

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI ANDROID MATERI HUKUM MAD THABI'I,
MAD WAJIB MUTTASIL DAN MAD JAIZ MUNFASHIL
DI KELAS VII MTsN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

AMMA AMALIA KARTIKA
20 0201 0021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI ANDROID MATERI HUKUM MAD THABI'I,
MAD WAJIB MUTTASIL DAN MAD JAIZ MUNFASHIL
DI KELAS VII MTsN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

AMMA AMALIA KARTIKA
20 0201 0021

Pembimbing :

- 1. Dr. Mardi Takwim, M.HI.**
- 2. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amma Amalia Kartika
NIM : 20 0201 0021
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil kerja saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi tulisan karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 09 Desember 2024

Yang membuat pernyataan


Amma Amalia Kartika
20 0201 0021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Hukum *Mad Thabi'i*, *Mad Wajib Muttashil* dan *Mad Jaiz Munfashil* di Kelas VII MTsN Palopo yang ditulis oleh Amma Amalia Kartika Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010021, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 20 Desember 2024 M bertepatan dengan 18 Jumadil Akhir 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 07 Februari 2025

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	(.....)
2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Penguji I	(.....)
3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(.....)
4. Dr. Mardi Takwim, M.HI.	Pembimbing I	(.....)
5. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا
وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunianya, serta memberikan nikmat sehat dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Materi Hukum *Mad Thabi’i*, *Mad Wajib Muttashil* dan *Mad Jaiz Munfashil* di Kelas VII MTsN Palopo” setelah melalui tahapan yang cukup panjang.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad saw, yang menjadi suri teladan terbaik bagi kita ummatnya, sang penyebar cahaya Islam di bumi ini hingga menjadikan alam terang benderang akan hadirnya keimanan pada diri kaum muslimin, juga shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dan bimbingan serta dorongan dari banyak pihak meskipun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis memberikan apresiasi sekaligus ucapan terima kasih dengan penuh keikhlasan dan ketulusan hati kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd selaku Wakil Rektor I (Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M. Hum selaku Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan) dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.IH. selaku Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama).
2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan I,

Alia Lestari, S.Si, M.Si. selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. Taqwa, M.Pd. selaku Wakil Dekan III.

3. Dr. Andi Arif Pammessangi, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta staf Program Studi Pendidikan Agama Islam Fitri Anggraini, S.P. yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Mardi Takwim, M.HI. selaku pembimbing I dan Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku penasehat akademik.
6. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia untuk menjadi validator ahli materi dan ahli media serta turut serta memberikan masukan dan saran terhadap media yang peneliti kembangkan
7. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo, yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama menempuh pendidikan di IAIN Palopo.
8. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. H. Muh. Nurdin, AN, S.Pd., SH, M.M.Pd., MH. Selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo, Ustadzah Bukra, S.Ag. selaku guru mata pelajaran

al-Qur'an Hadis serta guru-guru, staf dan peserta didik yang telah memberikan izin juga bantuan dan bersedia untuk bekerja sama dengan peneliti.

10. Terkhusus Mama dan Papa yang telah memberikan do'a serta dorongan semangat juga bantuan berupa materi dan pendidikan selama ini, jasanya takkan terbalaskan hanya Allah sebaik-baiknya pemberi balasan, semoga segala pengorbanan dan kerja keras Mama dan Papa selama ini mendapatkan balasan tak terhingga di surgaNya kelak. Tak lupa semua keluarga terdekat yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
11. Kepada sahabat *tiill jannah* kak Sri Afriani dan Fika Wulan Sari atas do'a dan suportnya. Juga kepada teman-teman komunitas BMI yang senantiasa meggenggam dalam ketaatan, semoga impian kita segera terwujud.
12. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020 (terkhusus kelas PAI A) atas segala kebersamaan selama ini, terimakasih telah mengukir kenangan dalam perjalanan kuliah peneliti selama kurang lebih empat tahun.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti ucapkan terima kasih.

Palopo, 09 Desember 2024

Amma Amalia Kartika

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB -LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	Es (dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	Ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	Es (dengan titik bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik bawah)
ظ	Ḍa	Ḍ	Zet (dengan titik bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof

ي	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َئِ	<i>Fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
َؤ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ: *kaifa*

هَوَّلَ: *hauila*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
ا... آ...	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
ي	<i>Kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات : *māta*

قيل : *qīla*

رمي : *ramī*

يموت : *yamūtu*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

روضۃ الاطفال : *raudah al-atfāl*

المدينة الفاضلة : *al-madīnah al-fādilah*

الحكمة : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-haqq*

نَعْم : *n'ima*

عَدُوّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

علي : *'Alī* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عربي : *'Arabī* (bukan *A'rabiyy* atau *'Arabiyy*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi

huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشمس : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزلزلة : *al-Swt.*

الفلسفة : *al-falsafah*

البلاد : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تأمرون : *ta’murūna*

النوع : *al-nau’*

شيء : *syai’un*

أمرت : *umirtu*

8. Penulisan kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia

akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maslaha

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دين الله : *dīnullāh*

بالله : *billāh*

Adapun *tā''marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هم في رحمةالله : *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all cops*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang,

tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi''a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī'' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>Subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	= <i>sallallahu 'alaihi wasallam</i>
as.	= <i>'alaihissalam</i>
QS	= Qur'an Surah
MTsN	= Madrasah Tsanawiyah Negeri
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
R&D	= <i>Research and Development</i>
ADDIE	= <i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>
NPSN	= Nomor Pokok Sekolah Nasional

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANS LITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori	13
C. Kerangka Pikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
C. Subjek dan Objek Penelitian	28
D. Prosedur Pengembangan	28
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian	58

BAB V PENUTUP	65
A. Simpulan	65
B. Implikasi	66
C. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR AYAT

QS. al-Mujadalah/58 : 11	1
Surah al-Baqarah/2 : 31-32	15

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Praktikalisis	34
Tabel 3.4 Kategori Skor Penilaian	36
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Validasi	37
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Kepraktisan	37
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 4.2 Catatan Hasil Revisi Ahli Media	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.4 Hasil Angket Uji Praktikalitas Peserta Didik.....	55
Tabel 4.5 Hasil Angket Uji Praktikalitas Guru	56

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	40
Gambar 4.2 Rancangan Media.....	44
Gambar 4.3 Aplikasi yang <i>diinstall</i>	45
Gambar 4.4 Penyusunan Elemen-elemen Aplikasi	46
Gambar 4.5 Pemfungsian Tombol	47
Gambar 4.6 Tahapan Awal Pembuatan Kuis	47
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Kuis	47
Gambar 4.8 Mengubah Format Menjadi <i>HTML</i>	48
Gambar 4.9 Menyimpan File	48
Gambar 4.10 Tampilan <i>Website 2 APK Builder Pro</i>	49
Gambar 4.11 Memasukkan File yang akan dijadikan Aplikasi	49
Gambar 4.12 Proses Akhir Pembuatan Aplikasi.....	50
Gambar 4.13 <i>Barcode</i> Aplikasi.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Persuratan	73
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media	76
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	79
Lampiran 4 Lembar Praktikalis Peserta Didik dan Guru	85
Lampiran 5 Hasil Angket Uji Praktikalis Peserta Didik	91
Lampiran 6 Angket Wawancara.....	92
Lampiran 7 Hasil Media Pembelajaran.....	94
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian	101

ABSTRAK

Amma Amalia Kartika, 2024. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Hukum Mad Thabi’i, Mad Wajib Muttashil dan Mad Jaiz Munfashil di Kelas VII MTsN Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Mardi Takwim dan Muh. Yamin.

Skripsi ini menjabarkan perihal Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Materi Hukum *Mad Thabi’i, Mad Wajib Muttashil* dan *Mad Jaiz Munfashil* di Kelas VII MTsN Palopo. Penelitian ini bertujuan: Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android*; serta untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi’i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo. Penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan pengembangan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dimana terdiri atas 5 tahap yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang memiliki beberapa fitur diantaranya yaitu tampilan materi tertulis yang dilengkapi dengan gambar animasi juga audio, materi video serta kuis. Penelitian ini dilakukan di MTsN Palopo dengan subjek penelitian merupakan peserta didik Kelas VII sejumlah 36 responden. Adapun instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu instrumen wawancara dan angket. Proses wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran al-Qur’an hadis untuk menganalisis kebutuhan dan kurikulum yang diterapkan. Untuk menguji validitas produk pengembangan dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media dengan mengisi angket validitas yang telah disiapkan sebelumnya. Untuk melihat hasil kepraktisan produk dilakukan dengan memberikan angket praktikalitas produk untuk peserta didik dan guru. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deksriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Adapun hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *android* sangat valid digunakan berdasarkan perolehan nilai 87% dari ahli media, 96% ahli materi juga mendapatkan kategori sangat praktis dengan perolehan nilai 97% dari guru dan 90% dari peserta didik pada uji kepraktisan. Dari perolehan hasil tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini dinyatakan sangat valid dan praktis dimana hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Android*

ABSTRACT

Amma Amalia Kartika, 2025. "*Development of Android-Based Learning Media on the Rules of Mad Thabi'i, Mad Wajib Muttashil, and Mad Jaiz Munfashil for Seventh-Grade Students at MTsN Palopo*". Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Supervised by Mardi Takwim and Muh. Yamin.

This study describes the development of Android-based learning media for teaching the rules of *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, and *mad jaiz munfashil* to seventh-grade students at MTsN Palopo. The objectives of this study are: (1) to develop an Android-based learning media, and (2) to determine the validity and practicality of this media in teaching the designated subject matter. This research employs the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation), which consists of five stages: analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The final product of this study is an android-based learning application featuring several functionalities, including written materials with animated illustrations and audio, instructional videos, and quizzes. The study was conducted at MTsN Palopo, involving 36 seventh-grade students as research participants. Data were collected using interview and questionnaire instruments. Interviews were conducted with *Al-Qur'an Hadith* subject teachers to analyze curriculum requirements and instructional needs. The validity of the developed product was assessed through expert validation, involving material and media experts who completed pre-prepared validity questionnaires. The practicality of the product was evaluated using a practicality questionnaire administered to both students and teachers. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative analysis techniques. The findings indicate that the android-based learning media is highly valid, as evidenced by an 87% validation score from media experts and a 96% validation score from material experts. The practicality assessment results further confirmed the effectiveness of the product, with scores of 97% from teachers and 90% from students. Based on these results, the study concludes that the developed learning media is highly valid and practical, demonstrating its suitability for use in the teaching and learning process.

Keywords: Learning Media, Android Application.

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
12/02/2025	

الملخص

أما أماليا كرتيكا، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تطبيق أندرويد في موضوع أحكام المد الطبيعي، المد الواجب المتصل، والمد الجائز المنفصل لطلاب الصف السابع في المدرسة الإسلامية الحكومية (MTsN) بالوبو". رسالة جامعية في برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. بإشراف ماردي توميم ومحمد يامين.

تهدف هذه الرسالة إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تطبيق أندرويد لموضوع أحكام المد الطبيعي، المد الواجب المتصل، والمد الجائز المنفصل، بالإضافة إلى اختبار مدى صلاحيتها وفعاليتها في العملية التعليمية لطلاب الصف السابع في المعهد الإسلامي الحكومي (MTsN) بالوبو. اعتمدت الدراسة على منهج البحث والتطوير (*Research and Development - R&D*) باستخدام نموذج *ADDIE*، الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم. تمخضت عملية تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على تطبيق أندرويد عن منتج تعليمي رقمي يحتوي على ميزات متعددة، منها عرض المادة التعليمية مكتوبة ومرفقة بالصور المتحركة والصوتيات، بالإضافة إلى مقاطع فيديو تعليمية واختبارات تفاعلية. أجريت الدراسة في المعهد الإسلامي الحكومي (MTsN) بالوبو، حيث شملت العينة البحثية ٣٦ طالبًا من الصف السابع. وقد تم جمع البيانات باستخدام أدوات البحث مثل المقابلات والاستبيانات، حيث أجريت مقابلات مع معلمي مادة القرآن والحديث لتحليل الاحتياجات التعليمية ومطابقة المحتوى مع المنهاج الدراسي المعتمد. لتقييم صلاحية المنتج، خضع التطبيق لعملية تحكيم من قبل خبراء في المحتوى التعليمي والتقنيات التعليمية من خلال استبيانات تقييمية أعدت لهذا الغرض. كما تم قياس مدى ملاءمة التطبيق للاستخدام العملي عبر استبيانات توجهت للطلاب والمعلمين لقياس مدى فعاليته في تسهيل عملية التعلم. أظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية القائمة على تطبيق أندرويد حصلت على معدل صلاحية مرتفع جدًا، حيث بلغت نسبة التقييم من قبل خبراء الوسائل التعليمية ٨٧٪، ومن قبل خبراء المحتوى التعليمي ٩٦٪، كما حصلت على تصنيف "عملي جدًا" بنتائج بلغت ٩٧٪ من قبل المعلمين و ٩٠٪ من قبل الطلاب في اختبار مدى الفاعلية العملية. بناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن الوسيلة التعليمية المطورة تتمتع بمستوى عالٍ من الصلاحية والعملية، مما يجعلها مناسبة للاستخدام في العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، تطبيق أندرويد.

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
12/02/2025	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kesadaran yang terlaksana pada lingkungan keluarga, masyarakat serta pemerintah dalam aktivitas belajar mengajar serta bimbingan dan pelatihan dimana dilakukan pada lingkungan formal atau informal dalam rangka melakukan persiapan kepada individu sehingga mampu berperan pada setiap keadaan lingkungan secara wajar pada masa depan.¹ Secara substansial, pendidikan adalah kebutuhan asasi yang khusus hanya bisa dilakukan kepada manusia.²

Allah Swt. menambah kedudukan manusia berilmu, oleh karenanya kita sebagai umat islam diberikan kewajiban menuntut ilmu. Allah berfirman dalam surah al-Mujadalah / 58 : 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

خَيْرٌ ﴿١١﴾

¹ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, Cet.1 (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 23 dan 24.

² Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Cet.1 (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), 11.

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”³

Ayat di atas tidak dengan tegas menyebutkan bahwa derajat orang yang berilmu akan ditinggikan oleh Allah. Tapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yaitu yang lebih tinggi dari yang sekedar beriman. Tidak disebutkan kata meninggikan itu, sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimilikinya itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor luar ilmu itu.⁴ Ayat ini mengatakan jika Allah akan meninggikan manusia berilmu dikarenakan ilmunya menjadi bukti, memberikan pencerahan kepada manusia lebih banyak daripada orang-orang tidak berilmu.

Pendidik pada area pendidikan formal, mempunyai peran yang sangat penting baik itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karenanya, pendidik harus kreatif dalam mencapai tujuan dari mata pelajaran yang diampunya guna mencapai akhir sebagaimana yang diharapkan.

Mata pelajaran al-Qur'an hadis, utamanya materi sehubungan dengan hukum tajwid memerlukan adanya perhatian dari peserta didik untuk dapat memahami apa yang diajarkan agar peserta didik tidak salah saat menerapkannya,

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta Timur: Ummul Qura, 2020), 543.

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah : Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Jilid 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

ini karena yang dipelajari merupakan ilmu membaca al-Qur'an dengan benar dan tepat. Ilmu tajwid adalah ilmu yang penting dipelajari sedari dini. Mempelajari ilmu tajwid menurut para ulama merupakan *fardhu kifayah*, tetapi membaca al-Qur'an dengan hukum tajwid merupakan *fardhu 'ain*, yaitu diwajibkan bagi setiap individu muslim yang telah *baligh*.⁵

Salah satu yang membutuhkan tingkat konsentrasi dan perhatian agar dapat memahaminya adalah materi hukum *mad* dimana pada materi ini peserta didik diharapkan dapat mengerti dan membedakan antara *mad* yang satu dengan *mad* yang lainnya, serta mengetahui cara menunaikan masing-masing hukum *mad* tersebut. Hal ini dapat dicapai apabila peserta didik dapat memperhatikan pelajaran dengan baik. Namun permasalahannya adalah berdasarkan observasi, mata pelajaran ini termasuk salah satu yang kurang diminati oleh peserta didik, melihat dari keadaan tersebut membuat kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran sangat minim. Karenanya dibutuhkan motivasi agar peserta didik dapat terdorong untuk memperhatikan, memberikan reaksi serta dapat memahami pelajaran ini.

Sebagaimana yang telah diketahui sebelumnya bahwa belajar merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan. Oleh karenanya, dalam proses tersebut membutuhkan media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam mengajar. Media adalah sarana dalam memberitahukan atau mentransfer pesan. Media bisa disebut sebagai media pendidikan apabila media tersebut menyampaikan atau mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Karenanya, media

⁵ Heni Candra Kirana dan Iwan Setiawan Wibisono, "Aplikasi Edukasi Islam Berbasis Android: Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Hukum Tajwid dengan Metode Waterfall di TPQ Sidiq Al-Musirun," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): 773–92, <https://doi.org/10.58230>.

pembelajaran digambarkan sebagai media yang berisi informasi atau instruksi yang digunakan pada proses pembelajaran.⁶ Media pembelajaran ini tentunya sangat membantu pada proses pembelajaran. Oleh karenanya pendidik harus mengetahui bagaimana cara memilih media pembelajaran yang tepat dan cara mengimplementasikannya dengan benar agar proses pembelajaran bisa lebih efektif dan berhasil. Pendidik dituntut agar lebih mengembangkan kecerdasan, keterampilan dan dapat menciptakan suasana kelas agar lebih menarik perhatian peserta didik.⁷

Perkembangan teknologi, informasi juga komunikasi merupakan sebuah dampak nyata bagi kehidupan hari ini, adapun dampak yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi ini dalam kehidupan masyarakat yaitu menghadirkan cara hidup yang meningkatkan kualitas kehidupan, kecanggihan serta kemudahan. Sementara itu, kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan itu sendiri dimanfaatkan sebagai alat dan media pembelajaran dalam upaya memaksimalkan pembelajaran.⁸ Oleh karenanya diperlukan keterampilan khusus yang wajib dikuasai pada abad 21 ini, yaitu keterampilan berinovasi juga belajar, keahlian menggunakan teknologi serta media internet dan bisa bertahan juga bekerja dengan penguasaan keterampilan dalam hidup.⁹

⁶ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, Cet. 1 (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 4.

⁷ H Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 137. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>

⁸ Desti Dwi dan Fitri, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)* 2, no. 1 (2023). <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

⁹ Muh Yamin dan Nur Fakhrunnisaa, "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13294>.

Penggunaan teknologi utamanya penggunaan *smartphone android* dikalangan masyarakat, baik itu masyarakat umum maupun pelajar hari ini kian pesat. Menurut *Statcounter Global Stats, Operating System di smartphone* yang digunakan dalam negeri ini dipimpin oleh sistem operasi *android* sebanyak 91,03% yang selebihnya sistem operasi lain yaitu iOS sebanyak 8,71%, *Samsung* sebanyak 0,07%, *Windows* sebanyak 0,05% serta sistem operasi yang tidak dikenali sebanyak 0,06%. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemakai *smartphone android* di negeri ini sangat banyak.¹⁰ Ketergantungan masyarakat dalam penggunaan *smartphone android* membuat segala aktivitasnya teralihkan ke benda yang satu ini. Diera digital hari ini, pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan memanfaatkan media pengajaran yang modern selaras dengan perkembangan zaman.

Melihat dari banyaknya peserta didik yang memakai *smartphone*, utamanya *smartphone android* membuat peluang diadakannya media pembelajaran melalui perangkat yang satu ini semakin besar. Tentunya hal ini akan mempermudah peserta didik dalam mengakses pembelajaran kapanpun dan dimanapun sehubungan dengan hal yang didapatkan di sekolah. Juga salah satu cara agar dapat memunculkan minat/motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media yang saat ini menjadi teman/sahabat mereka yaitu *smartphone android*, caranya dengan membuat satu aplikasi yang bisa di *install* peserta didik pada *smartphone android* mereka. Harapannya, agar peserta didik bisa lebih tertarik

¹⁰ Dadang Ramadhan et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Pada Materi Korosi dan Pencegahannya," *Jurnal Riset dan Praktik Pendidikan Kimia* 11, no. 2 (20 November 2023): 118–26, <https://doi.org/10.17509/jrppk.v11i2.64263>. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JRPPK/article/view/64263/26482>

dalam belajar serta memperhatikan apa yang diajarkan dengan baik melalui adanya media pembelajaran yang berkaitan dengan keseharian mereka sehingga yang diinginkan pada kegiatan pembelajaran bisa terwujud.

Sejalan dengan itu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Oktavia Eki Agustin dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII MTsN 9 Blitar” hasil yang diperoleh adalah terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah media pembelajaran berbasis aplikasi *android* digunakan.¹¹

Adapun hasil observasi awal yang dilaksanakan di MTsN Palopo, didapati fakta disana kegiatan belajar mengajar sesekali dilakukan dengan memanfaatkan *smartphone android* yang dimiliki oleh peserta didik, namun pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi pada pelajaran al-Qur’an hadis, belum pernah dilakukan. Selain itu, menurut salah satu pengajar al-Qur’an Hadis ustadzah Bukra, S.Ag., terkhusus mata pelajaran ini masih kurang diminati oleh peserta didik.

Peneliti kemudian memutuskan untuk merancang sebuah pengembangan media berdasar dari latar belakang tersebut, dengan penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Materi Hukum *Mad Thabi’i*, *Mad Wajib Muttasil* dan *Mad Jaiz Munfashil* di Kelas VII MTsN Palopo”.

¹¹ Oktavia Eki Agustin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII MTsN 9 Blitar,” *Skripsi IAIN Tulung Agung*, 2021. <http://repo.uinsatu.ac.id/24462/>

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berdasar pada latar belakang tersebut adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo?
3. Bagaimana praktikalitas media media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan jika dilihat dari rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo.

3. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Harapan untuk penelitian ini mampu menghadirkan manfaat berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Menambah ilmu pengetahuan di bangku sekolah khususnya di bangku MTs pada materi hukum *mad* terkait pengaruh dari digunakannya media pembelajaran yang berbasis aplikasi *android*.

2. Manfaat Praktis

Hasil yang diharapkan peneliti, penelitian ini bisa dijadikan objek acuan oleh Pendidik utamanya tenaga Pendidikan Agama Islam dalam menyiapkan media pengajaran efektif serta untuk peserta didik diharapkan penelitian ini bisa menambah semangat dalam belajar agar hasil yang diharapkan dapat tercapai. Yang terakhir untuk sekolah, peneliti memiliki harapan hasil dari penelitian yang dilakukan bisa menambah kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Keinginan terhadap hasil produk dari penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang berisi materi tertulis, kuis serta latihan yang menarik.
2. Konten pada media berupa gambar animasi, teks, materi video dan juga kuis interaktif .

3. Media pembelajaran ini memuat penjelasan tentang *mad thabi'i*, *mad wajib muttasil* dan *mad jaiz munfashil* beserta contohnya juga sedikit info tentang tajwid.
4. Media ini bisa dijalankan pada *smartphone android* dan bisa di *download* melalui link yang diberikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dibuat peneliti berhasil memberikan peningkatan pada minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran al-Qur'an hadits dikarenakan media yang dihadirkan merupakan media yang akrab dengan keseharian peserta didik.

Sementara itu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini mempunyai keterbatasan, yaitu:

1. Penelitian dilaksanakan terbatas hanya pada sub materi *mad thabi'i*, *mad wajib muttasil* dan *mad jaiz munfashil*.
2. Media yang dikembangkan hanya bisa digunakan pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis di kelas VII.
3. Pada penelitian ini media yang dikembangkan hanya bisa di *download* melalui link yang dibagikan oleh peneliti, dengan kata lain media belum dapat di akses di *Play Store*.
4. Media pembelajaran hanya dapat digunakan pada tablet dan *smartphone android*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut penelitian yang relevan dengan yang dibahas di pada penelitian ini, yaitu:

1. Skripsi Ilham Wirangga, dari Universitas Jambi tahun 2023, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Software Inspiring* pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *software inspiring* pada muatan IPA kelas V sekolah dasar subtema bagaimana tubuh mengolah makanan. Sementara itu hasil yang didapatkan pada penelitian ini yakni mendapatkan tingkat validitas yang mencapai 3,8 dengan klasifikasi “valid” oleh ahli materi, tingkat Validitas 3,83 dengan klasifikasi “Valid” oleh ahli bahasa dan tingkat validitas 4,4 dengan kategori “sangat valid” oleh ahli media. Selain itu media pembelajaran ini juga memperoleh kategori kepraktisan “sangat praktis”.¹²
2. Skripsi Nadia Hairul Nissa, dari Universitas Islam Riau tahun 2021, dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Android Studio* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII SMP”. Dari hasil penelitian didapati bahwa

¹² Ilham Wirangga, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Software Inspiring pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan,” *Skripsi Universitas Jambi* (2023) 74. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/58846>

pengembangan tersebut diperoleh hasil rata-rata persentase kevalidan 82,87%.¹³

3. Skripsi Nizria Ulfa, dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry tahun 2023, dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Power Point* Dengan *Ispring Suite 9* Berbasis *Android/Dekstop* pada Materi Struktur dan Fungsi Sistem Ekskresi Manusia di MTsN 2 Banda Aceh”. Berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi juga peserta didik diperoleh kesimpulan bahwa media yang dikembangkan sangat pas dan bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran biologi khususnya materi sistem ekskresi manusia.¹⁴
4. Skripsi Oktavia Eki Agustin, dari Institut Agama Islam Negeri Tulungagung tahun 2021, yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII MTsN 9 Blitar”. Adapun hasil yang diperoleh adalah terdapat peningkatan minat belajar peserta didik sesudah media pembelajaran berbasis aplikasi *android* digunakan.¹⁵

¹³ Nadia Hairul Nissa, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas Viii Smp,” *Skripsi Universitas Islam Riau Pekanbaru* (2021): 50. <https://repository.uir.ac.id/10459/1/176410041.pdf>

¹⁴ Nizria Ulfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point dengan Ispring Suite 9 Berbasis Android/Dekstop pada Materi Struktur dan Fungsi Sistem Ekskresi Manusia di MTsN 2 Banda Aceh,” *Skripsi UIN Ar-Raniry* (2023): 63. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/31585>

¹⁵ Oktavia Eki Agustin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII MTsN 9 Blitar.” <http://repo.uinsatu.ac.id/24462>

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan

Peneliti dan tahun penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Ilham Wirangga (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Menggunakan <i>Software Inspiring</i> pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan	Keduanya menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini juga sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>android</i> dan menggunakan <i>software ispring</i> .	Perbedaan terdapat pada jenjang sekolah dan mata pelajaran yang diteliti.
Nadia Hairul Nissa (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Menggunakan <i>Android Studio</i> Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII SMP	Keduanya mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>android</i> dan penelitiannya sama-sama di jenjang SMP.	Jenjang kelas dan mata pelajaran pada penelitian ini berfokus pada kelas VIII mata pelajaran matematika sedangkan peneliti sendiri berfokus pada kelas VII mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Perbedaan juga terdapat pada <i>software</i> yang digunakan dimana penelitian ini menggunakan <i>software android studio</i> sedangkan peneliti menggunakan <i>software ispring</i> .
Nizria Ulfa (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Power</i>	Keduanya menggunakan model pengembangan	Perangkat yang dikembangkan penelitian ini juga bisa digunakan pada

Point Dengan ADDIE dan *dekstop* sedangkan *Ispring Suite 9* mengembangkan peneliti hanya terbatas Berbasis media pada *android* saja. *Android/Dekstop* pembelajaran Perbedaan juga pada Materi berbasis *android* di terdapat pada mata Struktur dan Fungsi MTs kelas VII pelajaran. Sistem Ekskresi menggunakan Manusia di MTsN 2 *software inspring*, Banda Aceh

Oktavia Eki Agustin (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas VIII MTsN 9 Blitar. Keduanya mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dan persamaan jenjang pendidikan yaitu MTs. Adapun perbedaannya terdapat pada jenjang kelas dan materi yang difokuskan dimana penelitian ini berfokus pada kelas VIII dengan materi pola bilangan.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Kata “media” memiliki arti secara harfiah pengantar atau perantara yang berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata “medium”. Arti kata media menurut *AECT* merupakan segala bentuk juga saluran yang dimanfaatkan pada proses penyampaian informasi.¹⁶ Pada bahasa arab media merupakan pengantar atau yang mengantarai yang mengirim dan yang menerima pesan. Media dapat pula dimaknai sebagai sarana untuk memberikan penyampaian atau

¹⁶ Lisa Aditya Dwiwansyah Musa et al., “Pelatihan Media Pelajaran Interaktif Berbasis Web pada Guru PAI di Kota Palopo,” *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (5 Januari 2022): 148, <https://doi.org/10.35906/resona.v5i2.771>. <http://journal.stiem.ac.id/index.php/resona/article/view/771>

mengantarkan pesan-pesan yang dimuat dalam pembelajaran. Kondisi inilah yang membuat peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan/ilmu, sikap dan keterampilan. Pada hal ini yang menjadi media pembelajaran merupakan buku, pendidik juga lingkungan di sekolah. Dapat dilihat dari hal-hal tersebut, media pembelajaran adalah sesuatu yang dipergunakan saat mentransfer muatan pembelajaran sehingga hal tersebut bisa memberikan rangsangan pada kefokusannya, ketertarikan, pemikiran juga perasaan siswa pada proses belajar guna mendapatkan maksud dan tujuan.¹⁷

Memahami serta menghayati materi pada proses pembelajaran oleh peserta didik membutuhkan teknik dan sumber daya yang disebut sebagai media pembelajaran.¹⁸ Dalam buku yang lain disebutkan media adalah sebuah perangkat memiliki manfaat/kegunaan menjadi jembatan atau juga yang menghubungkan antara pemberi pesan dengan penerima pesan saat menyampaikan informasi. semisal buku, televisi, komputer, radio dan lainnya ketika digunakan sebagai alat penyampaian informasi. Sedangkan pembelajaran merupakan proses untuk membelajarkan pembelajar atau peserta didik, dimana pada proses ini terdapat interaksi pendidik dengan peserta didik untuk menyampaikan materi, disinilah peran media dibutuhkan.¹⁹

¹⁷ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Cet. 1 (Banjarasin: Antasari Press, 2009), 1 dan 2.

¹⁸ Nur Fakhrunnisaa, Hikmah Isnaini, dan Nurul In, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Materi Sejarah Peradaban Islam SMA," *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (31 Mei 2023): 119–30, <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i2.1347>. <https://ejournal.staitbh.ac.id/asatiza/article/view/1347>

¹⁹ Setria Utama Rizal, dkk, *Media Pembelajaran*, Cet. 2 (Bekasi: CV. Nurani, 2016), 10.

Media pembelajaran yang dimanfaatkan pada proses pembelajaran teramat penting dikarenakan memberikan peningkatan kualitas pada pengajaran, juga membantu menciptakan lingkungan pengajaran yang terstruktur serta teratur serta melacak dan mengevaluasi kemajuan setiap peserta didik.²⁰ Dari hal-hal yang dibahas tersebut, bisa kita ketahui jika media pembelajaran yaitu perantara atau pengantar yang dihadirkan seorang pendidik dalam menyampaikan materinya agar dapat membawa peserta didik dalam memikirkan, memperhatikan dan mengetahui materi yang sementara diajarkan oleh pendidik. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat kita temukan dalam firman Allah Swt. Pada surah al-Baqarah/2 : 31-32, yaitu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحٰنَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾

Terjemahnya:

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”. Mereka menjawab, “Maha Suci Engkau. Tidak ada pengetahuan bagi kami, selain yang telah Engkau ajarkan kepada kami. Sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.”²¹

Bagi ulama-ulama yang memahami pengajaran nama-nama kepada Adam as. dalam arti mengajarkan kata-kata, diantara mereka ada yang berpendapat bahwa

²⁰ Hasriadi et al., “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara,” *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 531–39. <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/426%0Ahttps://madaniya.pustaka.my.id/journals/index.php/contents/article/download/426/290>

²¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta Timur: Ummul Qura, 2020), 6.

kepadanya dipaparkan benda-benda itu dan pada saat yang sama ia mendengar suara yang menyebut nama benda yang dipaparkan itu. Ada juga yang berpendapat bahwa Allah mengilhamkan kepada Adam as. nama benda itu pada saat dipaparkan sehingga ia memiliki kemampuan untuk memberi kepada masing-masing benda nama-nama yang membedakannya dari benda-benda yang lain. Ia pun tercakup oleh kata mengajar karena mengajar tidak selalu dalam mendiktekan sesuatu atau menyampaikan suatu kata atau ide, tetapi dapat juga dalam arti mengasah potensi yang dimiliki peserta didik sehingga pada akhirnya potensi itu terasah dan dapat melahirkan aneka pengetahuan.²² Media pembelajaran dapat berupa pendidik itu sendiri, lingkungan sekitar dan juga hal-hal yang bisa diindera juga diperhatikan oleh peserta didik dimana mampu mengantar mereka pada tahap memikirkan, memproses dan memahami apa yang disampaikan.

a. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Berikut yang menjadi landasan pelaksanaan media pembelajaran:²³

1) Landasan Filosofi

Dari sudut pandang filosofis, model pendidikan seharusnya berfungsi sebagai perwujudan utama masyarakat yang lebih luas dan canggih, yang dihasilkan dari proses pendidikan itu sendiri.

2) Landasan Sosiologis

Komunikasi adalah aktivitas manusia berdasarkan pada nalurinya yang senantiasa memiliki keinginan berinteraksi satu dengan yang lain, karenanya

²² M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah : Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Jilid 1 (Jakarta: Lentera Hati, 1999).

²³ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Cet. 1 (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 47 dan 48.

komunikasi tidak langsung dengan memanfaatkan media dilihat sebagai kegiatan penyampaian data, makna, fakta, konsep, gagasan juga pesan yang secara sengaja dikembangkan agar bisa diperoleh yang menerima pesan.

3) Landasan Psikologis

Diciptakannya tujuan pengajaran supaya kegiatan pembelajaran terlaksana secara efektif juga efisien. Guru hendaknya memilih cara terbaik untuk menyusun berbagai elemen pengajaran, seperti komponen media. Jika guru mempunyai pengetahuan tentang berbagai gaya dan proses pembelajaran, dia akan mampu menyusun komponen pembelajaran secara efektif. Pada hakikatnya kegiatan belajar bertujuan untuk mengubah kebiasaan atau kepribadian peserta didik.

b. Ciri Umum Media Pembelajaran.²⁴

- 1) Media pembelajaran mempunyai arti fisik yang biasa disebut dengan *hardware* atau perangkat keras, atau berkaitan dengan benda yang bisa disentuh, dilihat, atau didengar oleh kelima indera.
- 2) Pada makna non fisik media pembelajaran biasa disebut perangkat lunak atau *software*.
- 3) Yang ditekankan pada media pembelajaran merupakan audio serta visual.
- 4) Penggunaan media pembelajaran dalam tujuan melakukan komunikasi antara guru dan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar.

²⁴ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Cet.1 (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 2 dan 3.

- 5) Media pembelajaran adalah unsur dari sumber belajar contohnya, materi, pesan, divisi, teknik, orang dan lingkungan.
- 6) Merupakan sikap, manajemen, organisasi dan strategi yang memiliki hubungan dengan sebuah ilmu.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Ketika media pertama kali muncul, media berfungsi terutama sebagai bantuan visual bagi peserta didik untuk mengalami pengalaman melalui alat atau cara lain dalam hal memberikan dorongan motivasi belajar, memberikan kejelasan dan menyederhanakan konsep yang kompleks sehingga mudah dipahami.²⁵ Dalam peningkatan kemampuan siswa saat menerima informasi yang diajarkan adalah fungsi dari media.²⁶

Media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sangatlah guna meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran utamanya untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Fungsi media pembelajaran adalah:²⁷

- 1) Terciptanya suasana yang dikatakan kondusif pada proses belajar mengajar
- 2) Penggunaan media adalah *part* penting pada aktivitas pembelajaran
- 3) Sangat penting untuk memperoleh tujuan dari kegiatan belajar
- 4) Digunakan dalam mengefisienkan proses belajar mengajar serta menghadirkan kelancaran terhadap peserta didik sehingga paham akan apa yang diberikan oleh pendidik

²⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Cet. 1 (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 58 dan 59.

²⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Cet.1 (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 21.

²⁷ Setria Utama Rizal, dkk, *Media Pembelajaran*, Cet. 2 (Bekasi: CV. Nurani, 2016), 11.

5) Media ini juga digunakan sebagai maksud dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Dari kasus itu bisa kita ketahui pemanfaatan media pengajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah sebuah hal penting dikarenakan media inilah yang akan memudahkan guru pada proses mentransfer ilmu pada siswa sehingga bisa dimengerti atau dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media juga memiliki fungsi dan kelebihan masing-masing didasarkan pada bentuk serta jenis media yang digunakan.

d. Jenis Media Pembelajaran

Guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendukung pembelajaran peserta didik. Untuk memenuhi kebutuhan belajar unik setiap siswa, pendidik harus mampu memilih materi pembelajaran yang sesuai, pengelompokan media berdasar pada ciri tertentu, diantaranya:²⁸

1) Media penyaji

Media penyaji terdiri atas beberapa yaitu: bahan cetak, grafis serta gambar diam yang termasuk kedalam kelompok satu, kemudian media proyeksi diam yang termasuk kedalam kelompok dua, selanjutnya media audio yang termasuk kedalam kelompok tiga, pada kelompok empat terdapat audio dengan media visual yang diam, kelompok lima gambar yang hidup atau film, kelompok enam yakni televisi yang terakhir kelompok tujuh terdapat multi media.

²⁸ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal on Education* 05, no. 02 (2023): 3933. <http://jonedu.org/index.php/joe>

2) Media Objek

Benda berbentuk tiga dimensi dengan atribut fisik contohnya, warna, ukuran, dan lainnya serta fungsi yang menyampaikan informasi tanpa menggunakan gaya penyajian merupakan media objek.

3) Media Interaktif

Akibat digunakannya media tersebut, siswa bisa berpartisipasi dalam kegiatan belajar selain berkonsentrasi pada presentasi atau objek.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran, kemudahan hubungan diantara pendidik dan juga peserta didik hingga proses belajar mengajar akan lebih efisien juga efektif merupakan manfaat dari media. Secara spesifik, media memiliki sejumlah manfaat bagi proses pendidikan, antara lain:²⁹

- 1) Materi pelajaran dapat disampaikan secara seragam
- 2) Menarik dan jelasnya kegiatan
- 3) Lebih interaktif serta partisipatifnya pembelajaran
- 4) Memberikan efisiensi terhadap waktu serta tenaga
- 5) Dapat memberikan peningkatan mutu dari perolehan belajar peserta didik
- 6) Media dapat membuat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan kapanpun dan dimanapun
- 7) Media bisa menghadirkan respon dan apresiasi yang baik dari siswa pada pelajaran juga kegiatan pembelajaran

²⁹ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal on Education* 05, no. 02 (2023): 3932. <http://jonedu.org/index.php/joe>

8) Membuat tugas pengajar menjadi produktif serta positif.

f. Media dan sumber daya digital dalam pembelajaran

Pada era globalisasi perkembangan memberikan kejutan dalam berbagai sisi kehidupan manusia, baik pada ranah politik, budaya, ekonomi, bahkan pendidikan.³⁰ Media juga sumber daya belajar telah menjadi komponen penting dalam pendidikan modern. Sumber daya digital juga media, yang terdiri dari, *platform* pembelajaran daring, video interaktif, aplikasi pendidikan dan *e-book*, telah berkontribusi dalam menghadirkan fleksibilitas yang baru pada pendidikan. Adanya teknologi ini, siswa dapat belajar dimana saja, hingga pendidikan lebih mudah dilakukan bagi mereka yang kemungkinan mempunyai keterbatasan pada waktu ataupun jarak.³¹ Pemanfaatan media pendidikan memerlukan pertimbangan cermat terhadap berbagai faktor untuk memastikan keselarasan yang efektif dengan tujuan dari kegiatan pembelajaran. Salah satu komponen penting yang mesti dipertimbangkan selama pengembangan media yaitu pemilihan platform teknologi yang tepat.³² Bentuk ilmu pengetahuan yang kini membawa beragam perubahan khususnya pada bidang pendidikan diartikan sebagai pembelajaran dengan penekanan pada penerapan teknologi (*e-learning*), media, dan strategi pembelajaran.³³

³⁰ Sumardin Raupu et al., "Development of Game-Based Mathematic Students' Worksheets Integrated With Local Wisdom," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 25, no. 1 (20 Juni 2022): 172–79, <https://doi.org/10.24252/lp.2022v25n1i15>.

³¹ Munir Yusuf, *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan dan Praktik Terkini*, Cet. 1 (Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023).

³² Muh Yamin et al., "Navigating the Digital Age : The Need for Android-Based Learning Media in Technology and Educational Media Courses," *Educational Journal of Learning Technology* 1, no. 1 (2023): 29–33, <https://doi.org/10.58230/edutech.v1i1.3>. <https://edutekjournal.com/contents/article/view/3>

³³ H Ismail, H Hasriadi, dan H Thaha, "Enhancing Islamic Religious Education at SMPN 03 Palopo: Validity and Practicality of E-Modules Utilizing Canva and Heyzine Applications,"

2. Media Pembelajaran Berbasis *Android*

a. Pengertian *Android*

Operating system linux dimana area cakupannya yaitu aplikasi, *middleware* dan sistem operasi disebut *android*. *Android* adalah sistem operasi pada tablet dan *smartphone*.³⁴ *Android* menghadirkan *platform* yang terbuka bagi para pengembang atau orang-orang dalam membuat atau merancang aplikasi yang mereka inginkan agar bisa dimanfaatkan atau dipakai oleh berbagai macam kalangan.³⁵

Dari hal diatas, dapat kita ketahui bahwa *android* merupakan sebuah program yang terdapat dalam tablet atau *smartphone android* yang dikembangkan oleh pengembang sesuai dengan kebutuhan mereka dan khalayak ramai, sehingga dapat memberikan kemudahan di era teknologi sekarang ini.

b. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Aplikasi *android* merupakan sebuah media pembelajaran jenis multimedia interaktif. Salah satu pemanfaatan teknologi terhadap pembelajaran yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan. Media Pembelajaran berbasis *android* bisa membantu kegiatan pembelajaran, dimana pada media pembelajaran berbasis *android* bisa didapati materi dalam bentuk gambar, teori serta video pembelajaran, dan yang terpenting soal sebagai evaluasi

Educational Journal of Learning ... 1, no. 1 (2023): 34–43, <https://doi.org/10.58230/edutech.v1i1.4>.
<https://edutekjournal.com/contents/article/view/4>

³⁴ Sofia Edriati et al., “Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Android*,” *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 12, no. 4 (29 Desember 2021): 652–57, <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i4.6648>.

³⁵ Firdan Ardiansyah, *Pengenalan Dasar *Android* Programing*, (Depok: Biraynara, 2011),1.

agar bisa melihat bagaimana kemampuan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.³⁶

Dapat kita berikan kesimpulan jika, sebagai perantara dalam memberikan kemudahan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan, media pembelajaran dengan basis *android application* dapat dimanfaatkan pada bidang edukasi. Juga, dengan perpaduan teknologi dengan ilmu pendidikan bisa memberikan kemudahan untuk pendidik beserta peserta didiknya dalam kegiatan pelajaran dikarenakan bisa serta mudah untuk diakses dimana dan kapan saja.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Keunggulan serta keterbatasan media pengajaran aplikasi *android*, yaitu:

- 1) Menarik, simpel dan mudah digunakan
- 2) Praktis digunakan dimana saja
- 3) Penggunaan elemen multimedia seperti gambar, suara, video, dapat menjadikan materi pembelajarannya menarik seta mudah untuk dipahami.
- 4) Dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada para pengguna dan juga memungkinkan pengguna untuk mengoreksi atau mendeteksi kekeliruannya.

Media pembelajaran berbasis *android* mempunyai kekurangan yakni:

- 1) Aplikasi berbasis *android* hanya dapat diunduh pada versi *android* tertentu
- 2) Tidak semua aplikasi *android* dapat dioperasikan saat tidak ada jaringan.
3. Hukum *Mad Thabi'i*, *Mad Wajib Muttashil* dan *Mad Jaiz Munfashil*

³⁶ Riana Rahayu, Mustaji Mustaji, dan Bachtiar Sjaiful Bachri, "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (27 Februari 2022): 3399–3409, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>.

Dari segi bahasa *Mad* artinya tambahan, sementara itu dari istilah tajwid *mad* artinya memperpanjang suara yang wajib dipanjangkan. *Mad* dibagi menjadi dua yakni *mad asli (mad thabi'i)* dan *mad far'i*.

a. *Mad thabi'i*

Secara bahasa, *thabi'i* berarti tabiat, yang memiliki maksud bahwa *mad thabi'i* harus dibaca panjang dua harokat tidak ditambah maupun dikurangi oleh orang yang memiliki tabiat yang baik dalam artian orang tersebut membaca *mad thabi'i* sesuai ketentuan yaitu dua *harakat*. Adapun huruf *mad thabi'i* ada tiga yaitu *ya* (ي, و, ا) yang memiliki syarat bahwa huruf *alif* (ا) sebelumnya harus berharokat fathah (َ), huruf *waw sukun* (وْ) sebelumnya harus berharokat *dhommah* (ُ) dan huruf *ya sukun* (يْ) sebelumnya harus berharokat *kasroh* (ِ).³⁷

Sementara itu pengertian *mad far'i* yaitu *mad* yang dapat diartikan panjang sedangkan *far'i* secara bahasa dapat diartikan cabang. Saat *mad thabi'i* bertemu dengan *hamzah* (ء) akan menghadirkan hukum *mad far'i* diantaranya yaitu:

- a. *Mad wajib muttashil*, yakni bertemunya *mad thabi'i* dengan huruf ء dalam satu kata yang sama. Contohnya: جَاءَ، وَالسَّمَاءِ (dibaca panjang empat-lima *harokat*).
- b. *Mad jaiz munfashil*, yakni bertemunya *mad thabi'i* dengan huruf ء pada kata yang berbeda. Contohnya: يَا أَيُّهَا النَّاسُ (dibaca panjang empat-lima *harokat*).

³⁷ Risky Handayani, "Upaya Penerapan Metode Hukum Bacaan Mad," *Academia*, no. 112 (2023).

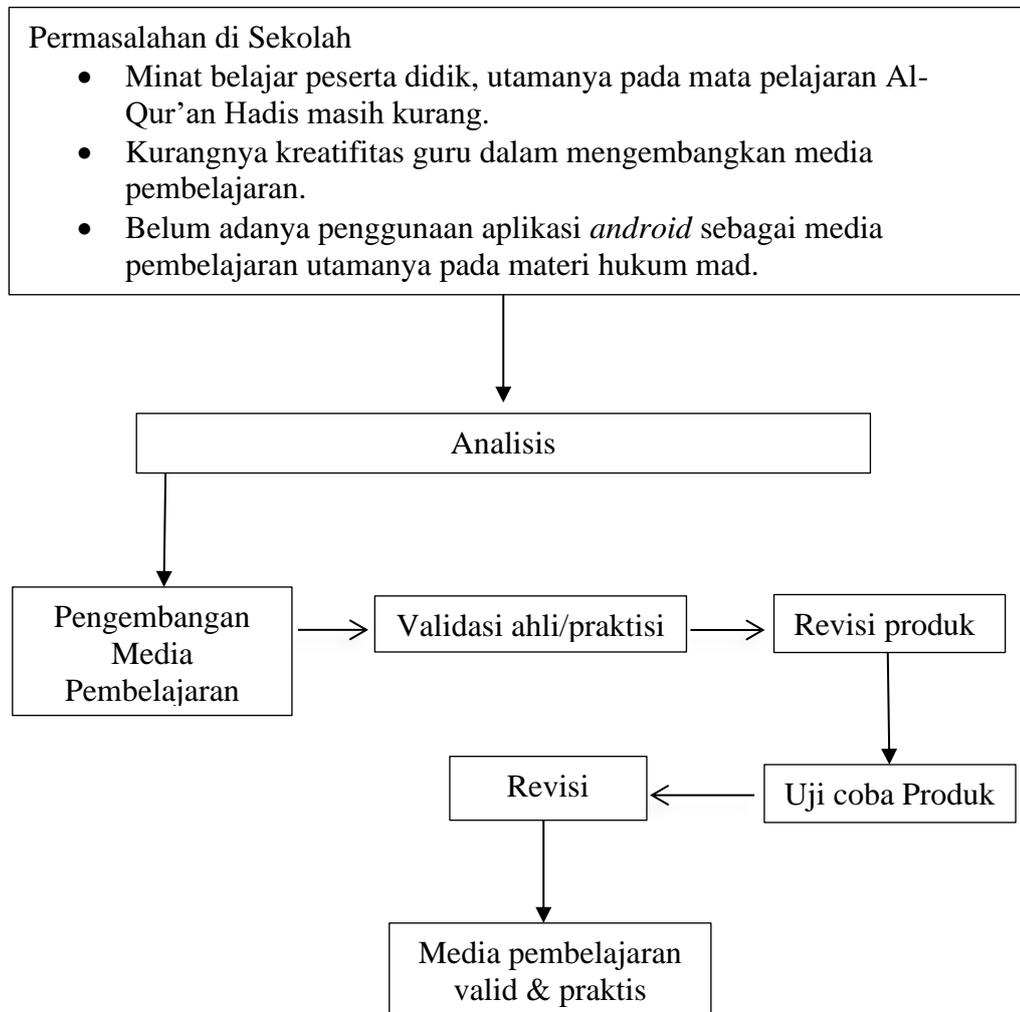
C. Kerangka Pikir

Dapat kita lihat bahwa kerangka pikir pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini berawal dari adanya fakta yang didapati pada sekolah yang akan diteliti dimana salah satu masalah yang didapati yaitu bahwa di sekolah tersebut minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis masih kurang, sementara pada mata pelajaran tersebut dibutuhkan perhatian dan ketelitian agar peserta didik dapat paham akan materi yang disampaikan, serta pemanfaatan aplikasi *android* sebagai media pembelajaran belum pernah dilakukan.

Berangkat dari hal itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dimana diharapkan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik pada sekolah tersebut. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini memuat beberapa komponen yang dapat diakses oleh penggunanya seperti terdapat materi pelajaran tertulis dan juga materi dalam bentuk video, selain itu terdapat pula kuis. Dari berbagai macam variasi penyajian materi tersebut diharapkan dapat menambah antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran.

Adapun langkah yang akan ditempuh setelah media pembelajaran ini selesai dibuat yaitu dengan membawa produk untuk diuji validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi juga ahli media. Ketika dari perolehan validasi tersebut didapati adanya kekurangan dan perlu untuk dilakukannya perbaikan maka produk akan diperbaiki sesuai dengan arahan validator setelah itu hasil perbaikan tersebut kemudian diujicobakan. Setelah mendapatkan hasil yang layak, maka produk telah dikatakan layak untuk dikembangkan.

Berikut merupakan alur dari kerangka pikir yang hendak dilaksanakan di penelitian ini:



Gambar 2.1 : Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Dilakukannya penelitian dalam hal mengetahui pengembangan suatu produk dan akan dilakukan uji keefektifan dari produk yang dihasilkan.³⁸ Disesuaikan berdasarkan namanya yaitu *R&D*, diketahui penelitian ini sebagai aktivitas dimana didahului oleh riset kemudian dilanjutkan ke tahap pengembangan. Aktivitas riset dilakukan guna memperoleh pengetahuan akan kebutuhan konsumen sedangkan kegiatan pengembangan dilaksanakan guna menghasilkan media pembelajaran.³⁹

Secara singkat, dapat kita ketahui bahwa penelitian pengembangan yaitu penelitian yang dilakukan untuk memperoleh sebuah produk dilihat dari fakta di lapangan dimana setelah proses pengembangan dilakukan akan diadakan uji kelayakan terhadap produk yang dihasilkan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII MTsN Palopo, Jl. Andi Kambo, Kelurahan Salekoe, Kecamatan Wara Timur, Kota Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia. Adapun alasan dipilihnya tempat meneliti ini berdasar pada observasi

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. 20 (Bandung: Alfabeta, 2014), 297.

³⁹ Moch. Bahak Udin By Arifin dan Nurdyansyah, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet. 1 (UMSIDA Press, 2018).

yang sebelumnya telah dilaksanakan oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII MTsN Palopo. Sedangkan objek pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi *mad thabi'i*, *mad wajib muttasil* dan *mad jaiz munfashil*.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi *mad thabi'i*, *mad wajib muttasil* dan *mad jaiz munfashil* ini, menerapkan model pengembangan *ADDIE*. Model ini terdiri dari 5 tahapan yakni analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) juga evaluasi (*evaluation*).

Berikut merupakan penjabaran tahapan penelitian dilaksanakan oleh peneliti:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Bagian ini memiliki maksud guna mengetahui kondisi di lapangan dengan baik, karenanya analisis ini merupakan hal yang penting. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab adanya permasalahan pada proses belajar mengajar al-Quran hadis dikelas VII MTsN Palopo, peneliti melakukan serangkaian analisis berikut ini:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap ini meliputi pengumpulan informasi terkait kondisi yang ada di lapangan seperti ketersediaan teknologi misalnya ketersediaan komputer dan

smartphone di sekolah, bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan dan juga terkait minat peserta didik terhadap mata pelajarannya.

b. Analisis Kurikulum

Kegiatan analisis terhadap sekolah digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kurikulum yang diterapkan, mengetahui capaian ajar, tujuan pembelajaran serta buku yang menjadi rujukan, serta materi yang hendak digunakan pada media pembelajaran.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah perancangan. Tahap ini berfungsi untuk merancang media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang akan digunakan pada mata pelajaran al-Qur'an dan Hadis pada materi *mad thabi'i*, *mad wajib muttasil* dan *mad jaiz munfashil*. Adapun tahapannya yaitu:

a. Pembuatan desain media pembelajaran

Pada tahapan ini peneliti akan membuat desain dan sistematika dari media pembelajaran berbasis aplikasi *android*. Adapun desain dan sistematikanya yaitu:

- 1) Tampilan depan aplikasi
- 2) Halaman pembuka
- 3) Materi pembelajaran
- 4) Soal latihan dan kunci jawaban

b. Penyusunan instrumen penilaian

Pada tahapan ini peneliti akan membuat instrumen untuk penilaian produk. Adapun instrumen yang akan digunakan pada tahap ini berupa angket yang akan

diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, pendidik dan peserta didik kelas VII MTsN Palopo.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang sebelumnya telah dirancang sehingga memenuhi kriteria siap digunakan. Berikut merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran ini:

a. Pembuatan media pembelajaran

Pada tahap ini proses penggabungan semua desain media pembelajaran yang telah dirancang dan juga materi pembelajaran dilakukan dengan menggabungkannya ke dalam *power point*, setelahnya kemudian diubah menjadi aplikasi.

b. Validasi ahli

Pada tahap ini, produk akan divalidasi oleh ahli media juga ahli materi untuk mendapatkan saran serta masukan sebagai awal dalam melakukan perbaikan terhadap produk yang akan dikembangkan.

c. Revisi

Setelah proses validasi dilaksanakan selanjutnya adalah tahap revisi yang dilakukan berdasar saran dan masukan dari validator atau tim ahli media serta materi. Setelah dilakukan revisi, media siap untuk diujicobakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah pengimplementasian produk, tahap ini dilaksanakan secara langsung di sekolah tempat melakukan penelitian dalam hal

menguji kualitas dari media pembelajaran yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan guna mendapatkan data tentang kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *android*. Tahap Implementasi ini bisa dilakukan jika telah mendapat persetujuan kelayakan dari validator.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilakukan tahap implementasi, langkah berikutnya adalah melaksanakan evaluasi pada keberhasilan penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini, akan dilaksanakan penilaian pada pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam sebuah wawancara, dua orang berkomunikasi satu sama lain secara khusus dalam capaian tertentu dalam hal ini yang memerlukan informasi mengajukan pertanyaan sedangkan pihak pemberi informasi menjawab pertanyaan yang diberikan.⁴⁰ Ada berbagai bentuk wawancara, termasuk wawancara semi terstruktur, tidak terstruktur, dan terorganisir.⁴¹ Wawancara terstruktur dilakukan sebagai bagian dari penelitian ini, oleh karenanya saat melaksanakan wawancara peneliti sudah menyiapkan instrumen sebagai pedoman dalam wawancara. Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada salah seorang guru mata pelajaran al-

⁴⁰ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Cet. 1 (Yogyakarta: SUKA-Press, 2021), 67.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. 20 (Bandung: Alfabeta, 2014), 233.

Qur'an Hadis guna memperoleh informasi terkait kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan dan bagaimana proses pembelajarannya.

2. Angket

Angket adalah jenis daftar pertanyaan yang dibuat peneliti dan didistribusikan kepada partisipan. Adapun yang menjadi isi dari pertanyaan yang terdapat pada angket merupakan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya merupakan pemecahan problematika atau permasalahan pada penelitian.⁴² Pada penelitian ini angket dipergunakan dalam mengetahui pendapat validator terhadap produk yang dihasilkan. Angket yang dipakai terhadap penelitian ini yakni:

a. Angket validasi ahli media

Validasi ahli media dilaksanakan guna mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh satu orang dosen IAIN Palopo yang ahli pada bidang teknologi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan	Logo aplikasi sesuai dengan isi	1
		Kejelasan teks (ukuran huruf) yang mudah dibaca	2
		Petunjuk penggunaan aplikasi ditampilkan dengan jelas	3
		Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>android</i> rapi dalam tata letak	4
		Pemilihan warna aplikasi sudah tepat	5
		Penyajian media pembelajaran berbasis aplikasi <i>android</i>	6

⁴² Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Cet. 1 (Yogyakarta: SUKA-Press, 2021), 98.

		mempunyai fitur-fitur yang menarik	
		Tampilan media pembelajaran sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran	7
2	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	8
		Penggunaan Bahasa yang komunikatif	9
		Penggunaan bahasa yang umum dan mudah dimengerti	10
3	Kualitas Aplikasi	Ukuran file aplikasi tidak besar	11
		Aplikasi tidak lambat	12
		Pengoperasian aplikasi sederhana	13
		Komponen yang ada pada aplikasi berfungsi dengan baik	14
		Suara pada aplikasi terdengar jelas	15
		Aplikasi mudah digunakan	16
		Setiap komponen jelas fungsinya	17
		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i>	18
		Media dapat digunakan secara berulang	19

b. Angket validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilaksanakan untuk menguji kelayakan materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh satu orang dosen IAIN Palopo dan satu orang guru mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Palopo yang kompeten dalam bidang Al-Qur'an Hadis.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Penyajian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Materi pada media pembelajaran jelas dan mudah dimengerti	2
		Materi yang dibahas sesuai dengan media pembelajaran	3
		Penyajian materi menarik	4

		Keteraturan penyusunan materi yang disajikan	5
		Cakupan materi pada soal pilihan ganda	6
		Media pembelajaran mampu mendukung pembelajaran	7
2	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	8
		Penggunaan Bahasa yang komunikatif	9
		Penggunaan bahasa yang umum dan mudah dimengerti	10
3	Kualitas	Kemampuan media menambah pengetahuan	11
		Tingkat kesulitan penggunaan media sudah sesuai dengan peserta didik	12
		Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	13
		Media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan saat ini	14
		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i> saat ini	15
		Dapat digunakan dimana saja	16

c. Angket praktikalisis

Angket praktikalisis digunakan untuk memperoleh data tentang kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan. Angket ini akan diisi oleh guru mata pelajaran al-Qur'an Hadis dan peserta didik kelas VII MTsN Palopo.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Praktikalisis

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Penyajian Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami	1
		Media pembelajaran membantu dalam proses belajar secara mandiri	2
		Memberikan pengetahuan terkait materi yang diajarkan	3
2	Tampilan	Petunjuk penggunaan media jelas	4
		Pemilihan warna pada media sudah tepat	5
		Tata letak komponen pada media rapih	6
		Tulisan pada media mudah dibaca	7
		Suara pada media terdengar dengan jelas	8
		Media pembelajaran menarik	9
		Keseluruhan isi aplikasi menarik	10

3	Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	11
4	Kualitas	Ukuran file media pembelajaran tidak besar	12
		Pengoperasian media pembelajaran sederhana	13
		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i> saat ini	14
		Media pembelajaran mudah di gunakan	15
		Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja	16
		Media pembelajaran dapat di gunakan secara berulang	17
		Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar	18

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu memakai metode penelitian deskriptif kualitatif juga analisis kuantitatif. Deskripsi kualitatif dipergunakan dalam mengolah data dalam bentuk kata-kata. Sementara itu teknik analisis kuantitatif dipakai dalam mengolah data yang didapati dari hasil angket yang berbentuk angka atau skor.

Pada penelitian ini, rumus data kuantitatif yang digunakan yaitu:⁴³

Rumus data per item:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

X: Skor yang diberikan responden pada suatu item

Xi: Skor tertinggi (ideal) pada satu item

⁴³ Nuraisyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo," *Repository IAIN Palopo* (2023): 41.

Rumus keseluruhan item:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

$\sum X$: Skor keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$: Jumlah skor tertinggi

Adapun data yang dianalisis adalah sebagai berikut:

a. Analisis kevalidan

Analisis kevalidan ini diperoleh dari hasil tabulasi validator ahli mengenai produk yang dikembangkan. Pada kegiatan analisis data kevalidan yang dilakukan adalah dengan memberikan lembar validasi kepada setiap validator dimana lembar tersebut berisi instrumen serta skor penilaian untuk menilai produk yang dikembangkan.

Tabel 3.4 Kategori Skor Penilaian ⁴⁴

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

⁴⁴ Nadia Hairul Nissa, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas Viii Smp," *Skripsi Universitas Islam Riau Pekanbaru* (2021): 26 <https://repository.uir.ac.id/10459/1/176410041.pdf>

Nilai validitas yang diperoleh dapat digolongkan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Validasi ⁴⁵

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Valid
10%-20%	Tidak Valid

b. Analisis Kepraktisan

Adapun nilai kepraktisan yang diperoleh dapat digolongkan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Hasil Kepraktisan⁴⁶

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Praktis
10%-20%	Tidak Praktis

⁴⁵ Nuraisyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo," *Repository IAIN Palopo* (2023): 42.

⁴⁶ Nuraisyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo," *Repository IAIN Palopo* (2023): 42.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian⁴⁷

a. Identitas Sekolah

Nama sekolah : Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo

NPSN : 40320333

Alamat : Jl. Andi Kambo

Kelurahan : Salekoe

Kecamatan : Wara Timur

Kota : Palopo

Provinsi : Sulawesi Selatan

Status Sekolah : Negeri

Jenjang Sekolah : MTs

Akreditasi : A (Amat Baik)

b. Sejarah Singkat Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo

Dalam hal mendukung kesuksesan mencetak generasi bangsa yang berprestasi juga memiliki akhlak yang mulia, pendidikan berlandaskan agama wajib dikembangkan sejalan bersama perkembangan teknologi juga ilmu. Awal mulanya, MTsN Kota Palopo ada di awal tahun 1959 yang bernama Pendidikan Guru Agama 4 Tahun (PGA 4 Tahun), selanjutnya ditahun 1968 sekolah ini berubah jadi PGA 6

⁴⁷ Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo, *Dokumen Sekolah*, 2024.

Tahun Palopo selanjutnya di tanggal 16 maret 1978 H.A.Mukti Ali yang merupakan menag memutuskan seluruh sekolah berbasis keagamaan pada negara ini yang setara SMP menjadi MTs.

c. Visi dan Misi

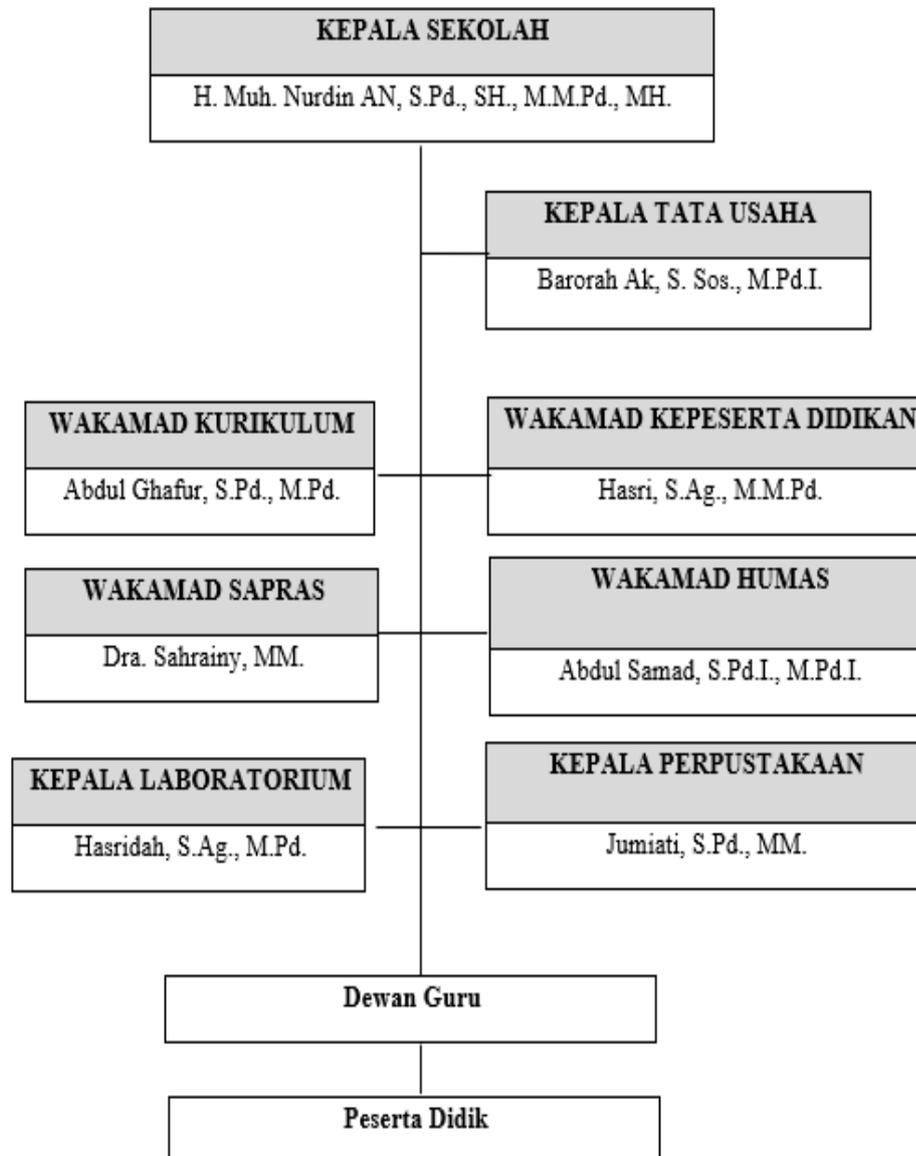
1) Visi

Unggul dalam prestasi berdasarkan imtaq dan iptek serta budaya dan berkarakter Islami.

2) Misi

- a) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efisien, efektif, kreatif, inovatif dan Islami sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- b) Membudayakan perilaku berbudi pekerti luhur dan berakhlakulkarimah.
- c) Mewujudkan pendidikan yang bermutu dan menghasilkan prestasi akademik dan non akademik.
- d) Membudayakan membaca al-Qur'an.
- e) Membudayakan disiplin dan etos kerja yang produktif dan Islami.
- f) Melaksanakan pembinaan mental keagamaan secara rutin dan terprogram.
- g) Menciptakan suasana yang dapat menimbulkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan warga sekolah.
- h) Meningkatkan peran serta Masyarakat terhadap pengembangan madrasah.

d. Struktur Organisasi Sekolah



Gambar 4.1: Struktur Organisasi

2. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* dilakukan berdasar pada prosedur pengembangan model ADDIE. Berikut merupakan hasil dari langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android*

materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jai'z munfashil* sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis adalah tahapan yang memiliki tujuan guna mengetahui situasi dilapangan. Ditahap analisis ini peneliti melaksanakan kegiatan yang terdiri dari:

1) Analisis kebutuhan

Pada bagian ini mencakup pengumpulan informasi terkait kondisi yang ada MTsN Palopo terkait ketersediaan teknologi seperti ketersediaan komputer dan *smartphone* di sekolah, bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan dan juga bagaimana minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran al-Qur'an hadis.

Setelah dilakukan wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran al-Qur'an hadis, peneliti memperoleh informasi bahwa sarana dan prasarana yang terdapat di MTsN Palopo seperti ketersediaan perangkat teknologi seperti komputer di sekolah dan *smartphone android* yang dipunyai oleh peserta didik telah memadai. Adapun dalam keterlaksanaan belajar mengajar guru mata pelajaran al-Qur'an hadis biasanya memanfaatkan buku paket dan juga media pembelajaran berbentuk kartu-kartu dalam mendukung proses pembelajaran. Namun yang menjadi kendala adalah minat serta motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran ini masih kurang. Melihat dari fakta yang terjadi di lapangan, peneliti kemudian mengusulkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang akrab dengan keseharian peserta didik dan belum pernah digunakan sebelumnya yakni

media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dan alhamdulillah usulan ini diterima dengan baik dari pihak sekolah serta guru mata pelajaran al-Qur'an hadis.

2) Analisis kurikulum

Tahapan ini dilaksanakan guna memperoleh informasi terkait kurikulum apa yang diterapkan di MTsN Palopo, untuk mengetahui capaian pembelajaran, tujuan pembelajarn, buku yang menjadi rujukan serta materi pembelajaran yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran al-Qur'an hadis.

Sesudah melaksanakan analisis kurikulum maka didapati informasi bahwa kurikulum yang diterapkan di MTsN Palopo merupakan kurikulum Merdeka. Selain itu, pada materi yang dibahas pada media pembelajaran memiliki capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran:

a) Ilmu tajwid

Peserta didik mampu menerapkan hukum bacaan *mad Thabi'i* dan *Mad Far'i* agar dapat membiasakan membaca al-Qur'an dengan baik dan benar, sebagai prasyarat membaca al-Qur'an secara fasih untuk menjalankan kewajiban menghayati dan mengamalkannya dalam kontek beragama, berbangsa dan bernegara

b) al-Qur'an

Peserta didik mampu melafalkan, menghafal, memahami, mengomunikasikan, menganalisis arti dan isi kandungan ayat-ayat al-Qur'an secara tekstual dan kontekstual tentang; kekuasaan dan rahmat Allah Swt, sifat pemurah,

optimis dan sabar, infak di jalan Allah Swt., kehidupan dunia yang sementara dan akhirat yang kekal, sikap peduli terhadap masyarakat dan lingkungannya, bersikap jujur dalam bermuamalah, semangat menuntut ilmu baik secara tekstual maupun kontekstual agar terwujud pribadi yang berakhlakul karimah, menghindari sifat sekulerisme, hedonisme, dan korupsi yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

c) Hadis

Peserta didik mampu membaca, menghafal, memahami dan menganalisis arti dan isi kandungan hadis secara tekstual dan kontekstual tentang; kekuasaan dan rahmat Allah Swt, sifat pemurah, optimis dan sabar, infak di jalan Allah Swt., kehidupan dunia yang sementara dan akhirat yang kekal, sikap peduli terhadap masyarakat dan lingkungannya, bersikap jujur dalam bermuamalah, semangat menuntut ilmu baik secara tekstual maupun kontekstual agar terwujud pribadi yang saleh secara sosial, berakhlakul karimah, menghindari sifat sekulerisme, hedonisme, dan korupsi yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.

Tujuan Pembelajaran:

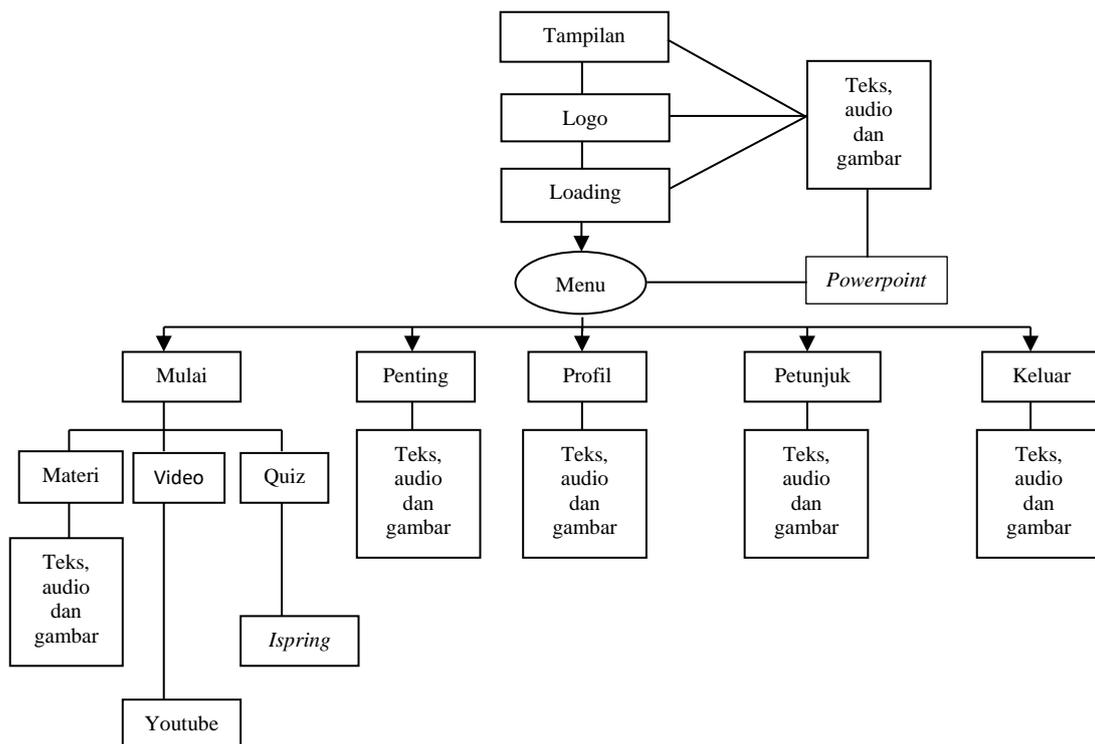
- a) Memahami ketentuan hukum bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil*
 - b) Mempraktikkan bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* dalam surah pendek pilihan
- b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Sesudah melaksanakan analisis, tahapan berikutnya yang dilaksanakan peneliti yaitu perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi

hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil*. Adapun tahapannya yaitu:

1) Pembuatan desain media pembelajaran

Dalam tahapan ini, peneliti mengawali dengan membuat desain dan sistematika dari media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil*. Adapun desain dan sistematika yang dibuat meliputi, tampilan awal aplikasi, halaman pembuka, materi pembelajaran, soal latihan dan kunci jawaban serta pemilihan ikon dan warna yang dirasa cocok. Berikut ini merupakan rancangan media yang akan dibuat:



Gambar 4.2: Rancangan Media

2) Penyusunan instrumen penilaian

Tahap ini, peneliti membuat instrumen penilaian produk yang terdiri dari angket yang akan diserahkan kepada validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran al-Qur'an hadis juga peserta didik di kelas VII MTsN Palopo.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

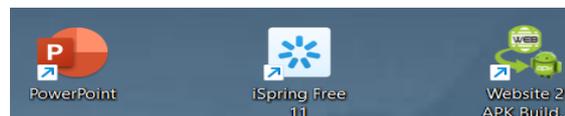
Dalam tahapan pengembangan ini, dilaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang sebelumnya telah dirancang sehingga memenuhi kriteria siap untuk digunakan. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan bantuan tiga aplikasi yaitu *Powerpoint*, *iSpring Free 11* dan *Website 2 APK Builder*.

Berikut merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran ini:

1) Pembuatan media pembelajaran

Untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

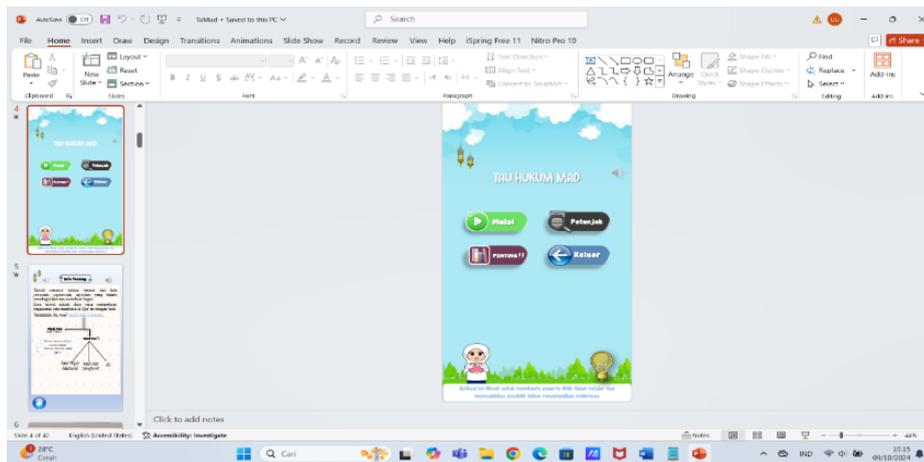
- a) *Install* aplikasi *Powerpoint*, *Website APK Builder Pro* dan *iSpring Free 11* pada laptop/komputer



Gambar 4.3: Aplikasi yang di *Install*

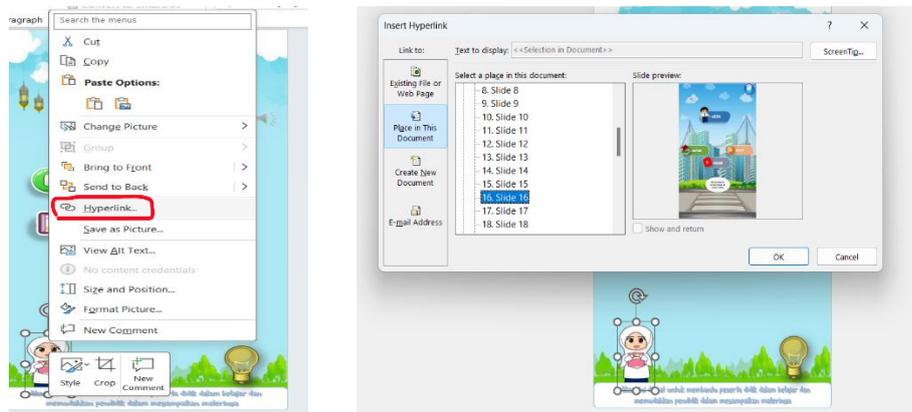
- b) Tentukan materi yang hendak dimasukkan kedalam media pembelajaran
- c) Cari serta kumpulkan materi sebagai isi dari media pembelajaran

- d) Siapkan elemen-elemen yang dibutuhkan pada media pembelajaran berupa audio, gambar, *backsound* dan *background* yang akan mendukung tampilan pada media pembelajaran
- e) Siapkan dan tentukan *icon-icon* yang akan dijadikan sebagai tombol navigasi (tombol *next*, *out*, *back* dan *home*)
- f) Buka aplikasi *powerpoint* pada laptop kemudian buat desain aplikasi yang di inginkan dengan menggabungkan elemen-elemen yang telah di siapkan sebelumnya.



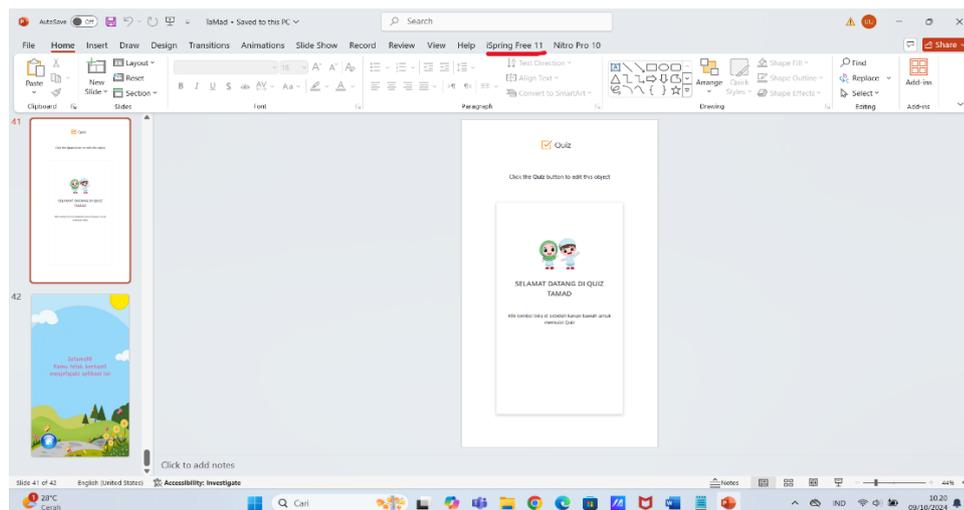
Gambar 4.4: Penyusunan Elemen-elemen Aplikasi

- g) Setelah membuat desain pada beberapa *slide powerpoint* yang dibutuhkan, untuk memfungsikan tombol yang menghubungkan satu *slide* dengan *slide* yang lainnya berikan *hyperlink* pada masing masing *icon* yang ingin difungsikan



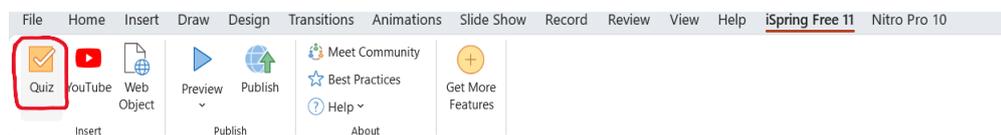
Gambar 4.5: Pempfungsian Tombol

- h) Selanjutnya klik tulisan *pring Free 11* pada menu bagian atas *Powerpoint* dan pilih *icon quiz* pada menu pojok kiri



Gambar 4.6: Tahapan Awal Pembuatan Kuis

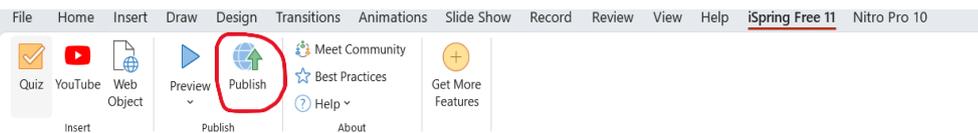
- i) Klik *icon quiz* tersebut untuk membuat *quiz*



Gambar 4.7 : Proses Pembuatan Kuis

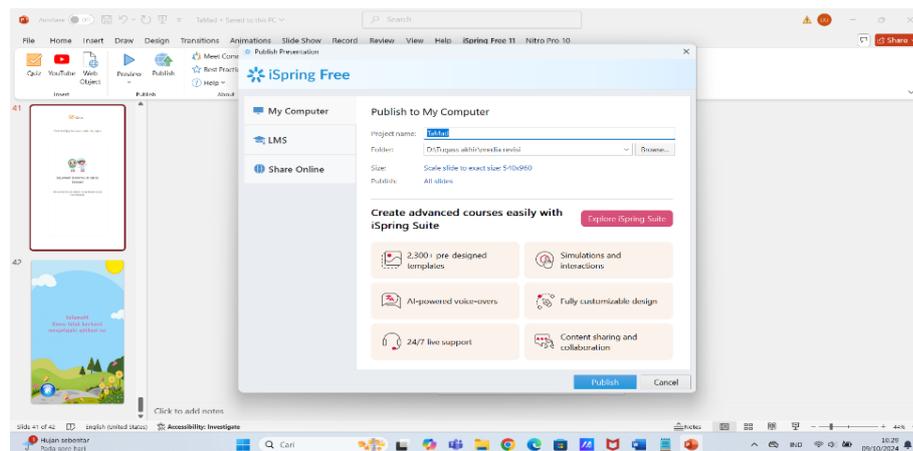
- j) Desain *intro quiz* dan pilih jenis *quiz* yang di inginkan
 k) Masukkan pertanyaan beserta jawaban yang telah kita persiapkan sebelumnya

- l) Klik *icon save and return to course* untuk menyimpan jika dirasa telah sesuai dengan yang kita inginkan
- m) Klik menu *publish* yang terdapat di bagian atas untuk mengubah format *Powerpoint* menjadi *HTML*.



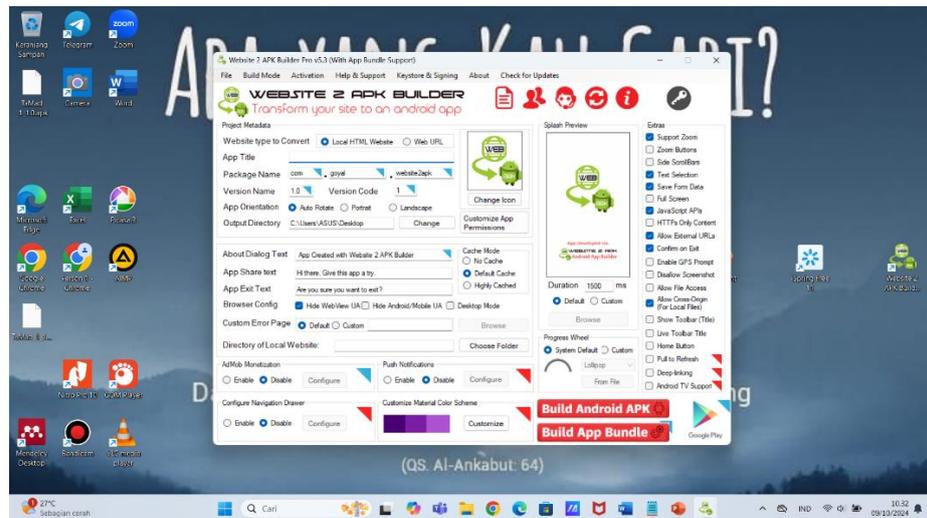
Gambar 4.8: Mengubah Format Menjadi *HTML*

- n) Selanjutnya pilih *my computer* dan beri nama file sesuai dengan yang kita inginkan mislanya “TaMad” kemudian pilih folder tempat penyimpanan file dan klik *publish* pada bagian kiri bawah



Gambar 4.9 : Menyimpan File

- o) Buka *Website 2 APK Builder*



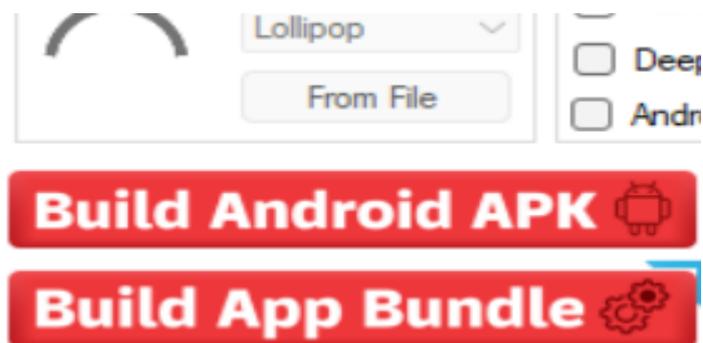
Gambar 4.10: Tampilan Website 2 APK Builder Pro

- p) Pada bagian *website type to convert* pilih *local HTML website*
- q) Beri nama aplikasi yang diinginkan pada bagian kolom *app title*
- r) Pada *app orientation* pilih *portrait*
- s) Pada *output directory* pilih tempat penyimpanan aplikasi setelah di *convert*
- t) Klik *choose folder* pada bagian *directory of local website* kemudian pilih tempat menyimpan file *HTML5* yang sebelumnya telah di *publish*

Directory of Local Website:

Gambar 4.11: Memasukkan File yang akan dijadikan Aplikasi

- u) Untuk menambahkan icon aplikasi pilih *change icon* kemudian tambahkan icon yang diinginkan dengan catatan ukuran icon aplikasi yang akan digunakan harus *512x512 pixels*
- v) Selanjutnya centang *full screen* dan *home button*
- w) Klik *build android APK* untuk membuat aplikasi dan tunggu sampai proses selesai



Gambar 4.12: Proses Akhir Pembuatan Aplikasi

x) Tahap terakhir adalah *menginstall* aplikasi ke perangkat *android*.

2) Validasi ahli

Pada tahapan ini dilaksanakan validasi oleh ahli materi juga ahli media untuk mendapatkan saran serta masukan yang menjadi landasan dalam mengerjakan revisi pada produk media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *madwajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* sebelum dilakukan proses ujicoba produk. Adapun tahap validasi ini dilakukan pada bulan Juli-Agustus tahun 2024 dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

a) Validasi ahli media

Tahapan validasi ini perbasis aplikasi *android* dilaksanakan oleh salah satu validator ahli dari Dosen IAIN Palopo, Ibu Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. Aspek penilaian yang dijadikan dasar validasi yaitu aspek tampilan, bahasa dan kualitas aplikasi. Tahap validasi ahli media ini dilakukan pada tanggal 30 Juli 2024. Adapun hasilnya dapat kita lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Per Aspek	Skor Maksimal Per Aspek	Persentase	Kategori
1	Tampilan	30	35	86%	Sangat Valid

2	Bahasa	12	15	80%	Valid
3	Kualitas Aplikasi	41	45	91%	Sangat Valid
	Rata-rata	83	95	87%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media bisa diketahui bahwa hasil yang diperoleh pada aspek tampilan sejumlah 30 dengan skor maksimal sejumlah 35 dan persentase 86%, di aspek bahasa didapati skor sejumlah 12 dengan skor maksimal sejumlah 15 dan persentase 80% sedangkan pada aspek kualitas aplikasi diperoleh skor sejumlah 41 dengan skor maksimal sejumlah 45 dan persentase 91%. Hasil akumulasi dari ketiga aspek tadi maka didapati nilai rata-rata skor per aspek sejumlah 83 dengan skor maksimal sejumlah 95 dengan persentase 87% yang dikategorikan sangat valid. Berdasar pada hasil validasi tersebut didapati beberapa catatan komentar serta saran dari ahli media yang dijadikan dasar dalam merevisi media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang telah dibuat.

Adapun yang menjadi catatan perbaikan dari ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Catatan Revisi Ahli Media

No	Catatan Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Tata letak tombol <i>next</i> , <i>back</i> dan <i>home</i>		
2	Tombol <i>Exit</i> diperbaiki (sebelumnya tidak berfungsi dengan baik)		

3	Tombol bisa Kembali ke <i>home</i> setelah kuis		
4	Perbaiki pemilihan warna dan ukuran pada pemberitahuan / <i>footer</i>		

b) Validasi ahli materi

Tahapan validasi materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dilaksanakan oleh dua orang validator ahli yaitu satu validator ahli dari Dosen IAIN Palopo yaitu, Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I dan salah satu guru pengampuh mata pelajaran al-Qur'an Hadis di MTsN Palopo, Bukra, S.Ag. Aspek penilaian yang dijadikan dasar validasi yaitu aspek penyajian materi, bahasa dan kualitas. Tahap validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 31 Juli 2024 dan 13 Agustus 2024.

Adapun hasilnya bisa kita lihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Validator		Jumlah Skor Per Aspek	Skor Maksimal Per Aspek	Persentase	Kategori
		1	2				
1	Penyajian Materi	35	32	67	70	96%	Sangat Valid
2	Bahasa	15	13	28	30	93%	Sangat Valid
3	Kualitas	30	28	58	60	97%	Sangat Valid
Rata-rata				153	160	96%	Sangat Valid

Berdasar pada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, dapat kita ketahui bahwa hasil yang didapatkan pada aspek penyajian materi sejumlah 67 dengan skor maksimal sejumlah 70 memperoleh persentase 96%, pada aspek bahasa diperoleh skor sejumlah 28 dengan skor maksimal sejumlah 30 memperoleh persentase 93% sedangkan pada aspek kualitas diperoleh skor sejumlah 58 memperoleh persentase 97%. Hasil akumulasi dari ketiga aspek tersebut kemudian didapatkan nilai rata-rata skor per aspek sejumlah 153 dengan skor maksimal sejumlah 160 dengan persentase 96% yang dikategorikan sangat valid.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini merupakan tahap yang dilaksanakan sesudah produk yang dikembangkan dikatakan layak oleh validator, tahap ini dilaksanakan untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya dalam rangka menguji kualitas pada media pembelajaran yang telah dibuat serta mengetahui respon peserta didik dan guru di kelas VII MTsN Palopo terhadap media

pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil*. Untuk melihat tanggapan dari peserta didik dan guru pada media pembelajaran berbasis aplikasi *android*, peneliti menyediakan angket praktikalitas media. Adapun hasil dari angket praktikalitas peserta didik di kelas VII dapat kita lihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Angket Uji Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek	Skor Per Aspek	Skor Maksimal Per Aspek	Persentase	Kategori
1	Penyajian Materi	480	540	89%	Sangat Valid
2	Tampilan	1133	1260	90%	Sangat Valid
3	Bahasa	166	180	92%	Sangat Valid
4	Kualitas	1129	1260	90%	Sangat Valid
	Rata-rata	2908	3240	90%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas VII MTsN Palopo, hasil yang didapatkan pada media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* yang dikembangkan menunjukkan nilai 90% yang masuk pada kategori sangat praktis.

Sementara itu, hasil yang didapatkan dari uji praktikalitas yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran al-Qur'an Hadis di kelas VII MTsN Palopo bisa kita lihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Angket Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek	Skor Per Aspek	Skor Maksimal Per Aspek	Persentase	Kategori
1	Penyajian Materi	15	15	100%	Sangat Praktis
2	Tampilan	34	35	97%	Sangat Praktis
3	Bahasa	4	5	80%	Praktis
4	Kualitas	34	35	97%	Sangat Praktis
Rata-rata		87	90	97%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat kita ketahui bahwa uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran al-Qur'an Hadis di MTsN Palopo memperoleh hasil persentase kepraktisan 97% dengan kategori sangat praktis.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap yang penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini mempunyai dua tujuan yang utama yaitu yang pertama dalam rangka menilai produk yang telah dikembangkan dan yang kedua dalam rangka mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan dalam produk tersebut. Evaluasi pada penelitian ini tidak hanya dilakukan pada akhir pengembangan namun dilakukan pada setiap tahapan (evaluasi formatif).

Pada tahap yang pertama yaitu tahap analisis, evaluasi dilakukan dengan penentuan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan penggunaan media

pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan. Pada bagian selanjutnya yaitu tahap perancangan evaluasi yang dimaksudkan pada tahap ini mencakup penyesuaian bahan-bahan yang digunakan dalam merancang tampilan dalam aplikasi, diantaranya gambar animasi, video, elemen-elemen yang dibutuhkan serta materi yang akan dimasukkan pada media pembelajaran berbasis aplikasi *android*. Pada tahapan perancangan ini juga dilakukan evaluasi terhadap instrumen angket yang telah disusun. Selanjutnya yaitu tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini evaluasi difokuskan pada pembuatan produk akhir yang disesuaikan dengan aspek-aspek yang diperlukan. Setelah pembuatan produk selesai tahap selanjutnya yakni implementasi dimana evaluasi pada tahapan ini dilakukan dengan melakukan perbaikan produk sesuai dengan arahan dari validator dan juga melihat kendala-kendala yang ditemukan saat melakukan ujicoba produk kepada peserta didik untuk dilakukan perbaikan.

Hasil akhir dari aplikasi yang dikembangkan setelah dilakukan semua tahapan bisa didapatkan melalui *link/barcode* sebagai berikut:



Gambar: 4.13 *Barcode* Aplikasi

Adapun tahapan untuk mengunduh dan *install* aplikasi dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) *Scan barcode*
- 2) Kemudian klik *link* yang muncul
- 3) Selanjutnya pilih email pengguna
- 4) Klik file yang terdapat pada folder drive dan tunggu sampai proses selesai
- 5) Jika muncul peringatan, tetap pilih lanjutkan dan *install* aplikasi
- 6) Selanjutnya buka aplikasi untuk memulai petualangan di aplikasi TaMad.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo. Dalam melajukan penelitian ini peneliti menggunakan model *ADDIE*, adapun penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan media pembelajaran, mengetahui validitas media serta mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil*.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android*

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model *ADDIE* yakni tahap analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), penembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan melakukan analisis pada lokasi penelitian baik berupa analisis kebutuhan maupun analisis kurikulum, tahap analisis ini dilaksanakan dalam rangka mengetahui kurikulum yang diterapkan, capaian pembelajaran juga tujuan pembelajaran pada mata pelajaran al-Qur'an hadis di kelas VII MTsN Palopo. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran al-Qur'an hadis di MTsN Palopo diperoleh informasi bahwa kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum merdeka, adapun ketersediaan saran dan prasarana yang terdapat di MTsN Palopo seperti ketersediaan perangkat teknologi komputer di sekolah juga *smartphone android* yang dimiliki oleh peserta didik telah memadai. Selain itu, dalam mengajar guru al-Qur'an hadis biasanya memanfaatkan media pembelajaran berbentuk kartu-kartu dalam mendukung proses pembelajaran. Namun masih terdapat kendala saat penerapan media pembelajaran tersebut yaitu kurangnya minat dan perhatian peserta didik. Melihat dari fakta tersebut, peneliti mengusulkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang akrab dengan keseharian peserta didik dimana media pembelajaran ini belum pernah dilakukan sebelumnya yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang memiliki fitur-fitur yang menarik sehingga bisa digunakan sebagai sumber belajar tambahan yang bisa diakses dimana saja dan pihak sekolah serta guru mata pelajaran al-Qur'an hadis menerima dengan baik usulan tersebut.

Setelah tahap analisis dilakukan selanjutnya adalah tahap desain yang dilakukan sejak bulan Juni 2024 diawali dengan perancangan aplikasi, perancangan aplikasi ini dilakukan dengan pengumpulan bahan atau komponen yang dibutuhkan

pada proses pembuatan aplikasi seperti gambar animasi, audio, video serta elemen-elemen lainnya. Setelah semua bahan terkumpul peneliti kemudian memulai melakukan perancangan tampilan media pembelajaran, halaman pembuka, materi pelajaran, soal latihan dan kunci jawaban serta pemilihan ikon dan warna yang dirasa cocok.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, tahapan ini dilakukan dengan menyusun komponen disesuaikan dengan rancangan yang telah disiapkan sebelumnya. Penyusunan komponen produk ini dilakukan dengan cermat agar sesuai dengan yang dibutuhkan. Adapun hasil akhir dari produk yang dikembangkan berupa aplikasi *android* yang memiliki beberapa fitur diantaranya yaitu tampilan materi tertulis yang dilengkapi dengan gambar animasi juga audio, materi video yang terhubung langsung ke *youtube* juga kuis interaktif dimana pada akhir kuis akan ditampilkan hasil perolehan nilai dan peserta didik bisa melakukan *review* untuk mengetahui letak kesalahan dan jawaban yang tepat, hasil dari kuis ini dapat langsung terkirim ke email guru yang bersangkutan. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada perangkat *android*.

Setelah produk yang dikembangkan selesai, selanjutnya adalah melakukan validasi dan uji coba guna mengetahui hasil praktikalitas dan validitasnya. Setiap tahapan dalam penelitian ini tentunya melibatkan evaluasi sehingga diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang valid dan praktis.

2. Validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *android*

Sebuah media dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria ukuran kevalidan pada hasil penilaiannya. Pada penelitian ini terdapat indikator penilaian kevalidan media dari segi aspek tampilan, bahasa dan kualitas aplikasi yang terdiri atas 19 indikator, sementara itu pada penilaian kevalidan materi terdiri dari aspek penyajian materi, bahasa juga kualitas yang terdiri dari 16 indikator. Berdasarkan hasil validasi ahli media, hasil yang diperoleh dari nilai keseluruhan aspeknya yaitu 87% yang dikategorikan sangat valid, validator menyimpulkan bahwa “media layak digunakan dengan revisi kecil”. Sementara itu hasil validasi ahli materi yang diperoleh dari nilai keseluruhan aspeknya memperoleh hasil 96%, dimana dikategorikan sangat valid, validator menyimpulkan bahwa “media layak digunakan tanpa revisi” dengan memberikan catatan tambahan bahwa "media pembelajaran ini sangat cocok untuk membantu proses pembelajaran saat ini karena peserta didik bisa mengulang pembelajarannya dimana saja dan kapan saja dia inginkan”. Oleh karena itu, pembelajaran ini terkategori “sangat valid” berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli bahasa.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian dari Nizria Ulfa yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dengan *ispring* dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Power Point* dengan *Ispring Suite 9* Berbasis *Android/Dekstop* pada Materi Struktur dan Fungsi Sistem Ekskresi Manusia di MTsN 2 Banda Aceh” adapun media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi *android/desktop* yang berfokus pada materi struktur dan fungsi sistem ekskresi pada

manusia yang didalamnya terdapat penjabaran materi tertulis juga kuis dimana penelitian ini memperoleh hasil bahwa media tersebut sangat valid serta dapat digunakan guru untuk mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar dikelas serta dapat digunakan untuk belajar mandiri dimana saja.⁴⁸

Berangkat dari penjabaran tersebut, dapat diketahui bahwa hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu memiliki beberapa perbedaan diantaranya yaitu terkait materi yang disajikan dimana penelitian terdahulu membahas terkait dengan materi struktur dan fungsi sistem ekskresi pada manusia sedangkan penelitian ini membahas materi hukum *mad thab'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil*. Selain itu pada aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu tidak terdapat konten materi video sedangkan pada penelitian ini terdapat konten materi video yang terhubung langsung ke *Youtube*.

3. Praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *android*

Praktikalitas berkaitan dengan kemajuan dan kemudahan yang diperoleh peserta didik dan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Pada sebuah produk, praktikalitasnya dapat diketahui atau diperoleh dari instrumen uji kepraktisan. Dalam penelitian ini, instrumen uji kepraktisan diberikan kepada peserta didik kelas VII MTsN Palopo dan guru mata pelajaran al-Qur'an hadis. Instrumen uji kepraktisan untuk guru juga peserta didik dipergunakan untuk mengetahui penilaian serta pendapat guru juga peserta didik terhadap keterlaksanaan serta kemudahan penggunaan media pembelajaran pada proses

⁴⁸ Nizria Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point dengan Ispring Suite 9 Berbasis Android/Dekstop pada Materi Struktur dan Fungsi Sistem Ekskresi Manusia di MTsN 2 Banda Aceh," *Skripsi UIN Ar-Raniry* (2023): 60. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/31585>

pembelajaran. Pada penelitian ini, indikator praktikalitas terdiri dari beberapa aspek yaitu penyajian materi, tampilan, bahasa dan kualitas. Adapun jumlah responden 36 orang peserta didik serta 1 orang guru mata pelajaran al-Qur'an hadis, dengan memperoleh hasil kepraktisan sebesar 90% dari peserta didik dan 97% dari guru mata pelajaran. Media pembelajaran ini tergolong sangat praktis berdasarkan hasil perolehan skor pada angket kepraktisan yang diisi oleh peserta didik dan guru mata pelajaran al-Qur'an hadis.

Hasil penelitian ini didukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ilham Wirangga yang mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menggunakan *software ispring* dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Software Inspiring* pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” adapun media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi *android* yang didalamnya berisi konten materi pembelajaran, video pembelajaran serta kuis interaktif dimana media pembelajaran berbasis *android* dengan menggunakan *software iSpring* pada mata pelajaran IPA kelas V di sekolah dasar dengan subtema bagaimana tubuh mengolah makan terbukti praktis, hal ini terkonfirmasi melalui hasil angket respon guru dan peserta didik.⁴⁹

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat diketahui bahwa hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memiliki beberapa perbedaan yang menjadi ciri khas dari masing-masing hasil pengembangan diantaranya yaitu, konten materi pada

⁴⁹ Ilham Wirangga, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Software Inspiring pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan,” *Skripsi Universitas Jambi* (2023) 73. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/58846>

aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya membahas terkait materi bagaimana tubuh mengolah makanan sedangkan peneliti sendiri membahas terkait materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil*. Selain itu, pada bagian materi tertulis didukung oleh audio yang menjabarkan terkait materi yang ditampilkan, sementara itu pada penelitian terdahulu hanya terdapat materi tertulis tidak disertai audio.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasar pada perolehan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* dilaksanakan dengan menerapkan pengembangan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation)* yang terdiri atas 5 tahap yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Produk akhir yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang hanya bisa dijalankan pada perangkat *android*. Adapun hasil produk yang dikembangkan berupa aplikasi *android* yang memiliki beberapa fitur diantaranya yaitu tampilan materi tertulis yang dilengkapi dengan gambar animasi juga audio, materi video yang terhubung langsung ke *youtube* juga kuis interaktif dimana pada akhir kuis akan ditampilkan hasil perolehan nilai dan peserta didik bisa melakukan *review* untuk mengetahui letak kesalahan dan jawaban yang tepat, hasil dari kuis ini dapat langsung terkirim ke email guru yang bersangkutan.
2. Kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* memperoleh hasil 87% dari ahli media yang terkategori sangat valid serta 96% dari ahli materi dimana terkategori sangat valid yang diperoleh dari uji validitas ahli media juga ahli materi.

3. Kepraktisan dari media pembelajaran berbasis aplikasi *android* memperoleh hasil 97% dari guru dan 90% dari peserta didik yang terkategori sangat valid yang diperoleh dari uji praktikalitas yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik.

B. Implikasi

Berikut merupakan implikasi pada penelitian ini:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* dapat menjadi media pendukung untuk menyumbang kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi yang diberikan
2. Media dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang bisa akses serta dipelajari kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik
3. Media yang dikembangkan dapat menambah wawasan bagi peserta didik sehubungan dengan materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* juga dapat memotivasi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran.

C. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian dan kesimpulan, terdapat beberapa saran yang akan peneliti kemukakan berikut ini:

1. Terkhusus untuk peneliti selanjutnya yang memiliki minat dalam melanjutkan penelitian ini diharap bisa melanjutkan sampai pada tahap efektivitas dikarenakan penelitian ini terbatas sampai pada tahap uji validitas dan

praktikalitas saja. Selain itu untuk pengembang selanjutnya diharapkan bisa menciptakan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas lagi.

2. Bagi pendidik diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini pada proses pembelajaran materi *hukum mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTs.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Cet. 1. Yogyakarta: SUKA-Press, 2021.
- Agustin, Oktavia Eki. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII MTsN 9 Blitar." *Skripsi IAIN Tulung Agung*, 2021.
- Arifin, Moch. Bahak Udin By, dan Nurdyansyah. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet. 1. UMSIDA Press, 2018.
- Candra Kirana, Heni, dan Iwan Setiawan Wibisono. "Aplikasi Edukasi Islam Berbasis Android: Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Hukum Tajwid dengan Metode Waterfall di TPQ Sidiq Al-Musirun." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): 773–92. <https://doi.org/10.58230>.
- Dwi, Desti, dan Fitri. "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)* 2, no. 1 (2023).
- Edriati, Sofia, Liza Husnita, Erismar Amri, Ami Anggraini Samudra, dan Nofrian Kamil. "Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android." *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 12, no. 4 (29 Desember 2021): 652–57. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i4.6648>.
- Fakhrunnisaa, Nur, Hikmah Isnaini, dan Nurul In. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Materi Sejarah Peradaban Islam SMA." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (31 Mei 2023): 119–30. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i2.1347>.
- Handayani, Risky. "Upaya Penerapan Metode Hukum Bacaan Mad." *Academia*, no. 112 (2023).
- Hasriadi, H. "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51.
- Hasriadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin, Muh. Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdani, dan Dewi Mustika Putri. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 531–39.

- Ismail, H, H Hasriadi, dan H Thaha. "Enhancing Islamic Religious Education at SMPN 03 Palopo: Validity and Practicality of E-Modules Utilizing Canva and Heyzine Applications." *Educational Journal of Learning ...* 1, no. 1 (2023): 34–43. <https://doi.org/10.58230/edutech.v1i1.4>.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Cet. 1. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Jakarta Timur: Ummul Qura, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, dan I Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Cet. 1. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah, Mawardi Mawardi, Sitti Marwiyah, Muhammad Ihsan, Hardianto Hardianto, Idil Saptaputra, dan Munandar Munandar. "Pelatihan Media Pelajaran Interaktif Berbasis Web pada Guru PAI di Kota Palopo." *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (5 Januari 2022): 148. <https://doi.org/10.35906/resona.v5i2.771>.
- Nissa, Nadia Hairul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII SMP." *Skripsi Universitas Islam Riau Pekanbaru*, 2021, 50.
- Nuraisyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo." *Repository IAIN Palopo*, 2023.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Cet. 1. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
- Rahayu, Riana, Mustaji Mustaji, dan Bachtiar Sjaiful Bachri. "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (27 Februari 2022): 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>.
- Ramadhan, Dadang, Muhammad Nurul Hana, Rahmat Setiadi, dan Miarti Khikmatun Nais. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Pada Materi Korosi dan Pencegahannya." *Jurnal Riset dan Praktik Pendidikan Kimia* 11, no. 2 (20 November 2023): 118–26. <https://doi.org/10.17509/jrppk.v11i2.64263>.

- Raupu, Sumardin, Dian Utari, Nursyamsi Nursyamsi, dan St. Marwiyah. "Development of Game-Based Mathematic Students' Worksheets Integrated With Local Wisdom." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 25, no. 1 (20 Juni 2022): 172–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2022v25n1i15>.
- Setria Utama Rizal, Isma Nastiti Maharani, M. Nidzar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, Jodi Abdurrachman, Damayanti. *Media Pembelajaran*. Cet. 2. Bekasi: CV. Nurani, 2016.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah : Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jilid 1. Jakarta: Lentera Hati, 1999.
- . *Tafsir Al-Mishbah : Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jilid 14. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cet. 20. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Triwiyanto, Teguh. *Pengantar Pendidikan*. Cet.1. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Ulfa, Nizria. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point dengan Ispring Suite 9 Berbasis Android/Dekstop pada Materi Struktur dan Fungsi Sistem Ekskresi Manusia di MTsN 2 Banda Aceh." *Skripsi UIN Ar-Raniry*, 2023, 63.
- Usman, Asnawir dan Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Cet.1. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Wirangga, Ilham. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Software Ispring pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan." *Skripsi Universitas Jambi*, 2023, 77.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, dan Tsani Shofiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004>.
- Yamin, Muh, Muh Fadli, Fauzi Sahlan, dan Nur Fakhrunnisaa. "Navigating the Digital Age : The Need for Android-Based Learning Media in Technology and Educational Media Courses." *Educational Journal of Learning Technology* 1, no. 1 (2023): 29–33. <https://doi.org/10.58230/edutech.v1i1.3>.
- Yamin, Muh, dan Nur Fakhrunnisaa. "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (5 Agustus 2022): 1–9. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13294>.

Yusuf, Munir. *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan dan Praktik Terkini*. Cet. 1. Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023.

———. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Cet.1. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Persuratan



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmpstpp@palopokota.go.id, Website : http://dpmpstpp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2024.0710/IP/DPMPSTP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **AMMA AMALIA KARTIKA**
Jenis Kelamin : P
Alamat : Padang Lambe, Kec. Wara Barat Kota palopo
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 2002010021

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI HUKUM MAD THABI'I, MAD WAJIB MUTTASHIL DAN MAD JAIZ MUNFASHIL DI KELAS VII MTSN PALOPO

Lokasi Penelitian : Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo
Lamanya Penelitian : 5 Agustus 2024 s.d. 5 November 2024

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 5 Agustus 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tambahan Kepada Yth.

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini didaftarkan secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA PALOPO
Alamat : Jalan Andi Kambo Telepon. (0471) 22263

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

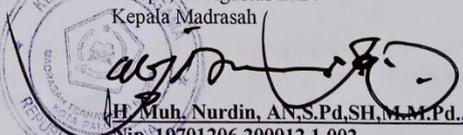
Nomor : B.341/MTsN.21.14.01/01/PP.01.1/08/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo memberikan keterangan kepada :

Nama : Amma Amalia Kartika
NIM : 2002010021
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Kelurahan Padang Lambe Kec. Wara Bara Kota Palopo

Bahwa yang tersebut namanya diatas telah selesai mengadakan penelitian di Instansi kami sehubungan dengan Penyusunan Skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Hukum Mad Thobi'i, Mad Wajib Muttasil dan Jaiz Munfashil*" di kelas VII MTsN Kota Palopo"

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 Agustus 2024
Kepala Madrasah

H. Muh. Nurdin, A.N.S.Pd,SH,M.M.Pd.,MH
Nip. 19701206 200012 1 002



KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA PALOPO
Jl. Andi Kambo Kel. Salekoe Kec. Wara Timur Kota Palopo Telp. (0471) - 22263
KOTA PALOPO

Website : www.mtsmodelpalopo.sch.id eMail : info@mtsmodelpalopo.sch.id NPSN : 40320333 NSM : 121173730001

SURAT KETERANGAN

Nomor: B. 342/MTs. 21.14.01/01/PP.01.1/08/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala MTsN Kota Palopo:

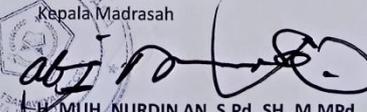
Nama : H. MUH. NURDIN AN, S.Pd.,SH.,M.MPd.,MH
NIP : 19701206200012 1 002
Jabatan : Kepala MTsN Kota Palopo

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Amma Amalia Kartika
Tempat/Tgl lahir : Palopo, 25 September 2002
NIM : 2002010021
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu Keguruan
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Kelurahan Padang Lambe Kec. Wara Bara Kota Palopo

kami benar-benar telah menerima produk dan menggunakan produk media pembelajaran dari hasil penelitian berupa Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Adroid Materi Hukum Mad Thobi'i, Mad Wajib Muttasil dan Jaiz Munfashil di kelas VII MTsN Kota Palopo .

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 Agustus 2024
Kepala Madrasah

H. MUH. NURDIN AN, S.Pd.,SH.,M.MPd
19701206200012 1 002

Lampiran 2: Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *ANDROID* MATERI HUKUM *MAD
THABI'I, MAD WAJIB MUTTASHIL* DAN *MAD JAIZ MUNFASHIL* DI KELAS
VII MTsN PALOPO**

Nama Validator : NUR FAKHRUNNISA
NIP : 1973 09 03 2020 12204
Bidang Keahlian : Ahli Media

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo.

B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- Kriteria penilaian terdiri dari:

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan	Logo aplikasi sesuai dengan isi		✓			
2		Kejelasan teks (ukuran huruf) yang mudah dibaca		✓			
3		Petunjuk penggunaan aplikasi ditampilkan dengan jelas		✓			
4		Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>android</i> rapi dalam tata letak		✓			
5		Pemilihan warna di aplikasi sudah tepat		✓			
6		Penyajian media pembelajaran berbasis aplikasi <i>android</i> mempunyai fitur-fitur yang menarik	✓				
7		Tampilan media pembelajaran sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran	✓				
8	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia		✓			
9		Penggunaan Bahasa yang komunikatif		✓			
10		Penggunaan bahasa yang umum dan mudah dimengerti		✓			
11	Kualitas Aplikasi	Ukuran file aplikasi tidak besar	✓				
12		Aplikasi tidak lambat		✓			
13		Pengoperasian aplikasi sederhana	✓				
14		Komponen yang ada pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓			
15		Suara pada aplikasi terdengar jelas	✓				
16		Aplikasi mudah digunakan	✓				
17		Setiap komponen jelas fungsinya		✓			
18		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i> saat ini		✓			
19		Media dapat digunakan secara berulang	✓				

D. Komentar dan Saran Secara Keseluruhan Mengenai Media

1. Tata letak tombol ~~next~~ / ^{back} / ~~home~~ / home
2. Tombol exit diperbaiki
3. Berikan tombol reset quiz & tombol bisa kembali ke home
4. Pemberitahuan/footer diperbaiki pemilihan warna & jenis/ukuran fontnya

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian tampilan, bahasa, kualitas media, maka media pembelajaran berbasis *android* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi kecil
3. Bolh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak layak digunakan

Palopo,

Validator Ahli Media



NIP. 199304092020122065

Lampiran 3: Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI
HUKUM MAD THABI'I, MAD WAJIB MUTTASHIL DAN MAD JAIZ
MUNFAASHIL DI KELAS VII MTsN PALOPO**

Nama Validator : DR. MAK MUA, S. Pd., M. Pd.
NIP : 1984015 201303 1006
Bidang Keahlian : Ahli Materi

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo.

B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- Kriteria penilaian terdiri dari:

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
2		Materi pada media pembelajaran jelas dan mudah dimengerti	✓				
3		Materi yang dibahas sesuai dengan media pembelajaran	✓				
4		Penyajian materi menarik	✓				
5		Keteraturan penyusunan materi yang disajikan	✓				
6		Cakupan materi pada soal pilihan ganda	✓				
7		Media pembelajaran mampu mendukung pembelajaran	✓				
8	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓				
9		Penggunaan Bahasa yang komunikatif	✓				
10		Penggunaan bahasa yang umum dan mudah dimengerti	✓				
11	Kualitas	Kemampuan media menambah pengetahuan	✓				
12		Tingkat kesulitan penggunaan media sudah sesuai dengan peserta didik	✓				
13		Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	✓				
14		Media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan saat ini	✓				
15		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i> saat ini	✓				
16		Dapat digunakan dimana saja	✓				

D. Komentar dan Saran Secara Keseluruhan Mengenai Media

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, bahasa, kualitas media, maka media pembelajaran berbasis *android* ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak layak digunakan

Palopo, 31 Juli 2024
Validator Ahk Materi



DR. MAKMUR S. Pd.i., M. Pd.i.

NIP. 1984015 2019 031 006

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI
HUKUM MAD THABI'Y, MAD WAJIB MUTFASHIL DAN MAD JAIZ
MUNFASHIL DI KELAS VII MTsN PALOPO**

Nama Validator : *BUKRA, S Ag*
NIP : *19740908202212009*
Bidang Keahlian : Ahli Materi

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo.

B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- Kriteria penilaian terdiri dari:

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
2		Materi pada media pembelajaran jelas dan mudah dimengerti		✓			
3		Materi yang dibahas sesuai dengan media pembelajaran	✓				
4		Penyajian materi menarik		✓			
5		Keteraturan penyusunan materi yang disajikan	✓				
6		Cakupan materi pada soal pilihan ganda		✓			
7		Media pembelajaran mampu mendukung pembelajaran	✓				
8	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia		✓			
9		Penggunaan Bahasa yang komunikatif	✓				
10		Penggunaan bahasa yang umum dan mudah dimengerti		✓			
11	Kualitas	Kemampuan media menambah pengetahuan	✓				
12		Tingkat kesulitan penggunaan media sudah sesuai dengan peserta didik		✓			
13		Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik		✓			
14		Media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan saat ini	✓				
15		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i> saat ini	✓				
16		Dapat digunakan dimana saja	✓				

D. Komentar dan Saran Secara Keseluruhan Mengenai Media

Media pembelajaran ini sangat cocok untuk membantu proses pembelajaran saat ini karena mereka bisa mengulang pembelajarannya di mana saja dan kapanpun dia inginkan

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, bahasa, kualitas media, maka media pembelajaran berbasis *android* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak layak digunakan

Palopo, 13 Agustus 2024

Validator Ahli Materi

Asimuli

BUKRA, S.Ag

NIP.197409082022212009

Lampiran 4 : Lembar Praktikalitas Peserta Didik dan Guru

**LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *ANDROID* MATERI HUKUM *MAD THABI'I, MAD
WAJIB MUTTASHIL* DAN *MAD JAIZ MUNFASHIL* DI KELAS VII MTsN
PALOPO**

Nama Siswa : Anni Syafaat Pramudi

Kelas : VII A

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i, mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo.

B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- Kriteria penilaian terdiri dari:

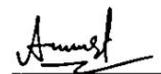
Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
2	Materi	Media pembelajaran membantu dalam proses belajar secara mandiri	✓				
3		Media memberikan pengetahuan terkait materi yang diajarkan	✓				
4	Tampilan	Petunjuk penggunaan media jelas	✓				
5		Pemilihan warna pada media sudah tepat	✓				
6		Tata letak komponen pada media tepat dan rapih	✓				
7		Tulisan pada media mudah di baca	✓				
8		Suara pada media terdengar jelas		✓			
9		Media pembelajaran menarik	✓				
10		Keseluruhan isi media menarik	✓				
11		Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓			
12	Kualitas	Ukuran file media pembelajaran tidak besar	✓				
13		Pengoperasian media pembelajaran sederhana	✓				
14		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i> saat ini	✓				
15		Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
16		Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja	✓				
17		Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang	✓				
18		Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar	✓				

Palopo,

Responden



**LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI HUKUM MAD THABI'I, MAD
WAJIB MUTTASHIL DAN MAD JAIZ MUNFASHIL DI KELAS VII MTsN
PALOPO**

Nama Siswa : *Syafa Asyilah*

Kelas : *VII. A / 7. A*

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz munfashil* di kelas VII MTsN Palopo.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.
2. Kriteria penilaian terdiri dari:

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai					
			5	4	3	2	1	
1	Penyajian	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓					
2	Materi	Media pembelajaran membantu dalam proses belajar secara mandiri	✓					
3		Media memberikan pengetahuan terkait materi yang diajarkan	✓					
4		Tampilan	Petunjuk penggunaan media jelas	✓				
5	Tampilan	Pemilihan warna pada media sudah tepat	✓					
6		Tata letak komponen pada media tepat dan rapih	✓					
7		Tulisan pada media mudah di baca	✓					
8		Suara pada media terdengar jelas	✓					
9		Media pembelajaran menarik	✓					
10		Keseluruhan isi media menarik	✓					
11		Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓				
12	Kualitas	Ukuran file media pembelajaran tidak besar	✓					
13		Pengoperasian media pembelajaran sederhana	✓					
14		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i> saat ini	✓					
15		Media pembelajaran mudah digunakan	✓					
16		Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja	✓					
17		Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang	✓					
18		Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar		✓				

Palopo,

Responden



**LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI HUKUM MAD THABI'I, MAD
WAJIB MUTTASHIL DAN MAD JAIZ MUFASHIL DI KELAS VII MTsN
PALOPO**

Nama Guru : *Bukra, S.Ag*

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* materi hukum *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil* dan *mad jaiz mufashil* di kelas VII MTsN Palopo.

B. Petunjuk Pengisian

3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.
4. Kriteria penilaian terdiri dari:

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
2		Media pembelajaran membantu dalam proses belajar secara mandiri	✓				
3		Media memberikan pengetahuan terkait materi yang diajarkan	✓				
4	Tampilan	Petunjuk penggunaan media jelas	✓				
5		Pemilihan warna pada media sudah tepat	✓				
6		Tata letak komponen pada media tepat dan rapih	✓				
7		Tulisan pada media mudah di baca	✓				
8		Suara pada media terdengar jelas		✓			
9		Media pembelajaran menarik	✓				
10		Keseluruhan isi media menarik	✓				
11	Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami		✓			
12	Kualitas	Ukuran file media pembelajaran tidak besar		✓			
13		Pengoperasian media pembelajaran sederhana	✓				
14		Aplikasi dapat dijalankan di berbagai tipe <i>handphone android</i> saat ini	✓				
15		Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
16		Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja	✓				
17		Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang	✓				
18		Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar	✓				

Palopo, 13 Agustus 24

Responden

Bukra
Bukra, S.Aj

Lampiran 5: Tabel Hasil Angket Uji Praktikalitas Peserta Didik

NAMA	PERTANYAAN																	
Sayyida	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
Syailendra	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4
Akhlakul	5	4	5	5	5	5	4	3	3	4	5	4	5	5	5	4	5	1
Afif	5	4	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	3	4	5	4
Rivaldy	5	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	4	5	4	5	5	4
Fahriansyah	5	3	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
Malik	3	3	4	5	5	2	3	2	3	4	4	5	3	5	4	3	3	2
Abyan	3	3	4	4	3	5	3	3	4	3	5	4	4	3	3	4	5	3
Rhafa	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	2	4	5	5	5	5	5
Hafiz	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
Zahir	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5
Rezky	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5
Kaizar	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
Qhaila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5
Aisyah	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4
Naufal	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4
Faisal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5
Azrar	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	4	3	4	4	2	5	3
Safir	5	4	4	5	3	4	5	4	3	4	4	4	4	2	5	2	5	5
Auni	3	2	5	5	5	4	5	3	3	4	3	5	5	5	3	2	5	3
Alika	3	2	4	5	5	4	2	4	2	2	3	5	5	1	4	4	5	3
Alisyah	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Azema	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dhania	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Azaqila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Lathifah	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	5	5	4	5	4
Hafidzah	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4
Ariani	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4
Siti	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5
Nabila	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
Firzah	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
Ashila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Khayyirah	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5
Syafa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
Syahnaya	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Anni	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
JUMLAH	162	149	169	171	169	166	164	151	155	157	166	163	163	160	163	155	172	153
SKOR MAKSIMAL	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
%	90	83	94	95	94	92	91	84	86	87	92	91	91	89	91	86	96	85
% RATA-RATA	90																	

Lampiran 6 : Angket Wawancara

LEMBAR ANGKET WAWANCATA ANALISIS KEBUTUHAN DAN KURIKULUM

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah saat ini?	Kurikulum Merdeka
2	Apa penyebab tinggi rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran al-Qur'an Hadis utamanya pada materi yang membahas hukum tajwid?	Salah satu penyebabnya adalah dari Media Pembelajarannya
3	Apakah sekolah akan mengizinkan dan akan mendukung sekiranya Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i> ?	Sangat Mendukung
4	Menurut Bapak/Ibu bagaimana ketersediaan sarana dan prasarana di MTsN Palopo, apakah sudah memadai untuk berlangsungnya pembelajaran atau masih ada kekurangan?	Sudah memadai
5	Apakah dalam menyampaikan materi hukum <i>mad</i> Bapak/Ibu memerlukan media pembelajaran?	Ya
6	Bentuk dan jenis media seperti apa yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar?	Bentuk kartu-kartu
7	Apa saja kendala yang terjadi saat Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran tersebut?	Ada Sebagian Fisura yang kurang perhatian dalam pembelajaran lh.

8	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi kendala yang terjadi dalam penggunaan media tersebut?	Dengan cara mengelompokkan antara yang serius dengan yang kurang serius.
9	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i> ?	Belum pernah
10	Jika pernah, media pembelajaran berbasis <i>android</i> seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan?	-
11	Menurut Bapak/Ibu bagaimana kriteria media pembelajaran berbasis <i>android</i> yang baik?	Berbentuk aplikasi
12	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi <i>android</i> ?	Sangat cocok untuk masa sekarang
13	Karena faktor kesulitan dalam memahami cara membuat media pembelajaran berbasis aplikasi <i>android</i> apakah Bapak/Ibu bersedia menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh orang lain?	Bersedia

Palopo,

Guru Mata Pelajaran al-Qur'an Hadis

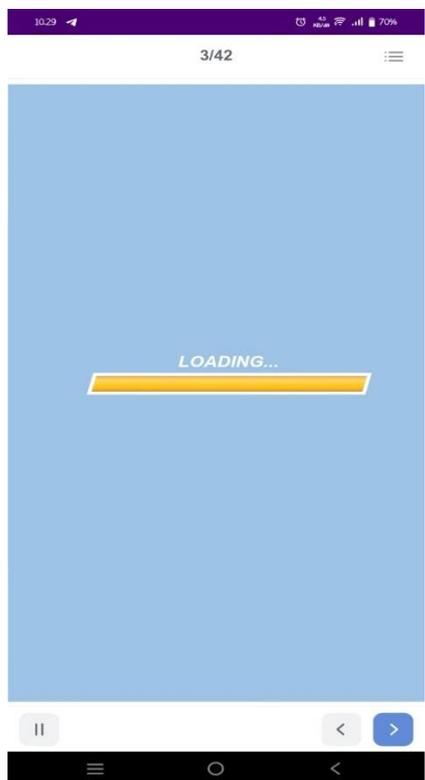
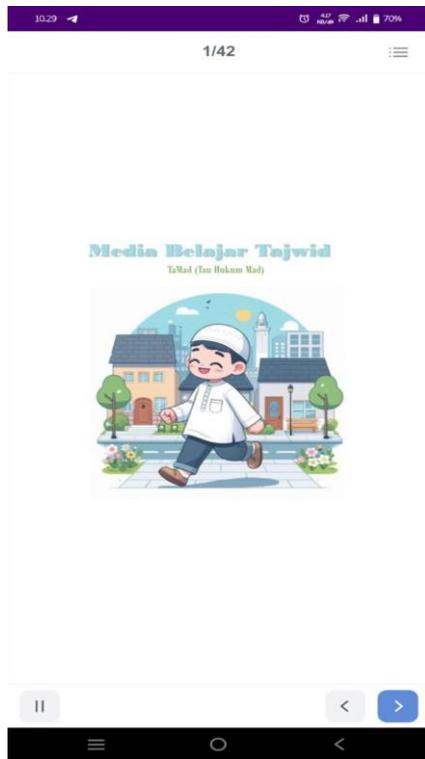
MTsN Palopo

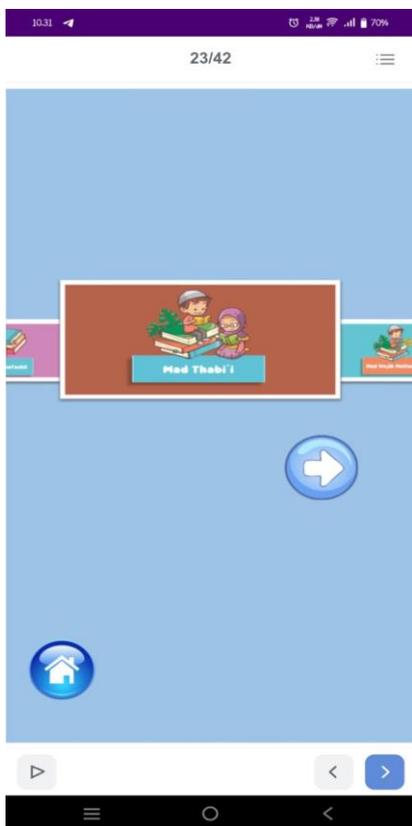
Bukka

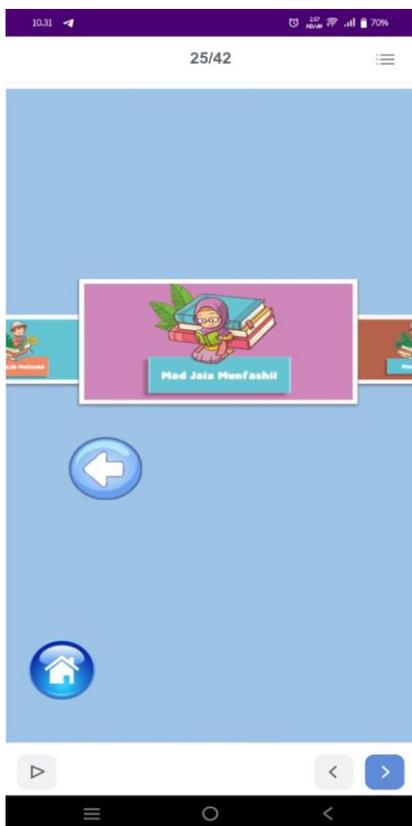
BUKKA, S.Ag

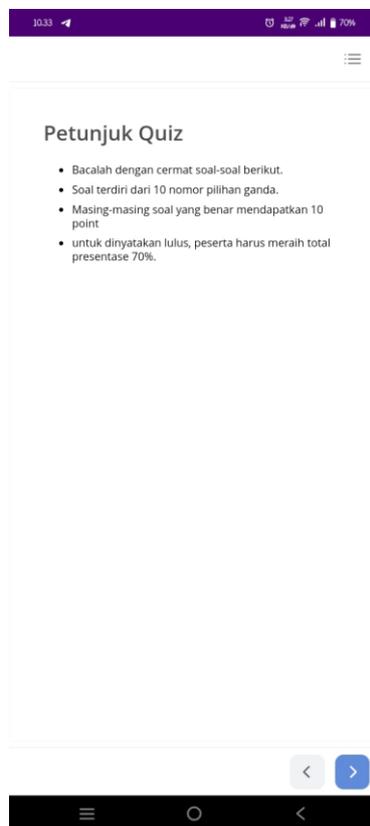
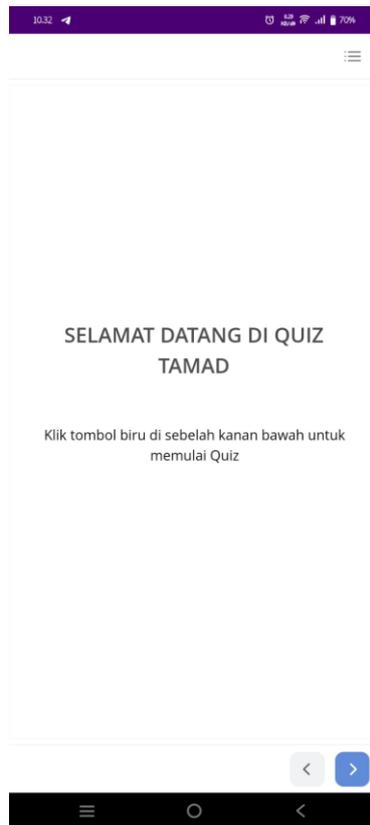
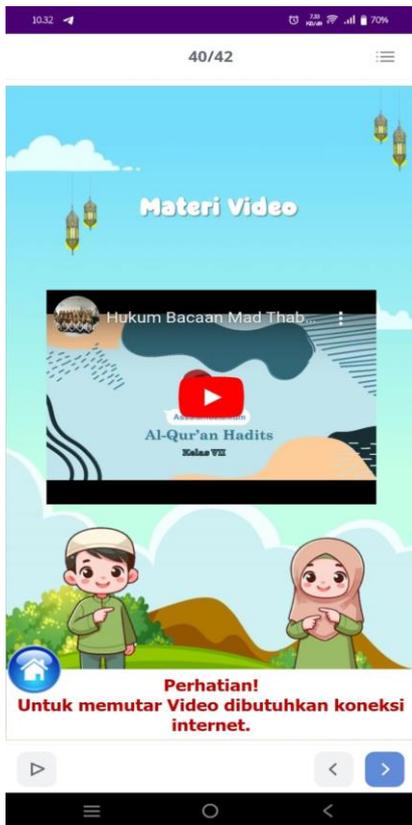
NIP. 197409082022212009

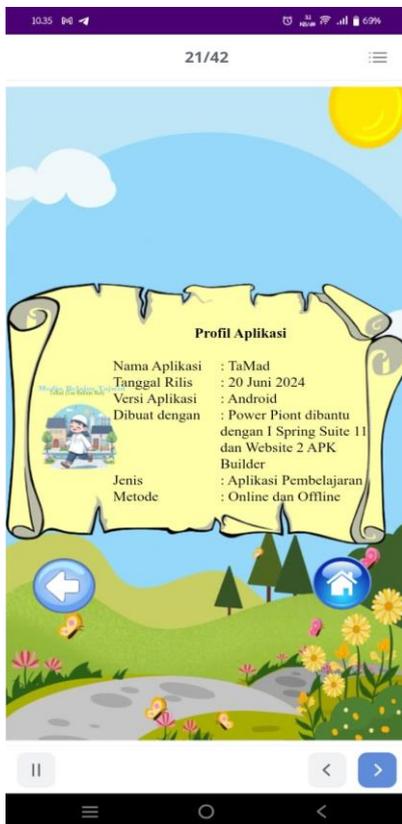
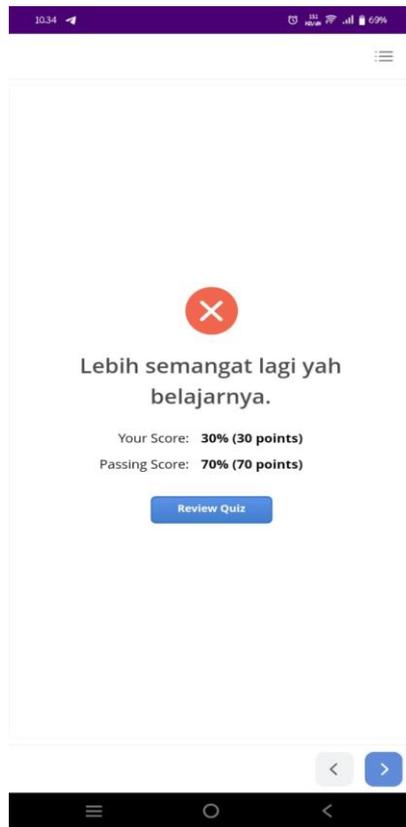
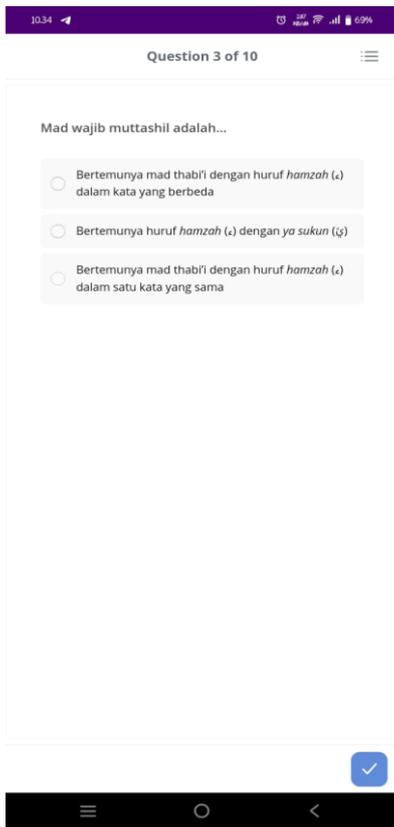
Lampiran 7: Hasil Media Pembelajaran













Lampiran 8: Dokumentasi Penelitian

1. Pengisian Angket Analisis Kebutuhan dan Kurikulum



2. Uji Coba Media Pembelajaran oleh Peserta Didik Kelas VII





3. Pengisian Angket Praktikalitas Peserta Didik



RIWAYAT HIDUP



Amma Amalia Kartika, lahir di Palopo tanggal 25 September 2002. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan suami istri yaitu bapak Masjur dan ibu Atiah. Saat ini penulis bermukim di Kelurahan Padang Lambe, Kecamatan Wara Barat, Kota Palopo. Pendidikan Dasar penulis selesaikan di SDN 55 Padang Lambe pada tahun 2014, kemudian menempuh pendidikan di SMPN 12 Palopo hingga tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis menyelesaikan pendidikan di SMKN 1 Palopo dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di IAIN Palopo dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, pada akhir studi penulis menulis kripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Materi *Hukum Mad Thabi’i, Mad Wajib Muttashil* dan *Mad Jaiz Munfashil* di Kelas VII MTsN Palopo”