

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN QUR'AN HADIS KELAS XI MAN 2 BANTUL



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

Sifa Hanif Nurdiansyah

NIM : 20104010073

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1039/Un.02/DT/PP.00.9/05/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN QUR'AN HADIS KELAS XI MAN 2 BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SIFA HANIF NURDIANSYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010073
Telah diujikan pada : Senin, 13 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 664e87d2260b



Penguji I
Dr. H. Rofik, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 6640b63d573b



Penguji II
Sri Purnami, S.Psi. M.A.
SIGNED

Valid ID: 666c47b60089



Yogyakarta, 13 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumami, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6653d6c19803b

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sifa Hanif Nurdiansyah
NIM : 20104010073
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil dari penelitian sendiri dan bukan hasil plagiasi karya pihak lain. Kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk tetap mencantumkan sumbernya.

Yogyakarta, 4 April 2024

Menyatakan



Sifa Hanif Nurdiansyah
NIM. 20104010073

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Sifa Hanif Nurdiansyah
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Sifa Hanif Nurdiansyah
NIM : 20104010073
Judul Skripsi : APLIKASI AL-QOLAM SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN QUR'AN HADIS KELAS XI MAN 2
BANTUL

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 29 April 2024
Pembimbing

Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag, S.Psi, M.Psi
NIP. 19780508 200604 2 032

ABSTRAK

Sifa Hanif Nurdiansyah, Aplikasi Al-Qolam Sebagai Media Pembelajaran Qur'an Hadis Kelas XI MAN 2 Bantul, Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. 2024

Pendidikan memiliki arti yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Abad ke - 21 ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang menjadi sangat cepat, termasuk pendidikan yang dipengaruhi oleh teknologi. Media pembelajaran yang bersifat konvensional sudah banyak digunakan dan pemanfaatannya yang kurang maksimal. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan media pembelajaran Al-Qolam berbasis android materi Toleransi Beragama dan Bertanggung Jawab Menjaga Amanah untuk peserta didik kelas XI MAN 2 Bantul. 2) mengetahui kualitas media pembelajaran Al-qolam Berbasis android materi Toleransi Beragama dan Bertanggung Jawab Menjaga Amanah untuk peserta didik MAN 2 Bantul.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4 D (*Define, Design, Develop, Dissemination*). Namun pada penelitian ini hanya dibatasi sampai *Develop saja*.

Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini adalah : 1) Aplikasi Al-Qolam sebagai media pembelajaran Qur'an Hadis Bab Toleransi Beragama dan Bertanggung Jawab Menjaga Amanah Kelas XI MAN 2 Bantul dikembangkan menggunakan model pengembangan 4 D, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*) dan dibatasi hanya sampai *develop saja*. 2) Kualitas aplikasi media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 91%, penilaian ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 82,5%. Aplikasi juga mendapatkan respon sangat baik dari guru mata pelajaran dengan presentase 91% serta respon peserta didik kelas XI MAN 2 Bantul sebesar 89%.

Kata Kunci : *Aplikasi android, Media pembelajaran, Qur'an Hadis.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۗ

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan

ada kemudahan. (QS. Al-Insyirah [94]:5-6)¹



¹ QS. Al-Insyirah, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/94?from=1&to=8>, diakses pada tanggal 4 Maret 2024

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ. الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَا أَسْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ. وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ. وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur penulis panjatkan kepada ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat taufik, dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam, semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah membawa ummat manusia dari zaman jahiliyyah menuju zaman yang terang – benderang.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan sebuah penelitian tentang pengembangan aplikasi berjudul Aplikasi Al-Qolam Sebagai Media Pembelajaran Qur'an Hadits Kelas XI MAN 2 Bantul. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak luput dari kesalahan. Tugas akhir ini juga tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dorongan, motivasi, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag, S.Psi, M.Psi, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Dosen Pembimbing Akademik, serta Dosen Pembimbing Skripsi penulis. Terima kasih banyak atas segala bimbingan dan arahnya selama penyusunan skripsi.

4. Bapak Dr. Mohammad Agung Rokhimawan, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. Segenap Civitas Akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak Kepala Sekolah MAN 2 Bantul, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Ken Ayu Kartikaningrum, S,Ag, selaku Guru Mata Pelajaran Qur'an Hadis MAN 2 Bantul. Terima kasih atas arahannya selama penulis melakukan penelitian di MAN 2 Bantul.
8. Kedua orang tua penulis, Ibu Sri Wuryani dan Bapak Edy Suroso. Tidak terhingga ucapan terima kasih ini selalu terucap kepadamu. Terima kasih banyak atas motivasi dan do'a yang tidak pernah terputus kepada penulis. Tanpa do'a dan bimbingan bapak ibu, penulis tidak mungkin menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Mas Ansorul Azhar Ikhwani, Mas Nur Rahman Hidayat, dan Mbak Fajar Permatasari, selaku saudara kandung penulis. Terima kasih banyak dihaturkan atas bimbingan, do'a, dan motivasi dan arahannya selama penulis melaksanakan studi.
10. Alm. Bapak Rosihan Anwar, S.Ag, selaku Guru Pendidikan Agama Islam penulis semasa Sekolah Menengah Pertama. Terima kasih karena telah menginspirasi penulis mengambil studi Pendidikan Agama Islam.
11. Alm. Bapak Sholeh, S.Pd.I, selaku Guru Pendidikan Agama Islam penulis semasa Sekolah Menengah Atas. Terima kasih karena telah menginspirasi penulis mengambil studi Pendidikan Agama Islam.
12. Seluruh teman – teman Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2020.

13. Teman-teman Pendidikan Agama Islam Kelas B Angkatan 2020. Terima kasih telah menjadi teman yang saling mendukung menuju kebaikan.
14. Alfian Dwi Prasetyanto, Joko Kastiawan, Muhammad Aziz, Muhamad Fadli, Rifqo Baihaqi, Febri Amin, Fillah Ikhsandi, Afif Farraz Arkhan. Terima kasih telah menjadi teman diskusi segala hal termasuk tugas akhir di Kafe Basa – basi.
15. Teman – teman Ex-DAD Zam-zam, Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. Terima kasih telah berproses bersama di Ikatan. *Fastabiqul Khairat!*
16. Teman-teman KKN 111 Kacangan Gunungkidul, terima kasih atas pengalaman yang berharga selama mengabdikan di Padukuhan Kacangan, Gunungkidul.
17. Teman – teman Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP) MAN 2 Bantul Prodi Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Matematika, Pendidikan Kimia, dan Pendidikan Biologi. Terima kasih atas pengalaman yang berharga selama mengabdikan di MAN 2 Bantul.
18. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan dengan berlipat ganda. Aamiin.

Yogyakarta, 29 April 2024

Penyusun



Sifa Hafif Nurdiansyah
NIM. 20104010073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	7
E. Manfaat Pengembangan.....	8
F. Asumsi Pengembangan.....	9
G. Kajian Pustaka.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Pengembangan.....	16
B. Media pembelajaran.....	17
C. Mata Pelajaran Qur'an Hadis di MA.....	22
D. Android.....	24
E. Power Point.....	25
F. Ispring Suite 10.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan.....	30
C. Desain Uji Coba Produk.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	46
A. Hasil Pengembangan Produk.....	46
B. Revisi Produk.....	79
C. Kajian Produk Akhir.....	81
D. Batasan Penelitian.....	84

BAB V PENUTUP	85
A. Simpulan Tentang Produk.....	85
B. Saran Pemanfaatan Produk	85
DAFTAR PUSTAKA	87
.....
LAMPIRAN.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Instrumen Validasi Untuk Ahli Media.....	37
Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi.....	38
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Instrumen Respon Guru Mata Pelajaran.....	39
Tabel 3.4 Pemberian Skor Skala Lima	40
Tabel 3.5 Kriteria Kategori Penilaian Ideal.....	42
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Kualitas Produk.....	43
Tabel 3.7 Pemberian Skor Skala Lima	44
Tabel 4.1 Kompetensi Inti	49
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar	50
Tabel 4.3 Perancangan <i>Storyboard</i>	54
Tabel 4.4 Penilaian Kualitas Produk Oleh Ahli Media.....	74
Tabel 4.5 Penilaian Kualitas Produk Oleh Ahli Materi.....	76
Tabel 4.6 Penilaian Kualitas Produk Oleh Guru Mata Pelajaran.....	77
Tabel 4.7 Respon Peserta Didik Terhadap Aplikasi.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain Tampilan Splash Screen	59
Gambar 4.2 Desain Tampilan Halaman Awal	59
Gambar 4.3 Desain Tampilan Menu Utama	60
Gambar 4.4 Desain Tampilan Kompetensi Inti	61
Gambar 4.5 Desain Tampilan Kompetensi Dasar	61
Gambar 4.6 Desain Tampilan Materi.....	62
Gambar 4.7 Desain Tampilan Latihan Soal	63
Gambar 4.8 Desain Tampilan Petunjuk Penggunaan	63
Gambar 4.9 Desain Tampilan Daftar Pustaka	64
Gambar 4.10 Desain Tampilan Profil Pengembang	65
Gambar 4.11 Tampilan Splash Screen	66
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Awal	67
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4.14 Tampilan Kompetensi Inti	68
Gambar 4.15 Tampilan Kompetensi Dasar	69
Gambar 4.16 Tampilan Materi.....	69
Gambar 4.17 Tampilan Materi Toleransi Beragama Dan Bertanggung Jawab Menjaga Amanah	70
Gambar 4.18 Tampilan Latihan Soal.....	71
Gambar 4.20 Tampilan Latihan Soal Toleransi Beragama Dan Bertanggung Jawab Menjaga Amanah	72
Gambar 4.21 Tampilan Daftar Pustaka.....	72
Gambar 4.22 Profil Pengembang.....	73
Gambar 4.23 Revisi Ahli Media.....	80
Gambar 4.24 Revisi Ahli Materi	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki arti yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan sudah bukan menjadi kewajiban lagi, namun juga merupakan suatu kebutuhan primer yang dibutuhkan oleh setiap manusia. Hal ini tidak dapat dibantah lagi karena sudah menjadi kesepakatan oleh seluruh lapisan masyarakat. Melalui pendidikan, kualitas SDM dapat ditingkatkan. Melalui pendidikan juga, pembangunan negeri ini dapat berjalan maksimal.

Abad ke -21 ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang menjadi sangat cepat. Perkembangan teknologi merambat ke semua ranah bidang keilmuan, mulai dari bidang kesehatan, bidang sosial, bidang teknik, dan tak terkecuali bidang pendidikan. Khususnya dalam bidang Pendidikan, perkembangan teknologi informasi yang pesat membuat sumber belajar menjadi bertambah, dari yang awalnya sumber belajar berbentuk cetak seperti buku menjadi sumber belajar *online* seperti buku elektronik (*E-Book*). Sumber belajar elektronik dapat di akses dengan mudah melalui laman internet. Bertambahnya sumber belajar ini juga memberi dampak kepada guru

untuk terus berkreasi dan berinovasi menciptakan bahan ajar yang tidak monoton².

Media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru untuk menjadi bahan belajar peserta didik. Media pembelajaran juga digunakan oleh guru untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik saat proses belajar. Menurut Suryani dan Agung, media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari pendidik ke peserta didik³.

Media pembelajaran memiliki andil yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran tanpa adanya alat bantu berupa media pembelajaran akan menyebabkan kurang maksimalnya penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran kini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat peserta didik lebih cepat untuk memahami materi pembelajaran⁴. Pemanfaatan media pembelajaran yang maksimal juga akan memberikan suasana baru dalam proses kegiatan pembelajaran bagi peserta didik. Jenis media pembelajaran

² Qotrunnada Nawwaroh, Istikomah, Zetty Nurzuliana Rashed (2022), "Pemanfaatan Media Youtube dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", Dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam : Tadrib*, Vol. 8, Edisi. 2, Hal. 282

³ Nunuk Suryani M.Pd, Dkk (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung : Remaja Rosdakarya, hal. 4

⁴ Fikrul Aziz, Refdinal (2022), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Ispring Suite pada Mata Pelajaran Teknik Gambar Manufaktur di Kelas XI SMK Negeri 5 Padang, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 6, Edisi 2, hal. 16625

kini juga sudah bermacam-macam yang bisa dimanfaatkan guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik sesuai yang diinginkan oleh guru. Apalagi dengan berkembangnya teknologi sekarang ini, media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan bermacam-macam *software* yang beredar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat dilakukan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa semua lapisan masyarakat, baik itu anak kecil sampai dewasa sudah mengenal *smartphone* berbasis android. Pemakaian android juga sudah termasuk kebutuhan sehari – hari bagi masyarakat, termasuk guru dan peserta didik. Media pembelajaran berbasis android tentunya akan sangat membantu proses pembelajaran baik pembelajaran di kelas maupun di rumah peserta didik masing – masing. Dengan adanya hal tersebut, guru akan lebih mudah menyampaikan kebutuhan materi yang mungkin belum bisa disampaikan saat pembelajaran di kelas. Selain itu, hal tersebut juga dapat memudahkan peserta didik untuk dapat belajar mandiri di rumah masing-masing karena media pembelajaran android dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar⁵.

⁵ Sukiman (2012), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Pedagogia, hal. 28

Mata Pelajaran Qur'an Hadits merupakan salah satu mata pelajaran yang merupakan rumpun dari Pendidikan Agama Islam, di samping mata pelajaran Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Akidah Akhlak. Pernyataan tersebut dirinci oleh oleh Eva Latipah bahwa beberapa ranah Pendidikan Agama Islam yaitu Kalam, Tafsir, Hadis, Fiqh, Usul Fiqih, Sirah, Akhlak, dan Sufism⁶. Mata pelajaran rumpun PAI ini diterapkan dalam sekolah berjenis madrasah, baik itu Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah 'Aliyah. Mata pelajaran Qur'an Hadits sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan Qur'an dan Hadits adalah sumber hukum yang pertama dan kedua dalam agama Islam. Dibutuhkan peran dan tanggung jawab yang besar bagi guru PAI agar materi Qur'an Hadits dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan benar⁷. Apabila guru salah dalam menyampaikan materi pembelajaran, maka akan berdampak sangat fatal. Oleh karena itu, diperlukan beberapa pendukung seperti media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pendidikan selain kompetensi guru itu sendiri.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Qur'an Hadits Madrasah 'Aliyah Negeri 2 Bantul, Ibu Ken Ayu Kartikaningrum, S.Ag yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 November 2023 pemanfaatan media

⁶ Eva Latipah, Dkk (2023), Curriculum Reconstruction: Alignment of Profile, Body of Knowledge, and Learning Outcomes of the Indonesian Islamic Education Study Program, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 20. No. 1, hal. 6.

⁷ Putri Ratna Wati (2021), Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan, Dalam *Proceeding the 5th Annual International Conference on Islamic Education*, Hal. 264

pembelajaran yang berbentuk digital masih tergolong kurang sekali. Mayoritas guru masih menggunakan media yang bersifat konvensional, khususnya guru-guru yang sudah senior⁸. Dengan kondisi yang notabene semua siswa sudah memiliki smartphone dan teknologi yang semakin canggih, maka dirasa kurang sekali dalam pemanfaatan media pembelajaran digital ini. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru Qur'an Hadits MAN 2 Bantul bahwa siswa dan siswi senang sekali untuk belajar dengan adanya media pembelajaran.

Dari paparan di atas, melalui tugas akhir ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran Qur'an Hadits yang berbasis Android. Dengan adanya media pembelajaran berbasis android yang dapat di akses pada *smartphone*, peserta didik dapat mengakses materi dimana saja dan kapan saja. Dan dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadikan sarana penyampaian materi kepada peserta didik lebih mudah. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Qur'an Hadis Kelas XI MAN 2 Bantul."**

⁸ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran qur'an Hadits, 13 November 2023

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas, maka rumusan masalah yang timbul yaitu :

1. Bagaimana pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis Android pada pembelajaran Qur'an Hadits untuk peserta didik kelas XI MAN 2 Bantul?
2. Bagaimana kualitas aplikasi media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran Qur'an Hadits untuk peserta didik kelas XI MAN 2 Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tertulis di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran Qur'an Hadis untuk peserta didik kelas XI MAN 2 Bantul.
2. Untuk mengetahui kualitas aplikasi media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran Qur'an Hadis untuk peserta didik kelas XI MAN 2 Bantul.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi dari produk media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan sebuah aplikasi android yang didesain menggunakan Microsoft Power Point 2016. Setelah di desain kemudian di-*publish* menjadi format HTML5, selanjutnya dikonversi menjadi aplikasi android menggunakan *Software Website 2 APK Builder Pro*
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat beberapa konten materi berbentuk teks, gambar.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi kuis yang terkait dengan materi yang telah dipaparkan.
4. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini adalah Materi Toleransi Beragama dan Bertanggung Jawab Menjaga Amanah pada mata pelajaran Qur'an Hadits MAN 2 Bantul
5. Aplikasi media pembelajaran dapat digunakan secara *offline* atau dengan kata lain tidak menggunakan kuota

E. Manfaat Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan tentunya akan digunakan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, manfaat yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih secara teori bagi penelitian pengembangan khususnya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI), yang mana pada penelitian ini rumpun mata pelajaran PAI tersebut adalah Qur'an Hadits.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam

menyampaikan materi pembelajaran, dan dapat menjadi sarana penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta

didik.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat menjadi sumber belajar ketika siswa berada dimanapun dan kapanpun.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan bagi peneliti dalam penelitian pengembangan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

F. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah :

1. Media Pembelajaran Qur'an Hadis yang dikembangkan merupakan jalan alternatif yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri oleh peserta didik di manapun dan kapanpun.
2. Peserta didik memiliki *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android cukup banyak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Qur'an Hadis
3. Validator media pembelajaran memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran.

G. Kajian Pustaka

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih pada tahun 2020.⁹ Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kualitasnya serta mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Penelitian dan Pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE atau *Analysis, Design, Develop, Evaluation, Implementation*. Hasil dari pengembangan tersebut adalah pengembangan media menunjukkan kualitas dengan kategori sangat baik dengan presentase penilaian dari validator ahli materi 83,63%, ahli media sebesar 94,66%, *peer reviewer* sebesar 94,61%, dan guru biologi sebesar 90,38%. Sedangkan respon dari siswa mendapatkan presentase sebesar 91,53%

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti disini adalah materi yang digunakan dalam media pembelajaran untuk siswa SMA / MA. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah: Pertama, Software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran pada penelitian tersebut adalah *Adobe Flash*, sedangkan *software* yang digunakan untuk mengembangkan

⁹Sri Wahyuningsih (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Adobe Flash Terintegrasi Islam dan Sains Pada Materi Pokok Virus Untuk Siswa Kelas X SMA/MA, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi.

media pembelajaran pada penelitian ini adalah Powerpoint Ispring Suite 10. Kedua, model pengembangan pada penelitian tersebut adalah model pengembangan *ADDIE*. Sedangkan penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D. Ketiga, produk pengembangan media pembelajaran tersebut ditujukan kepada siswa SMA, sedangkan produk pengembangan media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa Madrasah 'Aliyah.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rezal Musthofa pada tahun 2020¹⁰." Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang masih sangat minim dan buku Bahasa Arab yang cenderung sukar dipahami peserta didik di Pondok Pesantren Modern As-Sakienah Indramayu. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan *ADDIE* atau *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil penelitian pengembangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat sangat layak. Kemudian media pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Persamaan antara penelitian tersebut dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti disini adalah sama sama mengembangkan produk media

¹⁰ Rezal Musthofa (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pesantren Modern As-Sakinah Indramayu, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

pembelajaran. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah: Pertama, *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran pada penelitian tersebut adalah Lectora Inspira, sedangkan pada penelitian ini *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Power Point Ispring Suite 10. Kedua, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah model pengembangan ADDIE, sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D. Ketiga, materi media pembelajaran pada penelitian tersebut adalah materi Bahasa Arab, sedangkan penelitian pengembangan ini adalah untuk materi Qur'an Hadits. Keempat, produk media pembelajaran pada penelitian tersebut ditujukan untuk santriwan santriwati Pondok Pesantren, sedangkan produk media pembelajaran pada penelitian ini adalah untuk siswa siswi Madrasah 'Aliyah.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Anggi pada tahun 2020¹¹."

Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh inovasi media pembelajaran bahasa arab yang masih minim dan keterbatasan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dikarenakan pandemi Covid-19. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Al-'Arabiya dan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Penelitian

¹¹ Anggi Setiawan (2020), Pengembangan Aplikasi Al-'Arabiya Berbasis Android dengan Menggunakan Power Point ispring Suite Presenter Untuk Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

tersebut merupakan penelitian dan pengembangan atau *R&D* dan menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Dissemination*). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sudah dikembangkan mendapatkan hasil dengan predikat Sangat Baik dengan skor presentase keidealan 92,8%, penilaian ahli media 96,1%, dan respon dari peserta didik dengan presentase keidealan 88,5%.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti disini adalah: Pertama, *Software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran sama sama menggunakan Power Point Ispring Presenter. Kedua, model pengembangan yang digunakan sama sama menggunakan model 4-D atau *Define, Design, Develop, Dissemination*.

Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah: Pertama, materi yang dimuat dalam media pembelajaran adalah materi Bahasa Arab, sedangkan materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini adalah materi Qur'an Hadits. Kedua, produk media pembelajaran ditujukan kepada peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Purbalingga, sedangkan produk media pembelajaran ini ditujukan kepada peserta didik kelas XI Madrasah 'Aliyah Negeri 2 Bantul.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Salman Albar Faris pada tahun 2021.¹² Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis construct 2 dan mengetahui kelayakan media pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Dissemination*). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan respon sangat baik dari ahli media dan ahli materi, serta mendapat respon positif dari peserta didik.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti disini adalah : 1) Sama-sama mengembangkan media pembelajaran. 2) sama sama bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran dan kelayakannya. 3) Metode yang digunakan. Sedangkan perbedaannya adalah: 1) Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. 2) Materi yang dimuat dalam media pembelajaran. 3) tempat penelitian dilakukan.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Lenggono pada tahun 2020.¹³ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile learning. Penelitian ini menggunakan metode *Research and*

¹² Salman Albar Faris (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bahasa Arab Dalam Aplikasi Construct 2. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

¹³ Wahyu Lenggono (2020), Pengembangan Aplikasi Gono School Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Mobile Learning Di Smp Muhammadiyah 1 Larangan Brebes. *Tesis*. Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

Development. Hasil penelitian tersebut menunjukkan respon yang sangat baik. Hasil kelayakan media dari ahli media menunjukkan hasil 80,5%. Kelayakan dari ahli materi menunjukkan hasil sangat baik. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor 3.35 yang berarti sangat baik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti disini adalah : 1) Sama-sama mengembangkan produk media pembelajaran. 2) Sama-sama mengetahui respon kelayakan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah : 1) Materi yang dimuat dalam media pembelajaran. Materi yang dimuat dalam penelitian terdahulu adalah Fikih sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah Qur'an Hadis. 2) proses atau model pengembangan yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan model *Borg & Gall*, sedangkan yang digunakan peneliti adalah 4D (*Define, Design, Develop, Dissemination*).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi Al-Qolam sebagai media pembelajaran Qur'an Hadis Bab Toleransi Beragama dan Bertanggung Jawab Menjaga Amanah Kelas XI MAN 2 Bantul dikembangkan menggunakan model pengembangan 4 D, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*) dan dibatasi hanya sampai *develop* saja.
2. Kualitas aplikasi media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 91%, penilaian ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 82,5%. Aplikasi juga mendapatkan respon sangat baik dari guru mata pelajaran dengan presentase 91% serta respon peserta didik kelas XI MAN 2 Bantul sebesar 89%.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Saran – saran tersebut antara lain :

1. Saran untuk Peserta Didik

Aplikasi media pembelajaran diharapkan dapat digunakan menjadi sumber belajar alternatif selain buku cetak. Dengan aplikasi ini juga diharapkan dapat memberikan semangat dalam belajar.

2. Saran untuk Pendidik

Aplikasi media pembelajaran Al-Qolam ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik menjadi sebagai salah satu contoh variasi bahan ajar pembelajaran Qur'an Hadis di MAN 2 Bantul

3. Saran untuk Peneliti selanjutnya

Aplikasi media pembelajaran Al-Qolam yang dikembangkan peneliti sekarang dibatasi sampai tahap *develop* saja. Maka dari itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan aplikasi ini sampai tahap penyebaran atau *dissemination* serta dengan materi yang lebih luas.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Aqila Smart (2012), *Presentasi Mahadahsyat*, Yogyakarta : Mitra Pelajar
- Azhar Arsyad (2019), *Media Pembelajaran*, Depok : Rajagrafido Persada.
- Anggi Setiawan (2020), Pengembangan Aplikasi Al-'Arabiya Berbasis Android dengan Menggunakan Power Point ispring Suite Presenter Untuk Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- Sukiman (2012), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Pedagogia.
- Eva Latipah, Noorhaidi Hasan, Mohamad Agung Rokhimawan (2023), Curriculum Reconstruction: Alignment of Profile, Body of Knowledge, and Learning Outcomes of the Indonesian Islamic Education Study Program, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 20. No. 1.
- Fikrul Aziz, Refdinal (2022), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Ispring Suite pada Mata Pelajaran Teknik Gambar Manufaktur di Kelas XI SMK Negeri 5 Padang, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 6, Edisi 2.
- Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014.
- Nasirudin Safaat (2012), *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung : Informatika Bandung.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Anas Sudjiono (1989), *Pengantar Statistika Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Press.
- Punaji Setyosari (2013), *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta : Kencana Prenadamedia Grup.
- Putri Ratna Wati (2021), Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan, *Proceeding the 5th Annual International Conference on Islamic Education*.
- Qotrunnada Nawwaroh, Istikomah, Zetty Nurzuliana Rashed (2022), "Pemanfaatan Media Youtube dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Pendidikan Agama Islam : Tadrib*, Vol. 8, Edisi. 2.
- Refni Aryanti, Marwan (2020), Development of Interactive Multimedia Using Powerpoint Applications Combined with Ispring Suite Application, *Proceeding of the Sixth Padang International Conference On Economics Education*.

- Rezal Musthofa (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pesantren Modern As-Sakinah Indramayu, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- Salman Albar Faris (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bahasa Arab Dalam Aplikasi Construct 2. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- Sanaky, A.H. Hujair (2009), *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Sri Wahyuningsih (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Adobe Flash Terintegrasi Islam dan Sains Pada Materi Pokok Virus Untuk Siswa Kelas X SMA/MA, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi.
- Sugiyono (2014), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono (2015), *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukiman (2012), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Pedagogia.
- Sumargono, Henry Susanto, Valency Rahmadita, (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan ISpring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta*, *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Volume 2, Edisi 1.
- Thiagarajan, (1974), *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*, Washington DC : National Center For Improvement Educational System.
- Trianto (2015), *Mendesain Model Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Wahyu Lenggono (2020), Pengembangan Aplikasi Gono School Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Mobile Learning Di Smp Muhammadiyah 1 Larangan Brebes. *Tesis*. Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.
- Winarno Edy (2011), *Membuat Sendiri Aplikasi Android bagi Pemula*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo