laptop untuk media pembelajaran dan pengajaran. Pembelajaran seluler dapat dipandang sebagai gelombang ketiga sedangkan pada gelombang pertama dan kedua menggunakan mainframe dan, komputer desktop sebagai pembelajaran.[54]

Mobile learning adalah model pembelajaran yang mengunakan teknologi informasi dan komunikasi. Yang mana konsep dari pembelajaran ini dengan manfaat ketersediaan dan kesiapan materi ajar yang setiap saat bisa diakses dengan visualisasi yang menarik. Istilah mobile learning menunjuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, Ponsel, dan laptop namun dalam hal ini difokuskan pada perangkat Smartphone.[55]

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *mobile learning*dapat memenuhi kriteria dukungan terhadap tujuan dan isi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, waktu pembelajaran menjadi efisien, serta mudah digunakan oleh peserta didik.[56]

Dengan demikian *mobile learning* pada prinsipnya bertujuan untuk mempermudah pembelajaran dimana saja dan kapan saja sesuai dengan waktu yang di miliki. Karena, *mobile learning* secara langsung dapat diakses dari mana saja, dengan menyediakan akses untuk seluruh materi-materi pembelajaran yang berbeda-beda.

---

[54]Hamza Aldabbas Sarrab, MohamedLaila Elgamel, "MOBILE LEARNING (M-LEARNING) AND EDUCATIONAL," *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)* 3, no. 9 (2012): 31–38.
[55]Abdul Muiz and Drs. Haryanto , Haryono, "Indonesian Journal of Curriculum and PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS JQUERY MOBILE" 1, no. 1 (2014): 1–8.
[56]Nurwahyuningsih Ibrahim and Ishartiwi Ishartiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp," *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 1 (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

Sebagai pelengkap pembelajaran yang ada, *mobile learning* memungkinkan penggunanya dapat mengakses materi, arahan, dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran sehingga mampu melatih siswa untuk belajar mandiri.[57]

Tujuan dari pengembangan mobile learning adalah proses belajar sepanjang waktu (longlife learning), siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menghemat waktu, karena saat proses pembelajaran siswa dapat mengupulkan tugas melalui aplikasi mobile yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.[58]

Mobile learning adalah bagian dari *e-learning* sebagai bentuk pembelajaran yang khusus memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak. penggunaan media portable seperti PDA,smartphone, IPhone,Tablet, PC untuk mengakses sistem. Perkembangan pembelajaran perangkat bergerak yang sangat tinggi, tingkat penggunaan yang relatif mudah, dan harga perangkat yang semakin terjangkau, dibanding perangkat komputer personal, merupakan faktor pendorong yang semakin memperluas kesempatan penggunaan*m-learning*. Meningkatnya pengguna smartphone Berdasarkan data Statista, jumlah pengguna smartphone di Indonesia diperkirakan mencapai 191,6 juta pengguna pada tahun 2020. Saat ini,

[57]Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*.
[58]Muiz and , Haryono, "Indonesian Journal of Curriculum and PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS JQUERY MOBILE."

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

Indonesia merupakan pasar smartphone terbesar keempat di dunia setelah China, India dan Amerika Serikat.[59]

Karakteristik penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran atau disebut *mobile learning* ialah memiliki tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi.[60] Dalam pengembangan *mobile learning* salah satunya adalah *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android. Android adalah sistem operasi rancangan dari perusahaan Google yang berbasis kernel Linux dengan mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi, yang menyediakan platform terbuka para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi.[61]

Sebagai pelengkap pembelajaran yang ada, mobile learning memungkinkan penggunanya dapat mengakses materi, arahan, dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Mobile learning merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran sehingga mampu melatih siswa untuk belajar mandiri.[62]

Kehadiran *mobile learning*dapat mewujudkan konsep pendidikan sepanjang hayat (*long life education*). Sifat dari *mobile learning* yang berbasis *open source*, memberikan peluang setiap orang untuk dapat

[59]Hanadian Nurhayati-Wolff, "Number of Smartphone Users in Indonesia from 2015 to 2025," *Statista.Com*, last modified 2021, https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/.
[60]I Made Agus Wirawan and I Gede Ratnaya, "Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Management System Pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2011): 314–324.
[61]Nazruudin Safaat H, "Android : Pemograman PC, Aplikasi Mobile Smartphone Dan Table Informatika, Berbasis Android" (Bandung: Informatika Bandung, 2015).
[62]Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*.

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

mengembangkan dan menggunakannya sesuai yang diingginkan dan kebutuhan pembelajaran.[63]

Melihat potensi ini, berbagai pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan smartphone dengan membuat *m-learning* yang ditujukan untuk semua smartphone berplatform android. Alasannya karena *operating system(OS) Android* menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada smartphone. Sebagaimana Laporan yang bertajuk Global Stashot: Digital in Q3 2017, menunjukkan bahwa sebanyak 72,9 persen pengguna piranti bergerak global menggunakan *operating system (OS) lainnya.*[64]Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk mobile device. Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi.[65]

5. Android

Android adalah sistem operasi yang di kembangkan untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone*, komputer tablet berbasis Linux. Linux sendiri merupakan sistem operasi yang memang khusus dirancang untuk komputer. Sistem operasi android pada awalnya di kembangkan oleh *Android Inc.* Setelah mendapat dukungan dari *Google* yang kemudian

[63]Elda Belina and Fakhrudin Rizal Batubara, "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android," *Singuda ENSIKOM* 4, no. 3 (2013): 76–81, https://jurnal.usu.ac.id/index.php/singuda_ensikom/article/view/4138.
[64]We are sosial 2017, "73% Perangkat Mobile Global Menggunakan Android," *Https://Databoks.Katadata.Co.Id/*, https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/10/09/73-perangkat-mobile-global-menggunakan-android.di akses 10 Juni 2021.
[65]Lynnette Christianne G Cabanban, "Development of Mobile Learning Using Android Platform," *International Journal of Information Technology & Computer Science* 9, no. 1 (2013): 98–106, http://ijitcs.com/volume 9_No_1/Christianne.pdf.

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

Google mengakuisisi pada 17 Agustus 2005. Sehingga sejak saat itu dalam pengembangan android berada di tangan *google* sampai saat ini. Namun secara terbuka google tetap merilis kode sumber *(source code)*, sehingga android termasuk bagian dalam sistem operasi terbuka (*Open Source).*[66]yang mana jika pihak Google memperbolehkan dan membebaskan bagi pihak manapun untuk dapat mengembangkan sistem operasi tersebut. Bahkan anda sendiri pun juga dapat mengembangkan sistem android yang memang sesuai dengan keinginan anda.Pada perkembangan selanjutnya, HTC Dream adalah ponsel pertama yang dibekali dengan sistem operasi Android yang rilis pada tahun 2008, Adapun salah satu pencipta android adalah Andy Rubin, yang terkenal dengan sebutan "Bapak Android". [67]

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat di ibaratkan sebagai jembatan antara piranti (device) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan devicenya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device.Pengguna android umumnya berupa manipulasi langsung, dengan menggunakan gerakan sentuh seakan-akan serupa dengan tindakan nyata, seperti menggeser, mengetuk, dan mencubit, untuk menjalankan obyek di layar. Android di kembangkan *Google* berupa *Android TV* untuk televise, *Android Auto* untuk mobil, dan *Android Wear* untuk jam tangan, yang

[66]https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi), "di akses pada tanggal ."04 Januari 2021"

[67]Verawati; Enny Comalasari, "Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019* 2 (2019): 617–627.

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

mana masing-masing memiliki antar muka pengguna yang berbeda, begitu juga varian Android digunakan pada Laptop, konsol permainan, kamera digital serta peralatan elektronik lainnya.[68]

Salah satu perangkat teknologi komunikasi bergerak yang menggunakan OS android adalah *smartphone.Smartphone* menjadi salah satu dalam pengembangan media pembelajaran *mobile learning* karena basis sitem yang digunakan. Data yang dilansir dari *gs.statcounter.com* menjelaskan bahwa pada bulan februari 2020 hingga desember 2021, Android menjadi sistem operasi yang mendominasi peredaran smartphone di Indonesia dengan grafik data android 92,03% di ikuti iOS 7,75%.[69] Namun Faktanya,mayoritas pelajar menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *games* dan media sosial. Hal ini tentu mengganggu kegiatan belajar mereka, karena lebih fokus melihat *smartphone*,bahkan sampai kecanduan.Selain untuk menanggulangi hal tersebut, *smartphone* dengan segala kemudahannya pun menjadi sangat tepat untuk dapat digunakan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran.[70]

Menurut hermawan riyadi [71] kelebihan android sebagaimana berikut :

---

[68]Farhad Manjoo, "'A Murky Road Ahead for Android, Despite Market Dominance'.," *The New York Times. ISSN 0362-4331.*, last modified 2015, https://www.nytimes.com/. (diakses pada tanggal 20 Februari 2021)

[69]Statcounter, "Mobile Operating System Market Share Indonesia," last modified 2021, https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia. (di akses tanggal 19 Maret 2021)

[70]Irnin Agustina Dwi Astutia, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android," *JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* (2017).

[71]Hermawan riyadi, "Pengertian Android Beserta Sejarah, Kelebihan Dan Kekurangannya," last modified 2020, https://www.nesabamedia.com/pengertian-android-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/.(di akses pada tanggal 02 Maret 2021)

digilib.uinsby.ac.id 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. *User Friendly*, adalah sistem android sangat mudah untuk dijalankan. Sama halnya pada sistem operasi Windows yang ada pada komputer.

b. Mudah mendapat beragam notifikasi dari *smartphone*. Untuk mendapatkannya, dengan mengatur beberapa akun yang sudah dimiliki seperti SMS, Email, Voice Dial, dan lainnya.

c. Keunggulan lainnya terdapat dari segi tampilan sistem Android yang menarik dan tidak kalah baiknya dengan iOS (Apple). Hal ini dikarenakan dari awal, Android memang mengusung konsep dan teknologi iOS hanya saja Android merupakan versi murah dari iOS.

d. Sistem operasi ini memang memiliki konsep *open source* yang mana pengguna dapat bebas mengembangkan sistem android versi milikinya sendiri. Sehingga akan banyak sekali *Custom ROM* yang bisa anda gunakan.

e. Tersedia beragam pilihan aplikasi menarik, bahkan hingga jutaan aplikasi. Dari mulai aplikasi gratis hingga aplikasi berbayar. Aplikasi tersebut bisa di dapat dengan mendownloadnya.

6. *Smart Apps creator*

Pemilihan pembelajaran berbasis android dengan teknologi *Smart Apps creator* memungkin kan agar mudah dalam memasukan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa dengan proses pemprograman ataupun HTML (*hyper text markup language*) sehingga para pengguna di mudahkan dalam membuat bahan pengajaran bisa digunakan dalam mode *offline* 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

online yang bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengembang agar menghasilkan produk yang bisa digunakan dimapun dan kapanpun.[72]

Smart Apps Creator merupakan sebuah aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi mobile learning berbasis android dan iOS tanpa menggunakan kode pemrograman. Serta bisa menghasilkan format HTML5 dan exe. Smart Apps Creator dapat diajarkan untuk para pelajar SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA untuk meningkatkan kretatifitasnya dalam mengola konten dan juga membuat aplikasi-aplikasi mobile yang menarik.[73]

Banyak perangkat lunak dapat digunakan untuk membuat media berbasis android berbayar dan tanpa perbayar. Beberapa perangkat lunak ini sederhana dan beberapa rumit. Di antara banyak perangkat lunak yang tersedia, para peneliti memilih perangkat lunak *smart apps creator* (SAC) sebagai media pembelajaran berbasis Android untuk mendukung pembelajaran kelas.[74]Alasan memilih pembuat aplikasi pintar adalah karena perangkat lunak pembuat aplikasi pintar gratis dan mudah dibuat. Selain itu, *smart apps creator* sangat kompatibel ketika dibuat di laptop atau komputer untuk menjadi APK (aplikasi yang dapat diterapkan di Android). Siswa sebagai pengguna Android cukup menginstal file APK yang

[72]Khasanah Khasanah, Maulana Muhlas, and Lisna Marwani, "Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv," *Akademika* 9, no. 02 (2020): 129–143.
[73]Haitan Rachman, "Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming," *Www.Inosi.Co.Id*, last modified 2019, accessed April 30, 2020, https://inosi.co.id/smart-apps-creator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming/.
[74]Oktri Suhartati, "Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools," *Journal of Physics: Conference Series* 1823, no. 1 (2021).

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

diterapkan oleh guru tanpa mengalami kesulitan sehingga mudah digunakan dalam belajar di mana pun dan di mana pun siswa berada. Pembuat Aplikasi pintar dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal.

7. Al-Qur'an Hadist

a. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist

Pembelajaran adalah sebuah proses transformasi ilmu yang diberikan guru ke peserta didik secara langsung dikelas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata "ajar", artinya penunjuk yang diberikan kepada seseorang untuk diketahui ataupun diturut, sedangkan dalam arti lain pembelajaran berarti cara, proses, maupun perbuatan untuk menjadikan seseorang belajar.[75]

Mata pelajaran Al-Qur'an hadits adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) pada madrasah Tsanawiyah yang memberikan pendidikan kepada peserta didik agar dapat memahami isi dari Al-Qur'an dan Hadits dan penerapan nilai-nilai dalam kehidupannya. Secara subtansial mata pelajaran Al-Qur'an hadits memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mencintai kitab sucinya serta mempraktekkan nilai-nilai keagamaan dan ahklaqul karimah.[76]

[75]Tim Penyusun Pusat Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 17.
[76]Purniadi Putra and Idawati Idawati, "Telaah Kurikulum Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah," *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* (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

Al-Qur’an adalah Kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw melalui malaikat Jibril As, untuk dijadikan pedoman hidup umat manusia. Membaca al-Qur’an merupakan salah satu ibadah utama yang besar pahalanya, Sebagai sebuah ibadah, membaca al-Qur’an haruslah sesuai ketentuan dan hendaklah di baca dengan tartil. Sebagaimana Allah SWT berfirman:

وَرَتِّلِ الْقُرْاٰنَ تَرْتِيْلًاۗ

Artinya: “dan bacalah Al-Qur’an dengan perlahan-lahan”.[77]

Dalam ayat ini, Allah memerintahkan Nabi Muhammad supaya membaca Al-Qur'an secara seksama (tartil). Maksudnya ialah membaca Al-Qur'an dengan pelan-pelan, bacaan yang fasih, dan merasakan arti dan maksud dari ayat-ayat yang dibaca itu, sehingga berkesan di hati. Perintah ini dilaksanakan oleh Nabi saw. 'Aisyah meriwayatkan bahwa Rasulullah saw membaca Al-Qur'an dengan tartil, sehingga surah yang dibacanya menjadi lebih lama dari ia membaca biasa. Dalam hubungan ayat ini, al-Bukhari dan Muslim meriwayatkan dari 'Abdullah bin Mugaffal, bahwa ia berkata: Aku melihat Rasulullah saw pada hari penaklukan kota Mekah, sedang menunggang unta beliau membaca Surah al-Fath di mana dalam bacaan itu beliau melakukan tarji' (bacaan lambat dengan mengulang-ulang). (Riwayat al-Bukhari dan Muslim dari 'Abdullah bin Mugaffal) Pengarang buku Fathul Bayan berkata, "Yang dimaksud dengan tartil ialah kehadiran hati ketika membaca,

[77] Al-Qur’an. S Al-muzammil ayat 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

bukan asal mengeluarkan bunyi dari tenggorokan dengan memoncong-moncongkan muka dan mulut dengan alunan lagu, sebagaimana kebiasaan yang dilakukan pembaca-pembaca Al-Qur'an zaman sekarang. Membaca yang seperti itu adalah suatu bacaan yang dilakukan orang-orang yang tidak mengerti agama." Membaca Al-Qur'an secara tartil mengandung hikmah, yaitu terbukanya kesempatan untuk memperhatikan isi ayat-ayat yang dibaca dan di waktu menyebut nama Allah, si pembaca akan merasakan kemahaagungan-Nya. Ketika tiba pada ayat yang mengandung janji, pembaca akan timbul harapan-harapan, demikian juga ketika membaca ayat ancaman, pembaca akan merasa cemas. Sebaliknya membaca Al-Qur'an secara tergesa-gesa atau dengan lagu yang baik, tetapi tidak memahami artinya adalah suatu indikasi bahwa si pembaca tidak memperhatikan isi yang terkandung dalam ayat yang dibacanya.[78]

Dalam pandangan Abdullah bin Ahmad an-Nasafi "tartil"memperjelas bacaan semua huruf hijaiyah, memelihara tempat-tempatmenghentikan bacaan (*waqaf*), dan menyempurnakan harokat dalam bacaan.Sementara Sayaadina Ali bin Abi Thalib menyamakan "*tartil*" dengan tajwid,yaitu membaguskan bacaan-bacaan huruf-huruf dan mengenal tempat-tempat berhenti (waqaf). Berbeda dengan Ibnu Katsir yang mengartikan "*tartil"*sebagai bacaan perlahan-lahan yang

[78]Kementerian Agama Republik Indonesia, "Qur'an Kemenag," last modified 2021, https://quran.kemenag.go.id/. Di akses 21 April 2021

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

dapat membantu menuju tingkatpemahaman dan perenungan al-Qur'an.[79]

Pembelajaran al-Qur'an Hadis merupakan unsur yang dipelajari ataupun mata pelajaran yang diajarkan guna memahami al-Qur'an dan Hadis, karena sebagai sumber dari ajaran Agama Islam, dan agar dapat mengamalkan kandungannya sebagai petunjuk didalam kehidupan sehari- hari.[80] Sehingga dengan dapat diajarkannya secara maksimal, pembelajaran al-Qur'an Hadis di Madrasah mampu bersinergi positif kepada peserta didik dalam penanaman akidah maupun pembentukan karakter atau moralitas yang dibutuhkan didalam berinteraksi kepada sesama manusia serta mengorientasikan setiap aktivitas kehidupan kepada Allah Swt.

b. Karakteristik dan Ruang lingkup mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Karakteristik bidang studi adalah aspek yang dapat memberikanlandasan untuk mendiskripsikan dalam strategi pembelajaran. Karakteristik mata pelajaran al-Qur'an hadist di antaranya :

1) Kemampuan membaca dan menulis yang baik dan benar
2) Pemahaman makna secara tekstual dan kontekstual
3) Pengamalan dalam kehidupan sehari-hari

[79]Sirojuddin AS, "Tuntunan Membaca Al-Qur'an Dengan Tartil" (Bandung: Mizan, 2005), 11–12.
[80]Depag RI, *KBK Kurikulum* (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2003).

digilib.uinsby.ac.id 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 ruang lingkup pembelajaran mata pelajaran al-Qur`an hadist di tingkatan Madrasah tsanawiyahantar lain:

1) Membaca dan menulis al-Qur'an dan Hadist yang baik sesuai dengan ilmu tajwid
2) Menghafalkan dan memahami makna (tafsiran) isi kandungan dari ayat dan hadist dalam memperkaya khazanah pemahaman
3) Menerapkan isi kandungan ayat atau hadist yang melalui pengamalan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

8. Bacaan Gharib

Dalam mempelajari al-Qur'an, kadang kita menjumpai bacaan-bacaan yang tidak sesuai dengan kaidah bunyi dalam ilmu al-ashwat. Bacaan-bacaan tersebut dikenal dengan istilah gharib. Menurut Ibrahim musthafa yang dimaksud dengan bacaan gharib secara bahasa ia merupakan isim sifat dari kata "*gharaba – yaghribu*" yang artinya *ghamudla* (sulit) dan *khafiya* (samar).[81]Menurut ulama Qurra', gharib artinya sesuatu yang perlu penjelasan khusus karena samarnya pembahasan atau karena rumitnya permasalahan baik dari segi huruf, lafal, arti maupun pemahaman yang terdapat dalam Al-Qur'an. Adapun bacaan-bacaan yang dianggap gharib (tersembunyi/samar) dalam qira'ah Imam Ashim riwayat Hafs diantaranya adalah : Imalah, Isymam, Saktah, Tashil, Naql, Badal.

9. Hasil Belajar

a) Pengertian hasil belajar

[81]Ibrahim. Mushtofa, "Al-Mu'jam AlWasith" (Kairo: Dar ad-Da'wah, n.d.), 647/2.

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

Hasil belajar merupakan hasil interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa, dalam proses pembelajaran yang dapat di ukur menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan siswa.

Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.[82]Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat dari tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.[83]

Sementara itu, Suharsimi Arikunto mendefinisikan hasi belajar sebagai hasil akhir setelah mengalami prosesbelajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur.[84]

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian kemampuan siswa yang dihasilkan dari serangkaian tes yang telah yang sudah dilaksanakan siswa dalam proses pembelajaran. Pengalaman dari pembelajaran akan menghasilkan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.Ranah kognitif

[82]Nana Sudjana, "Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar" (Bandung: Sinar Baru Algensindo., 2009), 22.
[83]Mudjiono Dimyati, "Belajar Dan Pembelajaran" (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 3–4.
[84]Arikunto Suharmisi, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan" (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 313.

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

berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

b) Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hanafi, Suhana dan Cucu. Keberhasilan dalam belajar sangatlah dipengaruhi oleh berfungsinya secara integrative dari factor pendukungnya. Adapun factor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain:

1. Siswa dengan sejumlah latar belakangnya, yang mencakup:
   a) Tingkat kecerdasan *(intelligent quotient)*
   b) Bakat *(aptitude)*
   c) Sikap *(attitude)*
   d) Minat *(interest)*
   e) Motivasi *(motivation)*
   f) Keyakinan *(belief)*
   g) Kesadaran *(consciousness)*
   h) Kedisiplinan *(disclipline)*
   i) Tanggung jawab *(responebility)*
2. Pengajar yang professional yang memiliki:
   a) Kompetensi pedagogik.
   b) Kompetensi sosial.

digilib.uinsby.ac.id 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) Kompetensi personal.

d) Kompetensi professional.

e) Kualifikasi pendidikan yang memadai.

f) Kesejahteraan yang memadai

3. Suasana pembelajaran dari partisipatif dan interaksi yang dibentuk dengan adanya komunikasi timbal balik multi arah *(multiple communication)* secara aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, yaitu:

   a) Komunikasi antara guru dengan siswa.

   b) Komunikasi antara siswa dengan siswa

   c) Komunikasi kontekstual dan integrative antar guru, siswa, dan lingkungan

4. Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga siswa merasa betah dan bergairah untuk belajar, yang mencakup:

   a) Lahan tanah, antar lain kebun sekolah, halaman, dan lapangan olahraga.

   b) Bangunan, antara lain ruang kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan dan ruang aktivitas ekstrakurikuler.

   c) Perlengkapan, antar lain alat tulis kantor, media pembelajaran, baik elektronik maupun manual.

5. Kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan, khusus mengenai perubahan perilaku *behavior change)* siswa 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

integral, baik yang terkait dengan kognitif, afektif maupun psikomotor.

6. Lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomi dan teknologi, serta lingkungan alam sekitar, yang mendudkung terlaksananya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
7. USasana kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipasif, demokratis, dan situasional, yang dapat emembangun kebahagiaan intelektual, kebahagiaan emosional, kebahagiaan dalam merekayasa ancaman menjadi peluang dan kebahagiaan spiritual.
8. Pembiayaan yang memadai, baik secara rutin maupun biaya pembangunan yang datangnya dari pihak pemerintah, orang tua, maupun *stakeholder* lainnya sehingga sekolah mampu melangkah lebih maju.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat diketahui bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam penialaian hasil belajar maka seorang guru harus mempertimbangkan kriteria hasil belajar, dengan pencapaian hasil belajar siswa di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan.

digilib.uinsby.ac.id 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

DESAIN PENELITIAN / METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang memiliki tujuan untuk memperoleh/menemukan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Hasil produk akan diuji kepraktisan dan efektivitas produk sehingga cocok digunakan dalam dunia pendidikan. .[85]

Peneliti merancang media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android dengan aplikasi *Smart apps creator* dengan tujuan penelitian sesuai dengan rumusan penelitiannya. Kemudian menguji keefektifan produk tersebut agar bermanfaat di lembaga pendidikan yang luas, maka penelitian di perlukan pengujian kelayakan produk

Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian bertujuan untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan hasilnya serta tercapainya tujuan pembelajaran dengan acuhan produk yang sudah di kembangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis android mata pelajaran al-Qur'an hadist materi bacaan *ghorib,* dengan tujuan untuk agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

[85]Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Alfa Beta, 2018), 208.

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

Harapan dari pengembangan produk ini dapat menjadi media pembelajaran yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini melalui pengembangan yang berorientasi pada produk yaitu berupa media pembelajaran al-Qur'an hadist berbasis android menggunakan aplikasi *Smart apps creator* materi bacaan ghorib di MTs Negeri 2 Lamongan.

B. Model Desain pengembangan

Pengembangan produk dengan memilih model pengembangan yang baik akan menghasilkan sebuah produk yang efektif dan efesien, memilih model pengembangan yang tepat akan menghasilkan produk yang dapat di aplikasikan dengan mudah dan baik. Hasil dari pengembangan produk yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keingginan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Desain yang di gunakan pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain model ADDIE singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, an Evaluation.* Model desain ADDIE ini pengembangannya di rancang dengan lima tahap pengembangan yang dilakukan dengan sistematik.[86]

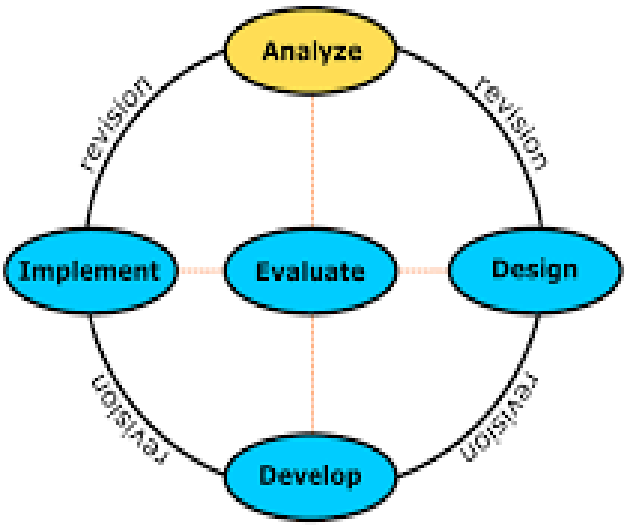
Pendekatan *Research and Development* model ADDIE memakai pendekatan sistem dalam mendesain sistem instruksionalnya. Hakikat dari pendekatan sistem adalah proses perencanaan pembelajaran telah di bagi

[86]Benny a Pribadi, "Model Desain Sistem Pembelajaran" (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2009), 125.

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

menjadi beberapa langkah, kemudian setiap langkah menggunakan output sebagai input untuk langkah berikutnya:[87]Model desain ADDIE beserta komponennya digambarkan pada diagram berikut:

Gambar 3.1
Prosedural model desain ADDIE



Model ADDIE merancang sistem pembelajaran yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi keseluruhan proses pembelajaran secara sistematik, sebagaimana rincian tahapan-tahapan berikut:[88]

a) *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah tahapan pertama dalam menerapkan model ADDIE berisi aktivitas yang dilakukan untuk mencermati masalah, menentukan alternatif solusi kemudian menetapkan tujuan atau kompetensi umum.

b) *Design* (Desain)

[87]A. Januszewski and M Molenda, "Technology: A Definition With Commentary" (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2014).
[88]Endang Mulyatiningsih, "Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik" (2011): 183.

digilib.uinsby.ac.id 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 adalah tahapan kedua dalam model ADDIE yang meliputi aktivitas-aktivitas yang diperlukan untuk mencapai kompetensi tertentu dan merancang strategi serta instrumen yang akan digunakan.

c) *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan tahap ketiga dalam model ADDIE yang meliputi aktivitas mengembangkan, membuat atau memodifikasi suatu program untuk mencapai tujuan tertentu.

d) *Implementatio*n (Implementasi)

Pada tahap implementasi akan dijalankan program yang sudah dikembangkan. Tujuanya adalah untuk melihat keberhasilan dari suatu program tersebut.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi digunakan setelah keempat fase dalam model ADDIE selesai dilaksanakan.

C. Prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran al-Qur'an hadist berbasis android ini mengikuti tahapan pada model desain ADDIE. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android dalam pembelajaran sebagaimana berikut:

1. Tahap pertama adalah *Analysis* (analisa)

1) Analisis kebutuhan

digilib.uinsby.ac.id 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 pertama dalam menganalisis kebutuhan pengembang media melakukan analisis kebutuhan serta menganalisis pelaksanaan tugas. Pada tahap analisis, dilakukan proses studi lapangan dan studi literatur untuk mendapatkan informasi tentang:

a) Tuntutan kurikulum dengan kondisi yang terjadi di sekolah,

b) Tujuan instruksional,

c) Peserta didik yang terlibat,

d) Sumber belajar yang dibutuhkan,

e) Perangkat pendukung dan sistem penyampaian informasi yang memungkinkan,

f) Rencana pembelajaran.

Peneliti menggambarkan tentang kompetensi yang diharapkan dan di miliki oleh peserta didik kelas IX MTs setelah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android pada materi ghorib. Hal ini di lakukan dengan mengkaji kompetensi inti,kompetensi dasardan indikator pencapaian kompetensi mata pelajaran al-Qur'an hadis pada kurikulum 2013.

Tabel 3.1
Kompetensi inti (KI)

KI.1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI.2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI.3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI.4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat)

digilib.uinsby.ac.id 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 ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Tabel 3.2
Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.4. Menghayati keutamaan Membaca al-Qur'an sesuai kaidah ilmu Tajwid	1.4.1 Mendengarkan bacaan al-Qur'an dengan khusyu' 1.4.2 Membiasakan membaca al-Qur'an sesuai dengan kaidah ilmu Tajwid 1.4.3 Membiasakan membaca al-Qur'an dengan tartil
2.4. Menjalankan sikap cermat dalam kehidupan sehari-hari	2.4.1 Menampilkan sikap cermat dalam kehidupan sehari-hari 2.4.2 Membiasakan bersikap cermat dalam kehidupan sehari-hari
1.4 Memahami ketentuan bacaan gharib dalam (Imalah, Isymam, Tashil, Naql) dalam al-Qur'an.	3.4.1 Menjelaskan pengertian bacaan gharib dalam (Imalah, Isymam, Tashil,naql) dalam al-Qur'an. 3.4.2 Mengidentifikasi bacaan Imalah, Isymam, Tashil, Naql yang ada dalam al-Qur'an. 3.4.3 Mendeskripsikan cara membaca Imalah, Isymam, Tashil, Naql yang ada dalam al-Qur'an. 3.4.4 Menerapkan bacaan Imalah, Isymam, Tashil, Naql yang ada dalam al-Qur'an. 3.4.5 Menganalisis bacaan Imalah, Isymam, Tashil, Naql yang ada dalam al-Qur'an. 3.4.6 Membandingkan bacaan Imalah, Isymam, Tashil, Naql
4. 4. Mempraktikkan bacaan Imalah, Isymam, Tashil, Naql yang ada dalam al-Qur"an.	4.4.1 Mendemonstrasikan bacaan Imalah, Isymam, Tashil, Naql yang ada dalam al-Qur'an. 4.4.2 Menyimak bacaan Imalah, Isymam, Tashil, Naql yang ada dalam 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

2) Identifikasi masalah

Proses pembelajaran mata pelajaran al-Qur'an hadis kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan pada tiap minggunya terdapat dua jam tatap muka (JTM) dengan menggunakan acuhan buku bahan ajar siswa yang di terbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia yang disusun oleh nismatul khoiriyah dan Buku lembar kerja sisswa (LKS). Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran al-qur'an hadis kelas IX MTs Negeri 2 Lamongan, dapat mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

a. Hasil belajar siswa kelas IX dari 28 siswa masih terdapat beberapa siswa yang nilainya rendah di bawah batas ketentuan nilai KKM yang harus di peroleh siswa yaitu 70.
b. Siswa kurang memahami materi bacaan *ghorib*, hal ini dapat di lihat dari praktek membacanya bacaan ghorib dalam al-Qur'an.
c. Saat proses pembelajaran siswa merasa bosan dan rendah motivasi belajarnya. Hal ini dikarenakan penyampain guru pada saat proses pembelajaran al-Qur'an hadis yang masih menggunakan model ceramah tanpa adanya media maupun inovasi terbaru dalam penggunaan teknologi.
d. Guru belum memanfatkan fasilitas teknologi digital yang sudah di miliki madrasah untuk media pembelajaran.

3) Analisis Peta kompetensi lulusan mata pelajaran al-qur'an hadis

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

Standar kompetensi lulusan (SKL) pada mata pelajaran al-Qur'an hadis adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Peta kompetensi

Sikap Cermat	Sikap spiritual	Menyimak bacaan al-Qur'an dengan khidmat
		Mebiasakan membaca al-Qur'an dengan tartil sesuai tajwid
	Sikap sosial	Menampilkan sikap cermat dalam kehidupan sehari-hari
		Membiasakan bersikap cermat dalam kehidupan sehari-hari
1.Literacy *2.Communication* *3.Collaboration* *4.CriticalThinkin* *5.Character*	Pengetahuan	Menjelaskan pengertian bacaan gharib (Imalah, Isymam, Tashil, Naql
		Mengidentifikasi bacaan gharib (Imalah, Isymam, Tashil, Naql)
		Mendeskripsikan bacaan gharib (Imalah, Isymam, Tashil, Naql)
		Menganalisis bacaan gharib (Imalah, Isymam, Tashil, Naql)
		Membandingkan bacaan gharib (Imalah, Isymam, Tashil, Naql)
	Keterampilam	Mendemontrasikan bacaan gharib (Imalah, Isymam, Tashil, Naql)
		Menyimak bacaan gharib (Imalah, Isymam, Tashil, Naql)
		Menerapkan bacaan gharib (Imalah, Isymam, Tashil, Naql)

digilib.uinsby.ac.id 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) Diskripsi karakteristik siswa kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri Lamongan pada pembelajaran al-Qur'an hadis.

Pada pengembangan ini, media pembelajaran berbasis android mata pelajaran al-Qur'an hadist kelas IX MTs Negeri 2 Lamongan dengan asumsi dalam masa perkembangan otak anak akan berkembang dengan baik bila anak memperoleh pendidikan yang positif, menarik, menyenangkan dan mudah difahami.

2. Tahap kedua adalah *Design* (desain/perancangan)

Tahap desain dilakukan dengan menuliskan tujuan pembelajaran, menginventarisasi tugas dan mengembangan strategi pengujian dari tugas yang akan diberikan. Adapun desain pada produk media yang akan dikembangkan dilakukan dengan :

a) Menentukan spesifikasi produk media,

b) Memilih materi dan topik materi yang akan dikembangkan,

c) Menyusun bahan dasar aplikasi berupa desain gambar backgourd, teks materi dan video materi.

d) Menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama proses pengembangan.

Langkah dalam desain ini juga dilakukan penyusunan instrumen-instrumen pengumpul data penelitian seperti penyusunan indikator untuk instrumen soal, penentuan skala penilaian untuk instrumen penilaian media, kebermanfaatan media dan lembar observasi keterlaksanaan 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

Langkah selanjutnya merumuskan mengenai penyusunan instrument tes penilaian dan pengukuran guna mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran khusus tersebut. instrument tes penilaian di bagi menjadi dua yaitu:

a) Pre test (tes sebeleum materi diberikan kepada siswa yang masih menggunakan media pembelajaran yang lama.
b) Post test (tes setelah materi diberikan kepada siswa yang sudah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan).

Pada tahap pengembangan mendesain, atau dikenal sebagai pembuatan konsep awal yang akan digunakan untuk aplikasi media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android yang akan dikembangkannya. Peneliti merencanakan desain dari produk media pembelajaran yang di kembangkan. Seperti dalam pembuatan media. Aspek umum yang harus diperhatikan dalam pembuatan media adalah kreatif dan inovatif. Kreatif dan inovatif disini artinya adalah menarik, baru dan tidak asal beda serta komunikatif dapat mudah dipahami dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Maka spesifikasi produk media yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut :

a) Produk media pembelajaran berupa sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android, yang terdapat gabungan antara media dan multimedia.
b) Memuat beberapa pembahasan tentang pembelajaran al-Qur'an hadis.

digilib.uinsby.ac.id 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) Tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran berupa tombol-tombol interaktif yang saling terhubung pada setiap materi, gambar maupun video yang telah disesuaikan dengan landasan pengembangan media.

Dari kegiatan mendesain media pembelajaran al-Qur'an hadis ini adalah menghasilkan produk pengembangan ini berupa media bahan ajar berbasi android dari aplikasi *Smart Apps Creator* yang digunakan untuk media pembelajaran al-Qur'an hadis di kelas IX MTs.

3. Tahap ketiga adalah *Development* (pengembangan)

Yaitu suatu proses yang menghasilkan produk dari hasil mendesain yang sudah di konsepkan melalui pembuatan media pembelajaran aplikasi berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.

Langkah-langhkah pembuatan produk media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebagai berikut:

a) Mengembangkan desain *Interface* (antar muka)

Desain *interface* ini berupa tampilan yang sangat memudahkan siswa atau guru dalam menggunakan bahan ajar berbasis android dalam pembelajaran.

b) Pengembangan sajian materi

Format dari sajian materi dalam media pembelajaran berbasis android adalah materi pelajaran yang disusun dengan tampilan teks, gambar maupun video.

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

Format materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis android ini dengan menggunakan *font* dan pemilihan warna yang jelas dan menarik cocok untuk siswa di tingkat Sekolah menengah pertama/Madrasah Tsanawiyah .

c) Pengemasan Produk

Setelah terselesaikannya proses pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran interaktif ini, aplikasi akan di simpan dalam media penyimpanan computer dengan ukuran file 29Mb yang bisa dibagikan lewat media sosial *WhatsApp* maupun lainnya atau lewat link google drive yang nantinya bisa didownloads siswa dan dapat di install di PC maupun smartphone yang menggunakan OS android minimal versi 4.0.

Setelah menghasilkan produk aplikasi pembelajaran berbasis android lalu di validasi oleh Ahli media, Ahli materi dan guru untuk mengetahui kelayakan aplikasi. Dari hasil validasi tersebut lalu di revisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media, ahli materi dan guru. Sehingga produk yang sudah di hasilkan dapat di anggap layak dan bisa diuji coba kepada siswa, Instrumen yang di gunakan sebagai alat pengumpulan data adalah kuesioner angket dan wawancara untuk memperoleh data kualitatif. Kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan media bahan ajar yang dikembangkan dan menilai produk valid atu tidak, yang mana di berikan kepada ahli media dan ahli materi konten. Kuesioner

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

juga dapat dipergunakan untuk mengetahui tanggapan yang diperoleh dari guru dan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan.

Setelah validasi dan terdapat revisi maka harus di lakukan perbaikan. Kemudian media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android layak digunakan maka dilakukan tahap implementasi.

4. Tahap keempat adalah *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi ini adalah langkah di mana produk telah dibuat dan siap untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa pada tahap ini semua yang telah dikembangkan atau diatur sesuai dengan peran atau fungsi yang akan dilaksanakan. Pemasangan aplikasi bahan ajar berbasis android yang telah dikembangkan di *Smartphone* selanjutnya di uji cobakan pada siswa kelas kelas kecil IX sejumlah 6 siswa. kemudian setelah perbaikan dari revisi produk baru di implementasikan ke seluruh siswa kelas IX MTs. Negeri 2 Lamongan. dengan tujuan dari implimentasi ini adalah menguji keefektifan media pembelajaran al-Qur'an hadist berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran al-Qur'an hadist.

5. Tahap kelima adalah *Evaluation* (evaluasi)

a) Evaluasi formatif

Langkah awal dalam evaluai ini yaitu dengan merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data dari bahan media pembelajaran yang sudah dihasilkan guna merevisinya agar lebih efektif. Dalam evaluasi 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

dilakukan oleh para ahli desain media dan materi/konten, guru mata pelajaran al-Qur'an hadis dan evaluasi pengguna media pembelajaran bagi peserta didik, yang meliputi uji ahli materi/konten untuk melihat kebenaran dan kesesuaian isi materi dalam aplikasi media pembelajaran yang sudah tersaji, begitu juga uji ahli desain untuk memperoleh kesesuaian dari desain yang sudah dikembangkan. Evaluasi guru mata pelajaran al-Qur'an hadis untuk mengetahui kualitas produk ditinjau dari kesesuain isi materi media pembelajaran dengan kompetensi dasar mata pelajaran al-Qur'an hadis Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik terdapat dua tahap yaitu uji kelompok kecil *(small group evaluation),* dan uji lapangan *(field evaluation)* dengan melakukan *pretest* dan *posttest.*

b) Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif ditujukan untuk meningkatkan tingkat keefektifitasan secara keseluruhan produk media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android dengan membandingkan produk lain, namun peneliti tidak melaksanakan tahap evaluasi sumatif ini, karena membandingkan dengan produk lain tidak termasuk dalam fokus penelitian dan dalam proses ini membutuhkan waktu dan biaya lebih banyak.

D. Uji coba Produk

Kegiatan uji coba produk dengan melakukan pengumpulan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar, guna menentapkan tingkat efektif

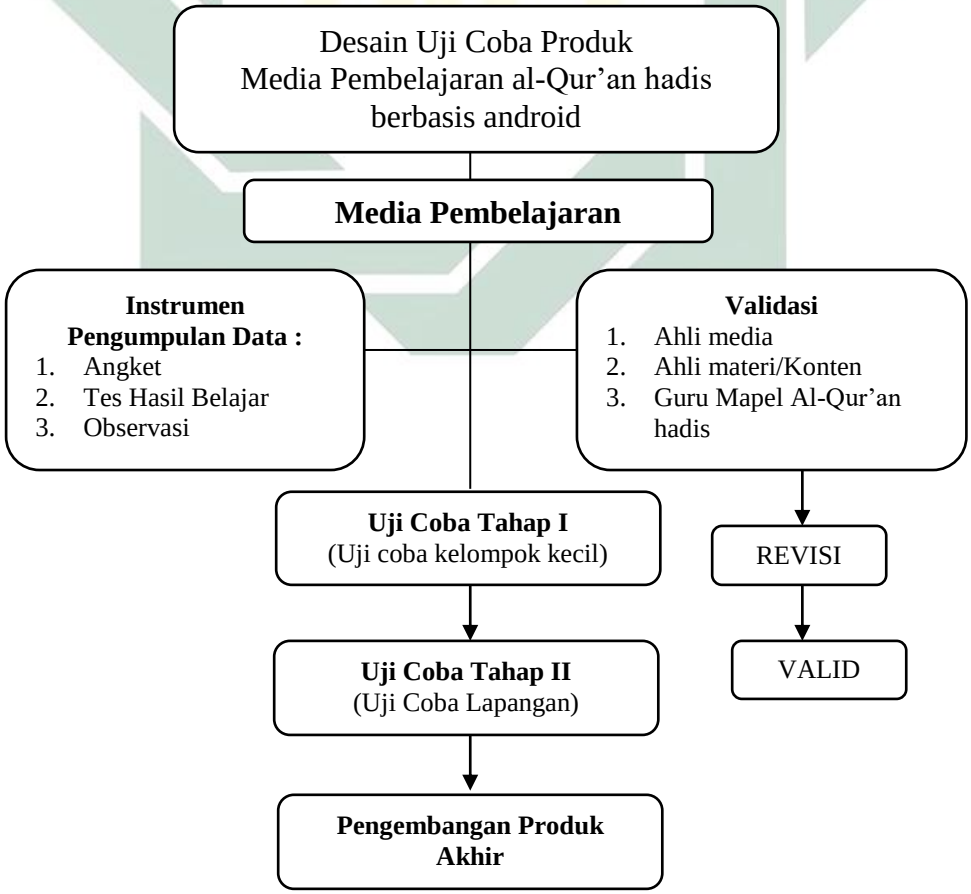
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

produk yang dihasilkan, yang meliputi bagian; a) desain uji coba, b) subyek uji coba. c) jenis data, d) instrument pengumpulan data, e)teknik analisis data.

1) **Desain Uji coba Produk**

Desain uji coba yang dilakukan menggunakan desain uji coba deskriptif. Desain uji coba deskriptif memungkinkan pengembangan untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan produk pengembangan. Selanjutnya desain uji coba tersebut secara umum dapat dijelaskan pada gambar sebagai berikut:

Gambar 3.2 Desain Uji coba produk



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

Pelaksanaan uji coba produk setelah rancangan produk sudah selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui produk sudah layak digunakan atau belum dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kategori produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria, yaitu kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan.

Uji coba produk dilakukan tiga tahap, yaitu;

a. Uji coba (validasi) oleh ahli media dan ahli materi/konten. Perlunya untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberika masukan perbaikan. Validasi produk ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi/konten dan guru mata pelajaran al-Qur'an hadis.
b. Uji coba skala kecil (terbatas) kepada kelompok kecil sebagai pengguna produk.
c. Uji lapangan dilakukan kepada sasaran pengguna media yaitu siswa kelas IX MTs Negeri 2 Lamongan, sehingga dapat mengetahui mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan mengetahui hasil dari dampak penggunaan media pembelajaran.

Data dari hasil analisis tes dipergunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. dalam pengujian data pada uji coba lapangan menggunakan desain eksperimen 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

dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembang (*pre-tes* dan *post test).* Tujuan desain eksperimen karena produk pengembangan sebagai bahan uji coba.

Berdasarkan desain penelitian di atas, dimaksudkan untuk mendapatkan hasil yang valid dari kedua kelas tersebut dengan membedakan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

2) Tempat dan Waktu Penelitian

Pengembangan media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android pada aplikasi *Smart apps creator* dilaksanakan di MTs Negeri 2 Lamongan yang alamatkan di Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan. Peneliti memilih tempat didasari oleh ketersediaan data atau informasi yang dibutuhkan berdasarkan survey awal terdapat permasalahan. Pada pelaksanaan penelitian di mulai dari tahap persiapan awal sampai dengan tahapan penyelesaian penelitian yaitu pada November 2020 sampai dengan Juni 2021.

3) Jenis dan sumber data

Data dikumpulkan yang sesuai dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapainya, guna untuk mengetahui dan menentukan keefektifan produk yang dihasilkan.

digilib.uinsby.ac.id 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 terdapat dua jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.[89]

a) Data kuantitatif, diperoleh melalui lembar intrumen yang di nilai oleh ahli desain media danmateri/konten, angket penilaian guru al-Qur'an hadis, dan hasil penilaian dari tes belajar siswa *(pre-tes* dan *post-test).*

b) Data kualitatif, berupa data yang di peroleh dari informasi melalui wawancara guru dan siswa berupa masukan maupun tanggapan dan saran serta dokumen perangkat mengajar guru.

4) Instrument pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan memperoleh data yang ditetapkan sesuai dengan standar data.[90]

Penelitian ini dalam pengumpalan data menggunakan beberapa instrument pengumpulan data sebagai berikut :

1. Lembar instrument Validasi ahli desain media.

Instrumen data berisi tentang validasi data kualitas produk ditinjau dari aspek media yaitu: kemudahan memulai program, logika berpikir, interaksi dengan pengguna, kejelasan petunjuk

[89]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. Ke-15. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).
[90]Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dan R & D" (Bandung: Alfabeta, 2015), 308.

digilib.uinsby.ac.id 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, penggunaan bahasa format teks, penggunaan warna, kualitas gambar, Kualitas video dan ilustrasi, penggunaan animasi, urutan penyajian, dan tampilan program.

2. Lembar instrument Validasi ahli materi/konten

Lembar isi instrument berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi yaitu: kesesuaian dengan KD, relevansi dengan kemampuan peserta didik, kejelasan topik pembelajaran, keruntutan materi, cakupan materi, ketuntasan materi, relevansi gambar, video dan ilustrasi dengan materi, kemudahan penggunaan, dan kemudahan memahami materi.

3. Data dari guru mata pelajaran al-Qur'an hadis

Instrumen data berupa angket untuk mengetahui kualitas produk ditinjau dari kesesuain isi materi media pembelajaran dengan kompetensi dasar mata pelajaran al-Qur'an hadis Data ini digunakan untuk menganalisa kesesuaian isi materi al-Qur'an hadis yang akan di impelentasikan kepada siswa.

4. Data dari peserta didik

Instrumen data berupa angket untuk mengetahui kualitas produk ditinjau dari daya tarik peserta didik. Data ini digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada peserta didik.

Penelitian ini terdapat empat macam angket yang telah di susun. Pertama, angket penilain ahli desain media. Kedua, 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

penilaian ahli materi/konten. Ketiga, angket penilaian guru mata pelajaran al-Qur'an hadis. Keempat, angket penilaian untuk siswa. Adapun kisi-kisi dari angket data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Konten/Materi

Aspek	Indikator	No. Item butir
Materi	a. Relevansi materi dengan KD	1
	b. Materi yang disajikan sistematis	2
	c. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	3
	d. Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
	e. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
	f. Kejelasan uraian materi Macam-macam bacaan Ghorib	6
	g. Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	7
	h. Materi jelas dan spesifik	8
	i. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	9
	j. Contoh yang diberikan sesuai materi	10
	k. Kecukupan latihan atau evaluasi	11
	l. Relevansi evaluasi dengan materi	12
	m. Penyajian informasi yang mudah dipahami	13
	n. Keefektifan dan efesiensi aplikasi	14
	o. Penggunaan jenis dan ukuran huruf	15

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen validasi ahli desain media

Aspek	Indikator	No. Item butir
Aspek Kemenarikan		
a. Petunjuk penggunaan	1) Kejelasan petunjuk penggunaan media 2) Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar	1-2
b. Kejelasan teks atau huruf	1) Keterbacaan teks atau tulisan	3
c. Kualitas warna	1) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4
d. Kualitas gambar	1) Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi	5
e. Kualitas *layout*	1) Penataan atau penyusunan *layout* 2) Desain screen 3) Komposisi layout dan template 4) Kejelasan audio dan video	6-9
Aspek 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

Aspek	Indikator	No. Item butir
a. Kualitas konsep/isi	1) Kemudaham memahami konsep/isi	10
b. Kejelasan materi	1) Keluasaan muatan materi	11
c. Kesesuaian	1) Kesesuaian materi dengan media 2) Ketetapan pemilihan warna pada background 3) Kesesuaian warna pada background 4) Keserasian warna pada background & teks	12-15

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an hadis

Aspek	Indikator	No.Butir item
Materi dan Soal	a. Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar isi (SK dan KD)	1-6
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan peserta didik	
	c. Kesesuaian penjabaran materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	
	d. Kejelasan isi soal	
	e. Kesetaraan pilihan jawaban	
	f. Kesesuaian kunci jawaban dan pembahasan	
Kebahasaa	g. Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda h. Penggunaan bahasa yang komunikatif	7-8
Keterlaksanaan	i. Ketepatan pemberian reward atas jawaban pengguna	9-12
	j. Kemampuan penggunaan media pembelajaran secara berulang-ulang	
	k. Keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang sudah ada	
	l. Kemenarikan penyajian media pembelajaran	
Tampilan Audio dan Visual	m. Kesesuaian ukuran teks dan gambar.	13-20
	n. Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi 15	
	o. Kejelasan warna ilustrasi gambar	
	p. Kesesuaian pemilihan background (latar belakang)	
	q. Kesesuaian pemilihan warna tampilan	
	r. Kesesuaian pemilihan jenis huru	
	s. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	
	t. Kesesuaian pemilihan musik/ suara	
Rekayasa Perangkat Lunak	u. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	21-25
	v. Kemudahan fungsi touch and drag	
	w. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	
	x. Kemudahan pengoperasian media pembelajara	
	y. Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	

digilib.uinsby.ac.id 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 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian siswa

Aspek	Indikator	No.Butir item
Kebahsaan	a. Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	1
	b. Penggunaan bahasa yang komunikatif	2
Keterlaksanaan	c. Ketepatan pemberian reward atas jawaban pengguna	3
	d. Kemampuan penggunaan secara berulang-ulang	4
	e. Keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang sudah ada	5
	f. Kemenarikan penyajian media pembelajaran	6
Tampilan Audio danVisual	g. Kesesuaian proporsi ukuran teks dan gambar	7
	h. Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	8
	i. . Kejelasan warna ilustrasi gambar	9
	j. Kesesuaian pemilihan background (latar belakang)	10
	k. Kesesuaian pemilihan warna tampilan	11
	l. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	12
	m. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	13
	n. Kesesuaian pemilihan musik/ suara	14
Rekayasa Perangkat Lunak	o. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	15
	p. Kemudahan fungsi touch and drag	16
	q. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	17
	r. Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	18
	s. Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	19

6. Tes Hasil belajar siswa *Pree-test* dan *Post-test*

Hasil tes belajar siswa digunakan untuk mengetahui dan mengukur pencapaian hasil belajar siswa selama penelitian ini di lakukan, dengan menggunakan tes formatif, yang di lakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap pemahaman materi yang di kembangkan.

7. Pedoman Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisis awal sekolah dan krakteristik siswa. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui

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

proses keberlangsungannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan.

E. Teknis Analisis Data

Analisis data dalam pengembangan media pembelajaran al-Qur'an hadis ini digunakan untuk mengolah data yang sudah didapatkan setelah mengadakan penelitian,sehingga akan didapatkan data kesimpulan tentang objek yang diteliti dengan keadaan sebenarnya. Analisis data pada penelitian ini melalui analisis data dengan tahapan berikut ini:

a) Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah diperoleh sebagaimana adanya.[91]

b) Analisis data validitas Media (Validitas Ahli)

Validitas data pngembangan media pembelajaran dalam menganalisis data dilakukan dengan sistem deskriptif persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$$

Keterangan :
P = Presentase
Σxi = Jumlah Jawaban dari subyek
Σx = Jumlah skor tertinggi

Hasil persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam table untuk menentukan hasil akan lebih mudah. Penetapan range persentase dan kriteria kualitatif berdasarkan table berikut:

[91]Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."

digilib.uinsby.ac.id 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 3.8 Kriteria Tingkat Validitas

Pencapaian tujuan pembelajaran	Kualifikasi	Keterangan
81-100 %	Sangat baik	Sangat valid/tidak revisi
61-80 %	Baik	Valid/Tidak perlu revisi
41-60%	Cukup baik	Kurang valid/revisi sebagian
21-40 %	Kurang baik	Tidak valid/revisi
0%-20%	Sangat kurang baik	Tidak valid/revisi

c) Analisis data angket

Data angket dari instrumen untuk guru dan siswa pada uji coba produk dianalisis menggunakan *rating scale* dengan kriteria:

Sangat baik = 5
Baik = 4
Cukup baik = 3
Kurang baik = 2
Sangat kurang baik = 1

Data instrument yang sudah diberi skor selanjutnya dikonversikan kedalam persentase menggunakan rumus sebagaimana berikut ini :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \; x \; 100\%$$

Keterangan :
P = Presentase
Σx = Jumlah Jawaban dari subyek
Σx_1 = Jumlah skor tertinggi

Persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam table untuk menentukan hasil akan lebih mudah. Penetapan range persentase dan kriteria kualitatif berdasarkan table 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

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validitas

Pencapaian tujuan pembelajaran	Kualifikasi	Keterangan
81-100 %	Sangat baik	Sangat valid/tidak revisi
61-80 %	Baik	Valid/Tidak perlu revisi
41-60%	Cukup Baik	Kurang valid/revisi
21-40 %	Kurang baik	Tidak valid/revisi
0%-20%	Sangat kurang baik	Tidak valid/revisi

Berdasarkan kriteria di atas, pengembangan media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android pada aplikasi *smart appps creator*dinyatakan valid jika melebihi kriteria batas minimal skor terendah 60 (batas nilai valid) dari seluruh unsur yang terdapat dalam instrumen angket penilaian validasi ahli desain media, ahli materi/konten, subyek guru mata pelajaran al-qur'an hadis, dan responden siswa di kelas IX MTs Negeri 2 Lamongan.

Pengembangan media pembelajaran al-Qur'an hadis berbasis android pada aplikasi *smart apps creator* dinyatakan sangat valid jika memenuhi kriteria nilai 80 ke atas dari semua instrument angket penilaian validasi. Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan buat sampai memenuhi kriteria sangat valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid/sangat valid.

Sedangkan penilaian keefektifan produk media pembelajaran berbasis android pada aplikasi *smart apps creator* dapat dilihat melalui tes hasil belajar, dengan penelitian tes berbentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda bentuk rumus

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

penskoran mengacu pada rumus penskoran yang biasa dilakukan oleh lembaga yang diteliti.

$$S_a = \frac{R}{N} \; x \; 100\%$$

Keterangan :

S_a = Score akhir

R = Jumlah soal yang di jawab benar

N = Jumlah soal yang di ujikan

Adapun analisis tes untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan tes awal (*pre test)* untuk mengetahui data kemampuan awal dan tes akhir *(post test)* untuk mengetahui data kemampuan di akhir pembelajaran, analisis data mengunakan uji t untuk mengetahui signifikan perbedaan antara awal pembelajaran tanpa mengunakan pembelajaran berbasis android dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan. Untuk rumus uji-t paired t test (pre-post) uji beda dua mean data berpasangan satu sampel sebagai berikut:[92]

$$T\ hitung = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

[92]Nuryadi. et al., "Dasar-Dasar Statistik Penelitian" (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), 102.

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

Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan Uji Paired sample T-Tes, adalah:

a. Jika nilai signifikan probabilitas (sig)< a (0,050), maka H_o ditolak dan H_a diterima.

b. Jika nilai signifikan probabilitas (sig)> a (0,050), maka H_o diterima dan H_a ditolak.

F. Akhir Penelitian Tahap pengujian Model

Produk akhir dari pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran al-Qur'an hadis *smart apps creator* berbasis *android*. Produk media pembelajaran tersebut merupakan draf produk yang dikembangkan, yang sudah dievaluasi dan direvisi kembali berdasarkan hasil pengujian.

digilib.uinsby.ac.id 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 PENGEMBANGAN

Dalam bab ini, peneliti akan memaparkan lebih jauh mengenai; (1) Landasan Pengembangan Media, (2) Hasil Pengembangan, (3) Penyajian data yang akan di analisis dan (4) analisis data. Hasil studi pendahuluan merujuk pada identifikasi masalah yang menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran. Penyajian data analisis mencakup instrumen validasi ahli media, ahli materi, respon siswa dan guru, sekaligus kriteria peng-skor-an. Sedangkan untuk analisis data berupa pemaparan hasil analisa terhadap data yang telah disajikan pada sub bab sebelumnya.

A. Landasan Pengembangan Media

Peneliti dalam tesis ini memilih menggunakan media pembelajaran *smart apps creator* sebagai media pendukungnya dengan pertimbangan aplikasi ini dapat digunakan tanpa harus terlebih dahulu memahami pemrograman. Pemrograman bukanlah hal yang mudah bagi setiap kalangan. Beberapa yang kesulitan menjalankan pemrograman akhinrya lebih memilih untuk menggunakan cara konvensional. Untuk itu, aplikasi *smart apps creator* adalah aplikasi yang cocok untuk dapat tetap memberikan media pembelajaran yang menarik tanpa susah payah menguasai pemrograman.

Selain keunggulan tersebut, aplikasi ini dapat digunakan untuk exporting project ke format html5, atau digunakan untuk exporting ke windows apps

digilib.uinsby.ac.id 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 format .exe. Tampilannya mudah dipahami, dan untuk penyimpanan aplikasinya, tidak memerlukan RAM yang besar.

Keunggulan tersebut adalah keunggulan *smart apps creator* secara umum. Namun jika kita kaitkan dengan dunia pendidikan, khususnya dengan media pembelajaran, cukup banyak manfaat yang di dapat, diantaranya:

a. Peserta didik menjadi tidak bosan karena media pembelajaran yang menarik, senang dan materi yang disajikan pun terserap dengan baik.
b. Bagi pendidik yang kreatif, aplikasi ini dapat diolah menjadi game yang menarik dan petualangan yang didalamnya berisi materi dan quiz yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yang disampaikan.
c. Hemat biaya karena untuk menjalankannya tidak perlu koneksi internet.

Oleh karena alasan tersebut, peneliti lebih memilih mengunakan aplikasi *smart apps creator* ini untuk media pembelajaran al-Quran Hadist materi bacaan *ghorib*. Jika diperbandingkan dengan aplikasi yang lain (dalam hal ini peneliti membandingkan antara *Smart Apps Creator* dengan *Sparkol Video Scribe* yang banyak digunakan oleh pendidik, maka dari kedua aplikasi tersebut didapati persamaan dan perbedaannya sebagai berikut:

(1) **Persamaan**

Keduanya memiliki aset gambar dan animasi yang bervariasi yang dapat dipilih untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Tampilan antar mukanya sederhana dan mudah dipahami. Agar suasana

digilib.uinsby.ac.id 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 lebih hidup, dapat ditambah dengan musik sebagai backsound yang diambil dari aplikasi maupun musik pilihan sendiri.

(2) **Perbedaaan**

Smart apps creator tidak memerlukan RAM yang besar, spesifikasi mobile phone yang digunakan pun tergolong standar. Sedangkan *Sparkol* membutuhkan spesifikasi komputer atau laptop yang baik agar tidak lambat dan susah dalam proses editingnya. Baik *Sparkol* maupun *Smart Apps* keduanya dapat di export ke format yang lain namun untuk *Sparkol* di export ke wav atau mp4, sedangkan untuk *smart apps di export* ke html5 dan windows format APK file (apk). Tersedia layanan trial 30 hari untuk menikmati serunya fitur yang ada di *Smart Apps Creator*, sedangkan untuk mengakses fitur penuh yang ada di Sparkol, maka wajib bagi pengguna untuk terlebih dahulu berlangganan aplikasi tersebut.

B. Hasil pengembangan Produk

Pembuatan produk media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* sesuai dengan rancangan yang telah didesain.

Saat aplikasi *Smart Apps Creator* ini diakses di*smartphone*, desktop awal menjelaskan mata pelajaran yang terdapat di aplikasi, sebagaimana pada gambar 4.1, yang kemudian secara otomatis mengarah ke layar profil pengembang dan materi yang akan di pelajari.

digilib.uinsby.ac.id 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 4.1
tampilan awal media

Gambar 4.2
Menu Utama

Menu utama pada gambar 4.2 menampilkan Lima menu aplikasi, mulai dari menu petunjuk penggunaan, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu evaluasi dan menu refleksi.

Gambar 4.3
Petunjuk penggunaan

Gambar 4.4
Tujuan Pembelajaran

Sebelum menggunakan aplikasi, siswa dapat melihat petunjuk penggunaan pada Gambar 4.3. Begitu juga sebelum masuk ke menu materi pembelajaran *ghorib* siswa harus mengerti tujuan pembelajaran berupa indikator dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa yang dijelaskan pada gambar 4.4.

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

Format dari sajian materi dalam media pembelajaran berbasis Android adalah materi pelajaran yang disusun dengan tampilan teks, gambar maupun video.

Format materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis Android ini menggunakan *font* dan pemilihan warna yang jelas dan menarik, serta cocok untuk siswa di tingkat Sekolah menengah pertama/Madrasah Tsanawiyah.

Gambar 4.5
Materi bacaan Ghorib

Gambar 4.6
Isi materi

Materi yang menjelaskan pengertian *ghorib* beserta macam-macam bacaan *ghorib* terdapat di gambar 4.5, yang mana masing-masing menu bacaan *ghorib* di jelaskan secara detail beserta contohnya berupa teks dan video yang terdapat di gambar 4.6.

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

Gambar B.7 Menu Evaluasi **Gambar 4.8 Menu soal**

Setelah mempelajari materi bacaan *ghorib* siswa dapat menuju ke menu evaluasi pada gambar 4.7. Disini terdapat 10 soal pilihan ganda, jawaban yang benar di setiap soal akan muncul score. Siswa secara otomatis dibawa menuju ke nomor berikutnya setelah menjawab satu soal sebagaimana pada gambar 4.8.

Gambar 4.9 Menu scor akhir **Gambar 4.10 Menu refleksi**

digilib.uinsby.ac.id 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 skor bertambah sampai di soal terakhir bila soal terjawab dengan benar. Menu skor akhir tampak pada gambar 4.9. setelah peserta didik mengerjakan semua soal. Masing-masing layar menu tampilan (jika sudah terbuka) terdapat menu ”Home” yang berfungsi untuk kembali ke menu awal dan mengulang topik yang belum di fahami oleh siswa. pada gambar 4.10 menu refleksi guna untuk mengulang dan menguatkan pengetahuan siswa terhadap materi ghorib.

C. Penyajian Data Analisis

Data dalam penelitian ini disajikan secara kualitatif yang meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru kelas dan respon peserta didik. Data penilaian produk pengembangan dilakukan dengan empat tahap, yaitu:

Tahap pertama, adalah tahap penilaian terhadap bahan ajar al-Quran Hadis berbasis android yang dilakukan oleh dosen al-Quran Hadis selaku ahli materi.

Tahap kedua, adalah tahap penilaian bahan ajar al-Quran hadis berbasis android yang dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran.

Tahap ketiga, adalah tahap penilaian bahan ajar al-Quran Hadis berbasis android yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IX MTS N 2 Lamongan

Tahap keempat, adalah tahap validasi uji coba produk yang dilakukan oleh peserta didik MTS N 2 Lamongan dalam bentuk hasil uji *pre-test* dan *post-test* kelas IX.

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

Data analisis yang diperoleh dari hasil validasi adalah data kualitatif. Data ini diperoleh dari penilaian validator. Adapun Instrumen validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa, serta kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kriteria Peng-skor-an
instrument validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa.

Pencapaian Indikator	Kualifikasi	Keterangan
81-100 %	Sangat baik	Sangat Valid
61-80 %	Baik	Valid
41-60%	Cukup Baik	Kurang Valid
21-40 %	Kurang baik	Tidak Valid
0%-20%	Sangat kurang baik	Tidak Valid

1. Validasi Ahli Materi

a. Profil Ahli Materi

Hasil validasi pada bahan ajar al-Quran Hadist berbasis android dengan menggunakan *smart apps creator* sebagai aplikasinya dilakukan oleh ahli materi yang memiliki kualifikasi:

- Dosen Pasca sarjana pendidikan
- Bukan merupakan pembimbing tesis peneliti

Adapun validator ahli media pada penelitian ini adalah:

Nama Responden : Dr. Winarto Eka Wahyudi, M. Pd

Instansi : Universitas Islam Lamongan

Keterangan : Ahli Materi al-Qur'an Hadist

digilib.uinsby.ac.id 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. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.2 Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Materi	1) Relevansi materi dengan KD	4
	2) Materi yang disajikan sistematis	4
	3) Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	3
	4) Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
	5) Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3
	6) Kejelasan uraian materi Macam-macam bacaan Ghorib	5
	7) Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
	8) Materi jelas dan spesifik	4
	9) Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4
	10) Contoh yang diberikan sesuai materi	5
	11) Kecukupan latihan atau evaluasi	4
	12) Relevansi evaluasi dengan materi	5
	13) Penyajian informasi yang mudah dipahami	4
	14) Keefektifan dan efesiensi aplikasi	3
	15) Penggunaan jenis dan ukuran huruf	4
Jumlah Skor (Σxi)		60
Jumlah SkorMaksimal (Σx)		75
Persentase Penilaian =	$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$	80%

2. Validasi Ahli Media

a. Profil Ahli Media

Hasil validasi pada bahan ajar al-Quran Hadist berbasis android dengan menggunakan *smart apps creator* sebagai aplikasinya dilakukan oleh ahli media yang memiliki kualifikasi:

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

- Dosen Pasca sarjana pendidikan
- Bukan merupakan pembimbing tesis peneliti

Adapun validator ahli media pada penelitian ini adalah:

Nama Responden : Dr. Abdullah Hamid, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Keterangan : Ahli Media Pembelajaran

b. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.3 instrumen validasi ahli media pembelajaran

Aspek	Indikator	Skor
Aspek Kemenarikan		
A. Petunjuk penggunaan	1) Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
	2) Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar	3
B. Kejelasan teks/huruf	3) Keterbacaan teks atau tulisan	4
C. Kualitas warna	4) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	3
D. Kualitas gambar	5) Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi	4
E. Kualitas *layout*	6) Desain screen	4
	7) Komposisi layout dan template	4
	8) Penataan atau penyusunan *layout*	5
	9) Kejelasan audio dan video	4
Aspek Pembelajaran		
F. Kualitas konsep/isi	10) Kemudaham memahami konsep/isi	5
G. Kejelasan materi	11) Keluasaan muatan materi	4
H. Kesesuaian	12) Kesesuaian materi dengan media	5
	13) Ketetapan pemilihan warna pada background	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

Aspek	Indikator	Skor
	14) Kesesuaian warna pada background	3
	15) Keserasian warna pada background & teks	3
Jumlah Skor (Σ*xi*)		59
Jumlah SkorMaksimal (Σx)		75
Rata-rata Penilaian=	$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$	79%

3. Respon Guru Mapel Al-Quran Hadist

a. Identitas guru mapel al-Quran Hadist

Kriteria validator ahli pembelajaran/ guru mata pelajaran al-Quran Hadist adalah berpendidikan minimal S-1 dan berpengalaman sekurang-kurangnya 6 tahun. Validator ahli pembelajaran untuk penelitian ini adalah Bapak Nur Muhammad S.Pd.I dan telah memenuhi kriteria sebagai validator sebagaimana dimaksud.

b. Hasil validasi instrumen respon guru mapel al-Quran Hadist

Tabel 4.4 Hasil validasi instrumen respon guru

Aspek	Indikator	Skor
Materi dan Soal	1) Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar isi (SK dan KD)	4
	2) Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan peserta didik	4
	3) Kesesuaian penjabaran materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	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

Aspek	Indikator	Skor
	4) Kejelasan isi soal	4
	5) Kesetaraan pilihan jawaban	5
	6) Kesesuaian kunci jawaban dan pembahasan	5
Kebahasaan	7) Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
	8) Penggunaan bahasa yang komunikatif	4
Keterlaksanaan	9) Ketepatan pemberian reward atas jawaban pengguna	4
	10) Kemampuan penggunaan media pembelajaran secara berulang-ulang	4
	11) Keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang sudah ada	3
	12) Kemenarikan penyajian media pembelajaran	4
Tampilan Audio dan Visual	13) Kesesuaian ukuran teks dan gambar.	4
	14) Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	4
	15) Kejelasan warna ilustrasi gambar	4
	16) Kesesuaian pemilihan background (latar belakang)	4
	17) Kesesuaian pemilihan warna tampilan	5
	18) Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4
	19) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4
	20) Kesesuaian pemilihan musik/ suara	3
Rekayasa Perangkat Lunak	21) Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5
	22) Kemudahan fungsi touch and drag	4
	23) Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	5
	24) Kemudahan pengoperasian media pembelajara	5
	25) Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	4
Jumlah Skor (Σxi)		104
Jumlah SkorMaksimal (Σx)		125

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

Aspek	Indikator	Skor
Persentase Penilaian =	$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$	83,2%

4. Hasil Penilaian Siswa

a. uji coba kelompok kecil

Produk pengembangan ini diuji cobakan pada kelompok kecil terdahulu yang di wakili oleh 6 siswa sebagai responden.

1) Profil Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.5 Profil Siswa Kelompok Kecil

Responden	Kode	Nama
1	χ_1	Ahmad Kurniawan Sallim
2	χ_2	Amelia Dwi Novanda
3	χ_3	Dicky Ari Pratama
4	χ_4	Muchammad Satrio Romadhani
5	χ_5	Ririn Dwi Ariyanti
6	χ_6	Siti Farikha

2) Hasil Validasi Respon Siswa Uji coba Kelompok kecil

Validasi dilakukan dengan menggunakan angket kepada responden, yaitu siswa kelas IX MTs Negeri Lamongan dengan jumlah 6 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

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran al-Qur'an Hadis ini dapat memudahkan adik dalam belajar?			1	4	1
2.	Apakah dengan pengunaan aplikasi media pembelajaran dapat memberikan semangat dalam belajar?			1	4	1
3.	Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada dalam aplikasi media pembelajaran berbasis android ini?				5	1
4.	Menurut adik-adik, bagaimana aplikasi media pembelajaran berbasis android ini?				3	3
5.	Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini?				3	3
6.	Menurut adik-adik, bagaimana warna pada aplikasi media pembelajaran berbasis android ini?			1	4	1
7.	Bagaimana petunjuk pengunaan yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran ini?			1	3	2
8.	Apakah bahasa yang di gunakan dalam aplikasi media pembelajaran ini bisa di fahami?				4	2
9.	Menurut adik-adik, bagaimana video dalam aplikasi media pembelajaran ini?			6	2	
10.	Bagaimana kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran ini?				3	3
Total				30	140	85
Jumlah Skor (Σ*xi*)		249				
Jumlah SkorMaksimal (Σx)		300				
$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$		83%				

digilib.uinsby.ac.id 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. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan pada seluruh siswa satu kelas yaitu kelas IX H yang berjumlah 28 siswa.

1) Profil Siswa Uji Lapangan

Tabel 4.7 Profil Siswa Uji lapangan

Responden	Kode	Nama
1.	χ_{1}	Abdullah Rafli
2.	χ_{2}	Afrizal Kurniawan
3.	χ_{3}	Ahmad Hamka Romadhoni
4.	χ_{4}	Ahmad Kurniawan Sallim
5.	χ_{5}	Aisyah Imas
6.	χ_{6}	Alif Chandra Fidianto
7.	χ_{7}	Amelia Dwi Novanda
8.	χ_{8}	Arinal Haq
9.	χ_{9}	Azzahra Aurella Fawwaza
10.	χ_{10}	Devid Maulana Riski Setiawan
11.	χ_{11}	Dicky Ari Pratama
12.	χ_{12}	Dyah Ayu Rohmah
13.	χ_{13}	Ismi Rahmadina
14.	χ_{14}	Isnain Kusuma Jaya
15.	χ_{15}	Moh. Najib Alvan Ferdiansyah
16.	χ_{16}	Muchammad Satrio Romadhani
17.	χ_{17}	Muhammad Alwi Wahyudin
18.	χ_{18}	Muhammad Asyiq Luthfillah

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

19.	χ_{19}	Muhammad Auliyaur Rohman
20.	χ_{20}	Muhammad Bahrul Hikam
21.	χ_{21}	Muhammad Fahrul Ulum
22.	χ_{22}	Muhammad Nur Majid
23.	χ_{23}	Muhammad Wahyu Hidayatullah
24.	χ_{24}	Naurah Zhahira Ramadhani
25.	χ_{25}	Ririn Dwi Ariyanti
26.	χ_{26}	Salsa Dina Sulistiyani
27.	χ_{27}	Siti Farikha
28.	χ_{28}	Tegar Fahrizal Alifianto

2) Hasil Implementasi Uji Lapangan

Produk pengembangan media pembelajaran diiplementasikan untuk uji lapangan pada proses pembelajaran al-Qur'an hadis dengan materi bacaan ghorib pada kelas IX MTs. Negeri 2 Lamongan. berikut ini hasil data uji coba lapangan.

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran al-Qur'an Hadis ini dapat memudahkan adik dalam belajar?			4	8	16
2.	Apakah dengan pengunaan aplikasi media pembelajaran dapat memberikan semangat dalam belajar?				9	19
3.	Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada dalam aplikasi media pembelajaran berbasis android ini?			4	16	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

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
4.	Menurut adik-adik, bagaimana aplikasi media pembelajaran berbasis android ini?			3	10	15
5.	Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini?			3	15	10
6.	Menurut adik-adik, bagaimana warna pada aplikasi media pembelajaran berbasis android ini?			2	16	10
7.	Bagaimana petunjuk pengunaan yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran ini?			5	6	17
8.	Apakah bahasa yang di gunakan dalam aplikasi media pembelajaran ini bisa di fahami?			8	16	2
9.	Menurut adik-adik, bagaimana video dalam aplikasi media pembelajaran ini?				12	16
10.	Bagaimana kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran ini?			2	10	6
Total				31	118	119
Jumlah Skor (Σxi)		1215				
Jumlah SkorMaksimal (Σx)		1400				
$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \ x \ 100\%$		86%				

5. Hasil Evaluasi Siswa (*Pre-Test* dan *Post-Test*)

Pengujian media pembelajaran dilakukan kepada siswa MTS N 2 Lamongan kelas IX dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Adapun data nilai yang di dapat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran adalah 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

Tabel 4.9
Tabel Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas IX MTs N 2 Lamongan

NO	NAMA	*Pre-test*	*Post-test*
1	Abdullah Rafli	80	87
2	Afrizal Kurniawan	87	93
3	Ahmad Hamka Romadhoni	73	80
4	Ahmad Kurniawan Sallim	60	73
5	Aisyah Imas	80	93
6	Alif Chandra Fidianto	87	87
7	Amelia Dwi Novanda	87	93
8	Arinal Haq	93	100
9	Azzahra Aurella Fawwaza	87	93
10	Devid Maulana Riski Setiawan	80	80
11	Dicky Ari Pratama	73	80
12	Dyah Ayu Rohmah	67	87
13	Ismi Rahmadina	73	80
14	Isnain Kusuma Jaya	60	80
15	Moh. Najib Alvan Ferdiansyah	67	73
16	Muchammad Satrio Romadhani	73	87
17	Muhammad Alwi Wahyudin	47	73
18	Muhammad Asyiq Luthfillah	53	80
19	Muhammad Auliyaur R	47	73
20	Muhammad Bahrul Hikam	67	80
21	Muhammad Fahrul Ulum	80	87
22	Muhammad Nur Majid	93	100
23	Muhammad Wahyu Hidayatullah	67	67
24	Naurah Zhahira Ramadhani	93	93
25	Ririn Dwi Ariyanti	60	73
26	Salsa Dina Sulistiyani	87	93
27	Siti Farikha	73	73
28	Tegar Fahrizal Alifianto	67	80
Jumlah		2060	2340
Rata-rata		73,58	83,57

Dari data di atas, dapat dicermati adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran online 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 dengan aplikasi *smart apps creator* seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.9.

D. Analisis data

Data hasil dari pengembangan yang di dapat dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan hasil uji *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IX MTs N 2 Lamongan yang sudah didapatkan, selanjutnya akan dilakukan analisa untuk menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran *ghorib* untuk siswa MTs N 2 Lamongan.

Analisis data hasil pengembangan yang di dapat, dihitung persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$$

a. Uji ahli materi

Berdasarkan instrumen validitas ahli materi yang telah di isi dengan yang bersangkutan seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.2 di atas, maka di dapat persentase pencapaian efektivitas bahan ajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{\sum \text{(skor total)}}{\sum \text{(nx bobot tertinggi)}} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{60}{75} \times 100\ \%$$

P = 80 %

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

Persentase validitas 80%, jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria tingkat validitas masuk dalam kualifikasi **"Baik"** dengan keterangan **"Valid".** Jumlah skor total yang di dapat adalah 60 dari total skor maksimal 75.

Berdasarkan paparan data kualitatif berupa komentar/ saran ahli materi seperti yang terdapat pada tabel 4.2 di atas, maka media pembelajaran *ghorib* menggunakan aplikasi *smart apps creator* adalah baik dan layak untuk digunakan.

b. Uji ahli desain/ media pembelajaran

Berdasarkan instrumen validitas ahli media pembelajaran yang telah di isi ahli yang bersangkutan seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.3 di atas, maka di dapat persentase pencapaian efektivitas bahan ajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{\sum \text{(skor total)}}{\sum \text{(nx bobot tertinggi)}} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{59 \times}{75} 100\ \%$$

P = 79 %

Persentase validitas 79 %, jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria tingkat validitas masuk dalam kualifikasi **"Baik"** dengan keterangan **"Valid".** Jumlah skor total yang di dapat adalah 59 dari total skor maksimal 75.

c. Uji ahli pembelajaran/ guru mapel Al-Quran Hadis.

digilib.uinsby.ac.id 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 instrumen validitas ahli pembelajaran/guru mapel al-Qur'an hadis yang telah di isi yang bersangkutan seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.4 di atas, maka di dapat persentase pencapaian efektivitas media pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{\sum \text{(skor total)}}{\sum \text{(nx bobot tertinggi)}} \text{ x } 100\ \%$$

$$P = \frac{104}{125} \text{ x} 100\ \%$$

P = 83,2 %

Persentase validitas 83,2 %, jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria tingkat validitas masuk dalam kualifikasi **"Baik"** dengan keterangan **"Valid".** Jumlah skor total yang di dapat adalah 104 dari total skor maksimal 125.

d. Uji respon siswa

Berdasarkan instrumen respon untuk siswa pada uji lapangan yang telah di isi oleh siswa kelas IX seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.8 di atas, maka di dapat persentase pencapaian efektivitas bahan ajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{\sum \text{(skor total)}}{\sum \text{(nx bobot tertinggi)}} \text{ x } 100\ \%$$

$$P = \frac{1.215}{1.400} \text{ x} 100\ \%$$

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

P = 86 %

Persentase validitas 86 %, jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria tingkat validitas masuk dalam kualifikasi **"Sangat Baik"** dengan keterangan **"Sangat Valid".** Jumlah skor total yang di dapat adalah 1215 dari total skor maksimal 1400.

e. Hasil *pre-test* dan *post-test*

Dari deskripsi tabel 4.5 di atas, diketahui bahwa *pre-test* dan *post-test* dilakukan pada siswa sejumlah 28 siswa MTs N 2 Lamongan. Dengan rata-rata nilai yang di dapat sebelum *pre-test* adalah 74,16129302 sedangkan nilai rata-rata pada *post-testt* adalah 87,19354839. Adapun data yang di dapat pada uji paired-sample t-Test adalah seperti ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel. 4.6 Paired-Sample t-Test MTs N 2 Lamongan Kelas IX

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	73.6071	28	13.33983	2.52099
	POST TEST	83.5000	28	8.98352	1.69773

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-9.89286	7.94583	1.50162	-12.97393	-6.81179	-6.588	27	<,001	<,001

digilib.uinsby.ac.id 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 uji-t atas 28 siswa MTs N 2 Lamongan diatas, dapat peneliti cermati bahwa nilai signifikan (2-tailed) adalah 0,001 yang berarti kurang dari 0,005. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas perlakuan yang dilakukan yaitu pada varibel A atau *pre-test* nya dan pada variable B atau *post-test* nya. Adapun selisih nilai rata-rata (mean) yang di dapat dari *pre-test* dan *post-test* (dengan mengabaikan minusnya) adalah 9.89286.

Jadi, berdasarkan tabel paired simple t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal dan variable akhir *pre-test* dan *post-test.* Ini menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna pada perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Khususnya setelah menggunakan media pembelajaran berupa *smart apps creator* untuk materi *ghorib* al-Quran Hadist.

digilib.uinsby.ac.id 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

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini menggunakan langkah-langkah pengembangan model ADDIE meliputi; (a)*Analysis* (Analisis), meliputi pengumpulan data dan analisis kebutuhan yang sesuai dengan kondisi lapangan; (b)*Design* (perencanaan), meliputi penyusunan rencana pengembangan produk dengan menentukan spesifikasi, materi, penyiapan bahan dan daya dukung sarana-prasarana; (c)*Development* (pengembangan), meliputi pengembangan desain *interface*, sajian materi dan pengemasan hingga validasi ahli ; (d)*Implementation* (penerapan), meliputi uji coba produk kepada pengguna (*user*) dan analisa respon pengguna; (e)*Evaluation* (evaluasi), meliputi analisa efektifitas produk media pembelajaran melalui analisa *pretest* dan *posttest.*
2. Berdasarkan hasil validasi ahli media Media pembelajaran Al-Quran Hadits berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* ini dapat dikategorikan **Baik,** layak diujicobakan dengan revisi,dengan jumlah skor maksimal 75, dan jumlah skor subjek sebesar 60, dengan hasil konversi persentasi 79%. Sedangkan hasil validasi ahli materi didapatkan jumlah skor maksimal 75, 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

jumlah skor subjek sebesar 60, serta didapat hasil konversi persentasi 80%, produk ini mendapatkan hasil validitas **Baik**, analisis respon guru, media pembelajaran ini dinilai **Baik,** dengan perhitungan persentasi 83,2% dari jumlah nilai maksimal 125 dan jumlah nilai subjek 104. Sedangkan hasil analisis kuisioner respon siswa dari 28 siswa mendapatkan persentasi yang telah dikonversikan dengan kualifikasi **Sangat Baik.** dengan persentase sebesar 86% dari hasil skor maksimal 1400 dan skor akumulasi responden 1215. Akumulasi beberapa hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dikategorikan **Sangat Layak.**

3. Berdasarkan analisis hasil pretest dan posttes siswa kelas IX MTs Negeri Lamongan melalui Uji-t. Hasil analisis menujukkan adanya perbedaan signifikan yang merupakan indikator peningkatan hasil pembelajaran bermakna pada siswa. Secara keseluruhan implementasi dan evaluasi menunjukkan bahwa hasil/produk pengembangan aplikasi media pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi Ghorib kelas IX dikategorikan **Sangat Layak** dan **Efektif** untuk digunakan 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

B. Saran

1. Saran terkait Produk Hasil Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, peneliti memberikan saran sehubungan dengan produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini.

a) Bagi sekolah, daya dukung sara dan prasarana yang diperlukan dalam penerapan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis *Android* perlu diperhatikan dan ditingkatkan. Melalui terwujudnya media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

b) Bagi guru, proses dan hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan inspirasi pengembangan perangkat pembelajaran selanjutnya, terkhusus media pembelajaran untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

c) Bagi siswa kelas IX untuk dapat memanfaatkan dengan baik media pembelajaran berbasis *Andorid* ini.

2. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Sebagai pertimbangan untuk penelitian yang selanjutnya, terkhusus yang menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*), peneliti memberikan beberapa saran.

a) Riset dengan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) memerlukan proses identifikasi masalah dengan analisis yang mengharuskan peneliti terjun langsung

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

hingga menentukan spesifikasi produk yang akan dihasilkan juga uji coba yang diperlukan. Oleh karena itu, persiapan hal yang dibutuhkan harus dilakukan dengan baik. Hal itu diperlukan, melihat adanya kemungkinan bahwa kondisi yang ada di lapangan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, misalnya, adanya situasi darurat yang mengakibatkan perubahan gaya proses pembelajaran.

b) Penelitian dengan materi mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits sebagai bahan pengembangan media pembelajaran, diperlukan penyesuaian kompatibilitas media yang lebih kompleks. Hal ini karena materi mata pelajaran Al-Qur'an Hadist harus memperkhatikan kesesuaian antara font abjad Latin dan abjad Arab. Dalam beberapa kasus, terdapat aplikasi berbasis Android ataupun aplikasi versi computer yang tidak mendukung tulisan dengan abjad Arab. Oleh karena itu, peniliti harus menganalisa kompatibelitas perangkat yang akan digunakan dengan seksama.

c) Pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits ini terbatas pada materi *Ghorib.* Selanjutnya penelitian dapat dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada materi lainnya, dengan produk yang dikemas lebih menarik lagi.

digilib.uinsby.ac.id 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

Alim, Adam Ahmad Syahrul, and Abdulloh Hamid. "Efektivitas Sistem E-Learning Quipper School Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X MA Ihyaul Ulum Gresik." *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2020): 34–39.

Amri, Sofan. "Pengembangan Dan Model Pembelajran Dalam Kurikulum 2013." 30. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.

Anitah, Sri. *Pembelajaran Teknologi.* Surakarta: Perpustakaan Yuma, 2009.

Annas Ribbab sibilan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.

Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres, 2014.

Arief Sadiman dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.

Asnawir dan basyiruddin usman. "Media Pembelajaran." 1. Jakarta: Ciputat pres, 2002.

asnawir usman, Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat pres, 2002.

Ayu kurniawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point." 2. Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011.

Azhar, Arsyad. "Media Pembelajaran." 4. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.

Azizah, Nova Aulia, and Sigit Purnama. "Pengambangan Aplikasi 'Smart Tajwid' Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 47–70. http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/edulab/article/view/2726.

Baharudin, R. "Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi." *Tadris* 5(1), 112– (2010).

Belina, Elda, and Fakhrudin Rizal Batubara. "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android." *Singuda ENSIKOM* 4, no. 3 (2013): 76–81.

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

https://jurnal.usu.ac.id/index.php/singuda_ensikom/article/view/4138.

Cabanban, Lynnette Christianne G. "Development of Mobile Learning Using Android Platform." *International Journal of Information Technology & Computer Science* 9, no. 1 (2013): 98–106. http://ijitcs.com/volume 9_No_1/Christianne.pdf.

Clark, R.C. & Mayer, R.E. "E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning." SanFrancisco: John Wiley & Sons, Inc, 2008.

Danish, Joshua, and Cindy E. Hmelo-Silver. "On Activities and Affordances for Mobile Learning." *Contemporary Educational Psychology*. Academic Press Inc., January 1, 2020.

Depag RI. *KBK Kurikulum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2003.

Dimyati, Mudjiono. "Belajar Dan Pembelajaran." 3–4. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.

E, Mulyasa. "Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013." 104. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.

Gagne, Robert M., Briggs, Leslie J. "Principles of Instructional Design." New York: Holt, Rinehart and Winston, 1999.

H, Nazruudin Safaat. "Android : Pemograman PC, Aplikasi Mobile Smartphone Dan Table Informatika, Berbasis Android." Bandung: Informatika Bandung, 2015.

Haitan Rachman. "Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming." *Www.Inosi.Co.Id*. Last modified 2019. Accessed April 30, 2020. https://inosi.co.id/smart-apps-creator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming/.

Hanadian Nurhayati-Wolff. "Number of Smartphone Users in Indonesia from 2015 to 2025." *Statista.Com*. Last modified 2021. https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/.

Hanafi, Rahmat Hidayat. "DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS APLIKASI ANDROID 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

PENGURUSAN JENAZAH UNTUK SISWA KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN Mahasiswa Pascasarjana Program Pendidikan Agama Islam , UIN Sunan Gunung Djati Bandung , PENDAHULUAN Perada." *Atthulab,* (n.d.).

Hardianto, Hardianto. "Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam." *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2016): 01–20. http://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/1.

Hasibuan, Nasruddin. "Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan." *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 1, no. 2 (2016): 189.

Hermawan riyadi. "Pengertian Android Beserta Sejarah, Kelebihan Dan Kekurangannya." Last modified 2020. https://www.nesabamedia.com/pengertian-android-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/.

https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi). "No Title."

Ibrahim, Nurwahyuningsih, and Ishartiwi Ishartiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 1 (2017).

Indonesia, Kementerian Agama Republik. "Qur'an Kemenag." Last modified 2021. https://quran.kemenag.go.id/.

Irnin Agustina Dwi Astutia, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android." *JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* (2017).

Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani. "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN." *Axiom Jurnal pendidikan dan matematika* (2018). http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411.

Januszewski, A., and M Molenda. "Technology: A Definition With Commentary." New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2014.

Kamus, Tim Penyusun Pusat. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta:

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

Balai Pustaka, 2007.

Khasanah, Khasanah, Maulana Muhlas, and Lisna Marwani. “Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv.” *Akademika* 9, no. 02 (2020): 129–143.

———. “DEVELOPMENT OF E-LEARNING SMART APPS CREATOR (SAC) LEARNING MEDIA FOR SELLING EMPLOYEES ON PAID TV.” *Akademika* (2020).

Kristiyani, Eva, and Iffah Budiningsih. “Pengaruh Strategi Pembelajaran E-Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi.” *Akademika* 8, no. 01 (2019): 81–100.

Kusmana, Ade. “DALAM PEMBELAJARAN Oleh: Ade Kusmana *.” *Lentera Pendidikan* 14, no. 1 (2011): 35–51.

M.Anshari, Y.Alas, G.Hardaker, J.H.Jaidin, M.Smith, A.D.Ahad. “Smartphone Habit and Behavior in Brunei: Personalization, Gender, and Generation Gap Computers in Human Behavior” (2016). https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.07.063.

Manjoo, Farhad. “‘A Murky Road Ahead for Android, Despite Market Dominance’.” *The New York Times. ISSN 0362-4331*. Last modified 2015. https://www.nytimes.com/.

Muiz, Abdul, and Drs. Haryanto , Haryono. “Indonesian Journal of Curriculum and PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS JQUERY MOBILE” 1, no. 1 (2014): 1–8.

Mulyatiningsih, Endang. “Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik” (2011): 183.

Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Musa Nurrasyid. “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Untuk Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 2 Bandar Lampung.” FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG, 2019.

Mushtofa, Ibrahim. “Al-Mu’jam AlWasith.” 647/2. Kairo: Dar ad-Da’wah, n.d.

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

Nana Sudjana. “Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.” 30. Bandung: Sinar Baru Algensindo., 2001.

———. “Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.” 22. Bandung: Sinar Baru Algensindo., 2009.

Nuryadi., Tutut Dewi Astuti., Utami.Endang Sri, and Budiantara. “Dasar-Dasar Statistik Penelitian.” 102. Yogyakarta: Gramasurya, 2017.

Pratama, Ramadhana Agung, Saida Ulfa, and Dedi Kuswandi. “Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3, no. 6 (2018): 771–777.

Pribadi, Benny a. “Model Desain Sistem Pembelajaran.” 125. Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2009.

Putra, Purniadi, and Idawati Idawati. “Telaah Kurikulum Dalam Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah.” *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* (2018).

Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.

Reiser, Robert A., dan Dempsey, John V. “Trends and Issues in Instructional.” In *Design and Technology*. New York: Pearson, 2012.

Rogers, Everett M. “Diffusion of Innovations.” New York: Free Press, 2003.

Rumainur. “Pengambangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang,” 2016.

Sangsawang, Thosporn. “An Instructional Design for Online Learning in Vocational Education According to a Self-Regulated Learning Framework for Problem Solving during the Covid-19 Crisis.” *Indonesian Journal of Science and Technology* 5, no. 2 (2020): 283–198.

Sanjaya, Wina201. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2012.

Sarrab, MohamedLaila Elgamel, Hamza Aldabbas. “MOBILE LEARNING (M-LEARNING) AND EDUCATIONAL.” *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)* 3, no. 9 (2012): 31–38.

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

Satyaputra, and Aritonang. *Beginning Android Programming With ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.

Scanlan, Craig L. "Instructional Media: Selection and Use."

Sirojuddin AS. "Tuntunan Membaca Al-Qur'an Dengan Tartil." 11–12. Bandung: Mizan, 2005.

Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell, James D., and Saddle. *Instructional Technology and Media for Learning. Upper River*. New Jersey, 2008.

Sofan amri. "Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013." 30. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.

Squire, K. "Mobile Media Learning: Multiplicities of Place. On the Horizon 1" (2009).

Statcounter. "Mobile Operating System Market Share Indonesia." Last modified 2021. https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia.

Sugiono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." 208. Bandung: Alfa Beta, 2018.

Sugiyono. "Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dan R & D." 308. Bandung: Alfabeta, 2015.

Suharmisi, Arikunto. "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan." 313. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Cet. Ke-15. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Suhartati, Oktri. "Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools." *Journal of Physics: Conference Series* 1823, no. 1 (2021).

Suprihartiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzi Media, 2017.

Verawati; Enny Comalasari. "Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019* 2 (2019): 617–627.

Waller, Vaughan and Wilson, Jim. "ADefinition for E-/HDUQLQJ LQNewsletter

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

of Open and Distance Learning Quality Control." *Http://Www. Odlqc.Org.Uk/Odlqc/N19-e.Html*.

Wan Jusoh, Wan Noor Hazlina, and Kamaruzaman Jusoff. "Using Multimedia in Teaching Islamic Studies." *Journal Media and Communication Studies* 1, no. 5 (2009): 86–94.

Wardani, Deklara Nanindya, Anselmus J.E. Toenlioe, and Agus Wedi. "Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)* (2018).

We are sosial 2017. "73% Perangkat Mobile Global Menggunakan Android." *Https://Databoks.Katadata.Co.Id/*. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/10/09/73-perangkat-mobile-global-menggunakan-android.

Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2014.

Wirawan, I Made Agus, and I Gede Ratnaya. "Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Management System Pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2011): 314–324.

Yaumi, M., & Damopolii, M. "(2015). Model Integrasi Teknologi Informasi And, Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. In Scientific ForumFaculty of Education Department of Science Education (FIP-JIP) The International Seminar (Vol. 6, Pp. 738–749). Gorontalo: FIP-JIP In Goronta," n.d.

Yaumi M. Hum MA, Dr. Muhammadd. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT." 68. Jakarta: Kencana prenamedia group, 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