

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran  
Al-Qur'an Hadits Madrasah Aliyah**

**Neli Mu'minatin<sup>1</sup>, Zarkasi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>MAN 2 Brebes Jawa Tengah, Indonesia

<sup>2</sup>MA Miftahussalam Demak Jawa Tengah, Indonesia

E-mail korespondensi: [nelimuminatin84@gmail.com](mailto:nelimuminatin84@gmail.com)

DOI : 10.47435/al-qalam.v15i1.2013

**Submission Track:**

||Diterima:14 Juni 2023 || Disetujui: 20 Juni 2023 || Dipublikasikan: 25 Juni 2023

Copyright © 2023 Neli Mu'minatin, Zarkasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

**Abstract**

*This study aims to determine the feasibility and effectiveness of learning media to increase student motivation, interest and learning outcomes. This research was conducted at MAN Pekalongan because the learning activities carried out at the madrasa, especially for the Al-Qur'an Hadith class X, some of them still used traditional methods and some of them used media but were limited to Microsoft PowerPoint so that it still seemed less effective. This type of research uses research and development methods (Research and Development) with the Addie development model. The samples taken were class X students of the Department of Science and Social Sciences at Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pekalongan. The data used is the value of the results of the pre test and post test then analyzed using the t test. The results of the study show that the android-based learning media used has a high level of effectiveness or success. High increase in interest and motivation results in high student learning outcomes as well, this is indicated by the average score of students' test results increasing 88% from 45.67 to 86.*

**Keywords:** Android; Instructional Media; Al-Qur'an Hadith.

**Abstrak**

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di MAN Pekalongan karena kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di madrasah tersebut khususnya mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas X sebagian masih menggunakan cara tradisional dan sebagian lagi telah menggunakan media namun terbatas pada *microsoft PowerPoint* sehingga masih terkesan kurang efektif. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Addie. Sampel yang diambil adalah siswa kelas X Jurusan IPA dan IPS Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pekalongan. Data yang digunakan adalah nilai hasil *pre test* dan *post test* kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang digunakan memiliki tingkat keefektifan atau keberhasilan yang tinggi. Peningkatan minat dan motivasi yang tinggi menjadikan hasil belajar siswa yang tinggi pula, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil ulangan siswa meningkat 88 % dari 45,67 menjadi 86.

**Kata Kunci:** Android; Media Pembelajaran; Al-Qur'an Hadits.

**1. Pendahuluan**

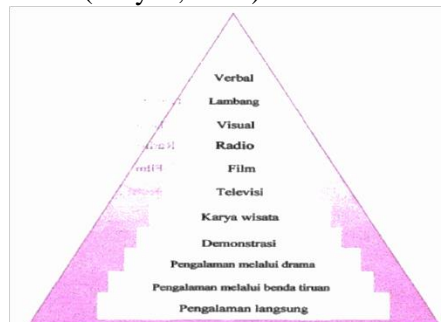
Madrasah sebagai salah satu lembaga pendidikan berciri khas Islami, kurikulumnya harus dirancang untuk menguatkan moderasi beragama, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), pendidikan anti korupsi, literasi dan pembentukan akhlak mulia peserta didik, juga dikembangkan dengan memperhatikan tujuan pendidikan nasional, tujuan madrasah, perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi serta tuntutan zaman. Khususnya dalam menghadapi revolusi industri 4.0, madrasah harus dapat menyiapkan kompetensi peserta didik di era milenial untuk dapat melaksanakan pembelajaran abad 21 yakni memiliki kemampuan 4 C (*critical thinking, creativty, communication and collaboration*).

Pembelajaran merupakan suatu sistem. Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman, alat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang lain. Sedangkan ciri-ciri lainnya dari pembelajaran adalah berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri, dimana akan terdapat komponen-komponen seperti tujuan, bahan atau materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran (Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, 2012).

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media yang bisa memberikan solusi atas permasalahan-permasalahan pembelajaran Al-Qur'an Hadits, yaitu media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dengan memberikan kemudahan dalam proses belajar serta materi dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan siswa.

Media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Aplikasi teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan, mengorganisasikan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan seseorang untuk belajar. Teknologi tertua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pengajaran. Teknologi yang muncul terakhir yaitu teknologi microprocessor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Arsyad, 2010).



**Gambar 1.** Kerucut Pengalaman (Azhar, 2011)

Kerucut pengalaman Edgar Dale pada Gambar di atas menggambarkan bahwa seseorang dapat belajar dengan mengalaminya secara langsung pengalaman melalui benda tiruan, drama atau karya wisata, sedangkan orang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan sesuatu dapat dilakukan dengan melihat televisi, film, radio dan visual, juga dapat belajar dengan membaca atau menggunakan lambang visual dan verbal.

Media pembelajaran berbasis android juga mampu memfasilitasi dan sekaligus meningkatkan pengetahuan serta kompetensi peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif, memotivasi peserta didik dalam belajar, meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah (Agustini dkk., 2020 Dasilva dkk., 2019) melatih kemampuan berpikir kritis, kemampuan analisis, sikap ilmiah, dan sikap peduli (Isnaeni dkk., 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi digunakan agar bahan ajar lebih mudah dipahami oleh siswa untuk meningkatkan pengetahuannya. Selain itu, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih menarik dan tertata serta mendukung model pembelajaran yang terbaru di era globalisasi (Sujarwo dkk., 2022). Dalam penelitian ini, aplikasi berbasis android hasil pengembangan, dibagikan linknya kepada siswa dalam bahan ajar melalui *web* dan *WhatsApp* grup dalam bentuk *file apk*.

Al-qur'an dan hadis adalah dua sumber ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari. Tujuan mata pelajaran al-qur'an hadits di Madrasah Aliyah sebagaimana disebutkan dalam Keputusan Menteri Agama Nomor 183 tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah adalah: a) Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap al-Qur'an dan Hadis, b) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam al-Qur'an dan hadis sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan, c) Meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi kandungan al-Qur'an dan hadis yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang al-Qur'an dan Hadis.

Banyak sekali cara alternatif yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an hadits di Madrasah Aliyah, mulai dari penggunaan multimedia interaktif (Zarkasi & Taufik, 2019) menggunakan metode mind mapp (Zarkasi Zarkasi, 2022), mengintegrasikan asesmen maupun media pembelajarannya dengan internet (Zarkasi Zarkasi, 2023), atau menggunakan praktik baik dengan guru al-qur'an hadits yang lainnya lewat MGMP (Zarkasi Zarkasi, 2021).

Madrasah Aliyah merupakan jenjang pendidikan tingkat atas dengan usia rata-rata peserta didik antara 15-18 tahun, usia tersebut merupakan masa remaja (*adolescence*) yang penuh dengan kesukaran dan persoalan. Alasan penyimpangan yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja, yaitu karena individu remaja sedang berada di persimpangan jalan antara dunia anak-anak dan dunia dewasa. Sehubungan dengan hal ini, hampir dapat dipastikan bahwa segala sesuatu yang sedang mengalami atau dalam keadaan transisi/peralihan dari suatu keadaan ke keadaan lainnya selalu menimbulkan gejolak, guncangan, dan benturan yang kadang-kadang berakibat sangat buruk bahkan fatal (Muhibbin, 2010).

Apabila minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menurun tentu akan berpengaruh pada proses pembelajaran itu sendiri serta berdampak pada rendahnya hasil belajar dan mutu pendidikan. Sehingga tujuan mencetak generasi muda yang islami dan qur'ani akan semakin sulit terwujud.

MAN Pekalongan dipilih menjadi objek penelitian, karena dari madrasah tersebut ditemukan rendahnya minat, motivasi, dan hasil belajar yang terjadi saat proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Dari permasalahan tersebut dilakukan kajian awal yang sangat sederhana dengan menggunakan media audio visual berupa video pada penyampaian salah satu materi pada semester ganjil yaitu materi tentang isi pokok dalam Al-Qur'an. Dengan menyimak video siswa sangat antusias mengikuti pelajaran. Selain itu siswa jadi lebih cepat menangkap dan memahami isi materi serta dapat diingat dalam waktu yang relatif lama. Hal ini ditunjukkan dengan hasil Penilaian Akhir Semester pada beberapa butir soal terkait materi tentang isi pokok Al-Qur'an yang disampaikan dengan media audio visual hasilnya sangat memuaskan.

Bedasarkan permasalahan di atas dan didukung hasil kajian awal, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran al-qur'an hadits untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik di MAN Pekalongan.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D), yaitu penelitian yang bermaksud menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berupa power point menjadi sebuah aplikasi. Media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas X Madrasah Aliyah Semester Ganjil. Penelitian ini menjadi penting untuk dijadikan kajian dalam proses pengembangan sebuah produk sebagai upaya mendukung dan memperlancar proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry, sebagai model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik dan menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif dinamis. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Pribadi, 2014).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Desain Awal Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran Al-Qur'an Hadits MA adalah : 1) siswa membutuhkan media pembelajaran berjenis multimedia; 2) media pembelajaran berbentuk aplikasi; 3) tampilan media dengan variasi warna; 4) audio media dengan suara guru langsung; 5) media yang dilengkapi dengan petunjuk pemakaian; 6) media yang mudah cara pemakaiannya; 7) media yang bisa diakses kapan saja sesuai kebutuhan; 8) media yang hanya memuat tema esensial dalam kurikulum darurat; 9) media pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami; 10) media pembelajaran yang isinya mencakup Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, materi inti, rangkuman, evaluasi dan profil penyusun; 11) media pembelajaran yang cara penyampainnya secara sistematis; 12) media yang menyajikan ayat al-Qur'an dengan teks tertulis dan suara bacanya; 13) media pembelajaran yang dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran berupa soal pilihan ganda; 14) media pembelajaran dengan gambar-gambar yang mendukung.

Proses pembuatan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang akan diujicobakan di MAN Pekalongan ini membutuhkan waktu sekitar 30 hari. Secara umum produk ini dibuat dengan menggabungkan beberapa *software* yaitu PowerPoint (PPT), *Inspring Suite 9* dan *Androidsite 2 Apk*. Adapun desain awal produk yang dikembangkan dari hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran Al-Qur'an Hadits tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut ini:

- 1) Produk media pembelajaran ini dikhususkan pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits kelas X semester ganjil di MAN Pekalongan yang memuat Kompetensi Dasar yang esensial yaitu bab 4, 5 dan 6.
- 2) Terdapat 37 slide dalam masing-masing bab dalam tampilan media pembelajaran berbasis android ini.
- 3) Tampilan awal atau ikon aplikasi media pembelajaran ini berupa cover buku Al-Qur'an Hadits kelas X MA disertai logo MAN Pekalongan dan nama tema atau judul materi.
- 4) Slide pertama berisi ucapan "Selamat Datang di Pembelajaran, mata pelajaran dan logo lembaga tempat penelitian. Tampilan media ini dipadukan dengan suara anak-anak yang memberikan ucapan selamat datang.
- 5) Slide ke-3 berisi spesifikasi tema yang dibahas di dalamnya beserta keterangan kelas dan jenjang madrasah serta pilihan menu yang ada, terdiri dari Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran, Peta Konsep, Materi Inti, Profil Penyusun, Evaluasi dan Daftar Pustaka.
- 6) Slide ke-4 berisi uraian Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran.
- 7) Slide ke-5 berisi peta konsep dari materi pembelajaran.
- 8) Slide ke-6 berisi pilihan menu materi inti, yaitu mari renungkan, pengertian mukjizat, syarat-syarat mukjizat, macam-macam mukjizat, pengertian i'jaz al-Qur'an, aspek-aspek kemukjizatan al-Qur'an, mukjizat Rasulullah selain al-Qur'an, mukjizat para nabi, rangkuman dan soal evaluasi.
- 9) Slide ke-7 berisi menu mari renungkan, yaitu uraian yang memuat hal-hal yang harus direnungkan terkait materi yang akan dibahas.
- 10) Slide ke-8 berisi tentang pengertian mukjizat, baik pengertian secara bahasa maupun istilah.
- 11) Slide ke-9 berisi tentang tujuan dan fungsi mukjizat.
- 12) Slide ke-10 berisi tentang syarat-syarat mukjizat
- 13) Slide ke-11 berisi tentang macam-macam mukjizat, yaitu uraian tentang mukjizat hissi dan mukjizat ma'nawi.
- 14) Slide ke-12 berisi tentang pengertian i'jaz al-Qur'an.
- 15) Slide ke-13 berisi tentang aspek kemukjizatan al-Qur'an (uslub)
- 16) Slide ke-14 berisi tentang lanjutan aspek kemukjizatan al-Qur'an (keistimewaan uslub al-Qur'an).
- 17) Slide ke-15 berisi tentang lanjutan aspek kemukjizata al-Qur'an (ketelitian pengungkapan kata-kata)

- 18) Slide ke-16 berisi tentang lanjutan aspek kemukjizata al-Qur'an (keseimbangan penggunaan kata-kata)
- 19) Slide ke-17 berisi tentang lanjutan aspek kemukjizata al-Qur'an (misteri angka 19)
- 20) Slide ke-18 berisi tentang lanjutan aspek kemukjizatan al-Qur'an (isi kandungan al-Qur'an).
- 21) Slide ke-19 berisi tentang aspek kemukjizatan al-Qur'an
- 22) Slide ke-20 berisi lanjutan aspek kemukjizatan al-Qur'an (i'jaz Ilmi)
- 23) Slide ke-21 berisi tentang lanjutan aspek kemukjizatan al-Qur'an.
- 24) Slide ke-22 berisi tentang lanjutan aspek kemukjizatan al-Qur'an
- 25) (Al-qur'an merupakan sumber aturan hukum islam yang bersifat universal).
- 26) Slide ke-23 berisi tentang mu'jizat nabi selain al-Qur'an.
- 27) Slide ke-24 berisi tentang menu mu'jizat para nabi.
- 28) Slide ke-25 berisi tentang mukjizat Nabi Nuh a.s.
- 29) Slide ke-26 berisi tentang mukjizat Nabi Ibrahim a.s.
- 30) Slide ke-27 berisi tentang mukjizat Nabi Musa a.s.
- 31) Slide ke-28 berisi tentang mukjizat Nabi Dawud a.s.
- 32) Slide ke-29 berisi tentang mukjizat Nabi Sulaiman a.s.
- 33) Slide ke-30 berisi tentang mukjizat Nabi Isa a.s.
- 34) Slide ke-31 berisi tentang rangkuman materi.
- 35) Slide ke-32 berisi tentang daftar pustaka.
- 36) Slide ke-33 berisi tentang profil penyusun.
- 37) Slide ke-34 berisi tentang ucapan terimakasih.
- 38) Slide ke-35 berisi tentang petunjuk cara keluar aplikasi.
- 39) Slide ke-36 berisi tentang petunjuk pemakaian aplikasi.
- 40) Slide ke-37 berisi soal evaluasi berupa quiz.

### 3.2 Hasil Pengujian Tahap I

Pengujian tahap pertama dilakukan secara terbatas oleh pembimbing, dengan mencermati produk hasil pengembangan awal. Selanjutnya pembimbing memeberikan masukan pada poin-poin yang yang dinilai kurang sesuai untuk segera dilakukan perbaikan.

Poin-poin dalam media pembelajaran yang harus direvisi berdasarkan masukan dari pembimbing adalah:

- 1) Penggunaan audio harus disesuaikan dengan audiens (siswa terkait).
- 2) Profil penyusun tidak dimasukkan dalam bagian pilihan menu.
- 3) Gambar perlu disesuaikan dengan audiens.
- 4) Sebaiknya ada pembahasan soal evaluasi

#### 3.2.1 Revisi Produk

Berdasarkan masukan dan arahan dari pembimbing, maka peneliti merevisi produk pengembangannya. Dan bagian-bagian yang direvisi tersebut adalah:

- 1) Tampilan awal atau slide pertama



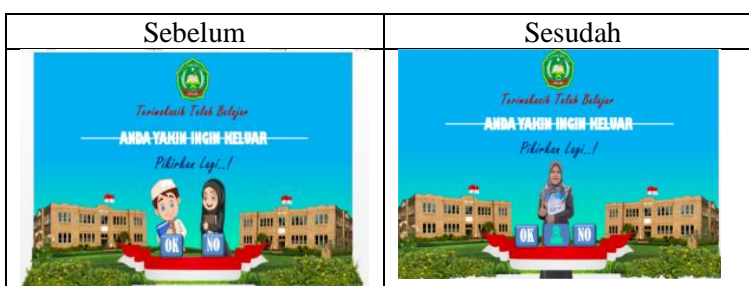
**Gambar 2.** Gambar Revisi slide pertama Tahap I

- 2) Tampilan slide ke-6



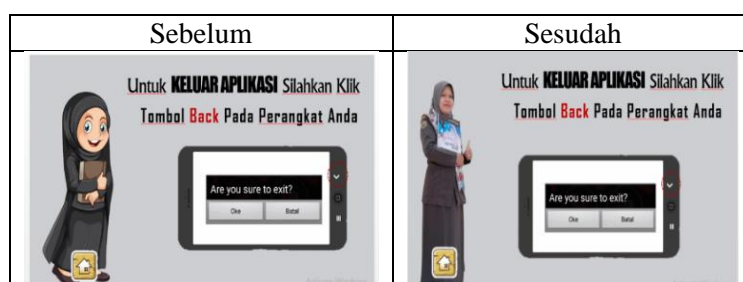
Gambar 3. Revisi slide kedua tahap I

3) Tampilan ke-34



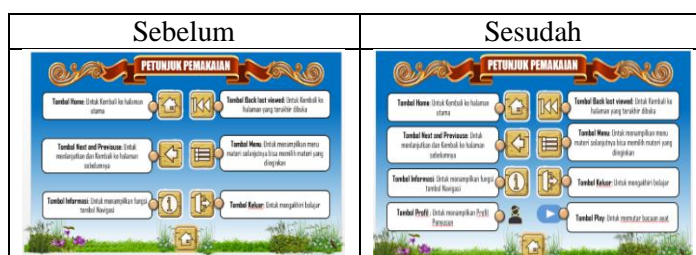
Gambar 4. Revisi slide ketiga tahap I

4) Tampilan slide ke-36.



Gambar 5. Revisi slide keempat tahap I

5) Tampilan slide ke-37



Gambar 5. Revisi slide kelima tahap I

### 3.3 Hasil Pengujian Tahap II

Pengujian tahap kedua adalah uji tingkat kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dalam tahap ini media pembelajaran divalidasi oleh tim ahli, yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran serta ahli media dan komunikasi pembelajaran. Selain tim ahli, media pembelajaran ini juga dinilai oleh para pengguna produk pengembangan media, yaitu siswa.

#### 3.3.1 Data Validasi Ahli Materi

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan angket kepada ahli materi. Angket tersebut mencakup lima aspek, yaitu kebenaran isi materi, bebas dari kesalahan konsep, kekinian dan ke-up to date-an materi, kecakupan dan kedalaman materi serta kememadai-an acuan (referensi) yang

digunakan. Ahli materi memberikan masukan untuk langkah perbaikan. Adapun hasil validasi dari ahli materi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

a) Aspek kebenaran isi materi.

Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{38 \times 1}{8 \times 5} \times 100 = 95 \%$$

b) Aspek bebas dari kesalahan konsep

Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{24 \times 1}{5 \times 5} \times 100 = 96 \%$$

c) Aspek kekinian dan ke-*up to date*-an materi

Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{23 \times 1}{5 \times 5} \times 100 = 92 \%$$

d) Aspek kecakupan dan kedalaman materi

Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{24 \times 1}{5 \times 5} \times 100 = 96 \%$$

e) Aspek kememadaian acuan (referensi) yang digunakan

Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{24 \times 1}{5 \times 5} \times 100 = 96 \%$$

Berdasarkan data, ahli materi bidang al-qur'an hadits berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang ada di dalamnya layak untuk diterapkan. Kemudian untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{133 \times 1}{28 \times 5} \times 100 = 95 \%$$

Dimana: Jumlah jawaban : 133

$n$  : 28

Bobot tertinggi : 5

Hasil perhitungan prosentase pencapaian produk pengembangan sebesar 95 %. Angka tersebut termasuk pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

### 3.3.2 Data Validasi Ahli Desain Pembelajaran

- a) Aspek kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa) terkait.  
Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:  
Presentase =  $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$   
Presentase =  $\frac{12 \times 1}{3 \times 5} \times 100 = 80 \%$
- b) Aspek ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan.  
Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:  
Presentase =  $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$   
Presentase =  $\frac{13 \times 1}{3 \times 5} \times 100 = 86 \%$
- c) Aspek tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah.  
Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:  
Presentase =  $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$   
Presentase =  $\frac{12 \times 1}{3 \times 5} \times 100 = 80 \%$
- d) Aspek tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait.  
Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:  
Presentase =  $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$   
Presentase =  $\frac{18 \times 1}{4 \times 5} \times 100 = 90 \%$
- e) Aspek *relative advantage*, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain.  
Berdasarkan data, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:  
Presentase =  $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$   
Presentase =  $\frac{14 \times 1}{3 \times 5} \times 100 = 93 \%$
- Berdasarkan data, ahli desain pembelajaran berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang ada di dalamnya layak untuk diterapkan. Kemudian untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:  
Presentase =  $\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$   
Presentase =  $\frac{69 \times 1}{16 \times 5} \times 100 = 86 \%$   
Dimana: Jumlah jawaban : 69  
 $n$  : 16  
Bobot tertinggi : 5

Hasil perhitungan persentase pencapaian produk pengembangan sebesar 86 %. Angka tersebut termasuk pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

### 3.3.3 Data Validasi Ahli Media dan Komunikasi Pembelajaran

- a) Aspek kejelasan narasi, audio video, animasi, simulasi, serta kesesuaian gaya bahasa dan komunikasi dengan karakteristik audiens.

Berdasarkan tabel di atas, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{19 \times 1}{4 \times 5} \times 100 = 95 \%$$

- b) Aspek ketepatan pemilihan narasi, audio, video animasi, simulasi dengan tujuan dan isi materi.

Berdasarkan tabel di atas, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{14 \times 1}{3 \times 5} \times 100 = 93 \%$$

- c) Aspek kemenarikan pengemasan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan tabel di atas, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{44 \times 1}{10 \times 5} \times 100 = 88 \%$$

- d) Aspek ketepatan dan kemenarikan media secara keseluruhan.

Berdasarkan tabel di atas, tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{14 \times 1}{3 \times 5} \times 100 = 93 \%$$

Berdasarkan tabel di atas, ahli media komunikasi pembelajaran berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang ada di dalamnya layak untuk diterapkan. Kemudian untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan rumus matematis berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{91 \times 1}{20 \times 5} \times 100 = 91 \%$$

Dimana: Jumlah jawaban : 91  
 $n$  : 20

Bobot tertinggi : 5

Hasil perhitungan persentase pencapaian produk pengembangan sebesar 91 %. Angka tersebut termasuk pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

### 3.3.4 Data Tanggapan Pengguna (Siswa).

Produk media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran al-Qur'an Hadits yang dikembangkan oleh peneliti selanjutnya diaplikasikan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang diberikan kepada siswa dengan membagikan link pada bahan ajar di *e-learning* MAN Pekalongan. Selain di *e-learning*, aplikasi media pembelajaran juga diberikan melalui grup *WhatsApp* siswa.

Setelah proses pembelajaran selesai dan siswa mampu memahami materi pelajaran kemudian siswa diberi angket dan diminta untuk memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil angket tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 1**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 19        | 79.2       | 100                  |
| 5     | 5         | 20.8       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 1 tentang kemudahan memahami materi yang ada di dalam media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 19 siswa (79.2%) menjawab mudah dan 5 siswa (20.8%) menjawab sangat mudah.

**Tabel 2. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 2**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 20        | 83.3       | 100                  |
| 5     | 4         | 16.7       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 2 tentang perasaan senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 20 siswa (83.3%) menjawab senang dan 4 siswa (16.7%) menjawab sangat senang.

**Tabel 3. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 3**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 19        | 79.2       | 100                  |
| 5     | 5         | 20.8       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 3 tentang semangat belajar yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 19 siswa (79.2%) menjawab semangat dan 5 siswa (20.8%) menjawab sangat semangat.

**Tabel 4. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 4**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 17        | 70.8       | 100                  |
| 5     | 7         | 29.2       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 4 tentang kemudahan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 17 siswa (70.8 %) menjawab mudah dan 7 siswa (29.2%) menjawab sangat mudah.

**Tabel 5. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 5**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 19        | 79.2       | 100                  |
| 5     | 5         | 20.8       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 5 tentang kemenarikan gambar yang ada pada media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 19 siswa (79.2%) menjawab menarik dan 5 siswa (20.8%) menjawab sangat menarik.

**Tabel 6. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 6**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 18        | 75         | 100                  |
| 5     | 6         | 25         |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 6 tentang banyaknya kata-kata sulit yang ditemukan pada media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 18 siswa (75%) menjawab kurang setuju dan 6 siswa (25%) menjawab tidak setuju.

**Tabel 7. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 7**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 17        | 70.8       | 100                  |
| 5     | 7         | 29.2       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 7 tentang kemudahan petunjuk yang digunakan pada media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 17 siswa (70.8 %) menjawab mudah dan 7 siswa (29.2%) menjawab sangat mudah.

**Tabel 8. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 8**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 16        | 66.7       | 100                  |
| 5     | 8         | 33.3       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 8 tentang kemudahan petunjuk pengerjaan soal pada media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 17 siswa (66.7%) menjawab mudah dan 8 siswa (33.3%) menjawab sangat mudah.

**Tabel 9. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 9**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 19        | 79.2       | 100                  |
| 5     | 5         | 20.8       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 9 tentang kemudahan latihan soal yang ada pada media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa yaitu 19 siswa (79.2%) menjawab mudah dan 5 siswa (20.8%) menjawab sangat mudah.

**Tabel 10. Tanggapan Siswa terhadap Produk Item 10**

| Nilai | Frekwensi | Persentase | Persentase Kumulatif |
|-------|-----------|------------|----------------------|
| 4     | 15        | 62.5       | 100                  |
| 5     | 9         | 37.5       |                      |
| Total | 24        | 100        |                      |

Item 10 tentang apakah media pembelajaran berbasis android membantu untuk memahami isi materi pembelajaran, tanggapan siswa yaitu 15 siswa (62.5%) menjawab membantu dan 9 siswa (37.5%) menjawab sangat membantu.

### 3.4 Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari para ahli, produk kemudian direvisi dengan penambahan doa penutup sebelum para pengguna mengakhiri pembelajaran melalui media ini. Kemudian ditambah lagi dengan pembahasan dua bab berikutnya, sehingga materi yang esensial dapat dipelajari dalam media pembelajaran.

### **3.5 Pengujian Tahap III**

Pengujian tahap ke-tiga adalah uji tingkat keefektifan untuk mengukur keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Pengujian ini dilakukan dengan melaksanakan uji t (*pretest* dan *posttest*) pada siswa yang menjadi responden, yaitu sebanyak 24 siswa kelas X jurusan IPA dan IPS yang tersebar di 8 kelas.

Hasil dari uji t digunakan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai rata-rata yang didapat siswa antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini, pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN Pekalongan.

Minat dan motivasi belajar siswa sudah dideskripsikan pada sub bagian hasil uji coba produk dan tanggapan siswa. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan hasil nilai ulangan saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel hasil uji coba *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan bahwa jumlah responden (siswa) sebanyak 24 semua sudah memiliki nilai *pretest* dan *posttest*, nilai rata-rata *pretest* 45,6 dan nilai rata-rata *posttest* 86,00. Nilai terendah *pretest* 12 dan nilai tertinggi 84 sedangkan nilai terendah *posttest* 72 dan nilai tertinggi 96. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa rata-rata meningkat 40,33 poin atau mengalami peningkatan sebesar 88 %.

### **3.6 Penyempurnaan Produk**

Produk yang sudah divalidasi oleh tim ahli kemudian direvisi untuk disempurnakan berdasarkan saran yang disampaikan. Produk tersebut berupa sebuah aplikasi pembelajaran yang terdiri dari tiga bab atau tiga kompetensi dasar menjadi satu. Dan saran atas produk tersebut adalah dengan memisahkan media pembelajaran menjadi per bab atau per KD (Kompetensi Dasar) sehingga memudahkan dan tidak memberatkan pengguna dalam mengakses media tersebut.

### **3.7 Pembahasan Produk**

Produk dari hasil pengembangan media ajar ini berupa aplikasi pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran guru dan siswa. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X semester Ganjil Madrasah Aliyah berjumlah tiga aplikasi yang terdiri dari tiga bab atau tiga kompetensi dasar, yaitu bab Al-Qur'an mukjizat nabiku yang membahas tentang kemukjizatan Al-Qur'an, bab kebenaran Al-Qur'an pada semua aspek kehidupan yang membahas tentang pokok-pokok isi Al-Qur'an dan bab kebenaran Al-Qur'an sepanjang zaman yang berisi tentang struktur ayat dan surat dalam Al-Qur'an.

Media pembelajaran hasil pengembangan ini telah digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) di kelas X jurusan IPA dan IPS Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pekalongan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. Media pembelajaran ini bisa diakses siswa kelas X melalui elearning.mankabpekalongan.sch.id pada bahan ajar di kelas online mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, aplikasi media pembelajaran ini telah divalidasi oleh tim ahli, yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran serta ahli media dan komunikasi pembelajaran. Selain divalidasi para ahli juga dinilai dan diberi tanggapan oleh para pengguna, dalam hal ini adalah siswa yang menjadi responden.

Selain melalui *e-learning*, *link* pembelajaran bisa dibagikan melalui *e-mail* ataupun media sosial yang lain. Aplikasi pembelajaran ini juga bisa dibagikan dalam bentuk *file APK* yang bisa diunduh dan diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga lebih memudahkan bagi para pengguna khususnya siswa untuk mempelajari materi yang ada.

Media pembelajaran yang dikembangkan tidak sekedar berisi materi inti, namun didahului dengan penjelasan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, dan peta konsep. Media pembelajaran dilengkapi juga dengan ringkasan materi dan evaluasi berupa latihan soal yang sudah dilengkapi dengan pembahasan.

Guna memenuhi prinsip kemudahan, pentahapan dan pengulangan dalam belajar membaca, menghafal dan memahami Al-Qur'an, media pembelajaran ini dilengkapi dengan tulisan ayat Al-Qur'an berbahasa arab beserta terjemahnya serta audio pembacaan ayat Al-Qur'an oleh qari internasional yang sudah ternama. Sehingga siswa bisa mendengarkan bacaan Al-Qur'an tersebut secara berulang-ulang dan mempermudah dalam menghafalnya.

#### 4. Simpulan

Hasil dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan yaitu; 1) Proses pengembangan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X Semester Ganjil di Madrasah Aliyah Negeri Pekalongan membutuhkan waktu sekitar 30 hari. Pengembangan dilakukan setelah adanya hasil analisis kebutuhan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN Pekalongan dan dengan prinsip media yang memberikan kemudahan, diajarkan secara bertahap dan bisa dipelajari secara berulang-ulang. Produk pengembangan media pembelajaran ini menggabungkan beberapa *software*, yaitu: *Microsoft power point 2019*, *inspiring suite 9*, *website 2 Apk Audacity*, aplikasi android pengubah suara, aplikasi android perekam suara dan al-qur'an *in word 2018*. 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran al- Qur'an Hadits yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran al-Qur'an Hadits untuk kelas X pada Semester Ganjil di MAN Pekalongan. Hasil uji kelayakan tersebut berdasarkan penilaian dan validasi dari para ahli yaitu ahli desain pembelajaran Ibu Dr. Hj. Sari Hernawati, S.Ag., M.Pd. dengan perolehan prosentase 86%. Ahli materi Bapak H. Kelik Listion, S.Ag., M.S.I. dengan perolehan prosentase 95%. Ahli media dan komunikasi pembelajaran Bapak Fatkhurrohman, S.Kom dengan perolehan prosentase 91%. Setelah dilakukan beberapa revisi kemudian produk diujicobakan kepada siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X MAN Pekalongan. 3) Keberhasilan atau keefektifan media pembelajaran tersebut diuji dengan uji t berupa *pretest* dan *posttest*. Rata-rata hasil *pretest* menunjukkan kemampuan awal siswa kelas X jurusan IPA dan IPS MAN Pekalongan pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits sebesar 45,67. Setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *web*, hasil tes siswa mengalami peningkatan 40,33-*point* atau ada kenaikan sebesar 88% sehingga rata-rata nilai *posttest* menjadi 86,00. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X jurusan IPA dan IPS di MAN Pekalongan telah diterapkan secara efektif.

#### Daftar Pustaka

- Agustini, M., Yufiarti, & Wuryani. (2020). Development of learning media based on android games for children with attention deficit hyperactivity disorder. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(6). <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I06.13401>
- Arsyad, A. (2010). Media pembelajaran. Azhar Arsyad. Dalam *Ed* (Vol. 1).
- Dasilva, B. E., Ardiyati, T. K., Suparno, Sukardiyono, Eveline, E., Utami, T., & Ferty, Z. N. (2019). Development of Android-based Interactive Physics Mobile Learning Media (IPMLM) with scaffolding learning approach to improve HOTS of high school students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(3). <https://doi.org/10.17478/jegys.610377>
- Isnaeni, W., Sujatmiko, Y. A., & Pujiasih, P. (2021). ANALYSIS OF THE ROLE OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA IN LEARNING CRITICAL THINKING SKILLS AND SCIENTIFIC ATTITUDE. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(4). <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i4.27597>
- Muhibbin, S. (2010). Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan baru (Edisi Revisi). *Cetakan ke-15. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*, 53(9).
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Dalam *Jakarta : Rajawali Pers*.



- Sujarwo, Herawati, S. N., Sekaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Android-Based Interactive Media to Raise Student Learning Outcomes in Social Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(7). <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25739>
- Zarkasi, Z., & Taufik, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 7(2), 169–188. <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787>
- Zarkasi Zarkasi. (2021). Development Of Subject Teacher Consultation Management In Improving The Competence Of The Qur'an Hadits' Teachers In Madrasah Aliyah In Demak District Benchmarking towards MGMP D.I. Yogyakarta Province. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 9(2), 117–150. <https://doi.org/10.21093/sy.v9i2.3839>
- Zarkasi Zarkasi. (2022). LEARNING THE QURAN HADITH WITH THE MIND MAP METHOD TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES. *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)*, 98–108. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/1976>
- Zarkasi Zarkasi. (2023). Implementation of Internet-Integrated Qur'an Hadith Teaching Materials to Improve Digital Literacy of Students MAS Miftahussalam Demak Regency. *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education*, 2, 397–402. <http://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/icrse/article/view/1043/990>