

Pengembangan Budaya Literasi Membaca Al- Qur'an Di SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB 2 Helvetia

Sulis Mawar Dani

Magister PAI, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
danimawar@gmail.com

Salminawati

Magister PAI, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
Sulismawardani03@gmail.com

Zaini Dahlan

Magister PAI, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
dahlansaini@gmail.com

Abstract

Currently, the instruction of Al-Qur'an Hadith in classes X at SMK PAB 1 Helvetia and SMK PAB 2 Helvetia lacks the utilization of diverse instructional media, resulting in decreased student motivation towards learning. The objective of this project is to create educational media for Android devices and assess the viability of this media for learning purposes. This study employs the ADDIE development paradigm, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was carried out at SMK PAB 1 Helvetia and SMK PAB 2 Helvetia, involving a total of 20 participants, from August to October 2022. The objective of the study was to assess the viability of the Android-based educational media that had been produced. The data gathering process encompassed many methods, including observation, questionnaires, validation, and testing. The data was subsequently subjected to analysis by converting the mean score into a percentage. The objective of the trial was to ascertain the students' reactions towards educational media. The findings indicated that the utilization of Android-based learning media for high school students in the context of fundamental geographic information system content was deemed highly valid. The media validation yielded a score of 80.5%, while the material validation yielded a score of 80.34%. The findings from the student response trials indicate a high level of interest among students in the learning medium employed, as evidenced by a practicality value of 82.5% in the small group and 83.5% in the big group.

Keywords: Instructional Media; Androids; Learning the Science of Tajweed, Al-Qur'an Hadith

Abstrak

Saat ini pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB 2 Helvetia kurang pemanfaatan media pembelajaran yang beragam sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menurun. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat media pendidikan untuk perangkat Android dan menilai kelayakan media ini untuk tujuan pembelajaran. Studi ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kajian dilakukan di SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB 2 Helvetia dengan melibatkan total 20 peserta, dari Agustus hingga Oktober 2022. Tujuan kajian adalah untuk menilai kelayakan media pendidikan berbasis Android yang telah diproduksi. Proses pengumpulan data meliputi berbagai metode, antara lain observasi, angket, validasi dan tes. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan mengubah skor rata-rata menjadi persentase. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap media pendidikan. Hasil temuan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android untuk siswa SMA dalam konteks materi dasar sistem informasi geografis dinilai sangat valid. Validasi media menghasilkan skor 80,5%, sedangkan validasi materi menghasilkan skor 80,34%. Temuan dari uji coba respons siswa menunjukkan tingkat minat siswa yang tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan, dibuktikan dengan nilai kepraktisan 82,5% pada kelompok kecil dan 83,5% pada kelompok besar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Android; Pembelajaran Ilmu Tajwid, Al-Qur'an Hadist

Pendahuluan

Fenomena kemajuan teknologi, membuat manusia memiliki kemampuan untuk menciptakan alat yang ditujukan memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas dan tanggung jawab dan menjadi lebih produktif. Semua aktivitas ini membuat orang sangat mobilitas.¹ Saat ini, ada banyak teknologi yang sangat canggih, sehingga dikawatirkan dapat menurunkan kualitas pemahaman siswa tentang ilmu Al-Qur'an, kondisi ini menuntut guru melakukan agar lebih inovatif sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an materi tajwid yang mengarahkan siswa agar memiliki kemampuan membaca, kefasihan dalam melafadzkan huruf-huruf hijaiyah.²

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan, membaca dan memahami Al-Qur'an merupakan komponen penting dari pendidikan agama Islam di sekolah dasar dan menengah.³ Salah satu penyebab masalahnya adalah kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Ini ditunjukkan oleh sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan guru selama tahap umpan balik, serta ketidakmampuan siswa untuk membedakan jenis-jenis Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin beserta huruf-hurufnya, serta ketidakmampuan mereka untuk menjelaskan potongan ayat dari hukum-hukum bacaan.⁴

Dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik. Secara lebih luas, kementerian agama gerakan literasi Al-Qur'an merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan kemampuan, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an hadits.⁵

Pusat Penelitian dan Pengembangan Sastra dan Khazanah Agama (Puslitbang) Kementerian Agama melakukan penelitian Indeks Literasi Al-Qur'an untuk siswa sekolah

¹ Ferry Doringin, Nensi Mesrani Tarigan, and Johnny Natu Prihanto, "Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)* 1, no. 1 (2020): 43–48.

² Hamzah B Uno and Abd Rahman K Ma'ruf, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri," *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, no. 3 (2016): 169–185.

³ Kementerian Pendidikan dan R I Kebudayaan, "Peraturan Mendikbud Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah (Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016)" (Jakarta: Penulis, 2016).

⁴ Arsyad Arsyad and Salahudin Salahudin, "Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai)," *Edukasi* 16, no. 2 (2018): 294352.

⁵ Desy Naelasari and Nazilatul Izza, "Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Meningkatkan Budi Pekerti Siswa Di SMK Nusantara Jombang," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2020): 218–232.

menengah.⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada skala 1 sampai dengan 5, rata-rata indeks literasi Al-Qur'an siswa SMA secara nasional adalah sedang yaitu sebesar 2,44. Penelitian ini dilakukan terhadap 3.710.069 dari total tujuh juta siswa SMA Negeri dan Swasta. Membaca (indeks 2,59) dan menulis (indeks 2,2) sama-sama dalam kategori sedang; Tafsir Al-Qur'an termasuk dalam kategori rendah (indeks 1,87); dan hafalan berada pada kategori tinggi (indeks 3,03). Penelitian tahun 2016 ini bertujuan untuk mengevaluasi berbagai aspek pemahaman Alquran.⁷

Menurut International Standard Classification of Occupations (ISCO), tahun 2013, 40% laki-laki dan 65% perempuan di seluruh dunia tidak memiliki kemampuan membaca dan menulis. Sebagian besar dari mereka hanya memiliki kemampuan membaca tulisan biasa atau huruf latin.⁸ Fenomena ini belum termasuk mereka yang tidak bisa membaca dan menulis huruf Arab (buta huruf Al-Qur'an). Meskipun Indonesia adalah negara penduduk muslim terbesar di dunia, angka kemampuan membaca dan menulis arab hanya sekitar 0,5 persen orang Islam di negara itu yang mampu membaca Al-Qur'an dengan baik. Studi yang dilakukan oleh IIQ (Institut Ilmu Al-Qur'an) menunjukkan bahwa 65 persen orang Indonesia buta huruf Al-Qur'an.⁹

Temuan lain-nya memperlihatkan bahwa peserta didik yang mengikuti pendidikan Al- Qur'an atau agama di Taman Pendidikan Al- Qur'an atau Madrasah Diniyah, tingkat literasi Al- Qur'an lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak ikut Taman Pendidikan Al-Qur'an atau Madrasah Diniyah.¹⁰

Literasi adalah kunci untuk membuka dunia, dengan adanya budaya literasi semua orang dapat memahami suatu informasi, teks dan lainnya secara ringan, namun tidak banyak orang yang memiliki kebiasaan melaksanakan literasi yang teratur.¹¹

Namun, perspektif teoritik keagamaan yang harus dihayati dan diamalkan di atas tidak sejalan dengan keadaan saat ini. Siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

⁶ Khabib Ashidiq, "Model Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Bta) Di Smk N 1 Kaligondang Kabupaten Purbalingga" (Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2021).

⁷ S Anggraeni, "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin" (2019).

⁸ Naelasari and Izza, "Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Meningkatkan Budi Pekerti Siswa Di SMK Nusantara Jombang."

⁹ Ibid.

¹⁰ Suhadi and Zakariyah, "Implementasi Budaya Literasi Pada Pembelajaran Al Qur'an Hadis Di Madrasah Aliyah," *Chalim Journal of Teaching and Learning* 1, no. 2 (2021): 121–128.

¹¹ Abu Maskur, "Penguatan Budaya Literasi Di Pesantren," *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 01 (2019): 1–16.

saat ini tampaknya tidak lagi tertarik untuk belajar mengaji Al-Qur'an, terutama di SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB 2 Helvetia. Hal ini berdasarkan observasi dan meninjau lingkungan sekolah kepada para siswa-siswi SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB 2 Helvetia, yang pada umumnya berpandangan bahwa belajar membaca Al-Qur'an merupakan pembelajaran yang cukup sulit dipelajari.¹²

Selain itu, kekurangan waktu untuk belajar membaca Al-Qur'an adalah bukti tambahan dari kesulitan dalam mempelajari cara membaca Al-Qur'an dengan benar. Pembelajaran konvensional juga semakin tertinggal dari arus teknologi yang begitu cepat dan praktis. Meskipun fungsi utama smartphone adalah sebagai alat komunikasi, sekarang memiliki banyak fitur tambahan, seperti pengolah gambar, video, dokumen, dan sebagainya.¹³

Fenomena di beberapa sekolah menggambarkan bahwa ketidakmampuan siswa membaca Al-Qur'an dengan baik dipengaruhi oleh dua hal. *Petama*, Waktu pembelajaran tajwid yang disediakan sekolah tergolong sangat terbatas dan tidak cukup untuk memberikan pemahaman dan kemampuan siswa seperti yang dirumuskan dalam capaian pembelajaran, dampak nyata adalah banyaknya peserta didik tidak memahami tajwid. Buku Pendidikan Agama Islam yang disediakan Kementerian Agama, yang dimaksudkan untuk digunakan oleh siswa, tidak memberikan penjelasan tentang berbagai hukum tajwid, dan hanya mencukupkan pada pemberian contoh bacaan.¹⁴ Selain itu, banyaknya pembahasan hukum tajwid dalam setiap BAB membuat guru kesulitan untuk memberikan penjelasan secara rinci, sehingga berakibat pada pemahaman siswa yang rendah.¹⁵

Kedua, masalah lain adalah bahwa media yang digunakan untuk guru dalam pembelajaran tajwid sampai saat ini hanya terbatas pada buku paket dan papan tulis. Penggunaan metode konvensional, yaitu ceramah, dalam banyak penelitian dianggap kurang efektif dan dapat membuat siswa bosan.¹⁶ Oleh karena itu, untuk

¹² Suherman Herman, Sunny Samsuni, and Fathurohman Fathurohman, "Pengembangan Sistem Membaca Al-Qur'an Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle," *ILKOM Jurnal Ilmiah* 11, no. 2 (2019): 95–101.

¹³ Muhammad Husni, "Analisis Komparatif Dan Sintesa Teori Belajar Konvensional Dengan Teori Belajar Dalam Islam," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2018): 124–142.

¹⁴ Muhammad Hatim, "Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum," *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2018): 140–163.

¹⁵ Maimunatun Habibah, "Pengembangan Budaya Literasi Agama Di SMA Negeri 2 Kediri," *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 2, no. 2 (2020): 203–215.

¹⁶ Uno and Ma'ruf, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri."

membuat peserta didik lebih mudah memahami tajwid, media pembelajaran harus dibuat yang memuat materi tajwid secara lengkap dan jelas sehingga mereka tidak bosan mempelajarinya.¹⁷ Fenomena ini juga terjadi di SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB 2 Helvetia salah satu faktor penyebab rendahnya jumlah siswa yang memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah Ilmu Tajwid.

Untuk memenuhi kebutuhan revolusi industri 4.0, pengajaran tajwid harus diinovasikan dengan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran. Penggunaan media berbasis IT membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan lebih mudah diakses.¹⁸ Sampai saat ini, pilihan media smartphone berbasis android ini didasarkan pada banyaknya pengguna smartphone di seluruh dunia. Perangkat telepon seluler-juga dikenal sebagai telepon seluler-digunakan sebanyak 98,3% pengguna internet di Indonesia untuk mengakses internet. Pengguna internet Indonesia rata-rata menghabiskan 7 jam 42 menit setiap hari.¹⁹ Selain itu android lebih praktis digunakan di mana saja dan kapan saja.

Selain itu, penulis mendapatkan fakta bahwa, dikarenakan peserta didik pada masa SMP mereka dalam kondisi Covid 19 yang dimana peserta didik disuruh untuk belajar di rumah sedangkan orang tua belum mampu mengajarkan anaknya dikarenakan harus berkerja mencari nafkah untuk anaknya makanya tidak memiliki waktu untuk mengajarkan materi tajwid waktu SMP, akan tetapi fenomena guru memberkan nilai tajwid kepada peserta didik, kondisi ini menuntut peserta didik untuk belajar secara mandiri untuk memahami macam-macam hukum tajwid.

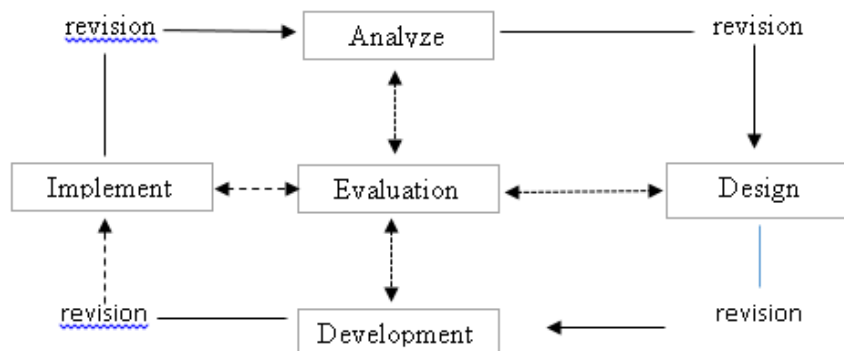
Berdasar pada beberapa permasalahan di atas, penelitian ini akan melakukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran tajwid yang lengkap yang diharapkan dapat mendorong keinginan siswa belajar tajwid. Penelitian ditujukan untuk memberikan sumbangsih bagi guru Al-Qr'an di SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB 2 Helvetia dan guru PAI secara Umum.

¹⁷ dedek nuwery yolanda, "Peningkatan Kemampuan Baca Al - Qur'an Melalui Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (2018): 27–30.

¹⁸ Hilyatun Nadawiyah and Dewi Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 26–40.

¹⁹ Kompas, "Pengguna-Internet-Di-Indonesia-Tembus-212-9-Juta-Di-Awal-2023."

Metode Penelitian



Jenis penelitian yang digunakan untuk yaitu metode Penelitian dan Pengembangan atau R&D (Research and Development). R&D adalah salah satu metodologi penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi kemanjuran produk tertentu. Profesor Dr. Sugiono (2013) Tujuan penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan materi pelajaran dan spesialis media. Guru PAI dan siswa kelas X dengan menggunakan smartphone Android di SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB Helvetia 2 yang berlokasi di Jalan Veteran Pasar IV Helvetia, Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, Medan, Sumatera Utara, menjadi sasaran produk ini.

Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan. Dan mengidentifikasi masalah di SMK PAB 1 Helvetia dan SMK PAB 2 Helvetia pembelajaran PAI materi Al-Qur'an Hadist yang berisi Ilmu tajwid yaitu berupa analisis terhadap capaian pembelajaran, materi, siswa dan penggunaan media pembelajaran.

Tahap pertama adalah tahap desain. Pada titik ini, materi pembelajaran disusun dan skenario pembelajaran dibuat. Sketsa kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dengan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan membuat alat untuk menilai hasil belajar.²⁰

²⁰ Anggraeni, "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin."

Tahap kedua dari peneitian ini adalah. Pada tahap pengembangan, konsep yang telah dibuat diwujudkan. Pada saat ini, peneliti mulai membuat media pembelajaran tajwid berbasis Android. Produk yang dibuat akan diuji oleh para ahli, termasuk ahli media dan materi, untuk memberikan penilaian kualitas dan rekomendasi perbaikan untuk proses perbaikan.²¹

Setelah tahap pengembangan, tahap ketiga adalah. Implementasi, Pada saat ini, semua yang telah dikembangkan diatur sehingga dapat digunakan. Setelah divalidasi oleh para ahli pada tahap sebelumnya, protokol diimplementasikan kepada kelompok kecil guru dan siswa. Selanjutnya, evaluasi awal dilakukan dengan angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk memberikan tanggapan tentang media pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya, data diinterpretasikan dengan skala interpretasi likert. Hal ini dilakukan untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk mengubah produk jika diperlukan.²²

Tahap terakhir atau tahap ke-empat dari penelitian ini adalah. Evaluasi, Pada tahap ini hasil data yang diperoleh selama implementasi dianalisis. Setelah analisis data selesai maka dievaluasi media tersebut. Apakah media tersebut efektif atau tidak.²³

Media pembelajaran divalidasi oleh validator berkompeten, pada penelitian ini terdapatdua validator yakni validator ahli media dan validator ahli materi. Tugas dari seorang validatoradalah memvalidasi dengan cara skoring serta memberikan kritik saran terkait kekurangan media pembelajaran berbasis android yang telah diciptakan.²⁴ Berikut persamaan untuk menghitung persentase validasi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal

Penetapan kelayakan media pembelajaran ditetapkan melalui hasil skoring yang

²¹ Uno and Ma'ruf, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri."

²² Muhammad Hafidz and Masriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran," *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11, no. 2 (2020): 126–135.

²³ Habibah, "Pengembangan Budaya Literasi Agama Di SMA Negeri 2 Kediri."

²⁴ Fakultas Keguruan and Universitas Riau, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar" 11, no. 6 (2022): 1670–1679.

dilakukan oleh validator. Semakin tinggi hasil persentase skor, semakin layak media pembelajaran. Tabel 1 menyajikan kriteria yang digunakan peneliti dalam mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase (%)	Kriteria Validasi
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang Valid (revisi)
0-39	Tidak Valid (revisi)

Keefektifan media pembelajaran berbasis android pada materi Al-Qur'an Hadist peserta didik SMK tidak hanya dihitung menggunakan nilai persentase dari validator, uji coba terkait respon siswajuga dihitung. Uji coba terkait respon siswa dilaksanakan setelah media pembelajaran diaplikasikan dalam kelas. Proses uji coba terbagi dalam kelompok kecil dan besar. Data hasil uji coba terkait respon siswa selanjutnya dianalisis menggunakan skala *likert* yang tersaji pada²⁵

Tabel 2. Skala *Likert*.

Kategori Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Hasil yang didapat dari skala *likert* langsung dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase nilai kepraktisan

f_i = Jumlah skor

n = Nilai skor maksimum

Dalam menentukan kriteria hasil uji coba terkait respon siswa pada kelompok kecil dan besar, peneliti menggunakan panduan tersaji pada Tabel 3 dan 4.

²⁵ Layyinatul Af-idah, " *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al- Qur ' An Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu .* " Tesis Program Magister Pendidikan Agama Islam, 2019.

Tabel 3. Kategori Nilai Angket terhadap Media Pembelajaran dalam Uji Coba Kelompok Kecil.

Persentase	Kriteria
$82,14\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$62,5\% \leq P < 80,36\%$	Baik
$42,86\% \leq P < 60,71\%$	Kurang
$21,42\% \leq P < 40,07\%$	Sangat Kurang

Tabel 4. Kriteria Nilai Angket terhadap Media Pembelajaran dalam Uji Coba Kelompok Besar

Persentase	Kriteria
$78,13\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$53,13\% \leq P < 75\%$	Baik
$28,13\% \leq P < 50\%$	Kurang
$0\% \leq P < 25\%$	Sangat Kurang

Data-data yang bersifat kuantitatif seperti hasil validasi media pembelajaran serta hasil uji coba respon siswa selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan data-data yang sifatnya kualitatif seperti masukan dan saran dianalisa secara deskriptif kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan dalam penelitian ini menggunakan ADDIE. Dengan menggunakan paradigma pengembangan ADDIE, akan tercipta media pembelajaran berbasis Android yang cocok untuk materi pembelajaran permutasi dan kombinasi.

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti termasuk mengumpulkan data dari guru dan siswa serta menganalisis materi pembelajaran PAI tentang Al-Qur'an dan Hadist di buku paket pegangan siswa.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum menganalisis tingkat ketercapaian pembelajaran komponen Al-Qur'an dan Hadist dalam kurikulum merdeka belajar. Ini akan digunakan sebagai panduan untuk membuat indikator tentang seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai dan seberapa baik siswa mencapainya. Pada analisis ayat Al-Qur'an dan hadist mengenai perintah untuk bersaing dalam kebaikan dan

etos kerja, serta larangan zina dan pergaulan bebas. Peserta didik diharapkan dapat memahami dan menerapkan kaidah tajwid dan makhorijul huruf saat membaca Al-Qur'an dengan membacanya secara tartil dan sesuai dengan kaidah tajwid, seperti yang ditunjukkan dalam Q.S. Al-Maidah/5:48, Q.S. At-Taubah/9: 105, Q.S. Al-Isra'/17:32, dan Q.S. An-Nur/24:2. Namun, siswa gagal melakukannya dengan baik. Sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan di kelas X, siswa berpendapat bahwa materi Al-Qur'an Hasits adalah yang paling sulit untuk dipelajari. Ini disebabkan oleh fakta bahwa di dalamnya terdapat ayat-ayat dari Al-Qur'an, dan sebagian besar siswa belum dapat membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid yang tepat.

c. Analisis Materi

Di kelas X SMK PAB 1 Helvetia dan SMK 2 Helvetia, materi tajwid diajarkan melalui metode ceramah. Guru menyampaikan materi tajwid kepada siswa bersama dengan contoh untuk membacanya, dan kemudian siswa membaca contoh-contoh tersebut secara berurutan. Namun, karena materi Al-Qur'an dan Hadist sangat banyak dalam satu bab, siswa mungkin mudah melupakannya saat keluar kelas, dan guru mungkin kesulitan menyampaikan banyak materi dalam waktu yang singkat.

Selain itu, materi tajwid dalam buku pegangan peserta tidak tersusun dengan baik dan hanya menfokuskan memberi yang tidak diikuti dengan penjelasan. Akibatnya, peserta didik tidak memiliki langkah lain untuk mempelajarinya selain dari penjelasan guru atau dari sumber pembelajaran lain. Media pembelajaran ini mengembangkan hukum tajwid aliflam dan lafazh jalalah, yang dipilih karena mudahnya. Namun, sebagian besar siswa di kelas X SMK PAB 1 Helvetia dan SMK 2 Helvetia masih kurang memahami materi tajwid. Pembagian hukum aliflam menjadi dua bagian, yaitu aliflam syamsyah dan aliflam qomariyah, dan lafazh jalalah menjadi dua bagian, yaitu tafkhim dan tarqiq. Ini dapat membuat siswa sulit memahami dan mengingat perbedaan antara keduanya.

Selain itu, siswa SMA sudah dapat membaca kedua hukum tersebut dengan benar karena keduanya sering muncul di Al-Qur'an. Untuk membuat aplikasi mereka lebih mudah digunakan, peneliti menambahkan tanda bacaan yang sangat

mencolok yang menunjukkan perbedaan antara hukum. Namun, hanya sedikit materi yang dikembangkan, sehingga pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik. Pada tingkat SMK, peserta didik seharusnya sudah menguasai hukum tajwid yang lebih kompleks dan rumit.

d. Analisis Siswa

Pada tahap analisis kebutuhan siswa, yang didasarkan pada observasi dan praktik pembelajaran di kelas X, siswa berpendapat bahwa tajwid merupakan materi yang paling sulit untuk dipelajari, dan sebagian besar siswa belum mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan yang diharapkan. Norma bacaan. Jawabannya iya. Banyaknya siswa yang tidak memahami hukum tajwid ketika mengikuti evaluasi praktikum mata pelajaran PAI, padahal sebelumnya telah melihat materi tajwid, menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang tajwid sangat terbatas. Selain itu, penyajian materi tajwid menggunakan media konvensional yang hanya dapat dilihat dan hanya mengandalkan penjelasan instruktur menyebabkan siswa mudah bosan dan sulit memahami materi.

2. Desain (*Design*)

Desain adalah tahap pembuatan klasifikasi yang berkaitan dengan program, tampilan, dan pengelompokan materi untuk suatu program pembuatan struktur materi yang siap disajikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis Android yang menyusun materi, teks, suara, dan instrumen yang dikemas secara interaktif. Pada tahap ini dilakukan perancangan untuk menampilkan antarmuka penggunaan media. Adapun pada halaman pertama tampilan *splash screen* aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan, klik dimana saja, kemudian muncul home screen dari aplikasi tersebut. Dimana terdapat lima menu utama yaitu hasil belajar, materi, kuis, petunjuk, dan profil. Setiap menu memiliki fungsinya masing-masing. Menu prestasi belajar membantu pendidik dan peserta didik memahami hal-hal yang akan dicapai dalam pembelajaran. Menu materi menyediakan 10 submenu materi. Menu kuis menyediakan 10 submenu berisi pertanyaan. Menu panduan berisi penjelasan dari masing-masing menu utama, dan terakhir menu profil berisi tentang biografi peneliti.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Aspek Materi

Untuk membuat materi pembelajaran, peneliti menemukan dan merinci topik utama yang akan dipelajari siswa. Materi utama disusun dari buku Pelajaran Tajwid yang ditulis oleh Dr. Junaidi, M.Si, seorang dosen di UINSU dan UMSU. Selain itu, dengan materi yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu hukum bacaan aliflam dan lafadh jalalah, peneliti menfokuskan pada pengembangan contoh bacaan hukum tajwid daripada hanya pengertian.

Dalam memeberikan contoh bacaan, yaitu dengan memberikan contoh menggunakan bahasa Arab dan latin dengan suara ahli. Keterangan hukum bacaan diberi warna yang berbeda dan mencolok supaya siswa dapat melihat contoh secara langsung dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi hadist dan Al-Qur'an. Dalam praktenya pengembangan yang uji merupakan pengukuran pemahaman materi, termasuk fitur evaluasi yang disertai dengan pembahasan yang memungkinkan peserta didik untuk mengetahui tingkat keberhasilan materi.

b. Aspek Media

Media pembelajaran ini memiliki fitur seperti font yang memiliki karakter tersendiri sehingga mudah dibaca oleh pengguna, tema biru dengan animasi yang sangat modern dan menarik, fitur suara ahli pada masing-masing bagian contoh bacaan, dan fitur nilai setelah mengerjakan soal.²⁶

4. Implentasi (*Implementation*)

Implementasi atau penggunaan media pembelajaran berbasis android yang diciptakan untuk siswa dilakukan oleh guru. Setelah proses implementasi selesai, uji coba terkait respon dari para siswa. Uji coba terkait respon peserta didik dilakukan dalam kelompok kecil dan besar.²⁷

5. Evaluasi (*Evaluating*)

Pada tahap ini berbagai masukan dari validator, guru dan siswa semuanya ditampung sebagai bahan revisi produk untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validator ahli media memberi penilaian terhadap media pembelajaran

²⁶ I Made Arya Riananda Putra, Made Windu Antara Kesiman, and I Gede Mahendra Darmawiguna, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X SMKN 1 Manggis," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 12, no. 1 (2023): 17–25.

²⁷ Deris Septian et al., "Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda," *Jurnal Computech & Bisnis* 15, no. 1 (2021): 15–23.

dalam empat aspek. Empat aspek tersebut berisi kebahasaan, grafika, pengolahan program, dan penggunaan. Skor yang dihasilkan oleh validator ahli media tersaji dalam Tabel 5.

Tabel 5.
Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor/Nilai
1.	Kebahasaan	85 %
2.	Grafika	78 %
3.	Pengolahan Program	76 %
4.	Pengunaan	85 %
	Rata-rata	80,5 %

Berdasarkan Tabel 5. validator ahli media memberikan nilai atau skor dengan persentase 80,5%. Skor tersebut tergolong kategori sangat valid dan berarti aplikasi layak digunakan dalam pembelajaran jika ditinjau dari sisi media.

Validator ahli materi menilai tiga aspek dari media pembelajaran berbasis android yaitu kebahasaan, kesesuaian dengan materi, dan ilustrasi. Tabel 6. menyajikan hasil skoring dari validator ahli materi.

Tabel 6.
Hasil Validasi Ahli Materi.

No	Aspek Penilaian	Skor/Nilai
1.	Kebahasaan	85 %
2.	Kesesuaian Materi	78 %
3.	Ilustrasi	82 %
	Rata-rata	80,34 %

Persentase skor yang dihasilkan dari validator ahli materi memiliki *mean* atau rata-rata sebesar 80,34 %. Sedangkan skor yang dihasilkan dari validator ahli materi tergolong kategorisangat valid. Validator ahli materi menyoroti bagian ilustrasi dan memberikan saran agar kesesuaian antara materi dan gambar dicermati kembali.

Uji coba respon siswa terhadap dilakukan dua kali. Uji coba pertama dilakukan terhadap kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa dan uji coba terhadap kelompok besar berjumlah 30 siswa. Kelompok kecil melakukan uji coba terlebih dahulu guna mengetahui respon awal para siswa. Respon peserta didik yang dimaksud adalah bagaimana tanggapan peserta didik terkait media pembelajaran berbasis android pada materi Al-Qur'an Hadist. Tabel 7. menyajikan hasil uji coba

terhadap kelompok kecil.

Tabel 7.
Hasil Uji Coba Respon Siswa dalam Kelompok Kecil.

No	Aspek	Butir Pernyataan	Nilai Kepraktisan (%)	Kriteria
1.	Materi	1, 3, 11, 12	83,75	Sangat Baik
2.	Penggunaan Program	2, 5, 10, 9	85	Sangat Baik
3	Ilustrasi	6	82,5	Sangat Baik
4	Kebahasaan	4, 7	81,25	Sangat Baik
5	Kemenarikan	8, 13	82,75	Sangat Baik
	Rata-rata		82,5	Sangat Baik

Hasil uji coba respon siswa dalam kelompok kecil dengan persentase nilai kepraktisan sebesar 82,5 % dan tergolong kriteria sangat baik. Uji coba dalam kelompok kecil mendapatkan beberapa masukan dari siswa. Masukan dari siswa antara lain gambar diperjelas, materi yang ada di dalam aplikasi lebih diperbanyak, dan ditambahkan efek animasi pada desain tampilan. Hasil uji coba terkait respon siswa pada kelompok kecil menunjukkan hasil positif sehingga peneliti langsung mengadakan uji coba pada kelompok besar.²⁸ Tabel 8. menyajikan hasil uji coba terhadap kelompok besar.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Respon Siswa dalam Kelompok Besar.

No	Aspek	Butir Pernyataan	Nilai Kepraktisan (%)	Kriteria
1.	Materi	1, 5, 11, 12	84,17	Sangat Baik
2.	Penggunaan Program	2, 4, 10, 13	82,91	Sangat Baik
3	Ilustrasi	6	81,41	Sangat Baik
4	Kebahasaan	3, 7	80,41	Sangat Baik
5	Kemenarikan	8, 9	81,67	Sangat Baik
	Rata-rata		83,5	Sangat Baik

Pada Tabel 8. Dapat dilihat bahwa hasil uji coba yang berupa respon siswa dalam kelompok besar yang melibatkan 30 siswa mendapatkan nilai kepraktisan 83,5% yang tergolong kriteria sangat baik. Besarnya nilai kepraktisan siswa menandakan bahwa siswa sangat tertarik terhadap media pembelajaran ²⁹Dalam uji coba kelompok besar ini ada masalah utama yang didapatkan oleh peneliti. Beberapa

²⁸ Siswa Kelas and X S M K Nasional, "No Title" (2018).

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014).

siswa tidak dapat menginstall aplikasidikarenakan ruang penyimpanan *smartphone* android siswa berukuran kecil. Kendala yang sama pernah dialami oleh ³⁰dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

Kendala lainnya yang muncul adalah gambar yang ada di dalam aplikasi media pembelajaran mengalami penurunan resolusi saat di-*zoom*. Penurunan resolusi gambar di dalam media pembelajaran ini terjadi karena dua faktor, yaitu resolusi layar HP siswa yang terlalu kecil dan kualitas gambar yang turun saat aplikasi diubah atau di-*convert* dari file *PowerPoint* (PPT) ke aplikasi android (APK).

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada Al-Qur'an hadits siswa kelas X SMK Nasional Berbah dilakukan dengan model Menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), dibuat media pembelajaran Al-Qur'an hadits berbasis Android untuk siswa kelas X SMK Nasional Berbah. Aplikasi yang mendukung pembelajaran di kelas dan belajar mandiri dengan menggunakan *smartphone* berbasis Android dan telah diuji kompatibilitasnya dengan beberapa versi Android berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini. Diadaptasi dengan persyaratan manual pengguna, aplikasi ini mencakup materi pembelajaran, contoh program, video pembelajaran, dan soal latihan. Validasi ahli media mendapat skor 80,5%, sedangkan validasi ahli materi mendapat skor 80,34%. Jika rata-rata kedua skor tersebut mencapai skor 82,5 persen, maka masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan temuan tersebut, siswa SMA diperbolehkan menggunakan materi pembelajaran berbasis sistem informasi geografi dasar berbasis Android. Siswa merespon positif media pembelajaran. Nilai kepraktisan uji respon siswa pada kelompok kecil sebesar 83,5 persen, sedangkan nilai kepraktisan uji respon siswa pada kelompok besar sebesar 83 persen. Tingkat respon yang tinggi menunjukkan bahwa siswa antusias terhadap media pembelajaran.

³⁰ Nadawiyah and Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android."

Daftar Pustaka

- Af-idah, Layyinatul. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al- Qur ’ An Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Nege Ri (Man) Kota Batu .*” *Tesis Program Magister Pendidikan Agama Islam*, 2019.
- Anggraeni, S. “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin” (2019).
- Arsyad, Arsyad, and Salahudin Salahudin. “Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur’an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai).” *Edukasi* 16, no. 2 (2018): 294352.
- Ashidiq, Khabib. “Model Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur’an (Bta) Di Smk N 1 Kaligondang Kabupaten Purbalingga.” Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2021.
- dedek nuwery yolanda. “Peningkatan Kemampuan Baca Al - Qur’an Melalui Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (2018): 27–30.
- Doringin, Ferry, Nensi Mesrani Tarigan, and Johny Natu Prihanto. “Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)* 1, no. 1 (2020): 43–48.
- Habibah, Maimunatun. “Pengembangan Budaya Literasi Agama Di SMA Negeri 2 Kediri.” *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 2, no. 2 (2020): 203–215.
- Hafidz, Muhammad, and Masriyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran.” *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11, no. 2 (2020): 126–135.
- Hatim, Muhammad. “Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum.” *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2018): 140–163.
- Herman, Suherman, Sunny Samsuni, and Fathurohman Fathurohman. “Pengembangan Sistem Membaca Al-Qur’an Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle.” *ILKOM Jurnal Ilmiah* 11, no. 2 (2019): 95–101.
- Husni, Muhammad. “Analisis Komparatif Dan Sintesa Teori Belajar Konvensional Dengan Teori Belajar Dalam Islam.” *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2018): 124–142.
- Keguruan, Fakultas, and Universitas Riau. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar” 11, no. 6 (2022): 1670–1679.
- Kelas, Siswa, and X S M K Nasional. “No Title” (2018).
- Kompas. “Pengguna-Internet-Di-Indonesia-Tembus-212-9-Juta-Di-Awal-2023.”
- Maskur, Abu. “Penguatan Budaya Literasi Di Pesantren.” *IQ (Ilmu Al-qur’an): Jurnal*

- Pendidikan Islam* 2, no. 01 (2019): 1–16.
- Nadawiyah, Hilyatun, and Dewi Anggraeni. “Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 26–40.
- Naelasari, Desy, and Nazilatul Izza. “Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Meningkatkan Budi Pekerti Siswa Di SMK Nusantara Jombang.” *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2020): 218–232.
- Pendidikan, Kementrian, and R I Kebudayaan. “Peraturan Mendikbud Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah (Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016).” Jakarta: Penulis, 2016.
- Putra, I Made Arya Riananda, Made Windu Antara Kesiman, and I Gede Mahendra Darmawiguna. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X SMKN 1 Manggis.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 12, no. 1 (2023): 17–25.
- Septian, Deris, Yenni Fatman, Siti Nur, U Islam, and N Bandung. “Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda.” *Jurnal Computech & Bisnis* 15, no. 1 (2021): 15–23.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suhadi, and Zakariyah. “Implementasi Budaya Literasi Pada Pembelajaran Al Qur'an Hadis Di Madrasah Aliyah.” *Chalim Journal of Teaching and Learning* 1, no. 2 (2021): 121–128.
- Uno, Hamzah B, and Abd Rahman K Ma'ruf. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri.” *JTP- Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, no. 3 (2016): 169–185.