



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi *Thinkable* Pada Mata Pelajaran Al-Qur`an Hadits

Development Of Android-Based Learning Media With *Thinkable* Applications On Al-Qur`an Hadits Subject

Iman Saifullah ^{1*}, Ainun Nabilah Sya`ban ^{2, 3}, Acep Rahmat ³

¹Pendidikan Agama Islam FPIK, Universitas Garut, Email : imansaifullah@uniga.ac.id*

²Pendidikan Agama Islam FPIK, Universitas Garut, Email : nabilahainun60@gmail.com

³Pendidikan Agama Islam FPIK, Universitas Garut, Email : acep.rahmat@gmail.com

*Email Koresponden: nabilahainun60@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 02-05-2024

Revised : 04-05-2024

Accepted : 06-05-2024

Published : 08-05-2024

Abstract

Please One effort to increase students' interest in learning at school and at home is by using interesting learning media. This research aims to determine the development process and validity of Android-based learning media using the Thinkable application in Al-Qur'an Hadith subjects. This research is research into the development of learning media using research and development (R&D) methods. The subject of this research is class. The data collection techniques used were observation, interviews, documentation and questionnaires. Meanwhile, the data analysis techniques used are qualitative data and quantitative data obtained from media suitability assessment questionnaires given to media validation experts, material validation experts, teachers and users (students). Based on the results of data analysis, data was obtained regarding the process of creating Android-based Al-Qur'an Hadith learning media using the Thinkable application, starting from the pre-production stage, the production stage (creating media using the Thinkable application) and the post-production stage to produce Al-Qur'an learning media products. Koran. `Android based Hadith using the Thinkable application. The results of the validity of the Thinkable-based mathematics learning media by media experts were 74.53% in the "Good" category and the validity of the Android-based Al-Qur'an Hadith learning media using the Thinkable application by material experts was 92.66% in the "Very Appropriate" category. ". Android-based Al-Qur'an Hadith learning media using the Thinkable application developed was considered practical by the validator, meaning the media can be used with slight revisions. The media developed is considered effective as seen from the students' positive response to learning using media of 95%. Android-based Al-Qur'an Hadith learning media using the Thinkable application is also considered effective if seen from student learning outcomes with complete learning outcomes above the KKM.

Keywords: *Thinkable, Android-based learning media, Al-Quran Hadith learning.*



Abstrak

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah maupun di rumah adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kevalidan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thunkable* dalam mata pelajaran Al-Qur`an Hadits. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X C Madrasah Aliyah Negeri 2 Garut yang dipilih untuk mengikuti kegiatan uji coba media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan aplikasi *Thunkable*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Sedangkan, teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian kelayakan media yang di berikan kepada ahli validasi media, ahli validasi materi, guru dan pengguna (siswa). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh data mengenai proses pembuatan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thunkable* yaitu berawal dari tahap pra produksi tahap produksi (pembuatan media menggunakan aplikasi *Thunkable*) serta tahap pasca produksi sehingga dihasilkan produk media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thunkable*. Untuk hasil kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *Thunkable* oleh ahli media sebesar 74,53% dengan kategori “Layak” dan kevalidan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thunkable* oleh ahli materi sebesar 92,66% dengan kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thunkable* yang dikembangkan dinilai praktis oleh validator yang artinya media dapat digunakan dengan sedikit revisi. Media yang dikembangkan dinilai efektif dilihat dari respon siswa yang positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media sebesar 95%. Media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan Aplikasi *Thunkable* juga dinilai efektif jika dilihat dari hasil belajar siswa dengan ketuntasan hasil belajar diatas KKM.

Kata Kunci : Thunkable, Media Pembelajaran berbasis android, Pembelajaran Al-Quran Hadits.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen kunci dalam eksistensi manusia dan berperan sentral dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Efektivitas pendidikan terutama bergantung pada suksesnya proses belajar mengajar. Proses edukasi dalam sistem pendidikan tidak hanya terbatas pada aktivitas belajar siswa secara individual, namun juga melibatkan interaksi dan pengaruh bersama dari berbagai elemen, termasuk para pendidik atau guru, metode dan media pembelajaran, kurikulum, serta sumber-sumber belajar yang ada (Khanifatul 2013).

Dalam melalui proses pembelajaran seseorang akan mendapatkan pengetahuan apa saja yang tidak diketahuinya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Qur`an Surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . أَلْقَى رُبُّكَ الْكَرْمَ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya*”.

Pandangan pendidikan ini baik umum maupun pendidikan Islam memiliki jalur tersendiri dalam mengimplementasikannya, tetapi tetap memiliki konsep yang sama yaitu membangun



sebuah peradapan. Dimana Al-Quran dan Al-Hadits menjelaskan bahwa pentingnya mencari ilmu akan mendapatkan sebuah kedudukan meninggikan derajat seseorang, baik itu di mata Allah SWT, dan manusia yang lainya (Masripah et al. 2023).

Selain itu menurut (Ijudin & Munawaroh N 2018) menyimpulkan bahwa Pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi pertumbuhan holistik dalam kepribadian manusia, mencakup pengembangan aspek spiritual, intelektual, emosional, sensorik, dan fisik. Tujuannya adalah untuk mendukung perkembangan menyeluruh, baik pada tingkat individu maupun kolektif, dengan mendorong kemajuan dalam berbagai bidang termasuk ilmu pengetahuan, bahasa, dan imajinasi, serta mengarahkan pertumbuhan ini menuju kebaikan dan pencapaian kesempurnaan. Inti dari pendidikan adalah mewujudkan ketaatan kepada Allah SWT, mencakup semua aspek kehidupan, baik pada level pribadi, komunitas, maupun dalam lingkup yang lebih luas.

Menurut Ahmad Tafsir dalam (Azis 2019) Ilmu pendidikan Islam merupakan disiplin ilmu yang mengambil dasar dari ajaran Islam, mencakup serangkaian prinsip tentang kehidupan manusia yang bersumber dari Al-Qur'an, hadits, dan pemikiran logis. Dengan demikian, pendidikan Islam terbentuk atas fondasi Al-Qur'an, hadits, dan penalaran intelektual. Al-Qur'an Hadits merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di Lembaga pendidikan islam.

Ilmu pendidikan Islam merupakan suatu sistem edukatif yang dirancang untuk mengembangkan individu agar dapat menjalani hidup sesuai dengan prinsip dan nilai-nilai Islam, yang membentuk dan memberi warna pada kepribadian mereka. Sistem ini mencakup semua aspek kehidupan yang diperlukan oleh manusia, sesuai dengan ajaran Islam yang berfungsi sebagai panduan untuk kehidupan duniawi dan spiritual. Sebagai wakil Allah di bumi, manusia perlu memahami ajaran yang berkaitan dengan ketakwaan kepada Tuhan untuk menciptakan keseimbangan dalam kehidupan dan alam. Ilmu pendidikan Islam memiliki lingkup yang luas, berfokus pada pengalaman edukatif yang praktis dan melibatkan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini bertujuan untuk membantu individu memahami diri sendiri dan menjadi panduan dalam proses aktualisasi diri, yang diidentifikasi oleh karakteristik seperti spontanitas, kesederhanaan, keaslian, kejujuran, dan keterbukaan (Budiman and Suharto 2021).

Lembaga pendidikan Islam, termasuk Madrasah Aliyah, dianggap sebagai sarana efektif untuk mentransformasi nilai-nilai agama dalam masyarakat yang berkembang. Institusi ini mengajarkan berbagai aspek pendidikan agama Islam, dengan fokus pada Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber utama hukum dan pedoman hidup bagi umat Islam. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan dan mendalami materi Al-Qur'an dan Hadits, baik dari segi pemahaman maupun praktiknya. Hal ini karena pendidikan Al-Qur'an dan Hadits merupakan komponen kunci dalam mencapai tujuan pendidikan nasional dan pendidikan Islam (Fitriyani and Saifullah 2020).

Menurut (Mariyam 2020) Pendidikan Agama Islam mengintegrasikan pelajaran Al-Quran dan Hadits ke dalam kurikulumnya, yang berlaku dari Madrasah Ibtidaiyah hingga Aliyah. Kegiatan belajar ini bertujuan untuk memperkuat motivasi, bimbingan, pemahaman, dan penghayatan murid terhadap Al-Quran dan Hadits, sehingga mereka dapat mengimplementasikan nilai-nilai yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan iman dan ketakwaan kepada Allah. Proses pendidikan ini esensial karena mendukung siswa dalam menjalani kehidupan dengan prinsip-prinsip yang diajarkan oleh Al-Quran dan Hadits.

Berdasarkan apa yang dikemukakan (Gunawan and Asnil 2019) bahwa "Media pembelajaran merupakan alat komunikasi lisan dan tulisan yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat



merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik atau mahasiswa sehingga terjadi proses pembelajaran". Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran, yang meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan ketertarikan dan motivasi siswa.

Media pembelajaran adalah berbagai alat dan sumber yang memperkaya dan mendukung kegiatan belajar-mengajar, serta berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar para siswa. Ini termasuk berbagai elemen, dari benda hingga lingkungan, yang dapat digunakan untuk memperkuat proses pendidikan. Melalui media pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih lancar, membuat konten pelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan pemahaman. Akibatnya, siswa menjadi lebih mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Moto 2019).

Media pembelajaran berbasis android menurut (Musaddad 2016) Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu media untuk kemajuan terbaru dalam bidang pendidikan, biasanya hadir sebagai aplikasi yang dirancang khusus untuk tujuan edukatif atau menyajikan konten pembelajaran. Dapat diunduh pada smartphone atau perangkat lain yang menggunakan sistem operasi Android, aplikasi ini sering ditemukan di Google Play atau Play Store. Dengan operasionalnya pada perangkat Android, aplikasi tersebut masuk ke dalam kategori media pembelajaran elektronik. Fungsi ini dimungkinkan oleh smartphone dan gadget yang merupakan elemen dari teknologi komunikasi, memungkinkan aplikasi Android ini berperan sebagai sarana pembelajaran elektronik.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di Madrasah Aliyah Negeri 2 Garut, bahwa masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari materi Al-Qur`an Hadits terutama pada saat melakukan hafalan Ayat Al-Qur`an dan Hadits yang diwajibkan oleh Guru mata pelajaran Al-Qur`an Hadits di setiap pembahasan materinya.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran Al-Qur`an Hadits yaitu Ibu Wawa Wahidah S.Ag, pada hari Rabu 1 November 2024 di Madrasah Aliyah Negeri 2 Garut. Dikatakan bahwa di kelas X C terdapat 8 orang dari 27 siswa yang mengalami kesulitan dalam hal memahami materi dan hafalan. Minat dan motivasi belajar siswa juga masih kurang. Hal itu tampak dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat mengajar di kelas. Kurangnya minat dan motivasi belajar pada siswa terlihat saat mereka tidak memberikan perhatian kepada guru yang sedang mengajar di kelas. Kondisi ini sebagian disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton. Dengan demikian, sangat penting untuk mengimplementasikan berbagai jenis media dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai guru memiliki peran yang sangat penting, selain menjadi teladan guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam materi pelajaran Al-Qur`an Hadits, namun pada mata pelajaran ini banyak melakukan hafalan, dimana menimbulkan suatu permasalahan siswa yang merasa kesulitan dalam melaksanakan hafalan, maka guru membutuhkan strategi yang tepat untuk mengatasi kesulitan tersebut, agar siswa dapat mengatasi kesulitan yang dialami dan prestasi belajarnya dapat meningkat sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi salah satunya media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan siswa untuk pengulangan materi dengan menggunakan *smartphone* yang mereka miliki, dapat digunakan di kelas maupun di rumah, tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi bisa juga digunakan dalam ranah pendidikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android



dengan menggunakan Aplikasi *Thinkable* yang dapat guru rancang sendiri dengan memperhatikan kondisi/karakteristik belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut 10 tahap yang harus dilakukan didalam penelitian dan pengembangan yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk masal” (Sugiyono 2022). Namun pada penelitian ini, peneliti hanya membatasi penelitian hingga tahap ke 7 yaitu sebagai berikut : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk . Peneliti hanya sampai tahap 7 dikarenakan faktor waktu dan *financial* untuk lanjut hingga tahap 10.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Garut, yang ada di Kabupaten Garut. Beralamat di Jalan Pembangunan Nomor 144, Desa Jayawaras, Kecamatan Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat 44151.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas subjek validasi media dan subjek uji coba. Subjek validasi media meliputi dua orang ahli materi dan satu orang ahli media, 2 dosen ahli dan 1 guru mata pelajaran Al-Qur`an Hadits kelas X MAN 2 Garut, serta siswa kelas XC.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen validasi media dan instrumen uji coba. Instrumen validasi media terdiri atas (1) lembar validasi media untuk ahli media pembelajaran, (2) lembar validasi materi untuk ahli materi, serta (3) lembar penilaian kualitas media untuk guru. Instrumen uji coba angket penilaian kualitas media pembelajaran oleh peserta didik (digunakan pada uji coba perorangan).

Seluruh instrumen divalidasi oleh ahli (*expert judgment*) secara konstruk dan konten. Instrumen tes hasil belajar kognitif berupa soal pilihan ganda divalidasi oleh ahli dan juga divalidasi secara empirik. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap performa akademik peserta didik selama belajar di sekolah maupun di rumah.

Teknik Analisis Data

Kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran dianalisis dari kategori kualitas media. Media dinilai layak jika memperoleh minimal kategori kualitas baik. Kategori kualitas media diperoleh dari data validasi media dan penilaian kualitas media pada tahap uji coba. Data penilaian kualitas media berupadata kuantitatif dengan skala 1-5. Data ini dianalisis dengan dihitung rata-rata skor untuk setiap aspek penilaian. Skor rata-rata dibandingkan dengan kategori kualitas media (Arikunto 2013) seperti disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Pedoman Konverensi Nilai



No	Rentang Skor	Kategori
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Tidak Layak
5	<21%	Sangat Tidak Layak

Skor yang diperoleh dikonversi menjadi nilai menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Thinkable* pada materi perbandingan dan denah. Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model *Pengembangan Research and Development* (R&D) yang telah yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk.

Tahap Potensi Masalah

- a. Masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari materi Al-Qur`an Hadits terutama pada saat melakukan hafalan Ayat Al-Qur`an dan Hadits yang diwajibkan oleh Guru mata pelajaran Al-Qur`an Hadits di setiap pembahasan materinya. Di kelas X C terdapat 8 orang dari 27 siswa yang mengalami kesulitan dalam hal memahami materi dan hafalan.
- b. Untuk dapat mengatasi kesulitan yang dialami dan prestasi belajarnya dapat meningkat sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi salah satunya media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan siswa untuk pengulangan materi dengan menggunakan *smartphone* yang mereka miliki, dapat digunakan di kelas maupun di rumah yang dapat guru rancang sendiri dengan memperhatikan kondisi/karakteristik belajar siswa.

Tahap Pengumpulan Data

Data-data yang dikumpulkan berupa buku paket yang memuat materi Sejarah Penurunan dan Penulisan Al-Qur`an. Kurikulum yang digunakan untuk menjabarkan kompetensi inti yang harus dicapai siswa, Audio Visual ayat Al-Qur`an dan Hadits yang menunjang materi serta video pembelajaran mengenai materi Sejarah Penurunan dan Penulisan Al-Qur`an sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thinkable* yang dikembangkan oleh peneliti.

Selain itu peneliti juga mengumpulkan *software* yang menjadi alat bantu peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thinkable* agar lebih baik. *Software* yang dipakai oleh peneliti yakni: Snagit, CapCut, Canva. Adapun alat yang dibutuhkan untuk menunjang pembuatan aplikasi adalah laptop, *Handphone*, Kertas dan Bolpoint.

Tahap Desain Produk



Tahap desain produk media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable* terdiri dari tiga tahap pokok antara lain,

Tahap pra produksi:

Tahap pra produksi dibagi menjadi 3 tahap pula, yakni :

1. Penyusunan Materi
Pada tahap ini disusun materi yang sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.
2. Penyusunan Skenario
Penyusunan skenario digambarkan melalui *storyboard* yakni, semacam konsep mentahan, biasanya berupa gambaran detail gambaran aplikasi
3. Pengumpulan media
4. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan beberapa media berupa gambar, *sound effect*, video, dan *back sound*, yang sesuai dengan susunan *scenario* yang telah dibuat sebelumnya.

Tahap produksi

Pada tahap ini proses pembuatan media berlangsung. Software yang digunakan dalam proses pembuatan media adalah *Thinkable*. Setelah bahan-bahan yang telah dibutuhkan dalam tahap pra produksi seperti gambar, *background*, *sound effect* dan lainnya kemudian bahan-bahan tersebut diatur dan didesain sesuai *storyboard* yang ada. Tak hanya itu setiap media diberikan trigger (perlakuan) yang nantinya akan muncul ketika media pembelajaran berbasis *Thinkable* ini di jalankan.

Tahap pasca produksi.

Pada tahap ini, semua slide yang telah dibuat *Thinkable* diberikan *trigger* (perlakuan) akan terjadi apa ketika pengguna mengklik atau mengarahkan kursor. Pada tahap ini, juga dilakukan penambahan audio yang dibutuhkan yaitu *sound effect* dan *backsound*. Setelah semua selesai digabungkan jadi satu, langkah selanjutnya dilakukan proses publish, yaitu proses penggabungan beberapa media agar menjadi satu kesatuan media pembelajaran interaktif yang lengkap dan baik kedalam suatu format. Pada saat proses publish peneliti menggunakan format web agar dapat digunakan kedalam versi android.

Tahap Validasi Desain

Sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable* ini perlu mempunyai status yang layak atau sangat layak. Dengan pemeriksaan ulang oleh para ahli sebagai. Penilaian kelayakan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable* ini harus memenuhi beberapa aspek yakni, aspek materi, aspek media dan aspek pengguna. Validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Al-Qur`an Hadits Berbasis *Thinkable*

No	Nama Validator	Validator Ahli	Keterangan
1	Asep Irvan Irvani, M.Pd	Ahli Media	Dosen Universitas Garut
2	Jafar Amirudin, M.Pd	Ahli Materi	Dosen Universitas Garut

Analisis Validasi Oleh Ahli Media



Adapun ahli media yang dipercaya untuk memvalidasi media adalah Asep Irvan Irvani, M.Pd yang merupakan dosen Universitas Garut yang merupakan ahli media. Adapun hal yang di validasi anantara lain mengenai tampilan dan pemrograman.

Dari hasil validasi yang dilakukan validator memberikan masukan dan saran terhadap pengembangan media.

Tabel 1.3
Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Validator
1	Kemudahan penggunaan dan navigasi	Σ Skor	19
		Skor Maksimal	25
			3,8
		Persentase	76%
		Kriteria	Layak
2	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	Σ Skor	27
		Skor Maksimal	35
			3,8
		Persentase	77,14%
		Kriteria	Layak
3	Integritas Media	Σ Skor	14
		Skor Maksimal	20
			3,5
		Persentase	70%
		Kriteria	Layak
4	Kualitas Teknis	Σ Skor	15
		Skor Maksimal	20
			3,75
		Persentase	75%
		Kriteria	Layak

Sumber : Diperoleh Dari Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Media

Dilihat dari nilai setiap aspek hasil validasi ahli media, diperoleh nilai 3,8 atau 76% dari aspek kemudahan penggunaan dan navigasi “Layak” dan pada aspek *Aesthetic* atau keindahan memperoleh skor 3,8 atau 77,14% yang ber kriteria “Layak” dan pada aspek Integrasi media memperoleh skor 3,5 atau 70% yang ber kriteria “Layak” dan pada aspek kualitas teknis memperoleh skor 3,75 atau 75% yang ber kriteria “Layak”.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Thinkable* dalam pembelajaran Al-Qur`an Hadits ini layak untuk diujicobakan dilapangan dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

• Perbaikan Desain :

- 1) Konsistensi pada tombol atau gambar



Gambar 1.1 Tampilan sebelum perbaikan



Gambar 1.2 Tampilan sebelum perbaikan

2) Mengubah tampilan hafalan hadits menjadi Audio Visual.



Gambar 1.3 Tampilan sebelum perbaikan



Gambar 1.4 Tampilan setelah perbaikan

3) Menambahkan halaman tujuan pembelajaran



Gambar 1.5 Tampilan sebelum perbaikan



Gambar 1.6 Tampilan setelah perbaikan



Analisis Validasi Oleh Ahli Materi

Validasi ahli Materi bertujuan untuk menilai kebenaran materi, kelengkapan, dan sistematika dalam media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thinkable*. Adapun ahli materi yang dipercaya untuk memvalidasi materi dalam media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thinkable* yaitu Jafar Amirudin, M.Pd yang merupakan dosen Universitas Garut.

Tabel 1.4

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator
1	Kesesuaian	Σ Skor	19
		Skor Maksimal	20
			4,75
		Persentase	95%
		Kriteria	Sangat Layak
2	Kualitas isi dan tujuan	Σ Skor	36
		Skor Maksimal	45
			4
		Persentase	80%
		Kriteria	Layak
3	Kualitas Intruksional	Σ Skor	39
		Skor Maksimal	40
			4,87
		Persentase	98%
		Kriteria	Sangat Layak

Sumber : Diperoleh Dari Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Materi

Dilihat dari nilai setiap aspek hasil validasi ahli materi, diperoleh nilai 4,75 atau 95% dari aspek kesesuaian mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dan pada aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh skor 4 atau 80% yang berkriteria “Layak” dan pada aspek kualitas instruksional memperoleh skor 4,87 atau 98% yang berkriteria “Sangat Layak”. Dari pernyataan diatas sehingga dapat di simpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran android dengan menggunakan aplikasi *Thinkable* ini layak untuk diujicobakan dilapangan dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli materi.

Analisis Media Oleh Pengguna

Sebelum produk diuji cobakan kepada Siswa, produk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media terlebih dahulu, setelah validasi dilakukan produk dilanjutkan tahap revisi kemudian dilanjutkandengan tahap uji coba, uji coba produk dilakukan dengan uji tujuan untuk menguji kemenarikan dari produk. Tahap ujicoba produk kepada pengguna (siswa) dengan melakukan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thinkible*, diakhir pembelajaran pengguna akan mengerjakan latihan/melakukan evaluasi pembelajaran.

Hasil nilai evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thinkable* yaitu semua siswa mampu mencapai nilai ketuntasan hasil belajar. Adapun nilai di bawah KKM tidak ada. Hal ini berbarti ketentuan hasil



belajar pengguna dikatakan positif. Dari tabel tersebut juga diperoleh rata-rata hasil belajar pengguna sebesar 93,3 artinya hasil belajar pengguna telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah dengan nilai KKM sebesar 75. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thinkable* sangat baik untuk dipakai dalam pembelajaran dan memenuhi kriteria “efektif”.

Pengguna selain melakukan evaluasi atau mengerjakan soal, peneliti meminta respon pendapat pengguna mengenai media pembelajaran berbasis *Thinkable*. Adapun hasil analisis pengguna dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.5
Hasil Analisis Oleh Pengguna

No	Aspek Penilaian	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan penggunaan dan navigasi	91,1%	Sangat Layak
2	Kejelasan Tujuan	92,1%	Sangat Layak
3	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	93%	Sangat Layak
4	Kualitas instruksional	89%	Sangat Layak
Skor akhir		91,3%	Sangat Layak

Sumber : Diperoleh Dari Hasil Angket Respon Pendidik

Secara keseluruhan rata-rata respon pengguna terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thinkable* adalah 91,3% yang berarti “Sangat Layak”.

Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Al-Qur`an Hadits Berbasis *Thinkable*

Media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable* ini dalam pengembangannya memiliki kelebihan dan kelemahan. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable* :

- 1) Kelebihan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable*
 - a. Tampilan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable* yang menggunakan warna-warna cerah, animasi serta background yang menyenangkan membuat tampilan dari media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable* ini menarik untuk dilihat.
 - b. Mempermudah pemahaman siswa.
 - c. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi Sejarah Penurunan dan Penulisan Al-Qur`an.
 - d. Dapat digunakan secara mandiri.
 - e. Dapat diakses dengan mudah oleh siswa.
 - f. Waktu belajar fleksibel, dapat digunakan kapan saja.
 - g. Interaktif antara siswa dan media.
- 2) Kekurangan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thinkable* :
 - a. Keterbatasan *SmartPhone*.
 - b. Keterbatasan akses internet.
 - c. Minimnya pengawasan dalam belajar.



d. Sedikit berkurangnya interaksi siswa dengan guru.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Thunkable* pada pokok materi Sejarah Penurunan dan Penulisan Al-Qur`an Kelas X. Langkah-langkah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Thunkable* yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

Adapun Hasil dari uji kelayakan produk adalah hasil dari penilaian ahli media didapatkan skor persentase kelayakan media sebesar 74,53% dengan kategori “Layak”. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi, sebesar 92,66% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian oleh guru Al-Qur`an Hadits kelas X sebesar 95% dengan kategori ”Sangat Layak”. Hasil dari pengisian angket oleh pengguna mengenai media pembelajaran berbasis *Thunkable* diperoleh nilai rata-rata respon pengguna terhadap pembelajaran adalah 91,3% yang berarti “Sangat Baik”. Hasil Nilai pengguna pada tahap ujicoba pemakaian media pembelajaran, sebanyak 27 pengguna telah mengerjakan 10 soal dalam media pembelajaran didapatkan rata-rata sebesar 93,3 dengan kategori Lulus (Tuntas).

Kelebihan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *Thunkable* yaitu : tampilan media pembelajaran Al-Qur`an Hadits berbasis *Thunkable* yang menarik untuk dilihat, mempermudah pemahaman siswa, mempermudah guru dalam menyampaikan materi Sejarah Penurunan dan Penulisan Al-Qur`an, dapat digunakan secara mandiri, dapat diakses dengan mudah oleh siswa, waktu belajar fleksibel, dapat digunakan kapan saja, interaktif antara siswa dan media. Adapun kekurangan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *Thunkable* yaitu : keterbatasan *SmartPhone*, keterbatasan akses internet, minimnya pengawasan dalam belajar, sedikit berkurangnya interaksi siswa dengan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, Rosmiaty. 2019. *Dr. Hj. A. Rosmiaty Azis, M.Pd.I.*
- Budiman, Sri, and Abdul Wachid Bambang Suharto. 2021. “Filsafat Ilmu Pendidikan Islam Dalam Perspektif Pendidikan Jasmani.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5(3):505–14. doi: 10.36312/jisip.v5i3.2195.
- Fitriyani, Tatik, and Iman Saifullah. 2020. “Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al-Qur`an Hadis Madrasah Aliyah.” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14(2):355. doi: 10.52434/jp.v14i2.1003.
- Gunawan, and Aidah Ritonga Asnil. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis 4.0*. Vol. 6.
- Ijudin & Munawaroh N. 2018. “Pendidikan Agama Islam.” *Manggu Makmur Tanjung Lestari*.
- Khanifatul. 2013. “Pembelajaran Inovatif.” *Ar-Ruzz Media* 2.
- Anton, Asif Maulana Muhammad, Lingga Shevila Wigar, Muhammad Faridz Tauzirie, & Syifa Nur Fauziah. (2024). Aksi Generasi Digital yang Berkarakter dan Toleran. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 679–686. Retrieved from <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/97>
- Mariyam, Siti. 2020. “Menggunakan Metode Program Pelatihan Terjemah Al-Qur`an (PPTQ) Safinda Di Kelas XI Madrasah Aliyah Darul Hikam Jenggawah Jember Tahun 2020 Fakultas



Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.”

Masripah, Masripah, Nurul Fatonah, Yufi Mohammad Nasrullah, and Nurhasanah Nurhasanah. 2023. “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri.” *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 2(01):23–37. doi: 10.30762/allimna.v2i01.680.

Moto, Maklonia Meling. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan.” *Indonesian Journal of Primary Education* 3(1):20–28. doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060.

Musaddad, Zakiy Hakim. 2016. “Pengaruh Media Belajar Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.” *Islamic Education* 1–66.

Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.