

**PENGEMBANGAN MEDIA TAJWID INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
ANDROID
PADA MATA PELAJARAN BTQ DI SEKOLAH DASAR**

Tri Widiastuti, Ma'as Shobirin, Ummu Jauharin Farda
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam
Universitas Wahid Hasyim

dee25tw@gmail.com, ma'as.shobirin@unwahas.ac.id, jaufaummu91@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the extent to which the need for android-based learning media in BTQ subjects, particularly fourth grade Tajwid material, exists at SDIT Bunayya Semarang, as well as the validity of the android-based learning media known as Interactive Tajwid. This study employs the R&D development method, as well as quantitative and qualitative approaches. This research development model is based on the work of Borg and Gall in Sugiyono. In this study, data was gathered through interviews, questionnaires on learning media development needs, and validation sheets for material experts and media experts. The Smart App Creator is used to create this android-based learning media. This application was chosen for its ease of use and ability to combine with other media support applications. The findings of this study indicate that: (1) there is a critical need for the development of android application-based recitation media, and (2) interactive Tajweed applications fall into the very valid category. This is demonstrated by the fact that the results of the analysis of the needs of students and teachers on the development of learning media based on an android recitation application are 100 percent. Material experts' validation results received a score of 98 percent with an average of 4.9. Based on this assessment, the Interactive Tajweed application is classified as Very Valid, and the validation results from media experts obtained a score of 95.6 percent with an average of 4.78, indicating that the Interactive Tajweed application is classified as Very Valid.

Keywords: managerial skills, work motivation.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran BTQ khususnya materi Tajwid kelas IV SDIT Bunayya Semarang serta untuk mengetahui validitas dari media pembelajaran berbasis android yang diberi nama Tajwid Interaktif. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Research & development*) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Model pengembangan penelitian ini menggunakan pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, angket kebutuhan pengembangan media pembelajaran serta lembar validasi ahli materi dan ahli media. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini menggunakan *Smart App Creator*. Pemilihan aplikasi ini didasarkan atas penggunaannya yang mudah dan bisa menggabungkan aplikasi pendukung media yang lain. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kebutuhan akan pengembangan media tajwid berbasis aplikasi android sangat dibutuhkan, (2) Aplikasi Tajwid Interaktif termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini ditunjukkan pada hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi android adalah **100%**. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai skor **98%** dengan rata-rata 4,9. Berdasarkan dari penilaian tersebut maka aplikasi Tajwid Interaktif termasuk dalam kategori Sangat Valid sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor **95,6%** dengan rata-rata 4,78 maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Tajwid Interaktif termasuk dalam kategori Sangat Valid.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Tajwid Interaktif, BTQ

A. PENDAHULUAN

Media atau sarana pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi (TI) saat ini lazim digunakan seperti internet dan *smartphone*. Teknologi *mobile* yang saat ini penggunaannya sangat meningkat tajam yakni penggunaan *smartphone* dengan android sebagai platform pada sistem operasinya. Perangkat digital ini dilengkapi dengan berbagai aplikasi canggih yang dapat bekerja hanya dengan satu sentuhan jari. Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran *online* sangat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Dunia pendidikan yang sekarang ini memberlakukan sistem pembelajaran *blended learning* yaitu gabungan dari pembelajaran secara tatap muka langsung terbatas dan pembelajaran secara online sangat bergantung dengan adanya *android* yang menyediakan berbagai aplikasi sebagai sarana pembelajaran.

Mata pelajaran Belajar Tulis Qur'an (BTQ) adalah salah satu mata pelajaran Khos selain Tahfidz, dan Bahasa Arab yang ada di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bunayya Semarang. Ruang lingkup Mata pelajaran BTQ di SDIT Bunayya Semarang meliputi, membaca dan menulis Al Qur'an dengan baik dan benar. Salah satu materi membaca Qur'an adalah ilmu Tajwid yaitu materi yang harus dihafalkan dan dikuasai peserta didik untuk menjaga kemurnian bacaan Qur'an. Tajwid menurut bahasa artinya membungkus. Sedangkan menurut istilah adalah mengeluarkan setiap huruf dari makhrojnya (tempat keluar) dengan memberikan haq dan mustahaknya.¹ Hukum mempelajari ilmu tajwid secara teori adalah *fardhu kifayah*. Sedangkan hukum membaca Al Qur'an sesuai dengan kaidah ilmu Tajwid adalah *fardhu 'ain*. Dalil membaca Al Qur'an sesuai dengan kaidah ilmu tajwid adalah sebagai berikut:

وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا

“....dan bacalah Al Qur'an dengan tartil.”(Q.S. Al Muzzammil [73]: 4)²

Standart kompetensi membaca pada mata pelajaran BTQ di SDIT Bunayya Semarang, salah satu indikator pencapaian hasil belajar yaitu siswa mampu membaca Al Qur'an dengan tartil dan mengetahui kaidah hukum tajwid yang berlaku. Kompetensi lulusan yang diharapkan

¹ Abdul Aziz A.R. *Pedoman Dauroh Al Qur'an. Panduan Ilmu Tajwid Aplikatif*, Jakarta Timur: Markaz Al Qur'an, 2017, hlm. 9.

² Ust.Iyus et.all., *Al Qur'an Cordoba Terjemahan dan Tajwid Berwarna*, Bandung: Cordoba Internasional Indonesia, 2018, hlm. 574.

adalah siswa SDIT Bunayya mengikuti Ujian Evaluasi Belajar Tahap Akhir Qiroati (EBTAQ) yaitu metode belajar membaca Al Qur'an yang dipakai di SDIT Bunayya untuk mendapatkan sertifikat syahadah murid. Salah satu materi ujian EBTAQ adalah materi Tajwid, dalam hal ini siswa harus mampu memahami dan menghafal hukum Tajwid.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SDIT Bunayya Semarang dengan guru BTQ, ditemui berbagai permasalahan yang dialami guru dan peserta didik dalam pembelajaran BTQ khususnya materi Tajwid. Ada sebagian peserta didik yang belum sepenuhnya memahami tentang materi hukum Tajwid yang diajarkan oleh guru BTQ, hal tersebut dapat diketahui ketika guru memberikan evaluasi secara tertulis kepada peserta didik. Setelah hasil evaluasi dikumpulkan ternyata banyak dari peserta didik yang mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Rata-rata siswa dalam belajar tajwid terlihat bosan dan jenuh karena pembelajarannya hanya bersifat satu arah dengan metode ceramah saja sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif yang digunakan oleh guru, sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran materi tajwid.³Urgensi pengembangan media pembelajaran Tajwid berbasis aplikasi android adalah salah satu upaya untuk mengoptimalkan fitur smartphone yang saat ini hampir semua siswa memilikinya. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Tajwid ini bertujuan sebagai upaya preventif terhadap pengaruh negatif sosial media, internet maupun game yang saat ini melanda peserta didik sebagai dampak pembelajaran online.

Berdasarkan hasil survey peneliti pada beberapa aplikasi materi tajwid yang terdapat di *Playstore*, peneliti menemukan beberapa aplikasi sejenis. Aplikasi tersebut diantaranya "Smart Tajwid", "Tom Tajwid", "Belajar Tajwid" dan sebagainya. Namun dari sekian banyak aplikasi tajwid yang ada di *Playstore* masih bersifat pengetahuan tajwid umum. Disamping itu aplikasi-aplikasi tersebut kurang menarik dalam segi tampilan karena hanya menggunakan teks dan suara saja, jika aplikasi-aplikasi tersebut digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik khususnya di bangku Sekolah Dasar dirasa kurang cocok dan kurang menarik minat siswa dalam belajar materi tajwid.

³ Dewi Susilowati, Guru BTQ SDIT Bunayya Semarang, *Wawancara*, tanggal 15 Oktober 2021, Jam 10.00-12.00 WIB.

Sebagai upaya pembaharuan terhadap aplikasi-aplikasi tajwid yang sudah banyak beredar namun masih bersifat umum dan berdasarkan masalah yang ditemukan saat wawancara pendahuluan dengan guru BTQ tersebut diatas penulis merasa sebagai hal yang urgen dan layak untuk diteliti dan dicarikan solusi pemecahan masalah melalui tindakan nyata yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran Tajwid Interaktif berbasis aplikasi android pada mata pelajaran BTQ dimana aplikasi ini memuat hukum tajwid lengkap yang disajikan secara praktis dan disesuaikan dengan metode membaca Al Qur'an yng dipakai di SDIT Bunayya serta disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Penelitian yang mendukung pengembangan tersebut adalah penelitian yang ditulis oleh Rizqy Amalia mahasiswi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang 2018 berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid Bagi Santri TPQ Ath- Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto*.⁴ Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk Autoplay yang terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar santri.

Penelitian yang dilakukan oleh Noor Laili Santo Putri Mahasiswa Universitas Wahid Hasyim Semarang berjudul *Pengembangan CD Gampang Asik dan Menyenangkan Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Materi A'doul Usroti Kelas 3 Full Day School MI Matholibul Huda Melonggo Jepara*⁵ Hasil dari penelitian ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa pasca sarjana Universitas Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*⁶. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang cukup signifikan terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dan

⁴ Rizqy Amalia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid Bagi Santri TPQ Ath- Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto*. Malang, (Skripsi) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.

⁵ Noor Laili Santo, *Pengembangan CD Gampang Asik Dan Menyenangkan Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Materi A'doul Usroti Kelas 3 Full Day School di MI Huda Melonggo Jepara*, (Skripsi) Universitas Wahid Hasyim, 2020

⁶ Muhammad Khoirun Aziz, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. Tesis Magister Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN SUAN Kalijaga, 2015.

terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan oleh peneliti terdahulu layak digunakan untuk siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nova Aulia Azizah mahasiswi program pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul *Pengembangan Aplikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N I Polanharjo Klaten.*⁷ Hasil dari penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control menunjukkan terdapat selisih peningkatan belajar siswa sebanyak 3,28%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi “Smart Tajwid” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sangat baik, sehingga aplikasi tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran tajwid dan dapat disebarluaskan.

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran BTQ materi tajwid untuk siswa kelas IV SDIT Bunayya Semarang dan untuk mengetahui bagaimana kevalidan produk aplikasi Tajwid Interaktif untuk siswa kelas IV SDIT Bunayya Semarang.

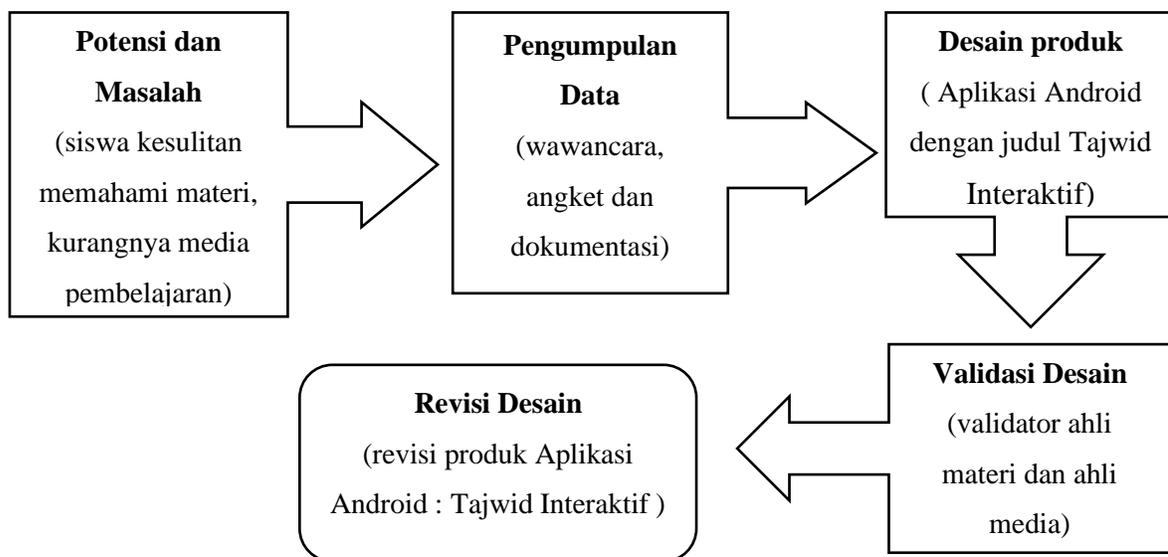
B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau model *Research and Development* (R&D). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke efektifan produk tersebut.⁸ Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbentuk media interaktif yaitu sebuah aplikasi materi ilmu Tajwid yang dapat diunduh di *Playstore* pada *smartphone* atau HP android. Penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan panduan dan langkah-langkah metode *Research and Development* (R&D) yang ditulis oleh Sugiyono, berdasarkan Borg and Gall dengan menyatakan sepuluh langkah. Namun dalam pengembangan ini peneliti menyederhanakan menjadi lima langkah saja dikarenakan keterbatasan waktu yang di hadapi peneliti saat melakukan penelitian, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain

⁷ Nova Aulia Azizah, *Pengembangan Aplikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N I Polanharjo Klaten.* Jurnal EDULAB. Jurnal Ilmiah Laboratorium Pendidikan. Vol 4 No 1, 2019.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif kuantitatif & RND.* Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 407.

produk, validasi desain, revisi desain.



Gambar 1.1. Langkah-Langkah Pengembangan Metode R&D

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan di SDIT Bunayya Semarang, diperoleh kesimpulan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif karena peserta didik kesulitan memahami materi serta mudah jenuh pada saat proses pembelajaran. Pada mata pelajaran BTQ materi Tajwid guru hanya menggunakan buku panduan tajwid praktis sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan mudah bosan serta tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran BTQ materi Tajwid yang berdampak pada minat belajar siswa di SDIT Bunayya.

Buku materi tajwid praktis tersebut hanya berisi teori materi dan contoh yang kurang lengkap maka siswa hanya mengamati saja kemudian menghafal definisi yang ada pada buku sehingga membuat siswa jenuh kurang inovasi pembelajaran yang mana peserta didik mampu mengingat dan berfikir kritis. Alokasi waktu untuk materi pembelajaran tajwid yang hanya 30 menit saja dirasa kurang untuk memahami siswa secara detail, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang

diberi judul Tajwid Interaktif yang bisa diunduh di smartphone atau android melalui *Playstore*. Dengan aplikasi yang bisa dijalankan secara offline ini siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun dan tidak membosankan.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah selesai maka langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan data yang akan diteliti, pada proses pengumpulan data ini peneliti melakukan wawancara dan menyebar angket mengenai kebutuhan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran BTQ khusus materi Tajwid. Peneliti melakukan wawancara langsung kepada guru dan siswa di lingkungan sekolah dan menyebar angket yang bertujuan untuk melihat sejauh mana kebutuhan media pembelajaran berbasis android untuk materi Tajwid. Kemudian menganalisa rencana pengembangan aplikasi Tajwid Interaktif yaitu dengan melihat hasil angket analisa kebutuhan pengembangan media serta mengkaji buku yang dijadikan sumber sebagai muatan materi dalam media yang akan dikembangkan.

3. Desain Produk

Pengembangan produk adalah tahapan produksi dari media pembelajaran buku Tajwid Praktis Metode Qiroati menjadi sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi Tajwid Interaktif yang berupa audio visual autoplay dengan langkah- langkah membuat konsep atau kerangka. Pengembangan Aplikasi Tajwid Interaktif dilakukan dengan mempertimbangkan hasil pengumpulan data, masukan guru BTQ, serta angket kebutuhan guru dan siswa. Pengembangan desain dilakukan dengan menyusun materi dan rancangan desain awal. Di dalam aplikasi tajwid Interaktif ini memuat materi tajwid lengkap dan ditambah dengan *fawatihussuwar*, video motivasi berupa lagu ceria berjudul “yuk belajar Tajwid” serta latihan yang berupa game interaktif. Peneliti bekerjasama dengan seorang ahli IT atau programmer yang sudah terbiasa membuat berbagai jenis aplikasi dengan android sebagai sistemnya. Dalam kerjasama tersebut peneliti berperan sebagai perancang konsep dan membuat seluruh isi materi, sedangkan programmer hanya bertugas untuk membuat aplikasi Tajwid Interaktif berdasarkan konsep yang dibuat oleh peneliti.

Pembuatan aplikasi ini menggunakan *software Smart App Creator*.

Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi meliputi:

a. Menyusun Isi Aplikasi Tajwid Interaktif

Menyusun muatan materi yang akan dijadikan sebagai muatan isi dalam aplikasi Tajwid Interaktif, yaitu hukum Tajwid lengkap, beserta contoh dan latihan pada setiap materi maupun latihan keseluruhan materi, bacaan Fawatihussuwar

b. Merancang desain dan fitur aplikasi Tajwid Interaktif

Rancangan berupa tampilan pembuka, video motivasi, ikon aplikasi, tampilan menu, tampilan materi, evaluasi atau latihan, animasi, backsound, background, mengisi suara, menulis lagu “Yuk Belajar Tajwid” dan lain sebagainya.

4. Validasi Desain

Validasi desain produk yang berupa produk prototype ini dilakukan dengan memberikan angket penilaian oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media kemudian dilanjutkan dengan analisis data, ini penting dilakukan karena sesuai dengan bidangnya agar mendapatkan penilaian bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar.

5. Revisi desain

Setelah melihat dari validasi ahli media dan ahli materi maka revisi dilakukan setelah mendapat masukan dan kritik maupun saran dari pihak-pihak yang telah disebutkan diatas. Setelah revisi selesai produk dapat diuji cobakan. Untuk menghasilkan sebuah produk yang baik perlu adanya analisis kebutuhan dan uji kevalidan produk tersebut agar bisa digunakan dan diterima oleh masyarakat luas dan mudah digunakan, maka harus diadakan uji keefektifan produk dengan uji coba. Berikut ini penjabaran mengenai uji coba produk yang meliputi : (a) desain uji coba, (b) jenis data, (c) instrumen pengumpulan data, (d) teknik analisa data

a. Desain Uji Coba

Peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran Tajwid Interaktif melalui validasi desain dengan menggunakan dua (dua) tahap uji coba yaitu: (1) Tahap pertama, peneliti meminta ahli materi untuk menilai dan mengevaluasi produk media pembelajaran yang dikembangkan dari sisi kualitas materi yang disesuaikan dengan metode BTQ yang digunakan di SDIT Bunayya. (2) Tahap kedua, peneliti meminta ahli media pembelajaran dari Dosen Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menilai dan mengevaluasi produk media pembelajaran Tajwid Interaktif dari aspek penyajian maupun tampilan visual.

b. Jenis Data

Data yang dikembangkan pada penelitian pengembangan media ini adalah data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu data pokok yang didapatkan dari data kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran serta data dari para ahli tentang penilaian berupa produk Aplikasi Android Tajwid Interaktif. Data kualitatif berupa saran dan masukan perbaikan produk dari para ahli yang didapatkan ketika validasi oleh ahli materi dan ahli media. Data tersebut memberi gambaran mengenai kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Adapun data yang diperoleh antara lain:

1) Data Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan lembar angket yang berisi pertanyaan yang wajib dijawab oleh guru dan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran tematik. Hasil respon dari guru dan peserta didik inilah yang menjadi acuan dalam pembuatan produk media pembelajaran BTQ materi Tajwid

2) Data Ahli Materi

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan lembar angket evaluasi (penilaian) terhadap pembelajaran dan isi produk media. Data yang diperoleh dari ahli materi yaitu guru BTQ SDIT Bunayya Semarang.

3) Data Ahli Media

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan lembar angket evaluasi (penilaian) yang berisi tentang penilaian terhadap tampilan produk media. Data diperoleh dari ahli media yaitu dosen Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim Semarang melalui lembar angket validator.

c. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, pengumpulan data merupakan suatu hal yang harus dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam pengembangan produk. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu melalui wawancara dan pengumpulan angket. Angket berupa pertanyaan tertulis pada responden untuk menjawab pertanyaan peneliti yang digunakan untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran objek uji coba. Sedangkan pedoman wawancara digunakan sebagai pelengkap data yang diperoleh melalui angket. Adapun angket yang digunakan ada dua macam yaitu: angket analisis kebutuhan dan angket validasi produk oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Angket analisis kebutuhan diberikan kepada guru dan peserta didik yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran BTQ materi Tajwid. Sedangkan angket validasi produk diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada produk aplikasi Tajwid Interaktif. Jika hasil penilaian dari validator menunjukkan adanya kekurangan maka produk harus diperbaiki.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran BTQ Materi Tajwid Oleh Guru BTQ dan Peserta Didik Kelas IV.

Hasil analisa ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Hasil analisa ini didapatkan dengan menyebar angket kebutuhan pengembangan media kepada guru dan peserta didik. Angket ini

berupa pertanyaan tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang terdiri dari pertanyaan tentang kebutuhan desain dan kebutuhan materi. Angket pengembangan kebutuhan desain terdiri dari 8 (delapan) butir pertanyaan sedangkan angket kebutuhan materi terdiri dari 6 (enam) butir pertanyaan. Hasil angket ini pada kebutuhan desain dan materi masing-masing memperoleh 100%. Hasil ini kemudian diolah untuk dijadikan data untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik terhadap produk aplikasi Android yang akan dikembangkan. Hasil data tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman pembuatan aplikasi Tajwid Interaktif. Hasil dari data analisa kebutuhan tersebut sebagai berikut :

- a. Hasil analisa kebutuhan media berbasis aplikasi android pada mata pelajaran BTQ materi tajwid oleh Guru dan peserta didik terhadap aspek desain : (1)Warna aplikasi adalah bervariasi atau banyak warna, (2) Animasi pada aplikasi adalah gambar anak muslim, (3) Video motivasi berupa lagu ceria, (4) Desain aplikasi dibuat secara teratur atau runtut, (5) Suara latar atau backsound pada aplikasi berupa nada lagu ceria, (6) Gambar latar atau background aplikasi berupa gambar masjid atau pemandangan, (7) Penggunaan aplikasi supaya mudah digunakan oleh siapapun, (8) Keterlibatan siswa dengan aplikasi harus interaktif
- b. Hasil analisis kebutuhan media berbasis aplikasi android pada mata pelajaran BTQ materi tajwid oleh Guru dan peserta didik pada aspek materi adalah: (1) Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, (2) Video yang ditampilkan dalam aplikasi harus sesuai atau berkaitan dengan materi yang diajarkan, (3) Isi atau materi dalam aplikasi harus disesuaikan dengan buku panduan tajwid praktis yang selama ini dipakai sebagai media pembelajaran, (4) Penyampaian materi dalam aplikasi harus runtut, (5) Konten dalam aplikasi berupa pembelajaran/ teori, evaluasi/latihan dan video motivasi, (6) Bentuk evaluasi berupa game interaktif yang bervariasi

Proses pembuatan produk media berbasis android disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Dihasilkan media berbasis aplikasi android dengan judul Tajwid Interaktif yang bersifat multimedia, inovatif, interaktif, menarik, berkualitas, dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran

BTQ khusus materi Tajwid sehingga menarik minat peserta didik agar lebih aktif, memberikan gambaran dan semangat mengikuti pembelajaran sesuai perkembangan peserta didik. Selain itu, juga dapat meningkatkan kemampuan dan memberikan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran materi Tajwid.

2. Hasil Kevalidan Produk Aplikasi Tajwid Interaktif

Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Proses validasi penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian pada tahap validasi berupa masukan dan saran yang akan digunakan untuk merevisi produk awal. Tahap validasi ahli menggunakan instrument penilaian yang telah disetujui. Instrument penilaian untuk ahli materi terdapat 21 indikator yang terdiri dari aspek materi dan aspek bahasa, sedangkan untuk validitas ahli media terdapat 14 indikator yang terdiri dari aspek tampilan, desain, komunikatif, isi media, dan kemudahan penggunaan.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian validasi ini dilakukan dengan menunjukkan produk aplikasi Tajwid Interaktif dan lembar angket penilaian yang diisi oleh validator ahli materi. Lembar angket penilaian validasi berisi 21 butir penilaian tentang aspek kesesuaian materi dan bahasa. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian dari skor angka 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut :

1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

Hasil validasi yang diperoleh dari penililaian guru ditinjau dari aspek materi dan bahasa menunjukkan bahwa indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 103 dan rata-rata skor adalah 4,9 (sangat baik) tetapi pada bagian tampilan materi perlu direvisi sesuai masukan dan saran dari ahli materi. Ada beberapa saran atau catatan yang diberikan oleh ahli materi, yaitu: 1) Pada menu Pembelajaran Qolqolah, huruf-huruf Qolqolah seharusnya ditampilkan di layar seperti yang disebutkan dalam suara; 2) Pada latihan hukum mim sukun, Idzhar syafawi diganti hukum iqlab karena pilihannya sama 3) Pada menu latihan Tebak Bacaan pilihan jawaban diganti yang sepadan.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, ahli materi menyatakan bahwa produk aplikasi Tajwid Interaktif layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Kemudian dicari kriteria validasi. Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi tersebut memperoleh hasil skor rata-rata 4,9 dan kelayakannya 98 % (sangat valid). Disimpulkan dalam kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran untuk materi tajwid layak digunakan.

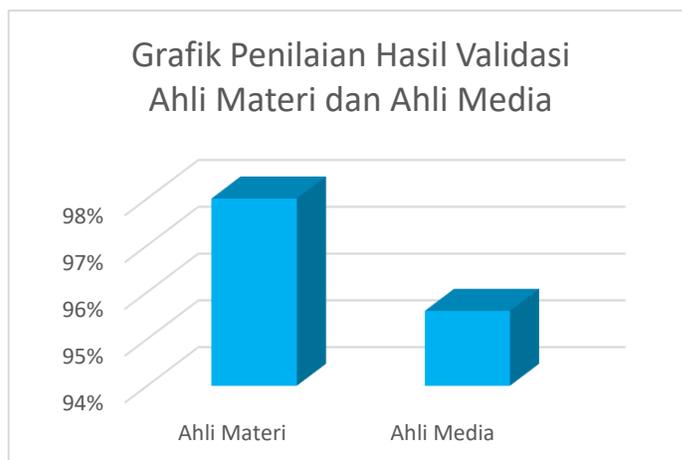
b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media diberikan kepada ahli media untuk menilai dan mengevaluasi produk media pembelajaran Tajwid Interaktif dari aspek penyajian maupun tampilan visual. Penilaian validasi ini dilakukan dengan mengirimkan file produk aplikasi Tajwid Interaktif dan mengirimkan lembar angket penilaian yang diisi oleh validator ahli media. Lembar angket penilaian validasi berisi 14 butir penilaian tentang aspek penyajian, tampilan, pemrograman maupun kemudahan dalam penggunaan. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian dari skor angka 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut : 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik. Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli media ditinjau dari aspek penyajian, tampilan, pemrograman maupun kemudahan dalam penggunaan, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 67 dan rata-rata skor adalah 4,78 (sangat baik). Ada beberapa saran atau catatan yang diberikan oleh ahli media, yaitu : 1) Menampilkan logo Unwahas pada awal aplikasi dibuka, 2) Menu loading agak diangkat sedikit, 3) Video motivasi dilink-kan di Youtube supaya mengurangi file, 4) Mengekstrack file supaya lebih kecil, dan 5) Mengganti ikon profile pengembang.

Berdasarkan dari hasil validasi tersebut ahli media memberikan kesimpulan bahwa aplikasi Tajwid Interaktif ini layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Setelah memperoleh penilaian dari ahli media kemudian dicari kriteria validasi. Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi tersebut memperoleh hasil skor rata-

rata 4,9 dan kelayakannya 98% (sangat valid). Disimpulkan dalam kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran untuk materi tajwid layak digunakan.

Penilaian dari ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1.1. Grafik Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media tentang produk aplikasi Tajwid Interaktif pada ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,9 atau 98 % (sangat valid). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor rata-rata 4,9 termasuk dalam kategori “SB” (sangat baik). Sedangkan pada ahli media memperoleh skor rata-rata 4,78 atau 95,60% (sangat valid). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor rata-rata 4,78 termasuk dalam kategori “SB” (sangat baik). Maka kedua ahli media tersebut menyatakan produk aplikasi tajwid interaktif layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan.

Berdasarkan hasil data tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi Tajwid Interaktif yang termasuk ke dalam jenis multimedia yaitu media presentasi dengan menggabungkan semua unsur media seperti teks, audio, animasi, gambar dan visual menjadi satu kesatuan penyajian. Setelah melalui validasi ahli materi dan ahli media aplikasi Tajwid Interaktif dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nunuk Suryani yaitu multimedia pembelajaran dapat diartikan pula sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Adapun contohnya yaitu multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran interaktif, maupun aplikasi game interaktif.⁹ Multimedia interaktif dalam pembelajaran tajwid di SDIT Bunayya baru pertama diluncurkan dan diharapkan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi serta dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe belajar visual, auditif, maupun kinestetik.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis data kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media berbasis aplikasi android mata pelajaran BTQ diketahui bahwa materi Tajwid yang menjadi kebutuhan dasar untuk pengembangan media. Adapun data kebutuhan media berbasis aplikasi android dari guru dan peserta didik yang menjadi dasar penyusunan pengembangan media aplikasi berbasis android pada pembelajaran materi Tajwid yang dikembangkan meliputi pemenuhan kebutuhan materi/isi dan desain/tampilan aplikasi. Sehingga dihasilkan produk media yang berkualitas dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran Tajwid untuk siswa kelas IV SDIT Bunayya Semarang.

Penelitian menghasilkan produk media berbasis aplikasi android materi tajwid yang diberi nama Tajwid Interaktif. Aplikasi ini memperoleh hasil kevalidan media dengan kategori layak digunakan dalam pembelajaran BTQ materi Tajwid di SDIT Bunayya Semarang. Berdasarkan hasil kevalidan produk media aplikasi Tajwid Interaktif yang telah dilakukan untuk mengetahui kualitas aplikasi Tajwid Interaktif ini, memperoleh hasil sebagai berikut; hasil validasi ahli materi pada keseluruhan aspek yaitu aspek kesesuaian materi penilaian memperoleh rerata 4,9 dalam kategori “sangat baik” atau 98 % (sangat valid) dan hasil validasi ahli media pada keseluruhan aspek yaitu aspek penyajian, tampilan, pemrograman maupun kemudahan dalam penggunaan. memperoleh penilaian rerata 4,78 dalam kategori “sangat baik” atau 95,60 % (sangat valid)

⁹ Nunuk Suryani, et.al., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2019), 198

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Rizqy, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid Bagi Santri TPQ Ath- Thohiriyah II Awang-Awang Mojokerto*. Malang, (Skripsi) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.
- Arikunto, Suharsini, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Aziz, Abdul, *Pedoman Dauroh Al Qur'an. Panduan Ilmu Tajwid Aplikatif*, Jakarta Timur : Markaz Al Qur'an, 2017.
- Aziz, Muhammad Khoirun, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. Tesis Magister Pendidikan Islam*, Yogyakarta : Perpustakaan PPs UIN SUAN Kalijaga, 2015.
- Azizah, Nova Aulia, *Pengembangan Aplikasi "Smart Tajwid" Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N I Polanharjo Klaten*. Jurnal EDULAB. Jurnal Ilmiah Laboratorium Pendidikan. Vol 4 No 1, 2019.
- Iyus Ust, dkk, *Al Qur'an Cordoba Terjemahan dan Tajwid Berwarna*, Bandung : Cordoba Internasional Indonesia, 2018.
- Santo, Noor Laili, *Pengembangan CD Gampang Asik Dan Menyenangkan Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Materi A'doul Usroti Kelas 3 Full Day School di MI Huda Melonggo Jepara* , (Skripsi) Universitas Wahid Hasyim, 2020
- Sugiyono, *Metode Peneletian kualitatif kuantitatif & RND*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Suryani, Achmad, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2019.
- Susilowati, Dewi, *Wawancara, Guru BTQ SDIT Bunayya Semarang, tanggal 15 Oktober 2021, Jam 10.00-12.00 WIB*.