

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
AUTOPLAY DALAM PEMBELAJARAN ILMU TAJWID  
BAGI SANTRI TPQ ATH-THOHIRIYAH II AWANG-AWANG  
MOJOSARI MOJOKERTO**

**SKRIPSI**

Oleh :

Rizqy Amalia

NIM. 14110111



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
AUTOPLAY DALAM PEMBELAJARAN ILMU TAJWID  
BAGI SANTRI TPQ ATH-THOHIRIYAH II AWANG-AWANG  
MOJOSARI MOJOKERTO**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)*

Oleh :

Rizqy Amalia

NIM. 14110111



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
AUTOPLAYDALAM PEMBELAJARAN ILMU TAJWID  
BAGI SANTRI TPQ ATH-THOHIRIYAH II AWANG-AWANG  
MOJOSARI MOJOKERTO

SKRIPSI

Oleh :

RIZQY AMALIA  
NIM. 14110111

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Pada Tanggal 28 Maret 2018

Oleh Dosen Pembimbing

  
Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd  
NIP. 19570927 198203 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

  
Dr. Marno, M. Ag  
NIP. 19720822 200212 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
AUTOPLAYDALAM PEMBELAJARAN ILMU TAJWID  
BAGI SANTRI TPQ ATH-THOHIRIYAH II AWANG-AWANG  
MOJOSARI MOJOKERTO

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Rizqy Amalia (14110111)  
Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 28 Maret 2018 dan dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA : \_\_\_\_\_  
NIP. 19720806 200003 1 001

Sekretaris Sidang

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd : \_\_\_\_\_  
NIP. 19570927 198203 2 001

Pembimbing

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd : \_\_\_\_\_  
NIP. 19570927 198203 2 001

Pengujian Utama

Dr. Ahmad Mubaligh, M.Hi : \_\_\_\_\_  
NIP. 19720714 200003 1 004

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ku panjatkan padamu Ya Robby atas besar karunia yang telah Engkau limpahkan kepadaku, dengan ini kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

Ayahanda (H. Abd Latif Hamid, A.Md.) dan ibunda (Hj. Siti Rukhoiyah, S.Pd.) tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini.

Tak pernah cukup ku membalas cinta ayah ibu padaku.

Kakakku tercinta (Ahmad Ikhlil Saifulloh, S.S., M.Pd. dan M. Syafi'uddin L, S.Si.) dengan kasih sayang agung telah mengajarku arti memiliki dan kedewasaan serta keponakanku M. Fawwaz Rohmanullah.

Untuk para guru dan dosen serta guru pengajar dan pembimbing saya, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menghantarkan dan membimbingku selama menempuh pendidikan.

Keluarga besar TPQ Ath-Thohiriyah II Mojosari yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam melakukan penelitian.

Keluarga "Black" (M. Mukorrobin, Muhimmatuz Z Fahmi, Sayidati Herlina, dan Sholehatul Muarrifah) yang telah mengartikan arti persahabatan dan perjuangan.

Keluarga Ma'had Sunan Ampel Al-Aly yang banyak memberikan warna dan kenangan indah, serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dan semua yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

## MOTTO

Allah ta'ala berfirman di dalam Al Qur'an surat Al 'Alaq ayat 1-5

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ نَكُنْ مِنْ قَبْلِهِ كَلِمَةً مَوْجُودَةً ۝ أَلَمْ يَعْلَم بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Al-Qur'an dan Terjemah. 1989. Surabaya: Mahkota.

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rizqy Amalia

Malang, 11 Maret 2018

Lamp. : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

di

Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Rizqy Amalia

NIM : 14110111

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd**  
NIP. 19570927 198203 2 001

### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 11 Maret 2018

Yang membuat pernyataan,



Rizqy Amalia  
NIM. 14110111

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat, Taufik, dan Hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan tanpa ada kendala dalam penyelesaiannya.

Penelitian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto”**. Ditulis dalam rangka memenuhi tugas akhir perkuliahan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd).

Penelitian ini tidak akan terselsaikan tanpa melibatkan banyak pihak yang membantu penyelesaiannya. Karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah Ibu tercinta H. Abd Latif Hamid, A.Md dan Hj. Siti Rukhoiyah, S.Pd karena kasih sayang, perjuangan, pengorbanan dan doa beliau berdualah, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tahapan demi tahapan pendidikan, lebih khusus dalam penyelesaian skripsi.
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Marno, M.Ag. selaku Ketua program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang penuh kebijaksanaan, ketelatenan dan kesabaran telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta memberi petunjuk demi terslesaiannya penulisan skripsi ini.

5. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah dengan penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada penulis.
6. Saudara-saudaraku, Ahmad Iklil Saifulloh, S.S., M.Pd. dan M. Syafi'uddin Latify, S.Si. yang selalu memberi support dan semangat selama studi sehingga terselesainya skripsi.
7. Seluruh sahabat Black Squad, keluarga Ma'had Sunan Ampel Al-Alydan teman yang membantu dalam proses studi hingga terselesainya skripsi.  
Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat, Taufik, Hidayah dan Ma'unah-Nya kepada kita semua. Amin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Walaupun penulis sudah berusaha dengan semaksimal mungkin membuat yang terbaik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan tangan terbuka, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar dapat menjadi motivasi bagi penulis untuk lebih baik dalam berkarya. Akhirnya, penulis berharap mudah-mudahan dalam penyusunan skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

*Aamiin Yaa Robbal 'Aalamiin.*

Malang, 11 Maret 2018

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

|   |   |    |   |   |    |   |   |   |
|---|---|----|---|---|----|---|---|---|
| ا | = | a  | ز | = | z  | ق | = | q |
| ب | = | b  | س | = | s  | ك | = | k |
| ت | = | t  | ش | = | sy | ل | = | l |
| ث | = | ts | ص | = | sh | م | = | m |
| ج | = | j  | ض | = | dl | ن | = | n |
| ح | = | h  | ط | = | th | و | = | w |
| خ | = | kh | ظ | = | zh | ه | = | h |
| د | = | d  | ع | = | '  | ء | = | , |
| ذ | = | dz | غ | = | gh | ي | = | y |
| ر | = | r  | ف | = | f  |   |   |   |

### B. Vokal Panjang

|                   |   |   |
|-------------------|---|---|
| Vokal (a) panjang | = | â |
| Vokal (i) panjang | = | î |
| Vokal (u) panjang | = | û |

### C. Vokal Diftong

|    |   |    |
|----|---|----|
| أو | = | aw |
| أي | = | ay |
| أُ | = | û  |
| إي | = | î  |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1.1 Penelitian terdahulu.....   | 13 |
| Tabel 3.1 Kriteria interpretasi Sugiono.....                                | 48 |
| Tabel 4.1 Hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan produk.....      | 62 |
| Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media terhadap pengembangan produk.....       | 66 |
| Tabel 4.3 Hasil validasi ahli pembelajaran 1 terhadap pengembangan produk.. | 69 |
| Tabel 4.4 Hasil validasi ahli pembelajaran 2 terhadap pengembangan produk.. | 72 |
| Tabel 4.5 Revisi isi /Materi Media Pembelajaran.....                        | 76 |
| Tabel 4.6 Revisi Desain Media Pembelajaran.....                             | 77 |
| Tabel 4.7 Hasil uji coba lapangan.....                                      | 79 |
| Tabel 4.8 Daftar nilai hasil uji coba lapangan.....                         | 81 |
| Tabel 4.9 Hasil uji paired samples statistics.....                          | 84 |
| Tabel 4.10 Hasil uji paired Samples test.....                               | 85 |
| Tabel 4.11 Hasil revisi produk secara keseluruhan.....                      | 87 |
| Tabel 5.1 Hasil Validator.....  | 93 |

**DAFTAR GAMBAR**

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay ..... | 33 |
| Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D berdasarkan model Borg & Gall. ....                   | 36 |
| Gambar 3.2 Bagan Alir Desain Uji Coba .....  | 42 |
| Gambar 4.1 Cover Media Pembelajaran Berbasis Autoplay .....                          | 55 |
| Gambar 4.2 Menu Utama Media Pembelajaran Berbasis Autoplay .....                     | 55 |
| Gambar 4.3 Petunjuk Media Pembelajaran Berbasis Autoplay .....                       | 56 |
| Gambar 4.4 SK/KD Pembelajaran Berbasis Autoplay .....                                | 57 |
| Gambar 4.5 Materi Pembelajaran Berbasis Autoplay .....                               | 57 |
| Gambar 4.6 Video Pembelajaran Berbasis Autoplay .....                                | 58 |
| Gambar 4.7 Quiz Media Autoplay .....   | 59 |
| Gambar 4.8 Profil Pengembang Media Autoplay .....                                    | 59 |

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III : Instrumen Validasi Ahli Media
- Lampiran IV : Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran V : Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran 1
- Lampiran VI : Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran 2
- Lampiran VII : Instrumen Validasi Media untuk Santri
- Lampiran VIII: Instrumen Wawancara
- Lampiran IX : Foto Dokumentasi
- Lampiran X : Bukti Konsultasi
- Lampiran XI : Biodata Penulis

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL.....                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                 | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                  | iii  |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                | iv   |
| HALAMAN MOTTO .....                      | v    |
| HALAMAN NOTA DINAS .....                 | vi   |
| HALAMAN PERNYATAAN .....                 | vii  |
| KATA PENGANTAR .....                     | viii |
| HALAMAN TRANSLITERASI .....              | x    |
| DAFTAR TABEL.....                        | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....                      | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                     | xiii |
| DAFTAR ISI.....                          | xiv  |
| ABSTRAK .....                            | xvii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                 |      |
| A. Latar Belakang Masalah .....          | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....                  | 7    |
| C. Tujuan Pengembangan.....              | 8    |
| D. Manfaat Pengembangan.....             | 8    |
| E. Asumsi Pengembangan.....              | 9    |
| F. Ruang Lingkup Pengembangan .....      | 10   |
| G. Spesifikasi Produk .....              | 10   |
| H. Originalitas Penelitian .....         | 10   |
| I. Definisi Operasional .....            | 16   |
| J. Sistematika Pembahasan .....          | 17   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>             |      |
| A. Pengembangan Media Pembelajaran ..... | 18   |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran.....    | 18   |
| 2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....   | 22   |

|  |           |
|--|-----------|
| 3. Fungsi Media Pembelajaran .....   | 23        |
| 4. Efektivitas Media Pembelajaran.....   | 23        |
| <b>B. Media Autoplay .....</b>   | <b>24</b> |
| 1. Pengertian Media Autoplay.....  | 24        |
| 2. Komponen Media Autoplay .....   | 26        |
| 3. Kelebihan Media Autoplay .....  | 27        |
| <b>C. Ilmu Tajwid.....</b>   | <b>27</b> |
| 1. Pengertian Ilmu Tajwid.....   | 27        |
| 2. Hukum Bacaan Nun Sukun dan Tanwin .....   | 29        |
| <b>D. Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis<br/>    Autoplay.....</b> | <b>33</b> |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>   |           |
| A. Jenis penelitian.....   | 34        |
| B. Model Pengembangan.....   | 35        |
| C. Prosedur Pengembangan.....  | 36        |
| D. Uji Coba Produk .....   | 41        |
| 1. Desain Uji Coba .....   | 42        |
| 2. Subyek Uji Coba .....   | 42        |
| 3. Jenis Data .....  | 43        |
| 4. Instrumen Pengumpulan Data .....  | 44        |
| 5. Teknik Analisis Data.....   | 47        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>  |           |
| A. Prosedur Pengembangan Media.....  | 51        |
| B. Penyajian Data Uji Coba.....  | 60        |
| C. Analisis Data.....  | 83        |
| D. Revisi Produk.....  | 86        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>   |           |
| A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....  | 88        |
| B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk<br>Lebih Lanjut.....             | 95        |

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>97</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b> | <b>100</b> |



## ABSTRAK

Amalia, Rizqy. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid Bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Dra. Hj. Siti Annijjat Maimunah, M.Pd.

---

Pengembangan Media Pembelajaran ini berdasarkan kenyataan bahwa belum adanya media pembelajaran yang memiliki kriteria sebagai media pembelajaran multimedia interaktif dan efektif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay dalam pembelajaran Ilmu Tajwid bagi santri TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto dan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay dalam pembelajaran Ilmu Tajwid bagi santri TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) Tahap penelitian dan pengumpulan data, 2) Tahap perencanaan, 3) Tahap pengembangan format produk awal, 4) Tahap uji coba awal oleh validasi, 5) Tahap revisi produk, 6) Tahap uji coba lapangan, 7) Tahap revisi produk II, 8) Tahap desiminasi dan implementasi. Subjek penelitian adalah dosen, guru dan santri TPQ Ath-Thohiriyah II kelas Qira'ati jilid 4. Pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara, lembar observasi dan tes.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah 1) telah berhasil menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay 2) produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar santri yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan validator, ahli materi sebesar 96%, ahli media sebesar 74%, ahli pembelajaran I sebesar 93%, ahli pembelajaran II sebesar 89%, dan tanggapan santri sebesar 94. 13%. Adapun peningkatan hasil belajar ditunjukkan analisis data dari *pretest* dan *posttest* dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95% diperoleh hasil signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka ada perbedaan yang signifikan hasil belajar santri antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, Media Pembelajaran, Autoplay, Ilmu Tajwid*

## ABSTRACT

Amalia, Rizqy. 2018. *Development of Autoplay-Based Learning Media in Science of Recitation for Student of TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojokerto*. Thesis, Islamic Education Department, Faculty Tarbiyah and Teaching sciences, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor : Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd.

---

The development of Autoplay-Based Learning Media was based the fact that the absence of media that have the criteria as a medium of interactive and effective multimedia learning.

The purposes of the research was to describe the procedure of the development of Autoplay-based learning media in Science of Recitation for student of TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto and to know the effectiveness and of the development of Autoplay-based learning media in Science of Recitation for student of TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto.

The development model of Borg & Gall that consisted 8 steps, they were 1) research and data collection, 2) plan, 3) the first development of product format, 4) advanced validation, 5) first product revision, 6) field trials and error, 7) second product revision, and 8) dissemination and implementation. Subjects of the research were lecturers, teachers, and students of TPQ Ath-Thohiriyah II of grade Qira'ati volume 4. Collecting data using questionnaire, interview, observation and test.

The result of the development were 1) has detail explained the procedure of the development of Autoplay-Based learning media 2) the development product has proved attractive and effective in increasing the students learning outcomes based on the results obtained from the questionnaire responded by validators, subject matter expert for 96%, 74% media expert, learning expert I of 93%, learning expert II 89%, and 94. 13 % from students responses. The study results indicated an increase in data analysis of pretest and posttest result of T test conducted with a level of 95% in the truth of the results obtained significance of  $0,000 < 0,05$  then there was a significant difference between the student learning outcomes before and after the use of Autoplay-based learning media.

**Keywords :** *Development, Learning Media, Autoplay, Science of Recitation*

## الملخص

عملية، رزقي. ٢٠١٨. تطوير وسائل تعليم العلم الجويد باستخدام (MediaAutoplay) للطلاب بحديقة تعليم القرآن (TPQ) الطاهرية ٢ أوغ-أوغ محاساري بجاكرطا، البحث العلمي قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: سيتي النجات ميمونة الماجستير.

تطوير وسائل تعليم على حقيقة أن غياب وسائل الإعلام التي لديهم كوسيلة للتعليم التفاعلي الوسائط المتعددة وفاعلة.

الغرض لهذه البحث يعني لوصف الاجراءات التنمية التعليم قاعدة اطابلاي بمادة العلم التجويد للطلاب بحديقة تعليم القرآن (TPQ) الطاهرية ٢ أوغ-أوغ محاساري بجاكرطا و ليعرف تحريك وتنجذب وسائل تعليم العلم الجويد باستخدام اوطابلاي للطلاب بحديقة تعليم القرآن الطاهرية ٢ أوغ-أوغ محاساري بجاكرطا.

الطرز التنمية الذي يستخدم في هذا البحث والتطوير هو الطرز التنمية من بورغ و غيل الذي تضم من ثمانية مراحل يعني: (١) البحث وجمع البيانات، (٢) التخطيط، (٣) التنمية شكل الناتج الأول، (٤) صحة الأهل، (٥) تحسين الناتج الأول، (٦) تجربة الميدانية، (٧) تحسين الناتج الثاني، (٨) النشرة والتنفيذ. موضوع البحث هو مدرس، استاذ/استاذة، والطلاب بحديقة تعليم القرآن ( الطاهرية ٢ فصل قرآني ٤. جمع البيانات بطريقة الاستفتاء، توجيه المقابلة، وراقاة المراقبة و اختبارات.

اما حصيل من هذه البحث التنمية يعني (١) نجح لوصف بالدقيق و وصف الاجراءات التنمية التعليم قاعدة اوطابلاي (٢) هذه الناتج التنمية مثبت بدليل مؤثر لرقى حصيل التعليمية الطلاب الذي يأسس بحصيل الاستفتاء الذي يحصل من الجواب المصحح، أهل المادة ٩٦%، أهل الوسيلة ٧٤%، أهل التعليمية الاول ٩٣%، أهل التعليمية الثانية ٨٩، والجواب الطلاب ٩٤. ١٣%، اما تنمية حصيل التعليمية يدلّ

تحليل البيانات من قبل تجربة وبعد تجربة من حصيل اختبارات الذي يعمل بدرجة الصحيح ٩٥%، يحصل حصيل ذو معني  $0,000 > 0,005$  فهناك اختلاف ذو معني حصيل التعليم الطلاب بين قبل وبعد يستخدم وسائل التعليم قاعدة تستند أوطابلاي.

الكلمات الرأسية : تطوير، وسائل تعليم، (Autoplay)، علم التجويد



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan media informasi dan teknologi yang sangat cepat di era globalisasi, sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan formal seperti sekolah negeri dan sekolah swasta, maupun pendidikan non-formal seperti lembaga kursus, tempat bimbingan belajar, Pesantren, dan Taman Pendidikan Alquran (TPQ). Lembaga pendidikan tersebut melakukan berbagai upaya agar siswanya lebih baik dalam pengembangan keilmuan, pemenuhan bahan ajar, media pembelajaran yang mendukung, dan pengajar yang professional. Guru sebagai pengajar mempunyai peran utama dalam dunia pendidikan dan mempunyai tanggung jawab terhadap peserta didiknya.

Pendidikan menjadi bagian penting dalam perkembangan media informasi dan teknologi bagi manusia. Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi manusia, sehingga dapat memberi manfaat dan memberi perubahan yang positif bagi bangsa, negara, dan agama. Hal ini terlihat jelas dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk mewujudkan cita-cita pendidikan nasional adalah lembaga non formal seperti Taman Pendidikan Alquran (TPQ). TPQ adalah pendidikan untuk baca dan menulis Alquran di kalangan anak-anak. Taman Pendidikan Alquran merupakan lembaga pendidikan non formal yang tidak hanya membekali anak-anak untuk dapat membaca dan menulis Alquran dengan baik dan benar tetapi juga pengamalan nilai-nilai Alquran dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Sementara itu data BPS (Badan Pusat Statistik) menyebutkan 54 persen dari populasi umat Islam di Indonesia buta membaca Alquran. Banyak umat Islam yang belum bisa membaca Alquran itu terungkap dalam diskusi wakaf Alquran yang diselenggarakan Asia Pupl & Paper (APP) di Jakarta pada tanggal 6/6/2016. Dirjen Bimbingan Masyarakat (Bimas) Islam Kemenag secara resmi tidak pernah memiliki angka penyandang buta baca Alquran. Menurut hitungannya, dari 54 persen orang Islam di Indonesia belum bisa membaca Alquran itu sepertiganya adalah usia anak-anak.<sup>4</sup>

Untuk menanggulangi hal tersebut, maka lembaga pendidikan Islam seperti TPQ menjadi garda terdepan untuk mengajarkan membaca Alquran dan

---

<sup>2</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hlm. 7.

<sup>3</sup>Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 134.

<sup>4</sup>Ilham Safutra, *54 Persen Muslim Indonesia Buta Aksara Alquran* (<https://www.jawapos.com>, diakses 28 Oktober 2017 jam 19.30 wib)

mengamalkannya. Sebagaiman dijelaskan dalam kitab Shahihnya Imam Bukhari, bahwa Rasulullah SAW bersabda:

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ (رواه البخاري)

Artinya:

"Sebaik-baik manusia di antara kamu adalah orang yang mempelajari Alquran dan mengajarkannya". (H.R. Bukhari)<sup>5</sup>

Dari Hadits tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa orang yang mau belajar dan mengajarkan Alquran adalah manusia yang paling utama. Karena Alquran merupakan pedoman hidup umat Islam, mempelajarinya merupakan kewajiban yang tidak dapat ditawar lagi. Demikian pula dengan membacanya, tidak sama dengan membaca teks arab seperti pada umumnya. Namun membaca Alquran ada qaidah dan aturan tersendiri. Qaidah dan aturan membaca Alquran dipelajari dalam Ilmu Tajwid. Hal ini seperti firman Allah dalam Alquran surat Al-Muzammil ayat 4 yang berbunyi:

أَوْ زِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

Artinya:

"Atau lebih dari seperdua itu dan bacalah Alquran itu dengan perlahan-lahan" (QS. Al-Muzammil/ 73:4).<sup>6</sup>

Menurut Ibnu Katsir didalam buku A. Nawawi Ali memberikan tafsir kata tersebut: "Bacalah dengan hati-hati karena hal itu akan membantu

<sup>5</sup> Maulana Muhammad Zakariyya Al-Kandahlawi rah. a. *Fadhilah Al-Qur'an* (Yogyakarta: Ash-Shaff, 2006), hlm. 10.

<sup>6</sup> Departemen Agama, *Alquran dan Terjemahnya* (Bandung: Sygma Publishing, 2010), hlm. 574.

pemahaman serta tadabbur terhadap Alquran”.<sup>7</sup> Bacaan tartil itu maksudnya adalah bacaan yang tidak terlalu lambat, tetapi antara keduanya, artinya membaca dengan menggunakan qaidah Ilmu Tajwid. Ilmu Tajwid sangat penting untuk dipelajari umat Islam. Karena salah dalam pengucapan lafadz dapat merubah makna, hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman membaca Alquran yang baik dan benar.

Adapun faktor penyebab kurangnya pemahaman Ilmu Tajwid adalah cara pengajaran dan dukungan fasilitas yang kurang memadai juga akan berdampak pada proses penerimaan pengetahuan yang disampaikan. Untuk itu sudah menjadi tugas lembaga non formal (TPQ) untuk memberikan pengajaran yang tepat khususnya dalam membaca Alquran. Hasil observasi di TPQ Ath-Thohiriyah II pada hari jum'at tanggal 6 Oktober 2017,<sup>8</sup> dapat dikatakan bahwa pembelajaran Alquran yang diikuti oleh anak-anak dengan rentang usia 8-10 tahun berjalan dengan cukup baik. Santri memiliki antusiasme yang besar dan dapat menerima pelajaran dengan respon yang positif. Akan tetapi antusiasme tidak beriringan dengan media yang memadai. Secara umum, ustadz mengajar santri dengan pembelajaran konvensional yang sering membuat pelajaran Ilmu Tajwid membosankan dan kurang diminati. Sehingga hal tersebut dapat menjadi peluang bagi para pengajar untuk memberikan pelajaran mengenai Ilmu Tajwid Alquran dengan lebih baik.

---

<sup>7</sup>A. Nawawi Ali, *Pedoman Membaca Alquran (Ilmu Tajwid)* (Jakarta: Mutiara Sumber Widya, 1990), hlm. 17.

<sup>8</sup> Observasi pada tanggal 6 oktober 2017 jam 08. 00 WIB di TPQ Ath-Thohiriyah II.

Ketika dilakukan pengamatan secara lebih mendalam, yaitu dengan mengikuti keseluruhan rangkaian pembelajaran dengan para santri TPQ, peneliti menemukan adanya indikasi yang memperlihatkan kurangnya pemahaman santri tentang materi Ilmu Tajwid. Hampir seluruh santri masih belum menunjukkan kemampuan membaca yang baik sesuai qaidah Ilmu Tajwid. Banyak terjadi kesalahan pada hukum bacaan *nun suku* dan *tanwin* yang dipelajari di jilid 4 Qiraati.

Dalam Proses pembelajaran, ustadz menggunakan buku pelajaran Ilmu Tajwid Praktis (buku Qiraati), alat peraga (gambar kertas), dan papan tulis. Pembelajaran Ilmu Tajwid dilakukan dengan metode hafalan setelah itu ustadz memberi contoh cara membacanya. Setelah itu santri maju satu persatu membaca ayat Alquran (*sorogan/klasikal*), apabila dalam membacanya salah akan diingatkan dan diberikan contoh bagaimana membaca yang benar oleh ustadz. Akan tetapi, santri mengaku belum cukup untuk memahami materi yang disajikan sehingga masih mengalami kesulitan dalam belajar membaca Alquran. Selain itu, kondisi ustadz di TPQ Ath-Thohiriyah II sangatlah terbatas jumlahnya, padahal pada pembelajaran Alquran metode Qiraati idealnya seorang ustadz hanya boleh mengajar kepada maksimal 20 santri. Sehingga pembelajaran ini kurang efektif karena membutuhkan waktu lama. Melihat kondisi tersebut peneliti kemudian menyimpulkan bahwa baik pengajar maupun santri sama-sama membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran Ilmu Tajwid yang masih konvensional di Taman Pendidikan Alquran Ath-Thohiriyah II.

Persoalan tersebut, perlu adanya pemecahan masalah. Kebutuhan alat bantu ajar dalam suatu pembelajaran memang tidak dapat diabaikan. Alat bantu ajar atau sering disebut sebagai media pembelajaran merupakan alat penyampai pesan dari pengirim kepada penerima. Melalui media pula pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan efektif jika digunakan dengan tepat sesuai kebutuhan. Dalam hal ini adanya perkembangan Ilmu dan teknologi, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mempelajari Ilmu Tajwid. Peneliti di sini akan mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *software* perangkat komputer Autoplay. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dan menyampaikan materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah difahami, materi yang sulit menjadi mudah, suasana belajar menjadi menyenangkan. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dalam suatu kegiatan pembelajaran kaitannya dalam pencapaian hasil belajar secara lebih maksimal. Pembelajaran dengan pemahaman tingkat tinggi yang hanya mengandalkan aspek verbal dimana santri yang mengikuti pembelajaran didominasi oleh anak-anak dengan rentang usia 8-10 tahun tentu kurang efektif. Anak-anak akan sulit menangkap pesan yang disampaikan pengajar apabila tidak dibarengi dengan penggambaran secara konkrit.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, media ini memanfaatkan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Sehingga media pembelajaran ini dianggap cocok untuk membantu santri memahami dan menguasai pelajaran Ilmu Tajwid karena di dalamnya terdapat sesuatu yang mampu membuat santri bersemangat dan lebih cepat memahami pelajaran.

Penulis berharap media pembelajaran Autoplay ini menjadi salah satu media yang dapat membantu pembelajaran Ilmu Tajwid di TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.”*

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay dalam teori Ilmu Tajwid bagi santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis Autoplay dalam teori Ilmu Tajwid bagi santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay dalam teori Ilmu Tajwid bagi santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay dalam teori Ilmu Tajwid bagi santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih Ilmu pengetahuan tentang pengembangan media Autoplay sebagai media pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif, dan dapat digunakan untuk pembelajaran Ilmu Tajwid di Taman Pendidikan Alquran.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Santri**

- 1) Membantu santri dalam belajar Ilmu Tajwid Alquran dengan lebih mudah dan menyenangkan.

- 2) Santri memiliki pemahaman secara lebih konkrit mengenai teori ilmu tajwid, serta dapat menggunakan media pembelajaran sewaktu-waktu ketika membutuhkannya untuk sarana belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan menggunakan media pembelajaran dan proses pembelajaran di TPQ untuk menarik perhatian dan minat belajar santri.
- 2) Memudahkan pengajar menyampaikan maksud pembelajaran secara lebih konkrit.

c. Bagi Sekolah (TPQ)

- 1) Menambah sumber belajar alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada pemahaman dalam pembelajaran Ilmu Tajwid.
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah (TPQ)

### E. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis Autoplay dapat menjadikan proses pembelajaran Ilmu Tajwid pada materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* lebih efektif.
2. Media pembelajaran berbasis media Autoplay mempermudah pengajar dan santri dalam proses pembelajaran Ilmu Tajwid pada materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin*.

## **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Ruang lingkup ini untuk membatasi agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas serta untuk memperoleh gambaran awal yang cukup jelas, maka peneliti memfokuskan pada:

1. Penelitian ini hanya sebatas pada penggunaan media Autoplay dalam mata pelajaran Ilmu Tajwid materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* bagi santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojokerto.
2. Subjek penelitian ini hanya terbatas pada santri jilid 4 Qiraati di TPQ Ath-Thohiriyah II dalam mata pelajaran Ilmu Tajwid materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin*.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan adalah Autoplay media studio.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya pada pembelajaran Ilmu Tajwid materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin*.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan pengembangan dari buku ajar qiraati “Pelajaran Ilmu Tajwid Praktis”.
4. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, audio dan video.

## **H. Originalitas Penelitian**

Penelitian terdahulu atau originalitas penelitian disajikan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian dan pengembangan pada kajian penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan penelusuran

yang telah penulis lakukan terhadap penelitian-penelitian yang sudah ada, penulis belum menemukan adanya penelitian yang secara khusus berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Namun demikian, setidaknya ada beberapa penelitian maupun tulisan yang secara umum berkaitan dengan penelitian yang akan penulis paparkan, antara lain sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Perdana Linda Budi Winarsih dalam skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY mencoba melakukan penelitian dengan tema *Pengembangan Media Flipchart sebagai Alat Bantu Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri Pendidikan Alquran Asy-Syams Kulon Progo*. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan media Flipchart sebagai alat bantu pembelajaran ilmu tajwid dengan tema “Asiknya Belajar Ilmu Tajwid Al-Qur’an” dengan materi berisi tentang ilmu tajwid untuk kelas Al-Qur’an di Taman Pendidikan Asy-Syams. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Secara lengkap, terdapat 10 tahapan penelitian dan pengembangan.<sup>9</sup>

Selanjutnya, Apriliya Safitri, mahasiswa sarjana UIN Sunan Kalijaga melakukan penelitian tentang *Pengembangan Media Pembelajaran PAI menggunakan Lectoria Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan

---

<sup>9</sup>Perdana Linda Budi Winarsih. *Pengembangan Media Flipchart sebagai Alat Bantu Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri Pendidikan Alquran Asy-Syams Kulon Progo*. Skripsi. (Yogyakarta: UNY. 2015)

sesudah penggunaan Media pembelajaran berbasis Lectoria Inspire ini. Dan hasil penilaian akhir dari siswa mencapai presentase sebesar 88,25%. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Lectoria Inspire yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk siswa SMA IT Abu Bakar.<sup>10</sup>

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Achmad Alfian, mahasiswa sarjana UIN Malang ini mengangkat judul *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Media Autoplay di Kelas VIII MTs Nurul Masyitoh Lumajang*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang dikemas dalam CD interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam produk pembelajaran ini secara umum mendapat tanggapan sangat baik dari ahli materi, ahli media dan dari peserta didik, diperoleh rata-rata skor; aspek desain media adalah 4, aspek pembelajaran adalah 4,6, aspek materi/isi pembelajaran adalah 4. Dan hasil dari uji efektivitas media pembelajaran dinyatakan efektif berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.<sup>11</sup>

Terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Abdul Murat Hairul Basid melakukan penelitian dengan tema *Pengembangan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran*

---

<sup>10</sup> Apriyana Safitri. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI menggunakan Lectoria Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar*. Skripsi (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2015)

<sup>11</sup> Achmad Alfian. *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Media Autoplay di Kelas VIII MTs Nurul Masyitoh Lumajang*. Skripsi (Malang: UIN Malang. 2017)

*Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rogojampi.* Penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan media pembelajaran, memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu berorientasi pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis Autoplay. Namun, perbedaannya terletak pada matapelajaran yang dikembangkan. Penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran untuk matapelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan untuk penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada matapelajaran Ilmu Tajwid pada materi hukum *nun sukun* dan *tawin*.<sup>12</sup>

Untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

| No | Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi), dan Tahun Penelitian   | Persamaan  | Perbedaan  | Originalitas Penelitian  |
|----|--|--|--|--|
| 1. | Perdana Linda Budi Winarsih.<br><i>Pengembangan Media Flipchart sebagai Alat Bantu Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri Pendidikan Alquran Asy-Syams Kulon Progo.</i> Skripsi. | - Pembelajaran Ilmu Tajwid.<br>- Bagi santri pendidikan Alquran. | - Media yang dikembangkan<br>- Objek penelitian.<br>- Materi Ilmu Tajwid yang dikembangkan | Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Autoplay</i> bagi santri TPQ Ath-Thohiriyah II Mojoketo. |

<sup>12</sup> Abdul Murat Hairul Basid. *Pengembangan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rogojampi*, Skripsi (Malang: UIN Malang, 2016)

|    |   |   |   |  |
|----|---|---|---|--|
|    | Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. 2015.  |   |   |  |
| 2. | Apriliya Safitri. <i>Pengembangan Media Pembelajaran PAI menggunakan Lectoria Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar.</i> Skripsi. UIN Sunan Kalijaga. 2015. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merupakan penelitian R&amp;D</li> <li>- Model penelitian ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation</i>).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi yang dikembangkan.</li> <li>- Subjek dan objek penelitian.</li> <li>- Media yang dikembangkan.</li> </ul>   | Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah berbasis media <i>Autoplay</i> dengan model penelitian ADDIE.   |
| 3. | Achmad Alfian. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Media Autoplay di Kelas VIII MTs Nurul Masyitoh Lumajang.</i> Skripsi. Jurusan PAI FITK UIN Malang. 2017.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Media yang digunakan sama yakni media pembelajaran berbasis <i>Autoplay</i></li> <li>- Merupakan penelitian R&amp;D.</li> </ul>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mata pelajaran fokus pada Al-Qur'an Hadits materi hukum bacaan <i>Mad 'Aridl Lissukun</i> dan <i>Mad Layyin</i>.</li> <li>- Objek penelitian.</li> </ul> | Objek yang diteliti adalah TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto. pada pembelajaran Ilmu Tajwid materi hukum bacaan <i>nun sukun</i> dan <i>tanwin</i> . |
| 4. | Abdul Murat Hairul Basid. <i>Pengembangan</i>   | - Pengembangan media  | - Mata pelajaran fokus pada   | Fokus penelitian ini adalah  |

|    |  |  |   |   |
|----|--|--|---|---|
|    | <p><i>Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rogojampi. Skripsi. Jurusan PAI FITK UIN Malang. 2016.</i></p> | <p>pembelajaran dengan <i>software</i> perangkat komputer <i>Autoplay</i></p> <p>- Merupakan penelitian R&amp;D.</p> | <p>PAI materi tatacara Shalat.</p> <p>- Objek penelitiannya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.</p> <p>- Tingkat satuan pendidikan SMP</p> | <p>pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay.</p>                                     |
| 5. | <p>Habib Hambali, Herman Dwi Surjono.</p> <p><i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Belajar Membaca Al-Qur'an Metode Qira'ati di TPQ Raudlotut Thalibin. Jurnal. UNY. 2015</i></p>                                     | <p>- Merupakan penelitian R&amp;D</p> <p>- Sama di tingkat TPQ</p>   | <p>- Lebih menekankan pada belajar membaca Alquran metode Qiraati.</p> <p>- Media berbasis multimedia</p>   | <p>Subjek yang diteliti adalah santri jilid 4 Qiraati di TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto.</p> |

**Tabel 1.1** Penelitian Terdahulu

## I. Definisi Operasional

Untuk membatasi pembahasan agar tidak meluas serta menghindari timbulnya penafsiran yang tidak terfokus pada inti pembahasan, maka peneliti pun menyampaikan definisi operasional penelitian pengembangan sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan oleh pembuatnya.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa dan dapat menarik minat siswa untuk belajar baik menggunakan teks, gambar, audio, audio visual dan lain-lain.

### 3. Autoplay Media Studio

Adalah perangkat lunak yang mengintegrasikan berbagai tipe media pembelajaran misalnya teks, gambar, suara, dan video ke dalam media presentasi yang dibuat.

### 4. Ilmu Tajwid

Ilmu Tajwid adalah Ilmu yang digunakan untuk mengetahui bagaimana cara melafalkan huruf-huruf Alquran sesuai dengan tempatnya dan membacanya

sesuai qaidah dalam Ilmu Tajwid itu sendiri agar terhindar dari kesalahan dan kekeliruan.

#### **J. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang terdapat di bawah ini merupakan runtutan pembahasan yang akan disajikan dalam penulisan ini, adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

**BAB I** Menjelaskan tentang pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

**BAB II** Menjelaskan tentang kajian pustaka yang meliputi: landasan teori yang memuat pembahasan umum tentang media pembelajaran, kajian tentang media Autoplay dan kajian tentang Ilmu Tajwid.

**BAB III** Menjelaskan tentang metode penelitian yang meliputi: jenis penelitian, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, dan uji coba produk.

**BAB IV** Menjelaskan tentang hasil pengembangan yang meliputi: penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

**BAB V** Menjelaskan tentang penutup yang meliputi: kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap.<sup>13</sup> Tumbuh berarti proses itu terus menerus berkembang, sedangkan berubah adalah tidak menjadi seperti semula, artinya diharapkan menjadi yang lebih baik dan sempurna. Karena pokok bahasan di sini adalah pendidikan, maka diharapkan pendidikan akan lebih sempurna melalui proses tertentu, perlu perencanaan yang matang, manifestasi dari perencanaan tersebut, serta evaluasi dari setiap program yang telah dijalankan. Sedangkan pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>14</sup>

Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses.<sup>15</sup> Penelitian pengembanan (*Research and Development*) bertujuan untuk

---

<sup>13</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), hlm. 222.

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 227.

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 407.

menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.<sup>16</sup> Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.<sup>17</sup>

Sedangkan pengertian media menurut Gerlach dan Elly mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>18</sup> Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>19</sup>

Kata media adalah bentuk jamak dari “*medium*”, yang berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti “tengah” yang berarti perantara atau pengantar.<sup>20</sup> Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah

<sup>16</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 161.

<sup>17</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 164.

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 3.

<sup>19</sup> Sadirman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2002), hlm. 5.

<sup>20</sup> Basyaruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat pers, 2002), hlm. 11.

segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga si penerima informasi bisa mengetahui, memahami, pesan yang disampaikan.

Sedangkan secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.<sup>21</sup>

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan informasi.<sup>22</sup>

Sementara itu Briggs (1977) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya dari buku, tape recorder, kaset, film, slide, foto, gambar, dan komputer.<sup>23</sup>

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca atau dan instrumen yang dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>24</sup> Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi

---

<sup>21</sup>*Ibid.*, hlm. 11.

<sup>22</sup>Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuna Pressindo, 2009), hlm. 4.

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 4.

<sup>24</sup>Basyaruddin Usman dan Asnawir, *loc. cit.*

yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>25</sup>

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.<sup>26</sup> Prawiradilga dan Siregar mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya”.<sup>27</sup> Gagne mendefinisikan “Pembelajaran sebagai perangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.<sup>28</sup> Kunandar mengatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik.”<sup>29</sup>

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat dan menyempurnakan semua yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna.

Tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk

---

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *op. cit.*, hlm. 4.

<sup>26</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 15.

<sup>27</sup> Dewi Salma Prawiradilga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media), hlm. 4.

<sup>28</sup> Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1994), hlm. 207.

<sup>29</sup> Kunandar, *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 287.

melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

## 2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 4 macam, hal tersebut dikemukakan oleh Siti Anitah, sebagai berikut:

- a. Media visual. Media ini juga bisa disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui media penglihatannya. Misalnya: karikatur, poster, diagram, grafik peta dan lainnya.
- b. Media Audio. Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indra pendengaran. Misalnya: radio, tape recorder, CD, mp3 dan lainnya.
- c. Media Audio Visual. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan dapat diamati sekaligus dapat mendengarkan sesuatu dari media ini. Misalnya: slide suara dan televisi.
- d. Multimedia. Multimedia saat sinonim dengan *computer based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital. Contoh multimedia dalam pendidikan dan pelatihan; slide yang disinkronkan dengan audiotape, videotape, CD-ROM, World Window Web, dan lain sebagainya.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Sri Anitah, *op. cit.*, hlm. 7.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Basyaruddin Usman dalam bukunya menjelaskan tentang fungsi dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru/dosen.
- b. Memberikan pengalaman yang lebih nyata (yang abstrak menjadi konkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indra siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi dengan kekuatan indra lain.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita.<sup>31</sup>

### 4. Efektivitas Media Pembelajaran

Secara defenitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam ataupun di luar diri seseorang. Dengan demikian, efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari tingkat kepuasan yang dicapai oleh seseorang.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Basyaruddin Usman dan Asnawir, *op. cit.*, hlm. 24-25.

<sup>32</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010) hlm. 57.

Dengan pemahaman tersebut, maka dapat dikemukakan aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut: (1) Peningkatan pengetahuan, (2) Peningkatan keterampilan, (3) Perubahan sikap, (4) Perubahan perilaku, (5) Kemampuan adaptasi, (6) Peningkatan integrasi, (7) Peningkatan partisipasi, (8) Peningkatan interaksi kultural.<sup>33</sup>

Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar. Efektivitas pembelajaran juga dapat diukur dengan bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi (sumbangan) media terhadap keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran itu.<sup>34</sup>

## **B. Media Autoplay**

### **1. Pengertian Media Autoplay**

Di zaman yang serba modern selayaknya seorang guru mengikuti perkembangan teknologi, tidak hanya guru ilmu teknologi, atau pada pemerhati ilmu teknologi. Media pembelajaran berbasis ilmu teknologi selayaknya dipakai sebagai media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lebih efektif, efisien, dan mampu diserap oleh siswa. Khususnya guru Pendidikan Agama Islam juga perlu mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang saat ini.

---

<sup>33</sup>Daryanto, *Ibid.*, hlm. 57.

<sup>34</sup>Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 141.

Autoplay merupakan sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara profesional. Hampir semua pelajar maupun pengusaha pernah dan bahkan sering melakukan suatu presentasi, dan dapat dipastikan program yang biasanya dipakai adalah Microsoft Power Point, karena aplikasi perkantoran tersebut sudah familiar di semua kalangan.<sup>35</sup>

Autoplay adalah perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya visual, musik, dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi yang akan menjaga klien (*audience*) untuk terus tertarik memperhatikan. Bila materi yang disampaikan penuh dengan teks, atur jeda dengan menyisipkan ilustrasi foto, video, atau aplikasi lainnya. Tujuannya untuk meringankan beban mata penonton yang cenderung lelah bila dihadapkan teks terus-menerus.<sup>36</sup>

Perangkat lunak Autoplay dapat digunakan untuk:

- a. Pengembangan aplikasi multimedia
- b. Aplikasi Computer Based training
- c. Sistem Autoplay/Autom
- d. Presentasi Marketing Interaktif
- e. CD Bussines Card<sup>37</sup>

Autoplay mempunyai fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam publikasi file eksekusi. Autoplay Media Studio mudah digunakan tanpa

---

<sup>35</sup> Anikmatus Sholikhah, *Manfaat Multimedia dalam KBM* (<http://rendi-ferdianto.blogspot.com/2013.03/manfaat-multimedia-dalam-pembelajaran.html>, diakses 18 Oktober 2017 jam 11.00 WIB)

<sup>36</sup> Hilmi Masruri, *Presentasi interaktif dengan Autoplay Media Studio* (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2011), hlm. 1.

<sup>37</sup> Kuswari Hernawati, *Modul Pelatihan Autoplay Media Studio*, hlm. 1.

harus menguasai pengalaman sebagai programmer. Kemampuan standar berupa kemampuan mengklik dan *drag* mouse sangat cukup untuk dapat membuat multimedia interaktif.

## 2. Komponen Media Autoplay

Adapun komponen media Autoplay sebagai berikut:

### a. Menu Bar

Berisi menu-menu selayaknya program aplikasi komputer seperti biasa.

### b. Stage

Tampilan untuk menunjukkan hasil pengamatan objek yang sedang kita kerjakan (tampilan kerja).

### c. Project explorer

Berisi seluruh objek yang terdapat pada stage. Seluruh objek dikelompokkan berdasarkan “page/halaman”.

### d. Property pane

Property yang berguna untuk mengatur sifat/parameter yang terdapat pada object maupun halaman yang sedang aktif.

### e. Toolbar

Berisi berbagai icon bar, dimana untuk memfungsikannya.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Ahmad Alfian, *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Media Autoplay di Kelas VIII MTs Nurul Masyitoh Lumajang*. Skripsi. (Malang: UIN Malang. 2017), hlm. 24.

### 3. Kelebihan Media Autoplay

Adapun kelebihan dari media Autoplay adalah sebagai berikut:

- a. Autoplay dapat mengintegrasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dll. Sehingga menghasilkan suatu media yang lebih lengkap.
- b. Penempilan materi pembelajaran lebih menarik dan inovatif.
- c. Membantu siswa dalam memahami materi secara audio visual.
- d. Fitur-fitur yang tersedia mudah dimengerti dan dipahami daripada aplikasi yang lainnya.<sup>39</sup>

### C. Ilmu Tajwid

#### 1. Pengertian Ilmu Tajwid

Kata tajwid (تجويد) merupakan bentuk masdar, berakar dari *fiil madhi*

(جود) yang berarti "membaguskan". Sedangkan menurut istilah ialah:

التجويد هو علم يعرف به اعطاء كل حرف حقه ومستحقه من الصفات والمد وغير ذلك كالترقيق والتفخيم ونحوهما

Artinya:

"Ilmu tajwid adalah ilmu yang berguna untuk mengetahui bagaimana cara melafalkan huruf yang benar dan dibenarkan, baik berkenaan dengan sifat, mad dan sebagainya, misalnya tarqiq, tafhim dan selain keduanya".<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Ahmad Alfian, *Ibid.*, hlm. 25.

<sup>40</sup> Abdul Mujib Ismail dan Maria Ulfah Nawawi, *Pedoman Ilmu Tajwid* (Surabaya: Adiptama, 1995), hlm. 17-18.

Membaca dengan Tajwid maksudnya ialah membetulkan dan membaguskan bacaan huruf-huruf Alquran dengan terang dan teratur menurut aturan dan hukumnya yang tertentu.<sup>41</sup>

Jadi Ilmu Tajwid ini merupakan pedoman dalam membaca Alquran dengan memberikan hak-hak dalam mengatur setiap huruf yang keluar dari mulut, mengucapkannya sesuai *makhraj* (tempat keluar), menghubungkan dengan huruf sesudahnya, serta menghaluskan pengucapan sehingga didapatkan bacaan yang baik agar terhindar dari kesalahan.

Muhammad Sholihuddin, menyatakan bahwa kesalahan yang biasa terjadi dalam membaca Alquran ada dua macam, yaitu *al-lahnul jaliy* (kesalahan fatal) dan *al-lahnul khafy* (kesalahan ringan). Dalam *al-lahnul jaliy* kesalahan terdapat pada perubahan bunyi huruf dengan huruf lain, perubahan harakat, serta memanjangkan bacaan yang seharusnya dibaca pendek. Sedangkan *al-lahnul khafy* kesalahannya ialah ketidaktepatan menerapkan huruf ghunnah maupun ikhfa' dan kesalahan membaca mad lazim (6 harakat) yang hanya dibaca 2 harakat.<sup>42</sup>

Kesalahan-kesalahan membaca Alquran tersebut perlu dihindari oleh para pembaca Alquran salah satunya dengan cara mempelajari Ilmu Tajwid. Ilmu Tajwid akan mengarahkan seseorang membaca Alquran sesuai aturan dan qaidah yang berlaku.

---

<sup>41</sup> Khairunnas SP, *Metode Praktis Qiro'atunnas* (Semarang: Aneka Ilmu, 2004), hlm. 71.

<sup>42</sup> Perdana Linda Budi Winarsih, *op.cit*, hlm. 13.

Secara umum, Ilmu Tajwid terdiri dari beberapa komponen penting. Dua diantaranya dianggap sebagai komponen pokok yang memiliki keterkaitan dan saling berpengaruh, yaitu makharijul huruf (tempat keluarnya huruf) dan hukum-hukum bacaan. Akan tetapi peneliti lebih fokus pada materi hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Dan inilah yang nantinya akan menjadi materi utama dalam pengembangan produk media yang dikembangkan peneliti.

## 2. Hukum Bacaan Nun Sukun dan Tanwin

Dalam Ilmu Tajwid terdapat qaidah-qaidah yang disebut hukum bacaan sebagai pedoman membaca Alquran yang baik dan benar. Salah satunya adalah hukum bacaan nun sukun dan tanwin. *Tanwin* dan *nun mati* apabila bertemu dengan salah satu huruf *hijaiyah* maka hukumnya ada 4 kemungkinan sebagaimana yang dijelaskan dalam sebuah nazham:

لِلنُّونِ إِنْ تَسْكُنُ وَلِلتَّنْوِينِ # أَرْبَعُ أَحْكَامٍ فَخُذْ تَبَيِّنِي

Artinya: “Untuk nun bersukun dan tanwin ada empat hukum, maka ambillah semuapelajaran tersebut”.<sup>43</sup>

### a. Idzhar Halqi

Pertama adalah Idzhar yaitu apabila ada nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu 6 huruf halqi. Adapun yang termasuk huruf halqi adalah sebagai berikut : 1. Huruf hamzah (ء) 2. Ha' (هـ), huruf dari pangkal tenggorokan (ل), 3. ‘Ain (ع), 4. Ha (ح), huruf yang keluar dari

<sup>43</sup>Ahmad Mutohir, *Terjemah Kitab Irsyadat Tuhfatut Tullab* (Malang: Kantor Pusat Ma’had al-Jami’ah, 2015), hlm. 24.

tengah tenggorokan 5. Ghain (غ) 6. Kha' (خ), huruf yang keluar dari ujung tenggorokan. Contoh bacaan Idzhar adalah:

يَنْهَوْنَ، حُرْفٍ هَارٍ، مَنْ آمَنَ، جَنَاتٍ أَلْفَاافًا نَعَمْتَ، حَقِيقٌ عَلَيْنِ حَتُونَ،  
عَلَيْمٌ حَكِيمٌ، فَسَيَنْغَضُونَ، حَلِيمًا عَفُورًا، لِمَنْ خَافَ، يَوْمَئِذٍ خَاشِعَةً.

**Keterangan :**

**Idzhar** artinya membaca dengan terang atau mengeluarkan huruf dari makhrojnya dengan tanpa bercampur *ghunnah* (mendengung) dan tasydid.

**Halqi** artinya tenggorokan. Huruf halqi artinya huruf yang keluar dari tenggorokan.<sup>44</sup>

b. Izdgham

Secara bahasa Izdgham berarti memasukkan atau meleburnya huruf. Menurut istilah Izdgham berarti pengucapan huruf sukun dengan huruf yang berharakat dari dua macam jenis huruf yang dibaca seperti dua huruf yang ditasydidkan.<sup>45</sup>

Kedua adalah bacaan Izdgham yaitu apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf yang terkumpul dalam lafadz

(ياء، راء، ميم، لام، واو، نون) يَرْمَلُونَ

menjadi 2 yaitu:<sup>46</sup>

<sup>44</sup>Ahmad Mutohir , *Ibid.*, hlm. 24-25.

<sup>45</sup>Abdul Aziz Abdur Rauf, *Pedoman Dauroh Al Quran: kajian Ilmu Tajwid disusun secara aplikatif* (Jakarta: Markaz Al-Quran, 2010) hlm. 73.

<sup>46</sup>*Ibid.* , hlm. 25.

- 1) Izdgham Bighunnah, yaitu apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf lafadz yang terkumpul dengan lafadz **يَنْمُو**

(يَاء، نون، ميم، واو)

Contoh : وَمِنَ النَّاسِ مَن يَقُولُ ءَأَمَّنَّا بِاللَّهِ (العنكبوت: ١٠)

Perlu diperhatikan bahwa Izdgham hanya terjadi dalam dua kalimat dan tidak terjadi dalam satu kalimat. Apabila nun sukun bertemu dengan salah satu dari keempat huruf Izdgham yang ada dalam satu kalimat sekaligus, maka wajib dibaca idzhar agar tidak serupa dengan lafadz mudha'af.

- 2) Izdgham Bilaghunnah yaitu apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan huruf lam (ل) dan ra' (ر). Bacaannya diucapkan dengan memasukkan huruf pertama ke huruf berikutnya seperti ditasydidkan tanpa mendengung.

Contoh: أُؤَلِّتُكَ عَلَيَّ هُدًى مِّن رَّبِّهِمْ (البقرة: ٥)

**Keterangan :**

**Izdgham** artinya memasukkan huruf satu pada huruf berikutnya.

**Bighunnah** artinya bacaan disertai dengan dengung.

**Bilaghunnah** bacaan tidak disertai dengan dengung.

### c. Iqlab

Ketiga adalah bacaan iqlab, yaitu apabila ada nun sukun (نْ) atau tanwin bertemu dengan ba' (ب) maka wajib menukar bunyi nun sukun dengan suara mim disertai dengung dan samar yang berlangsung dalam satu kalimat atau dua kalimat.

Contoh : إِنَّهُ عَلَيْهِمْ بَدَاتِ الْصُّدُورِ (الملك: ١٣) قَالَ يَأْتُمُ أَنْبِيَهُمْ بِأَسْمَاءِهِمْ (البقرة: ٣٣)

### d. Ikhfa'

Keempat adalah bacaan ikhfa', yaitu apabila ada nun sukun (نْ) atau tanwin bertemu dengan salah satu dari lima belas huruf ikhfa' dari sisa huruf hijaiyah setelah dikurangi huruf izhhar, Izdgham, dan iqlab. Kelima belas huruf tersebut ialah sebagai berikut:

ص-ذ-ث-ك-ج-ش-ق-س-د-ط-ز-ف-ت-ض-ظ

Contoh: يَنْصُكُمُ، سَمِعَ بَصِيرًا

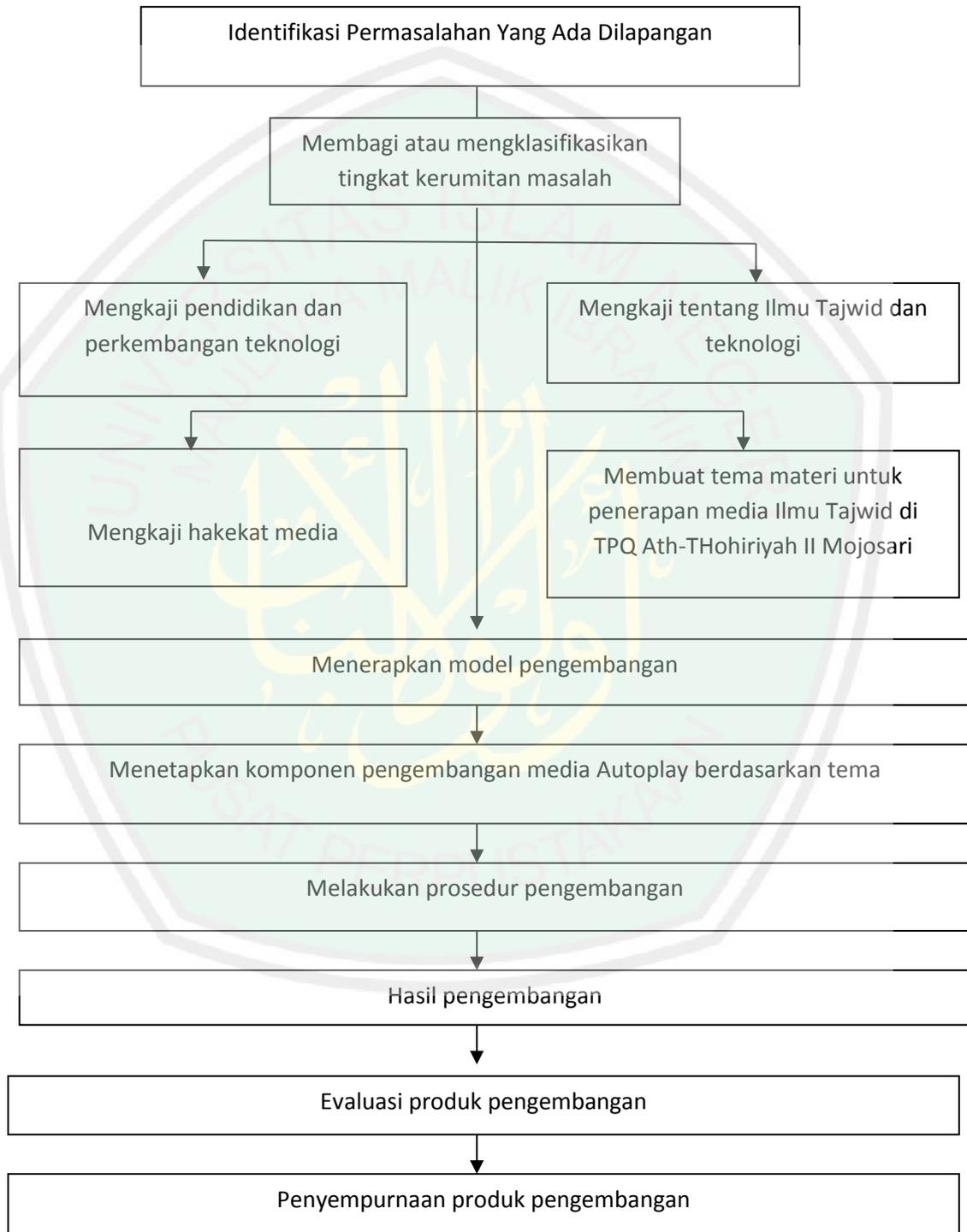
#### Keterangan:

Ikhfa' artinya samar. Jadi ketika membaca Ikhfa' maka bacaan samar diantara Izdgham dan Idzhar, dan dengan mendengung (ghunnah). Atau melafalkan nun mati atau tanwin akan tetapi makhroj sudah masuk pada huruf selanjutnya.<sup>47</sup>

<sup>47</sup>Abdul Aziz Abdur Rauf, *Ibid.* hlm. 27-28.

## D. Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

### Autoplay



**Gambar 2.1** Kerangka Berfikir Pengembananan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Pendidikan* bahwa Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>48</sup>

Penelitian pengembangan menurut Seels & Richey didefinisikan sebagai berikut: “Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.”<sup>49</sup>

Penelitian pengembangan dalam pendidikan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu memecahkan permasalahan yang selama ini terjadi saat kegiatan pembelajaran. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk

---

<sup>48</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *op. cit.*, hlm. 164.

<sup>49</sup> *Ibid.*, hlm. 195.

penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan.

Produk ini diharapkan menjadi sebuah jembatan yang dapat mengatasi kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan santri dalam pembelajaran Ilmu Tajwid. Oleh karena itu, salah satu cara mudah yang ditempuh oleh peneliti adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk mata pelajaran Ilmu Tajwid materi hukum *nun sukun* dan *tanwin*.

#### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa langkah awal hingga langkah akhir.<sup>50</sup>

Model desain pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>51</sup>

Proses yang dimaksud adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan penelitian ini yang meliputi kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan, dan melakukan revisi terhadap

---

<sup>50</sup> Punaji Setyosari, *opcit*, hlm. 200.

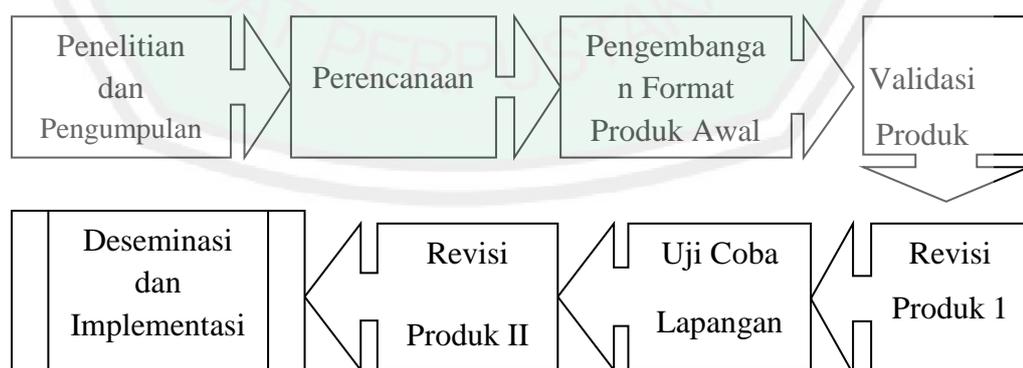
<sup>51</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), hlm. 215.

hasil uji coba lapangan. Semua langkah tersebut terdapat dalam model pengembangan.

### C. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model Borg dan Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) Tahap penelitian dan pengumpulan data, (2) Tahap perencanaan, (3) Tahap pengembangan format produk awal, (4) Tahap uji coba lapangan awal, (5) Tahap revisi hasil uji coba, (6) Tahap uji coba lapangan, (7) Tahap revisi produk, (8) Tahap uji pelaksanaan lapangan, (9) Tahap revisi produk akhir, (10) Tahap desiminasi dan implementasi.<sup>52</sup> Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 8 dan 9 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti.

Berikut representasi pengembangan yang digunakan dapat dilihat melalui gambar.



**Gambar 3.1** Langkah-langkah R&D berdasarkan model Borg & Gall

<sup>52</sup> Punaji Setyo, *op. cit.*, hlm. 228.

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut:

## 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

### a. Pemilihan Materi

Materi yang dipilih pada penelitian dan pengembangan ini adalah hukum *nun sukun* dan *tanwin*. Pemilihan materi ini didasari oleh alasan-alasan sebagai berikut:

- 1) Didasari oleh hasil observasi yang menunjukkan kurangnya pemahaman santri tentang materi Ilmu Tajwid. Hampir seluruh santri masih belum menunjukkan kemampuan membaca yang baik sesuai qaidah Ilmu Tajwid.
- 2) Banyak terjadi kesalahan pada hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* yang dipelajari di jilid 4 Qiraati.

### b. Pemilihan Sekolah/TPQ

TPQ yang dipilih untuk penelitian dan pengembangan ini adalah TPQ Ath-Thohiriyah II Mojosari. Alasan yang mendasari pemilihan TPQ ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dari segi fasilitas TPQ ini sangat memadai sehingga cocok digunakan untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Selain itu para guru sudah memiliki laptop sendiri sehingga pembelajaran pembelajaran dengan menggunakan media dapat dilaksanakan dengan baik.

2) Masih jarang yang meneliti TPQ ini dalam bidang Ilmu Tajwid.

3) Lokasi TPQ yang strategis.

c. Analisis Kebutuhan

Langkah awal yang ditempuh oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi terhadap TPQ dan wawancara dengan salah satu guru Ilmu Tajwid di TPQ untuk menentukan permasalahan yang akan ditemukan.

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang bersangkutan, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik (santri) di TPQ Ath-Thohiriyah II Mojosari memperlihatkan kurangnya pemahaman santri tentang materi Ilmu Tajwid. Hampir seluruh santri masih belum menunjukkan kemampuan membaca yang baik sesuai qaidah Ilmu Tajwid. Banyak terjadi kesalahan pada hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* yang dipelajari di jilid 4 Qiraati. Dalam penelitian ini materi yang dianalisis adalah materi-materi hukum bacaan idzhar, idghom, iqlab, dan ikhfa'. Sehingga peneliti berasumsi perlu dikembangkan sebuah trobosan melalui media pembelajaran berbasis Autoplay.

2. Perencanaan

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan pengembangan ini, mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, menyiapkan rancangan tampilan media, pengumpulan bahan gambar dan animasi yang sesuai dengan materi

dan karakteristik santri di tingkat TPQ, sampai dengan menyiapkan bahan-bahan sebagai evaluasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

### 3. Penyusunan Media Pembelajaran

#### a. Judul Media Pembelajaran

Di awal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Hukum Bacaan Nun Sukun & Tanwin”. Judul program ini merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi kepada santri tentang apa yang dipelajari selama belajar dengan program ini.<sup>53</sup>

#### b. Menu Utama Media Pembelajaran

Menu utama media pembelajaran ini terdiri dari enam submenu yang meliputi 1) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, 2) Tujuan Pembelajaran, 3) Materi Pembelajaran, 4) Video Pembelajaran, 5) Evaluasi, dan 6) Profil Penyusun.

#### c. Materi Pembelajaran

Materi disajikan dalam bentuk uraian dan dilengkapi dengan contoh cara membacanya. Tampilan materi dilengkapi animasi dan dubbing suara yang mendukung materi.

#### d. Test/Evaluasi

Sebagai bentuk dari hasil belajar, santri diharapkan mampu mengikuti tes yang disediakan program. Tes yang disajikan berupa tes pilihan ganda (*multiple choices*).

---

<sup>53</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 143.

#### **4. Uji Validitas Ahli**

Setelah pengembangan media maka diadakan uji validitas ahli. Kelayakan sebuah produk perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dengan divalidasi oleh beberapa ahli diharapkan produk media itu memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran. Uji validitas ini tidak hanya sekali namun beberapa kali sampai validator menyatakan layak digunakan tanpa revisi.

#### **5. Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan apabila media pembelajaran masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil angket dari para ahli. Berbagai saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis itulah peneliti mulai merevisi produk media yang dikembangkan.

#### **6. Uji Coba Lapangan**

Setelah revisi produk selesai dilakukan maka peneliti melakukan uji coba produk ke lapangan. Uji coba lapangan diperlukan untuk menilai media yang dikembangkan untuk santri. Dalam uji coba lapangan ini diperoleh data kuantitatif dari tes belajar santri. Data kuantitatif tersebut akan dikembangkan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan benar-benar layak digunakan.

## **7. Revisi Produk**

Revisi produk, yang dilakukan berdasarkan hasil dari uji coba lapangan sebelum dilakukan tahap menyampaikan hasil pengembangan. Pada tahap ini revisi produk peneliti lakukan setelah produk tersebut diterapkan atau diuji cobakan. Dari uji coba lapangan dan data kuantitatif yang sudah diperoleh, maka peneliti melakukan revisi produk terakhir. Revisi produk ini peneliti lakukan untuk memperbaiki produk yang kurang optimal sehingga menghasilkan produk media pembelajaran Ilmu Tajwid yang benar-benar layak dan berkualitas.

## **8. Desiminasi dan Implementasi**

Desiminasi dan Implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa media pembelajaran Ilmu Tajwid kepada para pengguna yaitu ustadz ustadzah dan santri TPQ.

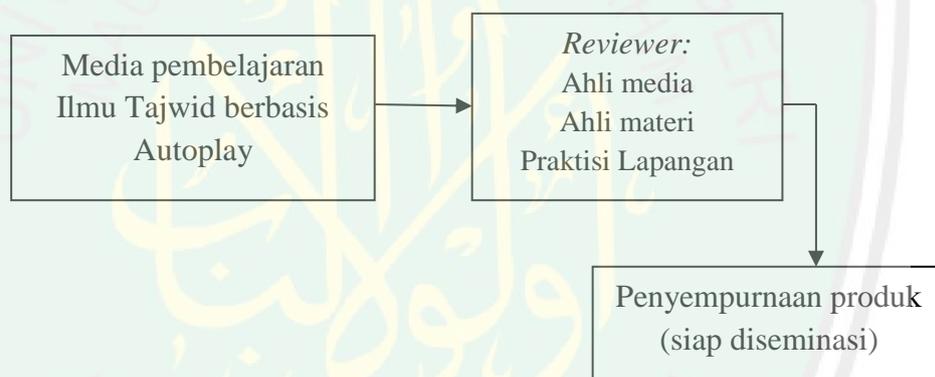
### **D. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Selain itu kelayakan juga dilakukan untuk melakukan evaluasi awal terhadap produk yang dihasilkan. Hasil dari uji kelayakan ini akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk agar produk memiliki kualitas yang cukup. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu: (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

## 1. Desain Uji Coba

Desain uji kelayakan yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberi kritik dan saran perbaikan.

Desain uji kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan media Autoplay, pokok materi Ilmu Tajwid hukum bacaan Idzhar, Izdgham, iqlab, dan ikhfa' jilid 4 Qiraati dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3.2** Bagan Alir Desain Uji Coba

## 2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba produk yang menilai media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Sedangkan sasaran subjek uji coba pengguna adalah santri jilid 4 Qiraati TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto.

### a. Tahap Kajian Ahli Media

Ahli media untuk menguji kelayakan sajian Autoplay dari draf produk media pembelajaran yang disusun. Ahli media yang dimaksudkan dalam penelitian adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam

bidang media pembelajaran dan merupakan dosen perguruan tinggi minimal telah menyelesaikan S-2 teknologi pendidikan atau sistem informasi.

b. Tahap Kajian Ahli Materi

Ahli materi untuk menguji kelayakan materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin*. Ahli materi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah seorang dosen Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi yang telah menyelesaikan S-2 Pendidikan Agama Islam.

c. Tahap Kajian Lapangan

Praktisi lapangan dalam hal ini adalah seorang ustadz ustadzah TPQ Ath-Thohiriyah II yang sudah berpengalaman dan berkompeten menjadi guru Ilmu Tajwid.

Setelah media pembelajaran Ilmu Tajwid selesai divalidasi dan direvisi sesuai masukan para ahli, tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Dalam hal ini adalah santri jilid 4 Qiraati sebanyak 5 santri pada uji coba skala kecil dan 15 santri pada uji coba skala besar.

### 3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai rata-rata dari angket kualitas pengembangan media pembelajaran dengan Autoplay pokok materi Ilmu Tajwid hukum bacaan Idzhar, Izdgham, iqlab, dan ikhfa' yang diisi oleh

ahli media, ahli materi Ilmu Tajwid, dan guru TPQ mata pelajaran Ilmu Tajwid, serta santri sebagai pengguna. Data ini berupa angka-angka yaitu 5, 4, 3, 2, 1. Angka-angka tersebut kemudian dikuantitatifkan sehingga dapat disimpulkan tingkat kelayakan media pembelajaran. Jawaban angket menggunakan skala Linkert, yaitu 5= sangat baik, 4= baik, 3= cukup baik, 2= kurang baik, 1= sangat tidak baik.

b. Data kualitatif

Data kualitatif dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara ustadz dan santri, saran, kritik, dan masukan yang diberikan para ahli terhadap media pembelajar. Data kualitatif ini digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat untuk memperoleh pengumpulan data. Instrumen penelitian utama yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah berupa draf media pembelajaran berbasis Autoplay, sedangkan instrumen pendukungnya berupa pedoman wawancara dan angket.

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara adalah suatu draf panduan wawancara yang berisikan butir-butir pertanyaan untuk diajukan kepada informan. Hal ini

hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, penggalian data dan informasi, selanjutnya tergantung improvisasi peneliti di lapangan.<sup>54</sup>

Secara garis besar ada dua macam pedoman wawancara:

- 1) Pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Tentu saja kreativitas pewawancara sangat diperlukan, bahkan jenis wawancara ini lebih banyak tergantung dari pewawancara.
- 2) Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara rapi dan terperinci sehingga menyerupai *check list*.<sup>55</sup>

Pedoman wawancara yang banyak digunakan adalah bentuk *semi structured*. Dalam hal ini mula-mula peneliti menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam untuk memperoleh keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variable, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam.<sup>56</sup>

#### b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran objek uji coba. Sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk

---

<sup>54</sup> M. Djunaidi Ghoni, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 176.

<sup>55</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 270.

<sup>56</sup> *Ibid.*, hlm. 270.

melengkapi data yang diperoleh melalui angket. Adapun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

- 1) Angket tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran.
- 2) Angket tanggapan ahli desain pembelajaran.
- 3) Angket tanggapan ahli pembelajaran.
- 4) Angket tanggapan santri melalui uji coba lapangan.

Dalam penelitian ini jenis kuesioner yang akan digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda tertentu pada kolom jawaban yang disediakan.

#### c. Observasi

Observasi dalam hal ini mengharuskan peneliti untuk mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.<sup>57</sup> Metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku siswa (subjek penelitian) seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu. Ketika melakukan pengamatan, peneliti terlibat secara pasif. Artinya peneliti tidak terlibat dalam kegiatan siswa dan tidak berinteraksi dengan mereka secara langsung, peneliti hanya mengamati interaksi sosial yang mereka ciptakan, baik dengan sesama siswa maupun pihak luar.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> M. Djunaidi Ghoni, *op. cit.*, hlm. 165.

<sup>58</sup> *Ibid.*, hlm. 165.

#### d. Tes

Tes adalah serentetan latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>59</sup> Soal tes merupakan alat untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Tes yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran ini adalah tes prestasi, yaitu tes digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah belajar dengan media pembelajaran ini. Tes peneliti berupa *pre test* dan *post test*.

### 5. Teknik Analisis Data

#### a. Analisis Kuantitatif Presentase

Data yang berupa data verbal deskriptif dianalisis secara kualitatif. Sedangkan untuk menganalisis data berupa uji ahli, uji praktisi dan uji lapangan dilakukan secara kuantitatif.

Data verbal deskriptif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan teknik sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan data
- 2) Mentranskrip data verbal lisan
- 3) Menghimpun, menyeleksi dan klasifikasi data
- 4) Menganalisis data dan merumuskan simpulan hasil analisis sebagai dasar untuk penyusunan produk yang dikembangkan.

---

<sup>59</sup> Yatim Rianto, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 103.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif sederhana dengan menghitung presentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan kepada responden.

Untuk pengolahan data menggunakan rumus presentase:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor}}{\sum \text{skor total}} \times 100$$

Hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap hasil analisis dari data responden. Sebagai pedoman interpretasi ditetapkan kriteria sebagaimana tertuang dalam tabel berikut ini:

| Kategori | Presentase   | Kualifikasi                   |
|----------|--------------|-------------------------------|
| 5        | 85 % - 100 % | Sangat layak/ tidak revisi    |
| 4        | 69 % - 84 %  | Layak/ tidak revisi           |
| 3        | 53 % - 68 %  | Cukup layak/ tidak revisi     |
| 2        | 37 % - 52 %  | Kurang layak/ revisi sebagian |
| 1        | 20 % - 36 %  | Tidak layak/ revisi total     |

**Tabel 3.1** Kriteria Interpretasi Sugiono (2011)

Keterangan :

- 1) Apabila media yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat presentase 85 % - 100 %, media tersebut tergolong kualifikasi sangat layak.

- 2) Apabila media yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat presentase 69 % - 84 %, media tersebut tergolong kualifikasi layak.
- 3) Apabila media yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat presentase 53 % - 68 %, media tersebut tergolong kualifikasi cukup layak.
- 4) Apabila media yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat presentase 37 % - 52 %, media tersebut tergolong kualifikasi kurang layak.
- 5) Apabila media yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat presentase 20 % - 36 %, media tersebut tergolong kualifikasi tidak layak.

b. Analisis Uji Beda T

Uji beda t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari 2 distribusi data. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 16.0 dengan kriteria jika taraf signifikansi  $\leq 0,05$ , maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya  $\geq 0,05$ , maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Jadi diharapkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay.

Rumus analisa Uji beda T :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}}$$

Dengan keterangan sebagai berikut :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *pre-test* dan *post-test*

Xd : Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum xd^2$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan N-1

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

$H_a$  : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Prosedur Pengembangan Media

##### 1. Penelitian dan Pengembangan

###### a. Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah dasar dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui kebutuhan yang akan digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis Autoplay. Adapun analisis kebutuhan yang didapat oleh peneliti antara lain:

- 1) Peneliti melihat adanya permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada santri Qira'ati Jilid 4.
- 2) Dalam proses pembelajaran Ilmu Tajwid masih bersifat tradisional/klasikal, maksudnya jarang menggunakan media atau metode baru dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran Ilmu Tajwid sering kali semangat belajar santri berkurang sehingga pemahaman materi berkurang.
- 3) Ustadz/Ustadzah TPQ mayoritas memiliki Laptop sehingga akan mendukung dan mempermudah penelitian ini.
- 4) Menentukan lokasi penelitian untuk pengembangan media
- 5) Menentukan materi Ilmu Tajwid untuk pengembangan media

Padahal Ilmu Tajwid merupakan ilmu yang penting untuk mengetahui tata cara melafalkan huruf demi huruf dalam Alquran, sehingga hak-hak huruf dipenuhi sebagaimana mestinya dan hukum-hukum bacaan diterapkan secara benar. Agar Alquran tetap terpelihara.

b. Pemilihan Sekolah/TPQ

Setelah diketahui permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Tajwid maka peneliti memilih TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang yang mengajar di TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto. Ditemukan bahwa santri di TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto memiliki kegagalan dalam konsentrasi dan fokus saat pembelajaran Ilmu Tajwid, sehingga pemahaman mereka terhadap materi lemah. Kegagalan fokus dalam memahami materi ini dikarenakan pembelajaran dengan pemahaman tingkat tinggi yang hanya mengandalkan aspek verbal dimana santri yang mengikuti pembelajaran didominasi oleh anak-anak, sehingga santri akan sulit menangkap pesan yang disampaikan pengajar apabila tidak dibarengi dengan penggambaran secara konkrit.

Dari hasil observasi dan pengamatan di kelas bahwa peneliti menemukan adanya indikasi yang memperlihatkan kurangnya pemahaman santri tentang materi Ilmu Tajwid. Hampir seluruh santri masih belum menunjukkan kemampuan membaca yang baik sesuai qaidah Ilmu Tajwid. Banyak terjadi kesalahan pada hukum bacaan *nun*

*sukun* dan *tanwin* yang dipelajari di jilid 4 Qiraati. Beberapa santri juga mengatakan bahwa pelajaran Tajwid membosankan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran Ilmu Tajwid masih tradisional atau monoton serta jarang menggunakan media pembelajaran, sebagai alat bantu dalam penyampaian materi Ilmu Tajwid saat proses pembelajaran.

c. Pemilihan Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah hukum *nun sukun* dan *tanwin* pada mata pelajaran Ilmu Tajwid. Pemilihan materi ini dikarenakan hasil pengamatan bahwa materi hukum *nun sukun* dan *tanwin* ini sulit dipahami dan banyak terjadi kesalahan pada hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin*. Selain itu peneliti juga memiliki alasan tersendiri bahwa materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* sangat penting untuk dipelajari sebagai dasar membaca Alquran nantinya.

## 2. Perencanaan

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pemilihan sekolah/TPQ, dan pemilihan materi. Maka langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan penelitian dan pengembangan produk pembelajaran berbasis Autoplay. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan sumber belajar yang berkenaan dengan pembelajaran Ilmu Tajwid materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* sebagai pedoman materi pada saat penelitian dan pengembangan media

pembelajaran berbasis Autoplay. Sumber belajar dapat diperoleh dari buku, kitab atau internet.

- b. Memilih dan memilah materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* dari berbagai sumber belajar, agar relevan dan akurat.
- c. Membuat catatan materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* yang akan digunakan dalam pengembangan media. Catatan diwujudkan dalam peta konsep materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* secara sederhana di buku tulis/catatan.
- d. Merancang desain/layout untuk tampilan materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* yang sesuai dengan perkembangan dan karakter santri TPQ Ath-Thohiriyah II.
- e. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan media.
- f. Angket yang dibuat divalidasi ke 4 validator ahli yaitu dua dosen dan dua guru TPQ Ilmu Tajwid.
- g. Menyiapkan bahan dan keperluan tugas proyek dan evaluasi berupa pretest dan posttest.

### 3. Pengembangan

- a. Halaman Depan

Pada halaman depan terdapat judulmateri yang akan dipelajari, logo, animasi kartun muslim, serta tombol start, tulisan kelas Qira'ati Jilid 4. Halaman didesain dengan wallpaper masjid, kemudian penggunaan warna bertujuan untuk menarik minat santri agar santri

tertarik untuk mempelajari materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin*.

Kemudian awal masuk halaman disertai dengan ilustrasi musik.



**Gambar 4.1** Cover Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

b. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu ini terdapat judul, dan tombol-tombol yang gunanya mengarahkan kita kepada menu yang nantinya digunakan.

Diantaranya petunjuk, SK/KD, materi, video, quiz dan profil.



**Gambar 4.2** Menu Utama Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

### c. Halaman Petunjuk Penggunaan

Pada halaman ini berisi bagaimana penggunaan tombol-tombol yang ada di media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pengguna media pembelajaran bisa dengan mudah menjalankannya.



**Gambar 4.3** Petunjuk Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

### d. SK/KD

Pada halaman SK/KD saya suguhkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan permenag. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar bertujuan untuk menunjukkan apa yang harus santri capai dalam pembelajaran ini.



**Gambar 4.4** SK/KD Pembelajaran Berbasis Autoplay

e. Materi

Halaman ini berisi tentang materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Dalam media ini ada lima materi Hukum Bacaan Nun Sukun dan Tanwin: Idzgham Bighunnah, Idzgham Bilaghunnah, Iqlab, Idzhar Halqi, Ikhfa' Haqiqi. Dan setiap materi terdapat contoh dan cara membacanya.



**Gambar 4.5** Materi Pembelajaran Berbasis Autoplay

f. Video

Pada halaman ini berisi tentang video yang terkait materi hukum bacaan *nun suku* dan *tanwin*, yakni tentang Idzgham Bighunnah, Idzgham Bilaghunnah, Iqlab, Idzhar Halqi, Ikhfa' Haqiqi. Video ini dapat membantu santri untuk lebih memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran Autoplay. Video yang digunakan diambil dari internet dengan kualitas gambar yang cukup baik untuk dilihat.



Gambar 4.6 Video Pembelajaran Berbasis Autoplay

g. Quiz

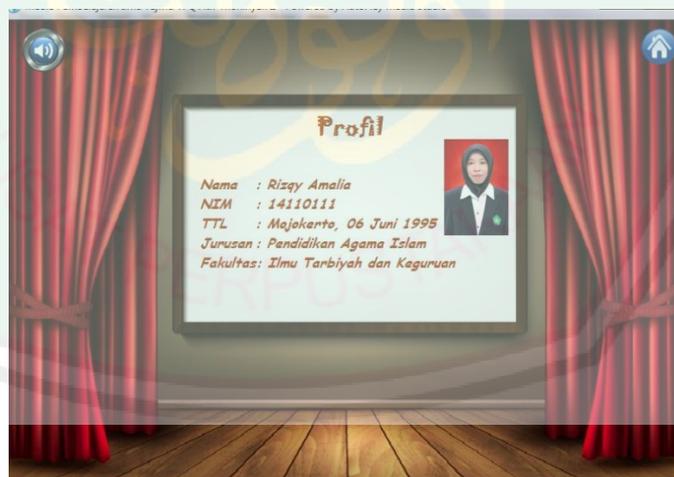
Pada menu quiz, santri disajikan dengan latihan soal, santri langsung bisa menjawabnya dan mendapatkan *feedback* dari jawabannya. Pembuatan kuis ini menggunakan aplikasi *quiz creator*. Berbagai macam tipe soal terdapat dalam aplikasi ini, akan tetapi peneliti hanya menggunakan satu tipe soal yakni tipe soal *multiple choice* terdiri 10 soal.



**Gambar 4.7** Quiz Media Autoplay

#### h. Profil

Untuk halaman yang terakhir merupakan profil dari pengembang media pembelajaran Autoplay.



**Gambar 4.8** Profil Pengembang Media Autoplay

Media pembelajaran berbasis Autoplay merupakan pembelajaran menggunakan perangkat lunak (software) yang mengintegrasikan berbagai tipe media pembelajaran misalnya teks, gambar, suara, dan

video ke dalam media presentasi yang dibuat. Bentuk pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD yang dapat dibuka melalui laptop/komputer setiap saat, tanpa memerlukan akses internet. Maka dengan media pembelajaran Autoplay ini santri diharapkan mampu memahami materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* yang diberikan ustadz/ustadzah, mampu mempraktekkan hukum bacaan Idgham Bighunnah, Idgham Bilaghunnah, Iqlab, Idzhar Halqi, dan Ikhfa' Haqiqi dengan benar, sehingga belajar santri akan baik karena mereka bisa belajar dengan baik. Melihat kondisi tersebut peneliti memiliki terobosan baru sebagai solusi dalam pemahaman materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin*, yakni dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay.

## **B. Penyajian Data Uji Coba**

### **1. Validasi Produk**

Sebelum diujicobakan dilapangan diperlukan adanya validasi terhadap media yang dikembangkan. Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validitas adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Autoplay dalam pembelajaran Ilmu Tajwid yang dikembangkan sebelum media tersebut digunakan secara umum. Hasil dari kegiatan ini adalah masukan untuk perbaikan media pembelajaran berbasis Autoplay dalam pembelajaran Ilmu Tajwid.

Validasi produk dilakukan oleh 4 validator yang terdiri dari 2 dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan 2 guru TPQ Ath-Thohiriyah II. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan validator. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan pada bagian akhir angket.

Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay sebagai berikut:

a. Data Uji Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay adalah orang yang kompeten di bidang Ilmu Tajwid. Langkah ini dipilih sebagai cara untuk lebih bisa meningkatkan kualitas produk. Ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Peneliti menunjuk Ibu Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA. penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Memiliki latar belakang Pendidikan Agama Islam
- 2) Memiliki latar pendidikan magister yang linear
- 3) Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik

Ibrahim Malang

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisisioner angket.

| No  | Kriteria yang Dinilai   | Skor | Kriteria Validasi | Keterangan   |
|-----|---|------|-------------------|--------------|
| 1.  | Kejelasan tujuan mempelajari hukum <i>nun sukun</i> dan <i>tanwin</i>                   | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 2.  | Konsistensi tujuan pembelajaran, materi dan latihan                                     | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 3.  | Kejelasan isi materi pelajaran  | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 4.  | Keutuhan materi dari awal hingga akhir  | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 5.  | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 6.  | Kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik dengan menggunakan media                  | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 7.  | Sistematika penyajian materi hukum <i>nun sukun</i> dan <i>tanwin</i>                   | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 8.  | Kejelasan petunjuk penggunaan media   | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 9.  | Kecukupan, keluasan, dan kedalaman materi untuk mencapai tujuan                         | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 10. | Kesesuaian latihan dengan isi materi  | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 11. | Kecukupan contoh-contoh yang diberikan  | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 12. | Kemenarikan gambar dan animasi untuk memperjelas isi                                    | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 13. | Kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran                                   | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |

|                                   |   |           |              |              |
|-----------------------------------|---|-----------|--------------|--------------|
| 14.                               | Kekomunikatifan penggunaan bahasa   | 4         | Layak        | Tidak Revisi |
| 15                                | Penggunaan bahasa secara baik dan benar   | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 16.                               | Kesesuaian video dengan materi  | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 17.                               | Kesesuaian audio dengan materi  | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 18.                               | Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis Autoplay dengan materi | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 19.                               | Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran berbasis Autoplay dengan materi                  | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 20                                | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay sesuai dengan kemampuan belajar santri        | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| <b>Jumlah <math>\Sigma</math></b> |   | <b>96</b> |              |              |

**Tabel 4.1** Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Pengembangan Produk

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut:

1) Penambahan SK/KD

SK dan KD merupakan kebutuhan mendasar sebelum melangkah pada materi. Maka peneliti disarankan untuk menganalisis SK/KD dan tujuan pembelajaran agar tahu kompetensi yang harus dicapai.

## 2) Keruntutan Menu

Uji validasi yang diperoleh menegaskan bahwa menu yang disajikan kurang runtut. Maksudnya perlu diperbaiki penyusunan dan peletakan petunjuk yang awalnya di belakang menjadi diawal menu agar mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 20 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 5 kategori penilaian, maka jika 20 aspek dikaitkan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 100.

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

Bila kita cocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan memiliki nilai antara 85 % - 100 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

#### b. Data Uji Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid adalah seorang yang kompeten di bidang desain dan teknologi pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidangnya. Ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Ahli media yang ditunjuk oleh peneliti untuk menilai desain media pembelajaran ini adalah Bapak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn. penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Memiliki latar pendidikan sarjana dalam bidang desain komunikasi visual
- 2) Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- 3) Pengajar pengembangan media pembelajaran khususnya di bidang teknologi
- 4) Aktif dalam lembaga konsultan pengembangan aplikasi dan media pembelajaran

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisioner angket.

| No  | Kriteria yang Dinilai                            | Skor | Kriteria Validasi | Keterangan   |
|-----|--|------|-------------------|--------------|
| 1.  | Tampilan media pembelajaran Autoplay             | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 2.  | Kesesuaian menu dan tampilannya untuk santri TPQ | 3    | Cukup Layak       | Tidak Revisi |
| 3.  | Urutan penyajian                                 | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 4.  | Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian         | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 5.  | Kesesuaian jenis huruf yang digunakan            | 3    | Cukup Layak       | Tidak Revisi |
| 6.  | Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan           | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 7.  | Kesesuaian dalam penulisan kata                  | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 8.  | Kesesuaian video yang digunakan                  | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 9.  | Kesesuaian audio yang digunakan                  | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 10. | Kesesuaian background yang digunakan             | 3    | Cukup Layak       | Tidak Revisi |
| 11. | Kesesuaian warna yang digunakan                  | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 12. | Kesesuaian gambar yang digunakan                 | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 13. | Kesesuaian animasi yang digunakan                | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 14. | Bahasa yang digunakan dapat dipahami santri TPQ  | 4    | Layak             | Tidak Revisi |

|                                   |  |           |             |              |
|-----------------------------------|--|-----------|-------------|--------------|
| 15                                | Kesesuaian dengan materi pelajaran                                 | 3         | Cukup Layak | Tidak Revisi |
| 16.                               | Alur kerja program media mudah dipahami                            | 3         | Cukup Layak | Tidak Revisi |
| 17.                               | Program media mudah digunakan dalam pengoperasiannya               | 3         | Cukup Layak | Tidak Revisi |
| 18.                               | Program media sederhana dalam pengoperasiannya                     | 4         | Layak       | Tidak Revisi |
| 19.                               | Materi dalam media mudah dipahami                                  | 4         | Layak       | Tidak Revisi |
| 20                                | Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan santri | 4         | Layak       | Tidak Revisi |
| <b>Jumlah <math>\Sigma</math></b> |  | <b>74</b> |             |              |

**Tabel 4.2** Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Pengembangan Produk

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli media setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli media memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut:

- 1) Tombol start di halaman depan dipindah ke tengah agar lebih jelas
- 2) Size huruf diganti agar lebih menarik untuk anak-anak
- 3) Suara music di video dimatikan
- 4) Warna tulisan yang bukan buton disamakan

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 20 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 5 kategori penilaian, maka jika 20 aspek dikaitkan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 100

$$\text{Prosentase} = \frac{74}{100} \times 100 \% = 74 \%$$

Bila kita cocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Layak” dengan memiliki nilai antara 69 % - 84 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

#### c. Data Uji Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid adalah seorang yang kompeten di bidang pembelajaran Ilmu Tajwid. Dalam hal ini peneliti memilih ustadz/ustadzah Ilmu Tajwid di TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto. Ahli pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Validasi ahli pembelajaran 1 (Satu) dilakukan oleh ibu Hj. Siti Rukhoiyah, S.Pd. penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan dalam Pendidikan Agama Islam
- 2) Mengerti kondisi dan kebutuhan santri TPQ dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Tajwid
- 3) Memiliki syahadah guru Alquran
- 4) Masa pengabdian dalam bidang tersebut selama 19 tahun

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisioner angket.

| No | Kriteria yang Dinilai  | Skor | Kriteria Validasi | Keterangan   |
|----|--|------|-------------------|--------------|
| 1. | Keefektifan media pembelajaran ini bila digunakan pada materi hukum nun sukun dan tanwin pada santri TPQ | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 2. | Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep materi hukum nun sukun dan tanwin               | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 3. | Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca                              | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 4. | Kejelasan tujuan pembelajaran  | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 5. | Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran                                     | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 6. | Kejelasan tugas dan latihan  | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 7. | Penggunaan media pembelajaran ini santri termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Tajwid            | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 8. | Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap   | 4    | Layak             | Tidak        |

|                                   |  |           |              |              |
|-----------------------------------|--|-----------|--------------|--------------|
|                                   |  |           |              | Revisi       |
| 9.                                | Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami   | 4         | Layak        | Tidak Revisi |
| 10.                               | Kesistematian komponen media pembelajaran ini  | 4         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 11.                               | Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis   | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 12.                               | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran ini                                | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 13.                               | Kemudahan media ajar ini bila digunakan dalam mengajar   | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 14.                               | Kesesuaian huruf dan jenis huruf yang digunakan  | 4         | Layak        | Tidak Revisi |
| 15.                               | Video dalam media pembelajaran memberikan daya tarik kepada santri                                       | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 16.                               | Kesesuaian bahasa yang digunakan   | 4         | Layak        | Tidak Revisi |
| 17.                               | Kejelasan urutan penyampaian materi  | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 18.                               | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay membantu proses pembelajaran Ilmu Tajwid                 | 4         | Layak        | Tidak Revisi |
| 19.                               | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay memudahkan santri dalam memahami materi yang disampaikan | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 20.                               | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay memberikan fokus perhatian pada santri untuk belajar     | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| <b>Jumlah <math>\Sigma</math></b> |  | <b>93</b> |              |              |

**Tabel 4.3** Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Terhadap Pengembangan Produk

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ibu Hj. Siti Rukhoiyah, S.Pd. setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli pembelajaran memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut:

- 1) Soal dan quiz dibuat lebih banyak dan beragam

Hasil validasi pembelajaran diperoleh saran untuk penambahan soal dan quiz dalam media berbasis Autoplay. Penambahan ini dimaksudkan untuk mengukur pemahaman santri tentang materi yang telah disampaikan. Semakin banyak dan bervariasi maka semakin terlihat pemahaman santri terhadap materi Ilmu Tajwid.

Validasi ahli pembelajaran 2 (Dua) dilakukan oleh Bapak Ahmad Iklil Saifulloh, S.S., M.Pd. penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan pondok pesantren.
- 2) Mengerti kondisi dan kebutuhan santri TPQ dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Tajwid
- 3) Memiliki syahadah guru Alquran
- 4) Masa pengabdian dalam bidang tersebut selama 8 tahun

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisioner angket.

| No  | Kriteria yang Dinilai  | Skor | Kriteria Validasi | Keterangan   |
|-----|--|------|-------------------|--------------|
| 1.  | Keefektifan media pembelajaran ini bila digunakan pada materi hukum nun sukun dan tanwin pada santri TPQ | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 2.  | Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep materi hukum nun sukun dan tanwin               | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 3.  | Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca                              | 3    | Cukup Layak       | Tidak Revisi |
| 4.  | Kejelasan tujuan pembelajaran  | 3    | Cukup Layak       | Tidak Revisi |
| 5.  | Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran                                     | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 6.  | Kejelasan tugas dan latihan  | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 7.  | Penggunaan media pembelajaran ini santri termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Tajwid            | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 8.  | Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap   | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 9.  | Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami   | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 10. | Kesistematian komponen media pembelajaran ini  | 4    | Layak             | Tidak Revisi |
| 11. | Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis   | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 12. | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran ini                                | 5    | Sangat Layak      | Tidak Revisi |
| 13. | Kemudahan media ajar ini bila digunakan dalam mengajar   | 4    | Layak             | Tidak Revisi |

|                                  |  |           |              |              |
|----------------------------------|--|-----------|--------------|--------------|
| 14.                              | Kesesuaian huruf dan jenis huruf yang digunakan  | 4         | Layak        | Tidak Revisi |
| 15                               | Video dalam media pembelajaran memberikan daya tarik kepada santri                                       | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 16.                              | Kesesuaian bahasa yang digunakan   | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 17.                              | Kejelasan urutan penyampaian materi  | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 18.                              | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay membantu proses pembelajaran Ilmu Tajwid                 | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 19.                              | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay memudahkan santri dalam memahami materi yang disampaikan | 4         | Layak        | Tidak Revisi |
| 20                               | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay memberikan fokus perhatian pada santri untuk belajar     | 5         | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| <b>Jumlah<math>\Sigma</math></b> |  | <b>89</b> |              |              |

**Tabel 4.4** Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Terhadap Pengembangan Produk

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari Bapak Ahmad Iklil Saifulloh, S.S., M.Pd. setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli pembelajaran memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut:

- 1) Penambahan materi agar santri mudah memahami isi dari pembelajaran

Perlu menambah materi hukum *nun sukun dan tanwin* agar santri mudah memahami isinya. Misalnya diberikan penjelasan secara rinci dari masing-masing sub bab.

- 2) Evaluasi dibuat lebih beragam, agar santri lebih tertantang dan wawasannya bertambah.

Bentuk test dibuat banyak dan beragam agar santri bisa lebih tertantang untuk mempelajari materi. Jika soal yang diberikan banyak maka santri bisa mempelajari materi tersebut lebih banyak, sehingga penguasaan materi bisa secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 20 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 5 kategori penilaian, maka jika 20 aspek dikaitkan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 100

$$\text{a) Prosentase} = \frac{93}{100} \times 100 \% = 93 \%$$

$$\text{b) Prosentase} = \frac{89}{100} \times 100 \% = 89 \%$$

Bila kita cocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan memiliki nilai antara 69 % - 84 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

## 2. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan bertujuan agar media pembelajaran Ilmu Tajwid menggunakan Autoplay pada materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin* yang telah dikembangkan menjadi produk media pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga membantu santri untuk mempermudah memahami materi-materi Ilmu Tajwid, khususnya pada materi hukum bacaan *nun sukun* dan *tanwin*.

Revisi didasarkan pada tanggapan, saran, dan kritik yang diperoleh dari validator, yang mana revisi ini merujuk pada bagian-bagian kesalahan yang disampaikan oleh validator. Berdasarkan kritik dan saran dari dosen ahli materi/isi yaitu Ibu Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA. materi/isi yang perlu direvisi sebagai berikut:

| No | Komponen Yang Direvisi         | Sebelum Revisi   | Sesudah Revisi  |
|----|--------------------------------|--|---|
| 1  | Perlu ditambahkan SK/KD        |  |  |
| 2  | Perlu dirapikan urutan menunya |  |  |

**Tabel 4.5** Revisi isi /Materi Media Pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat revisi isi/materi media pembelajaran, diantaranya perlu menambahkan SK/KD sehingga Ustadz dan santri tahu tujuan yang akan dicapai dari mempelajari materi yang akan diajarkan, Merapikan urutan menu sehingga pengguna media lebih mudah dalam menggunakan media ini. Berdasarkan kritik dan saran dari dosen ahli desain media yaitu Bapak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn. yang perlu revisi sebagai berikut:

| No | Komponen Yang Direvisi   | Sebelum Revisi  | Setelah Revisi  |
|----|--|---|---|
| 1  | Size huruf diganti agar lebih menarik untuk anak-anak              |    |    |
| 2  | Tombol start di halaman depan dipindah ke tengah agar lebih jelas  |   |    |
| 3  | Penambahan quiz yang bervariasi                                    |  |  |
| 4  | Penambahan materi agar santri mudah memahami isi dari pembelajaran |  |  |

**Tabel 4.6** Revisi Desain Media Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dilihat desain media pembelajaran, diantaranya sebelum direvisi warna fontnya kurang menarik, penataan tulisan juga kurang jelas, terlalu banyak tulisan sehingga terkesan penuh, tombol masuk (*start*) tidak

begitu terlihat dan kecil. quiz yang kurang bervariasi dan tanpa ada *feedback*, penjelasan materi diperluas lagi sehingga santri lebih mudah memahami isi pembelajaran tersebut.

### 3. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto selama 2 minggu pada kelas Qira'ati jilid 4 dengan jumlah santri sebanyak 15 santri. Peneliti menggantikan ustadz/ustadzah Ilmu Tajwid untuk mengajar di kelas Qira'ati jilid 4 dengan menjelaskan materi dengan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti melalui LCD dan laptop.

#### a. Respon Santri Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

Respon santri terhadap media pembelajaran berbasis Autoplay ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kuantitatif sederhana yakni dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum skor}{\sum skor total} \times 100$$

Sedangkan data hasil tanggapan santri akan diperoleh menggunakan angket. Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian uji lapangan terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisioner angket.

| No  | Kriteria yang Dinilai  | Santri |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |          |                    | Prosentase (%) |
|-----|--|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----------|--------------------|----------------|
|     |  | 1      | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | $\Sigma$ | $\Sigma \cdot X_i$ |                |
| 1.  | Tampilan media pembelajaran <i>Autoplay</i>                      | 5      | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 73       | 75                 | 97 %           |
| 2.  | Kemenarikan animasi media <i>Autoplay</i>                        | 5      | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 72       | 75                 | 96 %           |
| 3.  | Kesesuaian audio/suara dalam materi                              | 4      | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 69       | 75                 | 92 %           |
| 4.  | Kesesuaian video dengan materi                                   | 5      | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 74       | 75                 | 98.6 %         |
| 5.  | Kesesuaian antara gambar dan materi                              | 4      | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 71       | 75                 | 94.6 %         |
| 6.  | Kejelasan tugas dan latihan                                      | 5      | 4  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 67       | 75                 | 89.3 %         |
| 7.  | Belajar menjadi menyenangkan                                     | 5      | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 75       | 75                 | 100 %          |
| 8.  | Materi jelas dan mudah dipahami                                  | 4      | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 3  | 4  | 4  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 66       | 75                 | 88 %           |
| 9.  | Mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah bila menggunakan media | 5      | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 72       | 75                 | 96 %           |
| 10. | Kejelasan materi yang ditampilkan media                          | 4      | 4  | 3  | 4  | 5  | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 67       | 75                 | 89.3 %         |
|     | <b>Jumlah Total <math>\Sigma</math></b>                          | 46     | 47 | 47 | 48 | 49 | 48 | 45 | 44 | 46 | 49 | 49 | 48 | 48 | 47 | 45 | 706      | 750                | 94.13 %        |

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan kepada 15 santri kelas Qira'ati jilid 4 TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto, media pembelajaran berbasis Autoplay yang digunakan dalam meningkatkan prestasi siswa mempunyai nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh santri yaitu sebesar 94.13 %. Jumlah ini berada diantara 85 % - 100%. Sehingga penggunaan media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu tajwid dan secara umum media pembelajaran berbasis Autoplay ini tidak diperlukan adanya revisi lagi.

Berikut ini adalah analisis tiap butir pertanyaan dalam angket rata-rata yang diberikan oleh santri.

- 1) Tampilan media pembelajaran Autoplay sangat sesuai dengan usia santri TPQ Ath-Thohiriyah II
- 2) Kemenarikan animasi media Autoplay dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran dengan baik
- 3) Kesesuaian audio/suara dalam materi sangat baik
- 4) Kesesuaian video dengan materi dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran dengan baik
- 5) Kesesuaian antara gambar dan materi sangat sesuai dan mudah dibaca
- 6) Kejelasan tugas dan latihan sangat mudah mengoprasikannya
- 7) Belajar menjadi lebih menyenangkan
- 8) Materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami

9) Mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah bila menggunakan media

10) Materi yang ditampilkan media sangat mudah difahami

Layak atau tidak layak penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay ini juga ditentukan oleh proses pembelajaran yang berlangsung saat menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay ini. Selama proses pembelajaran santri terlihat begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dimulai dari proses membuka media pembelajaran berbasis Autoplay kemudian melakukan proses pembelajaran Ilmu Tajwid dengan media pembelajaran berbasis Autoplay hingga melakukan kegiatan evaluasi dengan quiz creator.

Maka dengan hasil respon kelas Qira'ati jilid 4 TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto yang sangat antusias dan senang dalam pembelajaran Ilmu Tajwid menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay maka media ini dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setiap harinya, sehingga pembelajaran Ilmu Tajwid lebih interaktif dan menyenangkan.

#### **b. Hasil Nilai Pretest dan Post Test**

| <b>No</b> | <b>NAMA SANTRI</b>       | <b>NILAI PRETEST</b> | <b>NILAI POSTTEST</b> |
|-----------|--------------------------|----------------------|-----------------------|
| 1         | Aldo Ahmad               | 60                   | 90                    |
| 2         | Muhammad Fisal Ali Akbar | 50                   | 80                    |
| 3         | Ilham Akbar              | 60                   | 70                    |

|    |                           |    |     |
|----|---------------------------|----|-----|
| 4  | Fahmi Sarifuddin          | 50 | 80  |
| 5  | Habtana Septana Revaldi   | 70 | 90  |
| 6  | Zulfi Wahyu Setiawan      | 60 | 90  |
| 7  | Geofana Dian Hidayah      | 80 | 100 |
| 8  | Agustina Dwi Wulandari    | 70 | 80  |
| 9  | Kurnia Halimatussa'adiyah | 70 | 90  |
| 10 | Putri Aulia Safitri       | 70 | 90  |
| 11 | Sofi Zuhrotul Ula         | 70 | 100 |
| 12 | Nur Iftanti Masudiyah     | 60 | 80  |
| 13 | Novelina cahya Fitriyani  | 60 | 90  |
| 14 | Maulidia Najwa Balqis     | 70 | 100 |
| 15 | Putri Nur Amaliyah        | 60 | 80  |

**Tabel 4.8** Daftar Nilai Hasil Uji Coba Lapangan

#### 4. Revisi Produk II

Berdasarkan hasil uji lapangan terakhir, media pembelajaran ini mendapatkan respon positif dan antusias dari santri. Selain itu santri dan ustadz/ustadzah TPQ Ath-Thohiriyah II dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah. Secara umum media ini tidak perlu direvisi lagi.

#### 5. Deseminasi dan Implementasi

Deseminasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis Autoplay kepada para pengguna yaitu ustadz/ustadzah dan santri, dengan memberikan CD/DVD yang berisi media pembelajaran yang sudah langsung bisa digunakan. Dalam pengembangan

ini, deseminasi tidak dilakukan dengan seminar. Hal ini karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Implementasi dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay diterapkan di kelas Qira'ati jilid 4 TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis Autoplay terhadap hasil belajar, peneliti menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*. Dimana nilai diperoleh dari santri sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay dan setelah menggunakannya. Berdasarkan uji lapangan dengan ditetapkan media pembelajaran berbasis Autoplay hasil belajar santri meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay.

### **C. Analiss Data**

#### **1. Analisis data hasil Uji T**

Uji ini dilakukan dengan terhadap dua sampel yang berpasangan (paired); Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, subjek akan mendapat perlakuan I (hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay) kemudian perlakuan II (hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay) pada mata pelajaran Ilmu Tajwid di kelas Qira'ati jilid 4 TPQ Ath-Thohiriyah II.

|        |          | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pretest  | 64.0000 | 15 | 8.28079        | 2.13809         |
|        | Posttest | 87.3333 | 15 | 8.83715        | 2.28174         |

**Tabel 4.9** Hasil Uji Paired Samples Statistics

Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel. Untuk hasil belajar santri sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay, para santri memperoleh nilai rata-rata 64,00, sedangkan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay, santri memperoleh nilai rata-rata 87,33.

Dalam hal ini, bisa juga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan Mean sebesar -2,33333 (lihat output SPSS). Angka ini berasal dari hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay - sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay. Atau  $64 - 87,33 = -2,33333$ . Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 2,33333 dari rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay.

|                           | Paired Differences |                |                 |   |           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|---------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
|                           | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|                           |                    |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| Pair 1 pretest - posttest | -2.33333E1         | 7.23747        | 1.86871         | -27.34131                                 | -19.32536 | -12.486 | 14 | .000            |

**Tabel 4.10** Hasil Uji Paired Samples Test

Pada bagian kedua dari tabel hasil uji SPSS. Maka dapat dilihat dari distribusi data yang ada pada kolom t. Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel:

- Jika Statistik Hitung (angka y output) > Statistik Tabel (tabel t), maka  $H_0$  ditolak.
- Jika Statistik Hitung (angka y output) < Statistik Tabel (tabel t), maka  $H_0$  diterima.

Berdasarkan hasil analisis SPSS T hitung dari output adalah -12.486.

Untuk statistik tabel bisa dicari pada tabel t, dengan cara:

- Tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) adalah 10% untuk uji dua sisi sehingga masing-masing sisi menjadi 5%.
- df (degree of freedom) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data – 1. Maka jumlah data 15 – 1 = 14. Maka diperoleh t tabel adalah 2,976843.

Sehingga diperoleh data  $t$  hitung  $-12,486 > -2,976843$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi penggunaan media pembelajaran Autoplay pada mata pelajaran Ilmu Tajwid signifikan. Yaitu rata-rata nilai Ilmu Tajwid sebelum dan sesudah penggunaan media Autoplay adalah memang berbeda secara nyata (mengalami peningkatan). Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah  $0,000 \leq 0,05$  maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar santri kelas kelas Qira'ati jilid 4 TPQ Ath-Thohiriyah II.

Maka dapat diambil kesimpulan dari pengujian data melalui Uji T secara berpasangan dengan taraf kebenaran Uji mencapai 95%, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay pada mata pelajaran Ilmu Tajwid dengan materi Hukum *Nun Sukun* dan *Tanwin* "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Tajwid. Media ini bisa menjadi solusi bagi pembelajaran Ilmu Tajwid dengan memaksimalkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah yakni laptop dan LCD.

#### **D. Revisi Produk**

Berdasarkan saran dan komentar yang telah diterima dari beberapa ahli, yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran, hasil revisi terhadap media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay dapat dilihat pada tabel 4.11

| No | Tanggapan/Kritik/Saran   | Perbaikan   | Keterangan       |
|----|--|---|------------------|
| 1  | Perlu ditambahkan SK/KD  | Penambahan SK/KD sehingga standar materi lebih jelas                  | Sudah Diperbaiki |
| 2  | Perlu dirapikan urutan menunya                                     | Mengurutkan menu (tujuan, SK/KD, materi, video, quiz, dan profil)     | Sudah Diperbaiki |
| 3  | Size huruf diganti agar lebih menarik untuk anak-anak              | Perubahan size dan font huruf yang lebih menarik                      | Sudah Diperbaiki |
| 4  | Tombol start di halaman depan dipindah ke tengah agar lebih jelas  | Memindah tombol start ke bagian tengah media dan diperbesar ukurannya | Sudah Diperbaiki |
| 5  | Penambahan quiz yang lebih bervariasi                              | Penambahan quiz yang lebih bervariasi                                 | Sudah Diperbaiki |
| 6  | Penambahan materi agar santri mudah memahami isi dari pembelajaran | Menambah refrensi dan materi isi dari pembelajaran                    | Sudah Diperbaiki |

**Tabel 4.11** Hasil revisi produk secara keseluruhan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab terakhir ini, akan dibahas mengenai kajian produk pengembangan yang telah direvisi, saran pemanfaatan produk, diseminasi (penyebaran produk), dan pengembangan produk lebih lanjut.

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

##### **1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran**

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)*, yang terdiri dari 10 tahap. Pada penelitian ini peneliti hanya melakukan 8 tahap dari 10 tahap dikarenakan keterbatasan waktu dalam penelitian dan pengembangan ini. Delapan tahap tersebut adalah (1) Tahap penelitian dan pengumpulan data, (2) Tahap perencanaan, (3) Tahap pengembangan format produk awal, (4) Tahap uji coba awal oleh validasi, (5) Tahap revisi produk, (6) Tahap uji coba lapangan, (7) Tahap revisi produk II, (8) Tahap desiminasi dan implementasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

##### **a. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal**

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal bertujuan untuk mengetahui masalah dan potensi yang ada di TPQ dalam pembelajaran Ilmu Tajwid. Setelah berdiskusi dengan ustadz/ustadzah pelajaran Ilmu Tajwid, santri dan berkeliling ke lingkungan TPQ. Peneliti menemukan bahaya mayoritas ustadz/ustadzah memiliki laptop masih belum

digunakan maksimal untuk pembelajaran, khususnya pembelajaran Ilmu Tajwid.

Secara umum, ustadz mengajar santri dengan pembelajaran konvensional yang sering membuat pelajaran Ilmu Tajwid membosankan dan kurang diminati. Dengan adanya Ilmu Tajwid berbasis Autoplay, diharapkan pembelajaran Ilmu Tajwid akan terasa menyenangkan dan meningkatkan pemahaman santri dalam belajar Ilmu Tajwid, serta fasilitas laptop dan LCD bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

b. Tahap perencanaan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data sebagai sumber dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Autoplay. Data yang dikumpulkan adalah buku pegangan santri dan guru yang memuat materi hukum *nun sukun* dan *tanwin* digunakan untuk referensi materi, kurikulum untuk menjabarkan kompetensi dasar yang harus dicapai santri, serta *mapping* aplikasi Autoplay yang dijadikan sebagai contoh pengembangan.

c. Tahap pengembangan format produk awal

Pada tahap ini yang dilakukan adalah desain media. Peneliti membuat media pembelajaran berbasis Autoplay ini dengan menggunakan Autoplay media studio 8 yang didalamnya memuat berbagai macam komponen untuk mengatur media secara mudah dan

simple. Disertai dengan *button object* sesuai dengan keinginan. Serta mendesain *e-learning* sekreatif mungkin agar santri TPQ tertarik.

d. Tahap uji coba awal oleh validator

Aplikasi media pembelajaran berbasis Autoplay yang dihasilkan pada desain produk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian ditelaah oleh dosen pembimbing untuk mendapat beberapa saran sekaligus divalidasi. Kemudian diserahkan kepada validator ahli media dan materi untuk divalidasi dan mendapat masukan kembali agar dihasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk proses pembelajaran. Validator terdiri dari dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dua guru TPQ Ath-Thohiriyah II, serta santri selaku obyek penelitian. validator dimintai untuk menilai pada masing-masing aspek, serta memberikan saran pada lembar validasi yang disediakan.

e. Tahap revisi produk

Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan desain oleh peneliti. Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan dari validator.

f. Tahap uji coba lapangan

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba desain di TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto pada santri jilid 4 Qira'ati. Peneliti yang berperan sebagai guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi Autoplay ini untuk

pembelajaran kepada ustadz/ustadzah TPQ. Santri dibimbing untuk mempelajari materi di layar baik yang berupa tulisan, gambar atau video, kemudian mencoba mengerjakan tes yang telah disediakan oleh peneliti sebagai acuan hasil belajar dari aplikasi Autoplay ini.

g. Tahap revisi produk II

Tahap ini merupakan perbaikan desain oleh peneliti jika ada. Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan dari uji coba lapangan.

h. Tahap desiminasi dan implementasi

Tahap Desiminasi dan Implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa media pembelajaran Ilmu Tajwid kepada para pengguna yaitu Ustadz/Ustadzah dan santri TPQ Ath-Thohiriyah II.

## 2. Kevalidan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

a. Ahli Materi

Hasil validasi uji ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA. diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis di atas. Materi yang disusun dalam media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi pembelajaran Ilmu Tajwid hukum *nun sukun* dan *tanwin* sudah masuk dalam kriteria layak dengan hasil score angka uji kelayakan 96 dengan presentase sebesar 96 %. Adapun saran yang diberikan kepada peneliti dimaksudkan agar media yang akan dihasilkan sempurna dan sesuai dengan tujuan. Penyusunan materi yang dilakukan perlu diruntut secara urut agar mudah untuk

dipahami dan diterima oleh santri, sehingga materi disampaikan dengan media sesuai dengan SK/KD yang ada di TPQ.

b. Analisis Ahli Media

Hasil validasi Uji desain media pembelajaran ini dilakukan oleh Bapak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn. menilai bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay “Layak” digunakan. Ini berdasarkan penilaian dari angket yang beliau isi. Total skor yang diperoleh adalah 74 dengan presentase sebesar 74 %. Dari hasil uji media ini diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis di atas menyebutkan bahwa media pembelajaran Autoplay ini Tombol start di halaman depan dipindah ke tengah agar lebih jelas. Hasil uji media juga menyarankan untuk size huruf diganti agar lebih menarik untuk anak-anak. Ini merupakan bentuk apresiasi yang sangat baik dari penguji untuk peneliti.

c. Analisis Uji Pembelajaran

Pada uji pembelajaran ini diambil 2 guru mata pelajaran Ilmu Tajwid yang berada di TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto yakni Ustadzah Hj. Siti Rukhoiyah, S.Pd. dan Ustadz Ahmad Iklil Saifulloh, S.S., M.Pd. dari hasil uji materi diperoleh beberapa kritik dan saran menyebutkan bahwa media ini perlu adanya Soal dan quiz dibuat lebih banyak dan beragam. Dengan tujuan agar santri lebih tertantang dan lebih banyak membaca materi. Serta penambahan materi agar santri mudah memahami isi dari materi.

| Aspek penilaian | Jumlah item pertanyaan | V1 | V2 | V3.1 | V3.2 | Total scor | Presentase | kriteria     |
|-----------------|------------------------|----|----|------|------|------------|------------|--------------|
| Materi          | 20                     | ✓  |    |      |      | 96         | 96%        | Sangat Layak |
| Media           | 20                     |    | ✓  |      |      | 74         | 74%        | Layak        |
| Pembelajaran 1  | 20                     |    |    | ✓    |      | 93         | 93%        | Sangat Layak |
| Pembelajaran 2  | 20                     |    |    |      | ✓    | 89         | 89%        | Sangat Layak |

**Tabel 5.1** Hasil Validator

Himpunan data dari seluruh validator ahli (Materi, Media, dan Pembelajaran) menunjukkan nilai layak (1) dan sangat layak (3) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Tajwid. Pengembangan media ini sangat memberikan terobosan dan pandangan baru bagi ustadz/ustadzah dan santri dalam pembelajaran Ilmu Tajwid, sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan.

Berdasarkan kajian hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis Autoplay ini, adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

a. Kelebihan Produk Media Pembelajaran

- 1) Produk Media yang interaktif, tidak hanya terbatas digunakan untuk media pembelajaran saja, namun juga terdapat halaman evaluasi

pembelajaran yang dapat diisi setiap santri dan bisa dilihat langsung hasil evaluasi tersebut.

- 2) Media ini didesign dengan visual yang baik, mulai dari background, gambar animasi, tombol, kombinasi warna, variasi font dan sound yang mampu merangsang minat dan motivasi belajar santri.
- 3) Selain dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, produk ini juga dapat digunakan setiap santri untuk belajar secara mandiri di rumah.
- 4) Terdapat video demonstrasi yang menuntun santri untuk dapat menirukan bacaan hukum *nun sukun* dan *tanwin*.

b. Kekurangan Produk Media Pembelajaran

- 1) Produk yang dikembangkan ini hanya terbatas pada materi Ilmu Tajwid hukum *nun sukun* dan *tanwin* saja. Ustadz/Ustadzah juga dapat mengisi produk ini dengan materi lain tanpa harus memiliki pengalaman di bidang ilmu komputer.
- 2) Produk yang dikembangkan tentunya memerlukan alat-alat proyeksi seperti laptop dan proyektor dalam setiap penerapannya.

## **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Supaya produk pengembangan pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay adalah sebagai berikut:

- a. Santri dan Ustadz/Ustadzah diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program media benar-benar sudah faham.
- b. Media pembelajaran Ilmu Tajwid materi hukum *nun sukun* dan *tanwin* berbasis Autoplay ini hendaknya digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Ilmu Tajwid di kelas Qira'ati jiid 4.
- c. Ustadz/Ustadzah sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay yang telah dikembangkan, agar pembelajaran lebih aktif dan interaktif.
- d. Pemanfaatan media ini sebaiknya tidak digunakan sebagai sumber satu-satunya sumber belajar.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas di TPQ maupun sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah di Mojokerto, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari santri, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih *komprehensif*. Karena produk ini hanya memuat materi hukum *nun sukun* dan *tanwin*.
- b. Produk yang dikembangkan ini dimaksudkan untuk mempermudah santri TPQ dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Tajwid. Sehingga strategi pembelajaran yang akan diterapkan, juga sebaiknya lebih interaktif sehingga santri merasa butuh dengan media tersebut dengan strategi yang menarik dapat memotivasi santri dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Abdul dan Abdur Rauf. 2010. *Pedoman Dauroh Al Quran: kajian Ilmu Tajwid disusun secara aplikatif*. Jakarta: Markaz Al-Quran.
- Ali, A. Nawawi. 1990. *Pedoman Membaca Alquran (Ilmu Tajwid)*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.
- Al-Kandahlawi, Maulana Muhammad Zakariyya. 2006. *Fadhilah Al-Qur'an*. Yogyakarta: Ash-Shaff.
- Alfian, Achmad. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Media Autoplay di Kelas VIII MTs Nurul Masyitoh Lumajang*. . Skripsi. Malang: UIN Malang.
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuna Pressindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basid, Abdul Murat Hairul. 2016. *Pengembangan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rogojampi*. Skripsi. Malang: UIN Malang.
- Basyaruddin Usman, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat pers.
- Bell, Margaret E. 1994. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Agama. 2010. *Alquran dan Terjemahnya*. Bandung: Sygma Publishing.

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ghoni, M. Djunaidi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hernawati, Kuswari. 2010. *Modul Pelatihan Autoplay Media Studio*. Yogyakarta: FMIPA UNY
- Ilham Safutra. 2017. "54 Persen Muslim Indonesia Buta Aksara Alquran" dalam [www.jawapos.com](http://www.jawapos.com).
- Ismail, Abdul Mujib. Maria Ulfah Nawawi. 1995. *Pedoman Ilmu Tajwid*. Surabaya: Adiptama.
- Khairunnas SP. 2004. *Metode Praktis Qiro'atunnas*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mansur, 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masruri, Hilmi. 2011. *Presentasi interaktif dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutohir, Ahmad. 2017. *Terjemah Kitab Irsyadat Tuhfatut Tullab*. Malang: Kantor Pusat Ma'had al-Jami'ah.
- Rauf, Abdul Aziz Abdur. 2010. *Pedoman Dauroh Al Quran: kajian Ilmu Tajwid disusun secara aplikatif*. Jakarta: Markaz Al-Quran.
- Rianto, Yatim. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Safitri, Apriliya. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI menggunakan Lectoria Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar*. Skripsi (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga).
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Sholikhah, Anikmatus. "Manfaat Multimedia dalam KBM" dalam <http://rendi-ferdianto.blogspot.com/2013.03/manfaat-multimedia-dalam-pembelajaran.html>, diakses 18 Oktober 2017.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadirman (dkk.). 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2009. Jakarta: Sinar Grafika.
- Usman, Basyaruddin dan Asnawir, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat pers.
- Winarsih, Perdana Linda Budi. 2015. *Pengembangan Media Flipchart sebagai Alat Bantu Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri Pendidikan Alquran Asy-Syams Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.



# LAMPIRAN

## Lampiran I Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

---

Nomor : 2467/Un.03.1/TL.00.1/11/2017 03 November 2017  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto  
di  
Mojokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rizqy Amalia  
NIM : 14110111  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2017/2018  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojokerto

Lama Penelitian : November 2017 sampai dengan Januari 2018  
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip

## Lampiran II Surat Keterangan Penelitian



**TAMAN PENDIDIKAN ALQURAN (TPQ)**  
**“ATH-THOHIRIYAH II”**  
Awang-Awang, Mojosari, Mojokerto  
Jl. Raya Pacet, No. 1 Awang-Awang Mojosari Mojokerto,  
telp: 085735617064, e-mail: tpq.aththohiriyah2@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 16/ TPQ.ATH-THO/32/X/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hj. Siti Rukhoiyah, S.Pd.  
Jabatan : Kepala TPQ Ath-Thohiriyah II  
Alamat : Awang-Awang Mojosari Mojokerto

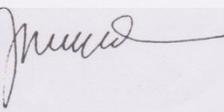
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Rizqy Amalia  
NIM : 14110111  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah selesai melakukan penelitian di TPQ Ath-Thohiriyah Awang-Awang Mojosari Mojokerto selama waktu yang dibutuhkan, terhitung mulai tanggal 03 November 2017 sampai dengan 10 Maret 2018 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto”.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar sebagaimana mestinya.

Mojokerto, 03 November 2017  
Pengasuh Kepala TPQ Ath-Thohiriyah II

Hj. Siti Rukhoiyah, S.Pd.

## Lampiran III Instrumen Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA**

**A. Pengantar**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojokerto**.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada angka 1,2,3,4,5 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
  - 1 = Sangat baik
  - 2 = Baik
  - 3 = Cukup baik
  - 4 = Kurang baik
  - 5 = Sangat tidak baik
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

**C. Identitas Penguji**

Nama : Yuniar Setyo Marandy, S.Sn  
NIP : 199006072015031003  
Instansi : FTIK UIN Malang  
Pendidikan : S1 Desain Komunikasi Visual  
Alamat : Malang

**D. Pertanyaan-pertanyaan Angket**

| No | Kriteria Penilaian                                   | Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|-----------|---|---|---|---|
|    |  | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Tampilan media pembelajaran Autoplay                 |           | ✓ |   |   |   |
| 2  | Kesesuaian menu dan tampilannya untuk santri TPQ     |           |   | ✓ |   |   |
| 3  | Urutan penyajian                                     |           | ✓ |   |   |   |
| 4  | Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian             |           | ✓ |   |   |   |
| 5  | Kesesuaian jenis huruf yang digunakan                |           |   | ✓ |   |   |
| 6  | Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan               |           | ✓ |   |   |   |
| 7  | Kesesuaian dalam penulisan kata                      |           | ✓ |   |   |   |
| 8  | Kesesuaian video yang digunakan                      |           | ✓ |   |   |   |
| 9  | Kesesuaian audio yang digunakan                      |           | ✓ |   |   |   |
| 10 | Kesesuaian background yang digunakan                 |           |   | ✓ |   |   |
| 11 | Kesesuaian warna yang digunakan                      |           | ✓ |   |   |   |
| 12 | Kesesuaian gambar yang digunakan                     |           | ✓ |   |   |   |
| 13 | Kesesuaian animasi yang digunakan                    |           | ✓ |   |   |   |
| 14 | Bahasa yang digunakan dapat dipahami santri TPQ      |           | ✓ |   |   |   |
| 15 | Kesesuaian dengan materi pelajaran                   |           |   | ✓ |   |   |
| 16 | Alur kerja program media mudah dipahami              |           |   | ✓ |   |   |
| 17 | Program media mudah digunakan dalam pengoprasiaannya |           |   | ✓ |   |   |
| 18 | Program media sederhana dalam pengoprasiaannya       |           | ✓ |   |   |   |

|    |  |  |   |  |  |  |
|----|--|--|---|--|--|--|
| 19 | Materi dalam media mudah dipahami                                  |  | ✓ |  |  |  |
| 20 | Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan santri |  | ✓ |  |  |  |

**E. Kritik dan Saran**

| No | Bagian yang Perlu Diperbaiki | Saran Perbaikan |
|----|------------------------------|-----------------|
|    |                              |                 |

Terimakasih atas kesdiaannya untuk validasi media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.

**Validator Ahli Desain Media**

Nama : Yuntar Setyo Maandy, S.Sn  
 NIP. 199006072015 031003

## Lampiran IV Instrumen Validasi Ahli Materi

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

#### A. Pengantar

Dalam rangka penulisan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada angka 1,2,3,4,5 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
  - 1 = Sangat baik
  - 2 = Baik
  - 3 = Cukup baik
  - 4 = Kurang baik
  - 5 = Sangat tidak baik
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

**C. Identitas Penguji**

Nama : Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA  
NIP : 197207152001122001  
Instansi : UIN Malang  
Pendidikan : S-3  
Alamat :

**D. Pertanyaan-pertanyaan Angket**

| No | Kriteria Penilaian  | Penilaian |   |   |   |   |
|----|---|-----------|---|---|---|---|
|    |   | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Kejelasan tujuan mempelajari <i>hukum nun sukun dan tanwin</i>                          |           |   |   |   | ✓ |
| 2  | Konsistensi tujuan pembelajaran, materi dan latihan                                     |           |   |   | ✓ |   |
| 3  | Kejelasan isi materi pelajaran  |           |   |   |   | ✓ |
| 4  | Keutuhan materi dari awal hingga akhir  |           |   |   |   | ✓ |
| 5  | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay |           |   |   |   | ✓ |
| 6  | Kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik dengan menggunakan media                  |           |   |   |   | ✓ |
| 7  | Sistematika penyajian materi <i>hukum nun sukun dan tanwin</i>                          |           |   |   |   | ✓ |
| 8  | Kejelasan petunjuk penggunaan media   |           |   |   |   | ✓ |
| 9  | Kecukupan, keluasan, dan kedalaman materi untuk mencapai tujuan                         |           |   |   | ✓ |   |
| 10 | Kesesuaian latihan dengan isi materi  |           |   |   |   | ✓ |
| 11 | Kecukupan contoh-contoh yang diberikan  |           |   |   |   | ✓ |
| 12 | Kemenarikan gambar dan animasi untuk memperjelas isi                                    |           |   |   | ✓ |   |
| 13 | Kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran                                   |           |   |   |   | ✓ |

|    |   |  |  |  |  |  |   |
|----|---|--|--|--|--|--|---|
| 14 | Kekomunikatifan penggunaan bahasa   |  |  |  |  |  | ✓ |
| 15 | Penggunaan bahasa secara baik dan benar   |  |  |  |  |  | ✓ |
| 16 | Kesesuaian video dengan materi  |  |  |  |  |  | ✓ |
| 17 | Kesesuaian audio dengan materi  |  |  |  |  |  | ✓ |
| 18 | Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis autoplay dengan materi |  |  |  |  |  | ✓ |
| 19 | Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran berbasis autoplay dengan materi                  |  |  |  |  |  | ✓ |
| 20 | Penggunaan media pembelajaran berbasis autoplay sesuai dengan kemampuan belajar santri        |  |  |  |  |  | ✓ |

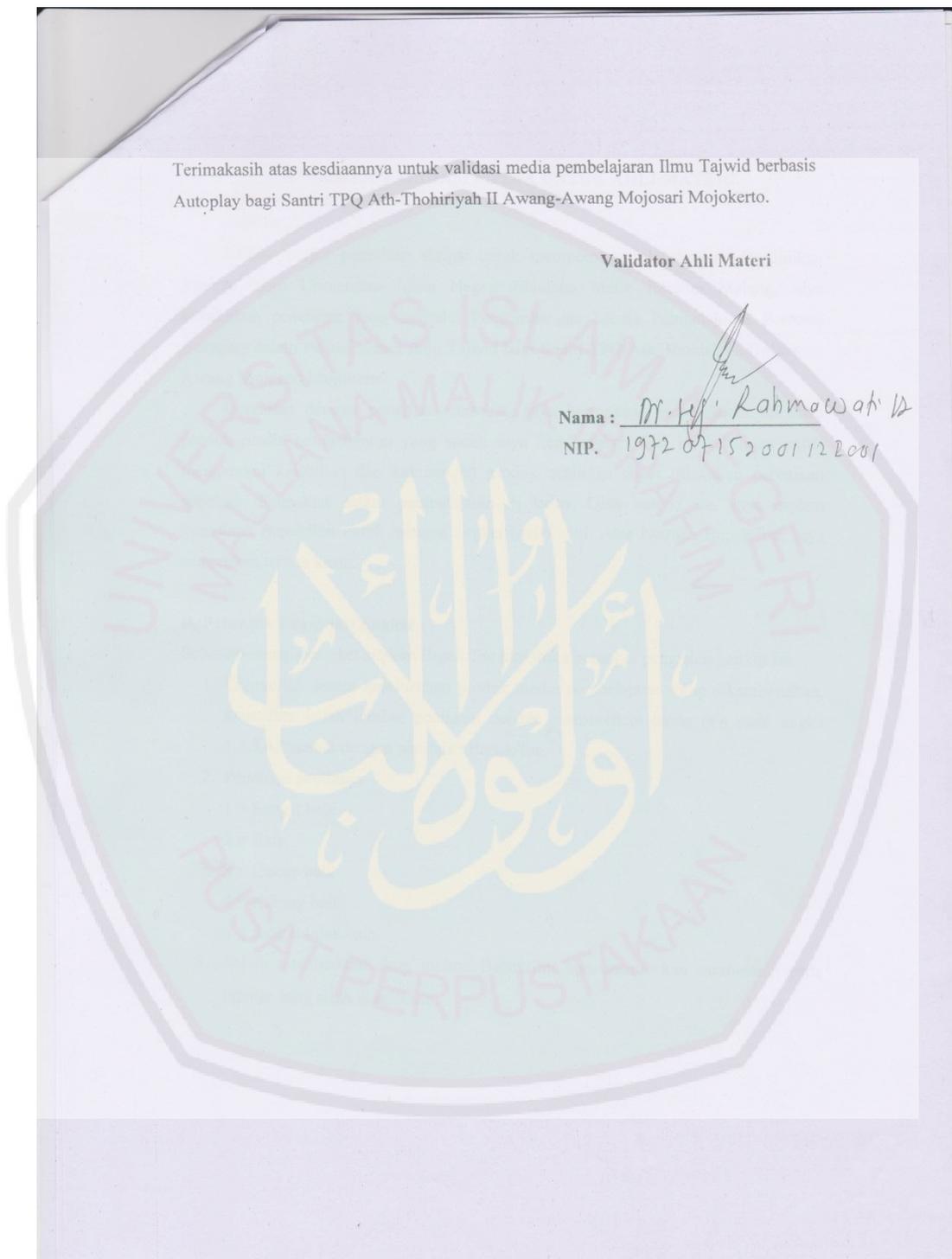
**E. Kritik dan Saran**

| No | Bagian yang Perlu Diperbaiki | Saran Perbaikan |
|----|------------------------------|-----------------|
|    | perbaiki no. penilaian       | Bagus           |

Terimakasih atas kesdiaannya untuk validasi media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis  
Autoplay bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.

Validator Ahli Materi

Nama : M. H. Rahmawati D  
NIP. 197207152001122001



## Lampiran V Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran 1

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK USTADZ/AH ILMU TAJWID**

**TPQ ATH-THOHIRIYAH II**

**A. Pengantar**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada angka 1,2,3,4,5 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian  
5 = Sangat baik  
4 = Baik  
3 = Cukup baik  
2 = Kurang baik  
1 = Sangat tidak baik
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

**C. Identitas Penguji**

Nama : HJ. Siti Aulhoiyah S.Pd  
NIP :  
Instansi : TPQ AL HODHIRIYAH II  
Pendidikan : S.I  
Alamat : AWANG - AWANG - MOJOSARI - MOJOKERTO

**D. Pertanyaan-pertanyaan Angket**

| No | Kriteria Penilaian   | Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|-----------|---|---|---|---|
|    |  | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Keefektifan media pembelajaran ini bila digunakan pada materi hukum nun sukun dan tanwin pada santri TPQ | ✓         |   |   |   |   |
| 2  | Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep materi hukum nun sukun dan tanwin               | ✓         |   |   |   |   |
| 3  | Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca                              | ✓         |   |   |   |   |
| 4  | Kejelasan tujuan pembelajaran  |           | ✓ |   |   |   |
| 5  | Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran                                     | ✓         |   |   |   |   |
| 6  | Kejelasan tugas dan latihan  | ✓         |   |   |   |   |
| 7  | Penggunaan media pembelajaran ini santri termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Tajwid            | ✓         |   |   |   |   |
| 8  | Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap   |           | ✓ |   |   |   |
| 9  | Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami   |           | ✓ |   |   |   |
| 10 | Kesistematisan komponen media pembelajaran ini   |           | ✓ |   |   |   |
| 11 | Media pembelajaran ini memenuhi kriteria   | ✓         |   |   |   |   |

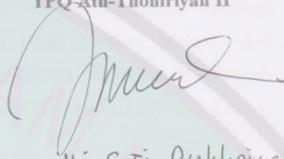
|    | kreatif dan dinamis  |   |   |  |  |  |
|----|--|---|---|--|--|--|
| 12 | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran ini                                | ✓ |   |  |  |  |
| 13 | Kemudahan media ajar ini bila digunakan dalam mengajar   | ✓ |   |  |  |  |
| 14 | Kesesuaian huruf dan jenis huruf yang digunakan  |   | ✓ |  |  |  |
| 15 | Video dalam media pembelajaran memberikan daya tarik kepada santri                                       | ✓ |   |  |  |  |
| 16 | Kesesuaian bahasa yang digunakan   |   | ✓ |  |  |  |
| 17 | Kejelasan urutan penyampaian materi  | ✓ |   |  |  |  |
| 18 | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay membantu proses pembelajaran Ilmu Tajwid                 |   | ✓ |  |  |  |
| 19 | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay memudahkan santri dalam memahami materi yang disampaikan | ✓ |   |  |  |  |
| 20 | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay memberikan fokus perhatian pada santri untuk belajar     | ✓ |   |  |  |  |

**E. Kritik dan Saran**

| No | Bagian yang Perlu Diperbaiki | Saran Perbaikan                                |
|----|------------------------------|--|
| 1. | Soal dan Quiz                | Soal dan Quiz dibuat lebih banyak dan beragam. |

Terimakasih atas kesdiaannya untuk validasi media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis  
Autoplay bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.

Validator Ustadz/ah Ilmu Tajwid  
TPQ Ath-Thohiriyah II



Nama : Hj. Siti Rukhoiyah .s. Pd



## Lampiran VI Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran 2

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK USTADZ/AH ILMU TAJWID**

**TPQ ATH-THOHIRIYAH II**

**A. Pengantar**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada angka 1,2,3,4,5 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian  
5 = Sangat baik  
4 = Baik  
3 = Cukup baik  
2 = Kurang baik  
1 = Sangat tidak baik
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

**C. Identitas Penguji**

Nama : *Muhammad Alif Saifullah, S. Pd.*  
NIP :  
Instansi : *Madrasah Ibtidaiyah Ath-Tholuthiyah -*  
Pendidikan : *Magister Pendidikan.*  
Alamat : *Arusug - Suway MDPoni*

**D. Pertanyaan-pertanyaan Angket**

| No | Kriteria Penilaian   | Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|-----------|---|---|---|---|
|    |  | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Keefektifan media pembelajaran ini bila digunakan pada materi hukum nun sukun dan tanwin pada santri TPQ | ✓         |   |   |   |   |
| 2  | Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep materi hukum nun sukun dan tanwin               |           | ✓ |   |   |   |
| 3  | Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca                              |           |   | ✓ |   |   |
| 4  | Kejelasan tujuan pembelajaran  |           |   | ✓ |   |   |
| 5  | Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran                                     | ✓         |   |   |   |   |
| 6  | Kejelasan tugas dan latihan  |           | ✓ |   |   |   |
| 7  | Penggunaan media pembelajaran ini santri termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Tajwid            | ✓         |   |   |   |   |
| 8  | Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap   |           | ✓ |   |   |   |
| 9  | Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami   | ✓         |   |   |   |   |
| 10 | Kesistematisan komponen media pembelajaran ini   |           | ✓ |   |   |   |
| 11 | Media pembelajaran ini memenuhi kriteria   | ✓         |   |   |   |   |

| kreatif dan dinamis |  |   |   |  |  |  |
|---------------------|--|---|---|--|--|--|
| 12                  | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran ini                                | ✓ |   |  |  |  |
| 13                  | Kemudahan media ajar ini bila digunakan dalam mengajar   |   | ✓ |  |  |  |
| 14                  | Kesesuaian huruf dan jenis huruf yang digunakan  |   | ✓ |  |  |  |
| 15                  | Video dalam media pembelajaran memberikan daya tarik kepada santri                                       | ✓ |   |  |  |  |
| 16                  | Kesesuaian bahasa yang digunakan   | ✓ |   |  |  |  |
| 17                  | Kejelasan urutan penyampaian materi  | ✓ |   |  |  |  |
| 18                  | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay membantu proses pembelajaran Ilmu Tajwid                 | ✓ |   |  |  |  |
| 19                  | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay memudahkan santri dalam memahami materi yang disampaikan |   | ✓ |  |  |  |
| 20                  | Penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay memberikan fokus perhatian pada santri untuk belajar     | ✓ |   |  |  |  |

**E. Kritik dan Saran**

| No | Bagian yang Perlu Diperbaiki                    | Saran Perbaikan   |
|----|---|---|
| 1  | Prangko bar Quran media di medsos Cembaga quira | Di upload di Youtube<br>/ or bisa di gunakan di Android |

Terimakasih atas kesediaannya untuk validasi media pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Autoplay bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojokerto.

Validator Ustadz/ah Ilmu Tajwid  
TPQ Ath-Thohiriyah II

Nama: A. Nail Saifullah, M. Ed



## Lampiran VII Instrumen Validasi Media untuk Santri

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK SANTRI**

**A. Pengantar**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojokerto.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada angka 1,2,3,4,5 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
  - 5 = Sangat baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup baik
  - 2 = Kurang baik
  - 1 = Sangat tidak baik

**C. Identitas Penguji**

Nama :  
Kelas :

**D. Pertanyaan-pertanyaan Angket**

| No | Kriteria Penilaian   | Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|-----------|---|---|---|---|
|    |  | 5         | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Tampilan media pembelajaran Autoplay                             |           |   |   |   |   |
| 2  | Kemenarikan animasi media Autoplay                               |           |   |   |   |   |
| 3  | Kesesuaian audio/suara dalam materi                              |           |   |   |   |   |
| 4  | Kesesuaian video dengan materi                                   |           |   |   |   |   |
| 5  | Kesesuaian antara gambar dan materi                              |           |   |   |   |   |
| 6  | Kejelasan tugas dan latihan                                      |           |   |   |   |   |
| 7  | Belajar menjadi menyenangkan                                     |           |   |   |   |   |
| 8  | Materi jelas dan mudah dipahami                                  |           |   |   |   |   |
| 9  | Mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah bila menggunakan media |           |   |   |   |   |
| 10 | Kejelasan materi yang ditampilkan media                          |           |   |   |   |   |

Responden

.....

## Lampiran VIII Instrumen Wawancara

### INSTRUMEN WAWANCARA

#### A. Pertanyaan Ustadz/Ustadzah

1. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar Ilmu Tajwid di TPQ Ath-Thohiriyah II selama ini bu?

Jawab: Dalam pembelajaran Ilmu Tajwid kami masih menggunakan metode yang seperti biasa ya ceramah, ya sorogan yaitu maju satu persatu ke depan santri membaca guru menyimak bacaan model pembelajaran yang masih klasik, dan juga hafalan.

2. Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar?

Jawab: Ya menggunakan mba, yang saya gunakan media cetak seperti buku “qira’ati” mulai jilid 1-6 dan untuk pelajaran ilmu tajwid menggunakan buku “ilmu tajwid praktis” dan alat peraga di depan kelas.

3. Apakah kegiatan belajar mengajar sudah efektif hanya menggunakan metode ceramah, , hafalan, dan media cetak seperti buku ajar dan alat peraga?

Jawab: Sebenarnya ya kurang efektif mba, karena anak-anak banyak yang rame sendiri, kurang aktif dan kesulitan memahami. Soalnya pelajaran Ilmu Tajwid itu kan banyak hafalannya, jadi kesannya anak-anak itu bosan hafalan terus.

4. Apakah ibu tidak ingin menggunakan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar?

Jawab: Ya kalau sampean mau untuk meningkatkan proses belajar mengajar juga tidaka apa-apa, saya malah senang sekali mbak, tapi saya kurang begitu mahir masalah komputer.

5. Bagaimana menurut ibu tentang media yang saya buat?

Jawab: Saya sangat berterimakasih mbak dengan adanya media pembelajaran yang sampean buat itu mbak, menurut saya sudah cukup bagus mbak, menarik dan membuat saya lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran. Isinya pun sesuai dengan SK/KD yang ada dalam pembelajaran.

6. Apakah ibu merasa kesulitan dalam menggunakan media tersebut?

Jawab: Setelah sampean jelaskan kepada saya kemarin saya merasa sudah bisa tetapi kalau membuatnya kayaknya saya belum bisa.

7. Sejauh manakah aplikasi media ini dapat membantu ibu dalam menyampaikan pembelajaran?

Jawab: Selama ini memang dalam pembelajaran saya menyampaikan dengan ceramah dan hafalan mbak. Dengan adanya media yang seperti mbak buat itu membuat saya lebih mudah untuk menyampaikan materi kepada anak-anak mbak. Anak-anak pun kelihatannya lebih antusias mbak. Banyak yang penasaran karena memang sebelumnya saya tidak pernah menggunakan seperti ini.

8. Apakah dengan media ini kegiatan belajar mengajar semakin mudah bu?

Jawab: Tentu mbak saya merasa mudah menyampaikan materi bahkan saya sekarang tidak usah repot-repot lagi untuk menjelaskan panjang lebar. Cukup dengan menggunakan media ini anak-anak juga lebih faham. Ketika anak-anak ada yang belum faham maka saya yang menjeaskan.

9. Bagaimana respon santri ketika ibu menggunakan media ini dalam pembelajaran?

Jawab: Santri merasa senang dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

10. Apakah menurut ibu kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan autoplay ini menjadi efektif?

Jawab: Iya mbak, menurut saya menjadi efektif, kalau biasanya anak-anak itu ada yang rame, tidak memperhatikan dan main sendiri. Tapi setelah

menggunakan media pembelajaran ini anak-anak senang mengikuti pelajaran, dan mudah memahami materi.

### **B. Pertanyaan Santri**

1. Bagaimana menurut kamu tentang media yang saya buat?

Jawab: Ya Bu bagus saya senang, karena cukup menarik dan saya lebih faham.

2. Apakah kamu merasa kesulitan dalam memahami materi dengan media tersebut?

Jawab: Alhamdulillah tidak bu, media ini sangat membantu saya dan teman-teman dalam memahami materi.

3. Sejauh manakah media ini dapat membantu kamu dalam memahami pembelajaran?

Jawab: Membantu banget pokoknya Bu, saya menjadi paham karena sebelumnya saya sulit memahami materi yang berkenaan dengan tajwid khususnya bacaan hukum nun sukun dan tanwin, dan hanya sekedar didengar saja. Kalo bisa medianya dikasih ke muridnya.

4. Apakah dengan media ini untuk mempraktikkan materi yang diajarkan lebih mudah?

Jawab: Iya Bu, soalnya ada contohnya dengan bacaannya yang benar sehingga tau mana bacaan yang benar dan salah.

5. Bagaimana respon kamu ketika kalian menggunakan media ini dalam pembelajaran?

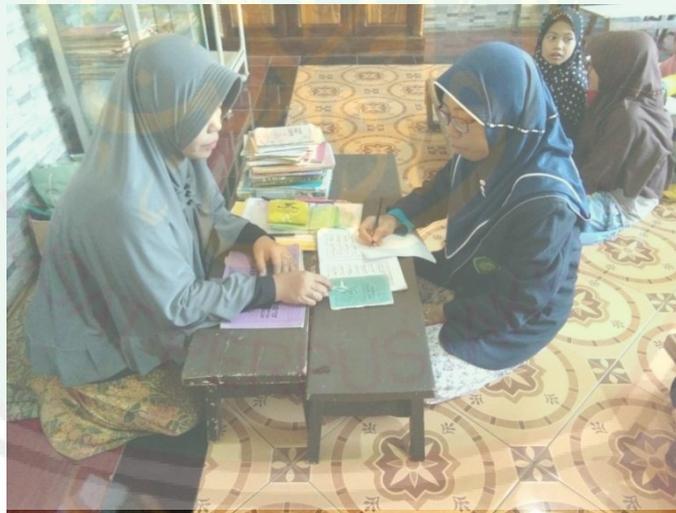
Jawab: Senang karena medianya sangat menarik

## Lampiran IX Foto Dokumentasi



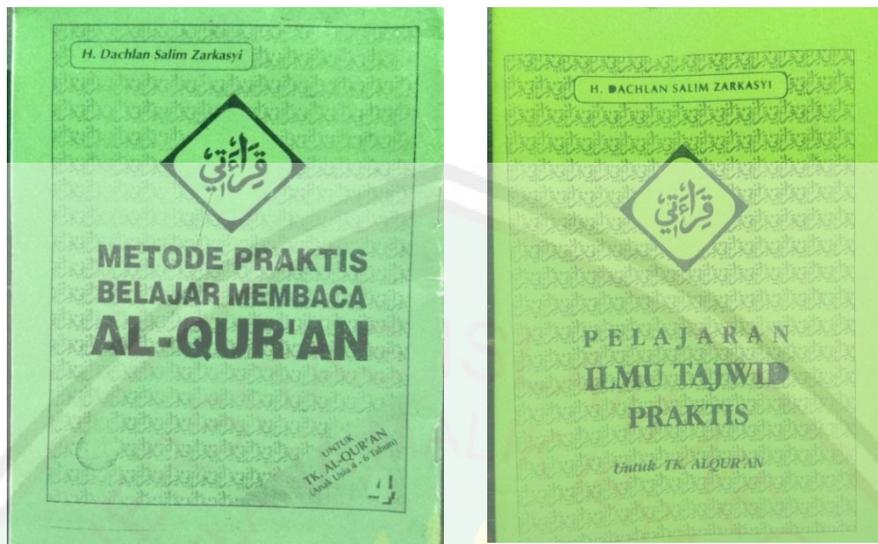
**Pembelajaran Ilmu Tajwid Metode Qiraati berlangsung**

(Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti)



**Wawancara bersama guru TPQ Ath-Thohiriyah II**

(Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti)



Buku Ajar yang digunakan di TPQ Ath-Thohiriyah II



Alat Peraga yang digunakan di TPQ Ath-Thohiriyah II

## Lampiran X Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email: psg\_uinmalang@ymail.com

### BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Rizqy Amalia  
NIM : 14110111  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Dosen Pembimbing : Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto

| No | Tgl/Bln/Thn      | Materi Bimbingan                      | Tanda Tangan Pembimbing Skripsi |
|----|------------------|---------------------------------------|---------------------------------|
| 1  | 22 Oktober 2017  | Proposal dan Pengajuan BAB I, II, III |                                 |
| 2  | 4 November 2017  | Revisi BAB I, II, III                 |                                 |
| 3  | 13 November 2017 | Konsultasi BAB III                    |                                 |
| 4  | 2 Desember 2017  | Revisi BAB III                        |                                 |
| 5  | 5 Januari 2018   | Konsultasi Produk Pengembangan        |                                 |
| 6  | 27 Februari 2018 | Konsultasi BAB IV, V                  |                                 |
| 7  | 1 Maret 2018     | Revisi BAB IV, V                      |                                 |
| 8  | 11 Maret 2018    | AAC Keseluruhan                       |                                 |

Malang, 12 Maret 2018  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

**Dr. Marno, M.Ag**  
NIP. 19720822 200212 1 001

## Lampiran XI Biodata Mahasiswa

### BIODATA MAHASISWA

Nama : Rizqy Amalia  
NIM : 14110111  
TTL : Mojokerto, 06 Juni 1995  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Tahun Masuk : 2014-2015  
Alamat Rumah : Jl. Mojosari-Pacet RT 04 / RW 01  
Desa Awang-Awang Kecamatan Mojosari  
Kabupaten Mojokerto  
Alamat Email : rizqy.ml@gmail.com  
Riwayat Pendidikan : MI Mamba'ul Ulum (2001-2007)  
MTs Mamba'ul Ulum lulus tahun (2007-2010)  
MA Mamba'ul Ulumlulus tahun (2010-2013)  
Pengalaman Organisasi : Musyrifah Ma'had Sunan Ampel Al 'Aly  
(2016-2018)



Malang, 11 Maret 2018

Yang membuat pernyataan,

**Rizqy Amalia**  
NIM. 14110111