

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AT-TAHSIN PADA
MATA PELAJARAN TAJWID BERBASIS *MACROMEDIA FLASH8* PADA
KELAS VII A DI SMP IT PONDOK PESANTREN MODEREN
ISLAM SHOHWATUL IS'AD**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Syarat dalam Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan Agama Islam pada
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh

ASHABUL KAHFI
NIM. 2020203886108022

PASCASARJANA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

TAHUN 2022

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ashabul Kahfi

Nim : 2020203886108022

Program Studi : PAI

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran At-Tahsin
Pada Mata Pelajaran Tajwid Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Kelas VII
A Di SMP IT PPMI Shohwatul Is'Ad

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 18 Agustus 2022

Mahasiswa



Ashabul Kahfi
NIM. 2020203886108022

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Ashabul Kahfi, NIM: 2020203886108022, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam berbasis IT, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran At-Tahsin Pada Mata Pelajaran Tajwid Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Kelas VII A Di SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag (.....)

Sekretaris : Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si (.....)

Penguji I : Dr. Buhacrah, M.Pd (.....)

Penguji II : Dr. Ahdar, M.Pd.I (.....)

Parepare, 18 Agustus 2022

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare



Dr. H. Darmawati, S.Ag., M.Pd

0810907 200901 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى
آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Alhamdulillah Puji syukur.dipanjatkan.kehadirat.Allah.swt., atas nikmat hidayat dan inayah-Nya kepada Allah swt., sehingga dapat tersusun Tesis ini sebagaimana yang ada dihadapan pembaca. Salam dan salawat atas Rasulullah saw., sebagai suri tauladan sejati bagi manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *reference* spiritualitas dalam mengembang misi *khalifah* di alam persada.

Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur kepada seluruh keluarga besar penulis, kepada kedua orang tua M. Junaidi, AB dan Kurniawati, istri tercinta Rizqi Maulida Muchtar S.Pd., dan anak-anakku Syauqi Hibban dan Hilyatul Muflihah dengan segenap do'a dan dukungan dalam proses penyelesaian studi ini, dan terima kasih yang mendalam, patut disampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. , selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin,S.Ag M.Pd.,selaku wakil Rektor I Bidang akademik dan kelembagaan, Dr.Firman M.Pd., selaku Rektor II bidang administrasi umum, perencanaan dan keuangan Dr. Muhammad Kamal Azubair M.Ag., selaku wakil Rektor III bidang kemahasiswaan yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada pascasarjana IAIN parepare;

2. Ibu Dr. Hj. Darmawati, S.Ag, M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, dan Dr. Agus Muhsin M.Ag., selaku wakil Direktur Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dalam penyelesaian studi.
3. Bapak Dr. Usman Noer S.Ag., M.Ag selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pasca Sarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan fasilitas kepada penulis di Program Pasca Sarjana IAIN Parepare.
4. Bapak Dr. H. Muhammad Saleh M.Ag dan Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si., masing-masing sebagai pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
5. Bapak Dr. Buhaerah M.Pd dan Dr. Ahdar, M.Pd.I sebagai penguji pertama dan kedua pada saat ujian, terimakasih atas segala saran-sarannya yang membangun dan bimbingannya selama ujian.
6. Muh Ghalib S.Pd sebagai Kepala SMP IT Shohwatul Is'Ad yang telah memberikan izin dan rekomendasi untuk melanjutkan studi dalam program Magister Pascasarjana IAIN Parepare.
7. Sirajudin S.Pd.I, S.IPI, M.Pd selaku Kepala Perpustakaan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada Penulis dalam pencarian dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis;
8. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam berbasis IT yang telah membimbing penulis selama menempuh perkuliahan di Pasca Sarjana IAIN Parepare;
9. Teman-teman seperjuangan dikampus Program Pasca Sarjana IAIN Parepare Adi Irwandi, Muh. Irfan, Nur Intan dan teman-teman dikelas A

PAI yang tidak bisa saya sebut satu persatu,terimakasih atas segala bantuannya.

10. Kepada seluruh guru, teman, saudara, dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt. senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN parepare, dan semoga naskah tesis ini bermanfaat bagi para pembaca dan tentunya bagi diri saya sendiri, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kelancaran penulisan selanjutnya.

Parepare, 18 Agustus 2022

(Ashabul Kahfi)

NIM. 2020203886108022

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xv
ABSTRAK.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Definisi Operasional Dan Ruang Lingkup Penelitian	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penilitan.....	10
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Penelitian yang relevan.....	12
B. Deskripsi Teori.....	15
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	34
D. Bagan kerangka pikir	36
E. Hipotesis	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Langkah-langkah penelitian.....	38
B. Metode penelitian tahap I.....	42
1. Populasi sampel.....	42

2. Teknik pengumpulan data	43
3. Instrument penelitian.....	43
4. Teknik Analisis data	44
5. Perencanaan desain produk.....	44
6. Validasi desain	45
C. Metode penelitian tahap II	
1. Model rancangan eksperimen untuk menguji.....	45
2. Populasi dan sampel.....	46
3. Teknik pengumpulan data.....	47
4. Instrument penelitian.....	48
5. Teknik analisis data	48
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Desain Awal Produk	55
B. Hasil Uji Validasi.....	87
C. Revisi Produk.....	105
D. Penyempurnaan Produk	108
E. Pembahasan Produk	112
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	117
B. Rekomendasi.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Fungsi komponen <i>Macromedia Flash 8</i>	28
Tabel 2 :Contoh Bacaan Idgham Bugunnah.....	33
Tabel 3 : Populasi Penelitian	46
Tabel 4 :Skor kriteria kelayakan media.....	49
Tabel 5 : skor kriteria praktikalisasi.....	50
Tabel 6 : Interpretasi N-Gain	53
Tabel 7 : Skor kriteria efektifitas	54
Tabel 8: Persentase skor penilaian validator ahli media	88
Tabel 9 : Persentase skor penilaian validator ahli materi	90
Tabel 10 : Persentase skor penilaian Praktikalisasi.....	91
Tabel 11 : Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Post test</i>	93
Tabel 12 : <i>Test Normality</i>	93
Tabel 13: <i>Paired Sample Test</i>	95
Tabel 14: Uji N-Gain	96
Tabel 15: Aspek Penilaian Proses Belajar mengajar	97
Tabel 16: Hasil Observasi supervisi guru.....	101
Tabel 17:Persentase skor penilaian Keefektifan	102
Table 18 : Akumulasi skor penilaian keefektifan.....	104
Tabel 12 : Penyempurnaan Produk.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Jendela kerja Macromedia Flash 8.....	24
Gambar 2. <i>Storyboard</i> halaman pembuka	56
Gambar 3. <i>Storyboard</i> halaman menu utama	56
Gambar 4. <i>Storyboard</i> halaman materi.....	57
Gambar 5: <i>Storyboard</i> halaman KI dan KD	57
Gambar 6 : <i>Storyboard</i> halaman tujuan	58
Gambar 7 : <i>Storyboard</i> halaman Author	58
Gambar 8 : <i>Storyboard</i> halaman Nun mati.....	59
Gambar 9 : <i>Storyboard</i> halaman Mim Mati	59
Gambar 10 : <i>Storyboard</i> halaman Hukum Idgham.....	60
Gambar 11 : <i>Storyboard</i> halaman Hukum Mad.....	60
Gambar 12 : <i>Storyboard</i> halaman Hukum Ra'	61
Gambar 13: <i>Storyboard</i> halaman Lam	61
Gambar 14 : <i>Storyboard</i> halaman Nun dan Mim Tasydid	62
Gambar 15 : <i>Storyboard</i> halaman Qalqalah	62
Gambar 16 : <i>Storyboard</i> halaman Tanda-tanda waqaf.....	63
Gambar 17 : <i>Storyboard</i> halaman Bacaan Gharib	63
Gambar 18 : <i>Storyboard</i> halaman Kuis	64
Gambar 19 ; Halaman Utama At-tahsin.....	76
Gambar 20 : Halaman menu utama	76
Gambar 21 : Halaman KI dan KD	77
Gambar 22 : Halaman Tujuan	77
Gambar 23: Halaman Materi	78
Gambar 24 : Halaman Nun mati dan tanwin.....	78
Gambar 25 : Halaman izhar	79

Gambar 26 : Halaman Idgham Bigunnah	79
Gambar 27 : Halaman Idgham Bilagunnah	80
Gambar 28 : Halaman Iqlab.....	80
Gambar 29: Halaman Ikhfa.....	81
Gambar 30: Halaman mim mati	81
Gambar 31: Halaman Menu Hukum Idgham.....	82
Gambar 32: Halaman Menu Hukum Mad	82
Gambar 33: Halaman Menu Hukum Ra'	83
Gambar 34: Halaman Menu Hukum lam.....	83
Gambar 35: Halaman hukum mim atau nun tasydid.....	84
Gambar 36: Halaman qalqalah.....	84
Gambar 37: Halaman bacaan gharib.....	85
Gambar 38: Halaman tanda-tanda waqaf.....	85
Gambar 39 : Halaman kuis	86
Gambar 40: Halaman data diri kuis	86
Gambar 41: Halaman soal latihan pilihan ganda.....	87
Gambar 42: Revisi halaman depan.....	106
Gambar 43: Revisi halaman Tujuan pembelajaran.....	106
Gambar 44: Revisi halaman kuis bagian data diri.....	107
Gambar 45: Revisi halaman soal latihan pilihan ganda.....	107
Gambar 46: Revisi halaman bacaan gharib.....	108

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 :Kerangka pikir	36
Bagan 2:Tahap Penelitian	39
Bagan 3 : <i>Flowchart</i> Halaman Utama	64
Bagan 4 : <i>Flowchart</i> Menu Utama.....	65
Bagan 5 : <i>Flowchart</i> KI dan KD	66
Bagan 6 : <i>Flowchart</i> Tujuan	67
Bagan 7 : <i>Flowchart</i> Materi	68
Bagan 8 : <i>Flowchart</i> Kuis	69
Bagan 9 : <i>Flowchart</i> Author	70
Bagan 10 : Rancangan Diagram Transisi Menu Utama.....	71
Bagan 11:Rancangan Diagram Transisi Menu materi	72

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ŝa	Ŝ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	şad	Ş	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	D	de (dengan titik di bawah)

ط	ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
هـ	ha	H	Ha
-			
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tandaapapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vocal bahasa Arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong. Vocal tunggal bahasa

Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	<i>Fathah dan yá'</i>	A	a dan i
ؤ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hau-la*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama

... ا ... ي	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> dan <i>yá'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي	<i>Kasrah</i> dan <i>yá'</i>	Î	i dan garis di atas
و	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	Û	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : mātā

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

4. Tā' marbutah

Transliterasi untuk *tā' marbutah* ada dua, yaitu: *tā' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tāmarbūta* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tāmarbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tāmarbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh :

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
نُعَمُّ	: <i>Nu”ima</i>
عَدُوُّ	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf Kasrah (ي—) maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi î.

Contoh :

عَلِيٌّ : ‘Alî (bukan ‘Aliyy atau A’ly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabî (bukan ‘Arabiyy atau A’raby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang

ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (<i>az-zalزالah</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>Al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>an-nau'u</i>
سَيِّئٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>Umirtu</i>

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila

kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian kosa kata Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh :

FiZilal al-Qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. *Lafz al-Jalalah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilah* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fi rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak

pada awal kalimat, makahuruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam kosa kata maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadunillā rasūl

Inna awwalabaitinwuḍi'alinnāsilallazī bi

BakkatamubārakanSyahru Ramaḍan al-lazī unzila

fih al-Qur'ān

Naṣir al-Dīn al-ṬūsīAbū Naṣr al-Farābi Al-

Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar . Contoh :

Abu al-Wafid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt. : *subhanahu wa ta'ala*

saw. : *shallallahu 'alaihi wa sallam*

a.s.	:	<i>'alaihi al-salam</i>
H	:	Hijrah
M	:	Masehi
SM	:	Sebelum Masehi
l.	:	Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)
w.	:	Wafat tahun
QS/.....: 4	:	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3:4
HR	:	Hadis Riwayat
t.tp.	:	tanpa tempat penerbit
t.th.	:	tanpa tahun
dkk	:	dan kawan-kawan
cet.	:	Cetakan
h.	:	halaman
r.a.	:	<i>radiyallahuanhu</i>

PAREPARE

ABSTRAK

Nama : Ashabul Kahfi
Nim : 2020203886108022
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran At-Tahsin Pada Mata Pelajaran Tajwid Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Kelas VII A Di SMP IT PPMI Shohwatul Is'Ad

Tesis ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran At-tahsin berbasis *Macromedia Flash 8* untuk pembelajaran tajwid di kelas VII A di SMP IT PPMI Shohwatul Is'Ad. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model Borg and Gall.

Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran At-tahsin berbasis *Macromedia Flash 8*, dan bagaimana tingkat validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas dari pengembangan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, di temukan bahwa hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 80 %, hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 72 %, sehingga media pembelajaran sangat layak digunakan untuk pembelajaran pelajaran tajwid. Adapun validasi kepraktikalisasi dari media pembelajaran At-tahsin memperoleh skor 80 % dan ini berdasarkan respon dari guru mata pelajaran sesuai dengan indikator kepraktisan yaitu mudah dipelajari, mudah dikontrol, jelas dan mudah dipahami, fleksibel, mudah menjadi terampil dan mudah digunakan. Untuk mengetahui keefektifitasan maka media pembelajaran At-tahsin di diukur dengan 4 indikator : 1) Ketercapaian tujuan pembelajaran, dalam hal ini dilakukan *pre test* dan *post test* kepada peserta didik, kemudian, hasil tes tersebut diolah dengan menggunakan Uji normalitas, *Uji T-Test* dan *Uji N-Gain* dengan hasil yang menunjukkan Cukup Efektiv. 2) Proses belajar mengajar, dalam indikator ini dilakukan penilaian afektif, psikomotorik dan kognitif, dan hasilnya menunjukkan peserta didik sangat aktif. 3) Kompetensi guru, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran At-tahsin dapat memaksimalkan pembelajaran. 4).Tanggapan positif peserta didik, hal ini ditinjau dari keefektifitas media menunjukkan 92%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran At-Tahsin layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tajwid disekolah.

Kata Kunci : Macromedia Flash 8, Media pembelajaran, Tajwid

ABSTRACT

Name : Ashabul Kahfi
NIM : 2020203886108022
Title : Development of *At-Tahsin* Learning Media in the *Tajwid*
Learning Based on Macromedia Flash 8 in Class VII A at SMP IT
PPMI Shohwatul Is'Ad

This thesis discusses the development of *At-tahsin* learning media based on Macromedia Flash 8 for *tajwid* learning in class VII A of SMP IT PPMI Shohwatul Is'Ad. This research is a research and development using the Borg and Gall model.

This research was conducted to find out about the development of *At-tahsin* learning media based on Macromedia Flash 8, and how the level of validity, practicality, and effectiveness of this development. Data collection was carried out with a questionnaire instrument. From the research results got, the validation results from the material experts got a score of 80%, the validation results from the media experts got a score of 72%, so that the learning media is workable to use for learning *tajwid* subjects. The practicality validation of *At-tahsin* learning media got a score of 80% and this was based on responses from subject teachers according to practicality indicators, namely easy to learn, easy to control, clear and easy to understand, flexible, easy to be skilled and easy to use. To determine the effectiveness of the *At-tahsin* learning media is measured by 4 indicators: 1) The achievement of learning objectives in this case is carried out pretest and posttest to students, then the test results are processed using the Normality Test, T-Test Test and N-Gain Test with the results showing Quite Effective. 2) The teaching and learning process, in this indicator affective, psychomotor and cognitive assessments are carried out, and the results show students are very active. 3) Teacher competence, this shows that *At-tahsin* learning media can maximize learning. 4) Positive responses from students, this is seen from the effectiveness of the media showing 92%. So, it can be concluded that the *At-Tahsin* learning media is workable, effective to be used in *tajwid* learning in schools.

Keywords: *Macromedia Flash 8, Learning media, Tajwid*

تجريد البحث

الإسم : أصحاب الكهف
 رقم التسجيل : ٢٢٠٨٠١٦٨٨٣٠٢٠٢٠٢ :
 موضوع الرسالة : تطوير وسائط التعلم التحسين في العيونندروس التجويد المستندة إلى ٨ من
 ماكروميديا فلاش الفصل السابع أ في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة صحوة الإسعاد.

تناقش هذه الأطروحة حول تطوير وسائط التعلم التحسين على أساس ماكروميديا فلاش ٨ للتجويد
 التعلم في الفصل السابع المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة صحوة الإسعاد.

تم إجراء هذا البحث تعرف على كيفية تطوير وسائط التعلم التحسين بالاعتماد على ماكروميديا
 فلاش ٨ ومدى مصداقية وعملية وفعالية التنمية. ومدى مصداقية وعملية وفعالية التنمية. من نتائج البحث
 التي تم الحصول عليها، حصلت نتائج التحقق من خبراء المواد على درجة ٠.٨٪، حصلت نتائج التحقق من
 صحة خبراء الإعلام على درجة ٢٧٪. بحيث تكون الوسائط التعليمية مناسبة جداً لاستخدامها في التعلم في
 موضوعات التلاوة. حصل المصادقة العملية لوسائل التعلم التحسين على ٠.٨٪ وذلك بناءً على ردود أساتذة
 المادة وفق مؤشرات عملية، أي أنها سهلة التعلم، سهل التحكم، واضح وسهل الفهم، مرن وسهل المهارة
 وسهل الاستخدام. لتحديد فعالية وسائط التعلم التحسين يقاس من خلال ٤ مؤشرات (١) تحقيق أهداف التعلم
 ، في هذه الحالة تم إجراء الاختبار القبلي والبعدي للطلاب ثم تتم معالجة نتائج الاختبار باستخدام اختبار
 الحالة الطبيعية واختبار T واختبار N-Gain مع نتائج تظهر فعالة جداً. (٢) في عملية التدريس والتعلم،
 يتم إجراء التقييمات العاطفية والنفسية الحركية والمعرفية في هذا المؤشر، وتظهر النتائج أن الطلاب
 نشيطون للغاية. (٣) كفاءة المعلم، وهذا يدل على أن وسائط التعلم التحسين يمكن أن تزيد التعلم. (٤)
 استجابات الطلاب الإيجابية، يتضح ذلك من فعالية وسائل الإعلام بنسبة ٢٩٪. لذلك يمكن الاستنتاج أن
 وسائط التعلم في التحسين مجدية وعملية وفعالة لاستخدامها في تعلم التلاوة في المدارس.

الكلمات الرئيسية : ماكروميديا فلاش ٨، وساعل الإعلام التعليمية التجويد.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Dalam dunia Pendidikan kita dihadapkan dengan tugas untuk meningkatkan modal sebagai manusia, dikarenakan Pendidikan itu memiliki kedudukan yang strategis untuk membangun kualitas suatu bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya pun harus dimulai dari sekolah dasar hingga tingkat berikutnya.

Meningkatnya sumber daya manusia dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi dan komunikasi serta informasi dianggap memiliki pengaruh yang besar dalam sistem pembelajaran saat ini. Teknologi informasi memiliki peran penting dalam memberikan inovasi-inovasi pembelajaran, sehingga diharapkan akan mampu membentuk pembelajar-pembelajar yang mandiri. Untuk mencapai pembelajar yang mandiri kita akan menjumpai beberapa tantangan saat menempuh ilmu Pendidikan terutama dalam belajar agama maka Guru Pendidikan agama Islam sepatutnya memiliki banyak cara dalam proses pembelajaran agar nilai-nilai keagamaan dapat terserap dengan baik. Itulah sebabnya yang menjadikan seorang guru Pendidikan Agama Islam harus mampu mengolah kelas menjadi lebih kreatif dengan strategi dan jurus jitu agar para pelajar semangat dalam mempelajari dan mengamalkannya

Besar kecilnya semangat belajar peserta didik memudahkan tercapainya kesuksesan dalam suatu pembelajaran. Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran tajwid perlu adanya trik/ metode yang lebih bervariasi untuk mencapai tujuan pembelajaran agar dapat menghindari kejenuhan dan kebosanan pada saat belajar.

Rasulullah Saw. Mewariskan Alqur'an sebagai peninggalan yang paling luar biasa bagi kaum muslimin. Bukan hanya sekedar pedoman yang harus disebarakan , dimuliakan dan menjadi rujukan dalam ajaran Islam tapi juga merupakan sebuah kitab suci yang menjadi pedoman hidup bagi seluruh muslim dan muslimah didunia. Akutualisasi dari Al-quran memiliki tujuan sebagai petunjuk keselamatan didunia maupun diakhirat, sehingga menjadikannya sentra sistem kehidupan didunia bagi ummat muslim dan muslimat.¹

Allah swt berfirman dalam Qs. Muzzammil/73:4

وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً ٤

Terjemahnya :

“dan bacalah Al-Qur'an itu secara tartil”²

Membaca dengan secara tartil merupakan perintah untuk menghindari kekeliruan dalam membaca Al-qur'an dengan tujuan agar menjadikan pembaca menjadi lebih teliti dalam melafalkan setiap ayat Al-qur'an Hal ini dimaksud agar pembaca lebih mampu memahami isi kandungan al qur'an dan menemukan hidayah dalam kehidupan sehingga mendapat naungan yang baik di sisi Allah swt.

Berdasarkan ayat tersebut juga, hukum mempelajari tajwid lekat dalam membaca al-qur'an hal ini karena akan mengubah makna kata dalam Al-Qur'an yang. Mengarah kepada pemahaman yang salah. dan penyimpangan dari tujuan Allah dan Rasul-Nya. Sehingga berdampak fatal dan berbahaya.

¹ Baharuddin. 2012. “Metode Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfizh AlQur'an Al-Imam 'Ashim Makassar “. Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

² Departemen Agama Republik Indonesia, Al Qur'andan Terjemah , (Jakarta : Cipta Bagus Sagara,2013)h.574

Membaca Al-qur'an tentunya patutlah dibaca dengan tidak terburu-buru dan dibaca secara tartil tanpa mengurangi kaidah-kaidah hukum tajwid yang ada didalamnya. Hal ini selaras dengan ucapan Ali bin abi thalib bahwa Tajwid merupakan pembacaan Al-quran dengan menunaikan setiap hak-hak huruf baik itu pada sifat yang mengikuti semisal huruf hams dan lain-lain maupun sifat huruf yang berubah adanya hal-hal tertentu umpamanya idgham, izhar, ikhfa dan lain sebagainya (mustahaq huruf) hal ini dilakukan demi menjaga kekeliruan pada saat membaca Al-quran.³

Umat terbaik ialah orang-orang yang membaca, mengajarkan dan yang belajar Al-qur'an, hal ini merupakan amalan yang memiliki pahala besar disisi Allah swt. dan memberikan kemuliaan, sebagaimana hadits Rasulullah swt. “ *sebaik-baik kalian adalah orang yang mempelajari Al-qur'an dan mengajarkannya*”.

Al-qur'an dinilai memiliki pahala yang tinggi disisi Allah swt., sehingga tentunya menjadi tujuan kita bersama sebagai orang yang beriman dan berpedoman pada al qur'an berupaya mempelajari al qur'an agar mendapatkan pahala sebagaimana firmanNya dalam Q.s Fathir/35:29-30

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنْفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً يَرْجُونَ
تَجْرَةً لَّن تَبُورَ ۚ ۲۹ لِيُؤْتِيَهُمْ أَجْرَهُمْ وَيَزِيدَهُم مِّن فَضْلِهِ ۗ إِنَّهُ غَفُورٌ شَكُورٌ ۚ ۳۰

³ Mandasini, Achmad Roesyadi, “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis android”. *Skripsi*. (Makassar :Teknik Informatika Makassar Fakultas Sains Dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Alauddin.,2012) h.56

Terjemahnya :

‘sesungguhnya orang-orang yang membaca al qur’an dan mendirikan sholat dan membayar zakat dari Sebagian rezki mereka baik secara terang terangan atau secara sembunyi sembunyi mereka mengharapkan perniagaan yang tidak pernah ada ruginya ,agar allah memberikan pahala yang sempurna kjepada mereka adan allah menambah karunia mereka sesungguhnya allah maha pengampun lagi maha mensyukuri” (fathir 29-30)

Ilmu tajwid merupakan dasar paling utama dalam mempelajari bacaan Al-Qur’an yang baik dan benar, karena ilmu tajwid juga ialah ilmu yang mempelajari bagaimana cara melafalkan huruf-huruf yang terdapat dalam Al-Qur’an dengan kaidah yang benar .

Dalam pelafalan pada saat membaca Al-qur’an tentunya harus berpedoman pada kaidah-kaidah yang benar dikarenakan pelafalan atau pembacaan alqur’an yang tidak tepat akan merubah arti dari ayat yang dibaca. Sehingga hukum mempelajari ilmu tajwid ialah fardu kifayah, dengan kata lain jika disuatu tempat, wilayah, atau suatu negeri, ada muslim atau Muslimah yang mengetahui dan ahli dalam ilmu tajwid kemudian orang lain dapat bertanya kepadanya maka kewajibanya telah terpenuhi, akan tetapi membaca Al-Qur’an merupakan fardu ain maksudnya setiap manusia yang membaca Al-Qur’an harus membaca denga baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.

Mata pelajaran tajwid menjadi bagian mata pelajaran penting di kelas VII di PPMI Shohwatul Is’Ad, dimana mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran wajib. Pembelajaran tajwid ini harus berjalan dengan baik karena hanya diberikan pada saat siswa berada di kelas VII saja sehingga untuk mencapai tujuannya guru

dituntut memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sekreatif mungkin agar pembelajaran menarik.

Pembelajaran tajwid disekolah tidak sama dengan mata pelajaran yang lain dalam segi waktu. Di sekolah-sekolah umum pelajaran tajwid hanya dipelajari di mata pelajaran agama saja , dan bukan sebagai mata pelajaran tersendiri, menyebabkan tidak cukup waktu untuk membahas semua ilmu tajwid.

Metode pembelajaran sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran, begitupun dalam mempelajari ilmu tajwid. Untuk menghindari kejenuhan dalam proses belajar mengajar, perlu ada aksi kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik agar mudah dipahami sehingga inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengembangkan sebuah aplikasi menggunakan *macromedia flash 8* dengan harapan mampu menyajikan materi tajwid dengan nuansa yang berbeda, lebih menarik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kurangnya keinginan belajar peserta didik di PPMI Shohwatul Is'ad terhadap materi ilmu tajwid disekolah dikarenakan kurang menariknya proses pembelajarannya sehingga menyebabkan rendahnya nilai tentang ilmu tajwid dan pada pengaplikasian dalam proses membaca al-quran juga sangat kurang.

Disamping itu sumber ilmu juga dapat mempengaruhi ketertarikan anak didik, baik dari segi media pembelajaran maupun dari segi pengajarnya itu sendiri. Penggunaan buku teks dianggap sudah terlalu biasa dalam proses pembelajaran menurut para siswa , namun pada penerapannya masih banyak pengajar yang kurang memahami dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajarn.

Proses pembelajaran Tajwid di PPMI Shohwatul Is'ad selama ini hanya menerapkan metode klasikal seperti ceramah menjawab soal- soal yang diberikan tugas di asrama dan hanya dibantu dengan media cetak (buku) untuk menunjang alur pembelajarannya, dalam hal ini para pendidik masih langka atau kurang yang menggunakan computer/laptop sebagai fasilitas untuk menyampaikan materi, terlebih lagi menerapkan pembelajaran berbasis *software Macromedia Flash 8*.

Media pembelajaran saat ini tidak monoton pada media cetak namun juga bisa diupgrade dalam bentuk data. Salah satu komponen yang mempengaruhi pembelajaran ialah teknologi, pengaruh yang dimilikinya lebih kuat dalam kelangsungan belajar mengajar, sehingga dapat menjadi motivasi untuk peserta didik.⁴

Berdasarkan latar masalah di atas, maka diperlukan adanya pengembangan model cara belajar yang menyenangkan dengan memadukan media teknologi dalam pembelajaran tajwid yaitu dengan membuat aplikasi pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dengan tujuan dapat meningkatkan pengetahuan tentang tajwid dengan cara yang lebih kreatif, bervariasi, sehingga membangkitkan minat dan belajar peserta didik karena aplikasi yang akan dibuat menggunakan gambar-gambar animasi visual dan audio yang menarik perhatian sebagai contoh pada penyebutan hukum-hukum tajwid yang tepat untuk diikuti.

⁴ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.13-14

Berdasarkan penjelasan latar belakang , peneliti menginginkan upaya melakukan penelitian dan pengembangan media dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran At-tahsin Pada Mata Pelajaran Tajwid Berbasis Macromedia Flash 8 Di Kelas VIIA SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas, maka peneliti menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran **At-tahsin** berbasis Macromedia Flash 8 di kelas VII A SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad ?
2. Bagaimanakah tingkat validitas, kepraktisan efektivitas penggunaan media pembelajaran **At-tahsin Macromedia Flash 8** di kelas VII A SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad ?

C. Definisi Operasional Dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Dalam mengurangi kesalahan pemahaman, berikut istilah pada pengembangan ini didefinisikan :

a. Pengembangan

Pengembangan dapat diartikan sebagai sebuah kontinuitas yang diawali dengan proses mendesain, merancang dan menentukan alur yang diinginkan sampai mencapai tujuan yang diharapkan dengan mengabungkan gagasan gagasan cemerlang kemudian di olah sehingga menjadi sebuah karya nyata yaitu aplikasi media pembelajaran yang kemudian diberi nama At-Tahsin “Solusi Belajar Tajwid”

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan yakni media yang diaplikasikan untuk membantu siswa dalam proses belajar , yang mana diharapkan mampu mempermudah pendidik untuk menyalurkan ilmu tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

c. *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash 8 didefinisikan sebagai suatu media atau alat yang dipakai yang berguna membuat animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, permainan dan lain sebagainya dengan dengan kualitas baik dan ukuran yang kecil, yang dapat ditampilkan dimedia seperti web, vcd, dvd, televisi dan juga *handphone*.

d. Ilmu Tajwid

Ilmu tajwid diartikan sebagai ilmu tata cara penyebutan dan pelafalan yang baik dalam membaca Al-qur'an dan merupakan dasar utama dalam membaca Al-Qur'an.

e. At-tahsin

At-tahsin didefinisikan sebagai sebuah aplikasi media pembelajaran praktis berbasis *Macromedia Flash 8*, yang dirancang sedemikian rupa agar menarik minat belajar siswa, dimana aplikasi ini dilengkapi dengan suara sebagai contoh dari penyebutan hukum-hukum bacaan pada tajwid. Adapun akronim dari kata At-tahsin itu sendiri adalah sebagai berikut :

١: اتدرب

ت : تجويد

ح : حفظت

س: سهل

ي :يرفع الله درجة

ن : نافعاً للأمة ان شاء الله

التدريب التجويد حفظت سهل يرفع الله درجة نافعاً للأمة ان شاء الله

Artinya :

“Latihan tajwid yang saya hafal itu mudah, dan Allah akan mengangkat derajat untuk kemaslahatan ummat , insya Allah”

2. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentunya ada batasan dan juga wilayah lingkup penelitian, karena bertujuan untuk membatasi pembahasan dalam tesis yang ditulis dan tidak luas. Maka wilayah lingkup pada penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan media pembelajaran At-tahsin “solusi belajar tajwid” berbasis *macromedia flash 8*.

Media pembelajaran aplikasi At-tahsin “solusi belajar tajwid” berbasis *macromedia flash 8* melaksanakan uji kelayakan produk untuk uji efektivitas dan kepraktisan yang akan di validasi oleh ahli yang berkompeten dibidangnya.

Media pembelajaran At-tahsin ini nantinya berisi tentang materi-materi tajwid yang dilengkapi dengan animasi-animasi bergambar dan didukung dengan suara sebagai contoh penyebutan dan pelafalan yang benar.

D. Tujuan dan Kegunaan penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan media pembelajaran AT-TAHSIN berbasis Macromedia Flash 8 di kelas VIIA SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad
- b. Mengetahui tingkat validitas, kepraktisan efektivitas pada penerapan media pembelajaran AT-TAHSIN berbasis Macromedia Flash 8 di kelas VIIA SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad

2. Kegunaan atau manfaat penelitian

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, sangat mengharapkan mampu mempunyai manfaat penelitian, adapun manfaatnya sebagai berikut :

- a. Kegunaan atau manfaat Teoritis.

Dalam hal ini secara teoritis peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat terutama dalam bidang pendidikan serta dapat menambah wawasan pengetahuan, pemahaman dan khususnya tentang Pengembangan Media Pembelajaran At-tahsin Berbasis Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran tajwid.

- b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peserta didik,

Peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan tehnik dan metode baru yaitu menggunakan aplikasi At-tahsin sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Tajwid.

- 2) Bagi Guru

Bagi guru adanya penelitian ini diharapkan para guru mendapatkan ilmu pengetahuan bagaimana media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 atau multimedia dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar disekolah.

3) Bagi Sekolah

Dalam hal ini peneliti mengharapkan dapat memberi sumbangsih aplikasi media pembelajaran terbaru agar dapat dipalikasikan dalam meningkatkan efektifitas belajar mengajar sehingga menjadikan SMP IT PPMI Shohwatul Is'Ad sebagai lembaga Pendidikan yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi masa kini.

4) Bagi peneliti

Peneliti mendapatkan kesempatan untuk dapat mengembangkan dan menerapkan aplikasi At-tahsin berbasis *macromedia flash 8* untuk ke efektifan pembelajaran siswa

BAB II TINJAUAN TEORITIS

A. Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan merupakan bahan perbandingan antara peneliti yang satu dengan penelitian yang telah ada, hal ini dilihat dari segi kelebihan atau kekurangan serta memperkuat argument. Untuk itu penulis mengambil beberapa penelitian relevan dan telah ada sebagai bahan perbandingan, dan berkaitan dengan judul dan tema yang akan diangkat.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Choirul Rifani yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi untuk kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo”. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan Walter Dick and Lou Carey . Penelitian ini menggunakan validasi materi, media dan eektivitas serta angket dalam metode pengumpulan data dan analisis datanya. Hasil dari Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan social berbasis macromedia flash 8 pada materi perkembangan kemajuan teknologi untuk kelas IV di MI Miftahul Huda Sidoarjo layak dan efektif digunakan. Persamaan dari penelitian ini adalah penelitian ini sama-sama menggunakan Macromedia Flash 8 dalam pengembangan media pembelajaran. Namun meskipun demikian terdapat pula

perbedaan dalam segi bentuk pengembangan., penelitian ini memakai model pengembangan dari Borg and Garl.⁵

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina Tri Wahyuni, yang memiliki judul Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash 8 untuk menentukan jarring-jaring Balok dan Kubus siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan hasil layak digunakan terbukti.dengan hasil validasi media dan materi yang sangat.valid dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Sama penelitian sebelumnya, penelitian ini juga menggunakan Macromedia Flash 8 dalam mengembangkan media pembelajaran⁶.
- c. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian dari M.Solehuddin Al Mubarak dengan judul Pengembangan media pembelajaran Macromedia Flash berbasis web pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX SMPN 1 Brangsong. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang mana pengembangannya dinyatakan valid dan praktis. Seperti penelitian sebelumnya penelitian ini mengadopsi Macromedia Flash 8 dalam mengembangkan media pembelajaran⁷.
- d. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah disertasi oleh Akrim dengan judul Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Integratif Dalam Pembentukan Jiwa Kepemimpinan Siswa Di SMP IT Khairul Imam Medan. Disertasi ini menjelaskan tentang teori yang berhubungan dengan Pembelajaran PAI yang dipadukan dengan aktivitas yang bersentuhan dengan pengalaman langsung

⁵ Alif Choirul Rifani, *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Siddoarjo*, Laporan hasil penelitian, Malang, 2014, h.44

⁶ Agustina Tri Wahyuni, *Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Menentukan jarring-jaring Balok dan Kubus Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Laporan hasil penelitian, Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2019, h.42

⁷ M.Solehuddin Al Mubarak, *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Web pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMPN 1 Branson*, Laporan hasil penelitian, Semarang, Universitas Islam Negeri Walisongo, 2019, h.34

peserta didik maka jiwa dan kepemimpinan serta kreativitasnya akan terbentuk.⁸

2. Sumber yang relevan

Sumber yang relevan pada penelitian yang akan dilakukan ini diambil dari berbagai macam seperti modul, buku, dan jurnal seperti berikut ini :

Modul yang berjudul “**Modul Macromedia Flash 8**” oleh Mugi Hartanti S.T yang memaparkan tentang cara mengembangkan program Multimedia menggunakan action script (Flash) dan membuat animasi gambar bergerak.⁹

- a. Buku *Catatan Tajwid Sederhana Nan Praktis* oleh Imam Fachruddin, buku ini menjelaskan tentang hukum-hukum bacaan dan segala tata cara membaca hukum-hukum bacaan tersebut berikut contoh-contohnya yang ada didalam Al-quran.¹⁰
- b. Buku *Tekhnik Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Macromedia Flash* oleh Nurhadi Waryanti, S.Si. Buku ini menjelaskan tentang pengenalan area kerja Macromedia Flash, pengenalan objek dalam flash MX serta bagaimana cara mempublish Video menjadi CD Burning.¹¹
- c. Buku *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* oleh Dr.Hasnul Fikri, M.Pd dan Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd. Buku ini

⁸ Akrim. “Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Integratif dalam Pembentukan jiwa Kepemimpinan siswa ddi SMP IT Khairul Imam Medan”, *Disertasi Doktor* (Malang, 2019), h.35

⁹ Mugi Hartanti ST. “Diklat Pembuatan Bahan Ajar Dengan Flash 8”, *Pembuatan animasi dengan flash 8* (diakses dari <http://www.bengkelflash.com/2013/03/mengolah-objek-teks-pada-flash/> pada tanggal 7 february 2022 pukul 7.33

¹⁰ H.Sayuti, *Ilmu Tajwid Lengkap*, (Jakarta: Sangkala[n.d])

¹¹ Nur Hadi Waryanto, S.S, *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Efektif Dengan Macromedia Flash* (Yogyakarta: 2005), h.12. (dalam softcopy pdf adobe reader)

menjelaskan tentang kedudukan media pembelajaran komunikatif, keterampilan dalam menyusun dan merancang storyboard ¹²

- d. Buku *Pengembangan Media Pembelajaran* dari Dr.Sukiman.,M.Pd. Buku ini menjelaskan tentang segala sesuatu tentang pengembangan Media pembelajaran. Dibuku ini juga menjelaskan fungsi, kelemahan dan kelebihan dari pengembangan media pembelajaran ¹³.

B. Deskripsi Teori

a. Definisi media pembelajaran

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia , media memiliki arti “perantara atau pengantar, sedangkan pendapat organisasi teknologi Pendidikan dan komunikasi, media aplikasi merupakan sesuatu yang dikerjakan untuk tersebarnya informasi hal ini sejalan dengan pemikiran Gagne R.M berpendapat bahwa media yakni hal hal yang dapat berpengaruh pada meningkatnya minat belajar ¹⁴ sehingga dapat disimpulkan bahwa media ialah segala bentuk usaha yang dilakukan untuk menarik minat untuk belajar dan merangsang keinginan peserta didik untuk mempelajarinya.

Berdasarkan pengertian diatas, secara garis besar pengertian tentang media memiliki tujuan yang sama yaitu menyampaikan pesan secara efektif, dimana pesan-pesan tersebut dapat dipahami dan di mengerti oleh si penerima pesan dengan mudah. Begitu pula pada proses pembelajaran harus ada komunikasi

¹² Dr.Hasnul Fikri,M.Pd,Ade Sri Madona,S.Pd.M.Pd.*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.(Yogyakarta:Penerbit Samudra Biru,2018) h.4

¹³ Dr.Sukiman,M.Pd.*Pengembangan Media PembelajaranI*. (Cet. I; Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2012)

¹⁴ Robert Milss Gagne, *The Condition of Learning Theory of Instrucion* (Cet.I : New York: Rinchart.1985), h 32. (dalam books.google.co.id/diakses 26 februari 2022)

didalamnya agar tercipta saling interaksi melalui sebuah media, namun pada proses interaksi tersebut harus ada reaksi timbal balik. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah untuk saling bertukar informasi tentang pembelajaran.

Seperti yang dikatakan Rossi dan Breidle dalam buku perencanaan dan desain system pembelajaran adalah suatu yang baik berbentuk bahan maupun alat yang dapat difungsikan sebagai bahan ajar dalam dunia Pendidikan misalnya dapat berupa surat kabar, buku, majalah, televisi, radio dan lain-lain¹⁵. Ali Muhson juga sependapat dengan hal tersebut dan memaparkan tentang bagaimana penggunaan media sebagai bahan ajar berbasis teknologi yaitu komputer memiliki pengaruh yang relevan dan mampu menarik minat peserta agar tercapainya tujuan yang diinginkan oleh pengajar¹⁶. Maka dapat diambil sebuah kesimpulan media pembelajaran yakni suatu alat yang dimanfaatkan untuk melakukan proses belajar mengajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran .

Pendapat Gerlach & Ely¹⁷ ada tiga ciri-ciri media pembelajaran, yaitu Ciri fiksatif, manipulative dan ciri distribusi :

- 1) Ciri fiksatif ialah media pembelajaran yang bersifat audio visual dimana media ini mendeskripsikan tentang merekonstruksi suatu kejadian seperti video, tape recorder, film dan lain sebagainya.

¹⁵ Breidle, Rossi. Perencanaan dan Desain System Pembelajaran. (Jakarta: Kencana,1996) h.78

¹⁶ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, dalam jurnal *Pendidikan Akuntansi Indonesia*,Volume VIII,Edisi 2, 2011 h.4

¹⁷ Ely & Gerlach. (*Teaching and Media. A Systematic Approach*. (Englewood Cliffs : Prentice-Hall, Inc 1971).h.133

- 2) Ciri manipulatif, ialah media pembelajaran yang bersifat manipulative. Dimana prosesnya memakan banyak waktu sampai berhari-hari kemudian di susun menjadi waktu yang singkat.
- 3) Ciri distributif, ialah media pembelajaran yang bersifat virtual, menyajikan sebuah proses pembelajaran dalam waktu yang bersamaan dengan kejadian yang ingin dipelajari sehingga siswa mendapatkan pengalaman peristiwa tersebut.

Berbeda dengan pendapat Herry bahwa terdapat 3 jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik:

- 1) Media visual merupakan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan, dimana media visual ini dapat berupa media yang dapat diproduksi maupun yang tidak.
- 2) Media audio diartikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan indra pendengaran dimana hal ini menjadi daya Tarik minat seseorang melalui pikiran dan perasan.
- 3) Media audio visual diartikan sebagai media pembelajaran dimana menggabungkan antara audio atau visual atau disebut juga kepekaan dengar.”¹⁸

Terdapat 4 peran media pembelajaran menurut Levie dan Lentz:

- 1) Peran Atensi

Peran atensi media visual memiliki fungsi inti yaitu menjadi sumber perhatian bagi peserta didik agar bisa berkonsentrasi terhadap isi dari materi yang diajarkan. Pada umumnya ketika pendidik mengawali sebuah pembelajaran,

¹⁸ Asep Herry Hernawan, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar* (Bandung: UPI Press, 2007), h.30 (Softcopy pdf adobe reader)

peserta didik perlu dibangkitkan minat belajarnya agar mampu fokus terhadap materi yang disampaikan karena seringkali peserta didik tidak tertarik pada materi yang akan dihadapinya dengan alasan yang beragam salah satunya ialah mata pelajaran tersebut merupakan bukan mata pelajaran favorit. Untuk itulah perlunya peran atensi dari seorang pendidik agar memperoleh perhatian peserta didik sepenuhnya.

2) Peran Afektif

Peran afektif ini dilihat melalui segi tingkatan keberhasilan siswa pada Ketika melakukan pembelajaran yang berhubungan dengan lambang-lambang visual atau pun gambar serta sikap peserta didik dalam mengolah emosi tentang masalah social disekitarnya.

3) Peran Kognitif

Dalam temuan peneliti bahwa peran media audio visual sangatlah tepat bagi peserta didik dikarenakan siswa dengan cepat menangkap pembelajaran yang menggunakan gambar dan suara

4) Peran Kompensatoris

Peran kompensatoris ialah aplikasi pembelajaran yang disajikan secara verbal atau teks dimana hal ini berfungsi untuk merangkul siswa yang lambat atau lemah dalam menangkap pelajaran.¹⁹.

Berdasarkan pengertian dan pemahaman para ahli tentang beberapa jenis media pembelajaran bermakna suatu media yang bisa merangsang minat belajar, membentuk pola pikir yang baik peserta didik dan mampu membangkitkan

¹⁹ W.Howard Levie, and Len, R. "Effects of text illustrations".A *review of research. Educational Communication and Technology Journal*, Volume 30 no 195- 232.1982 p.176

semangat belajar merupakan aplikasi belajar yang baik dan benar, dan salah satu aplikasi belajar dapat dikatakan baik adalah dengan memanfaatkan media audio dan visual.

1) Karakteristik dan jenis Media Pembelajaran

Ada 4 kelompok pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

a) Media cetak

Media cetak yakni media pembelajaran hasil teknologi berupa buku, dan materi visual statis. Media ini paling sering digunakan dalam proses belajar mengajar karena didalamnya berisi teks, foto atau gambar dan grafis. Media cetak ini mengandung dua komponen penting yaitu suara dan materi.

b) Media audio visual

Media audio visual ini adalah hasil teknologi dengan menyajikan materi melalui suara dan gambar, biasanya media audio visual ini berupa foto atau gambar bergerak dan diselingi suara.

c) Media komputer

Media computer merupakan media pembelajaran berbasis komputer dimana media pembelajaran ini menyajikan materi melalui *micro processor*. Terdapat banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam teknologi ini yang biasa disebut dengan *Computer Assisted Instruction*.

d) Media yang menggabungkan media cetak dan media komputer

Aplikasi pembelajaran adalah suatu media yang menyampaikan materi dengan menghubungkan beberapa aplikasi lainnya. Komputer sebagai media yang

memiliki kelebihan untuk menyimpan banyak media cetak sehingga sangat memudahkan para pendidik maupun peserta didik untuk memiliki kedua media tersebut.²⁰

2) Manfaat media pembelajaran

Pada umumnya media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi pendidik. Salah satunya ialah memperlancar proses belajar, dan tercapainya komunikasi para guru dengan peserta didiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal dan mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun manfaat dari aplikasi pembelajaran yang lain ialah :

a) Penjelasan materi lebih mudah

Semua individu memiliki pemahaman yang beda atau tidak sama, dan penafsiran akan satu konsep pun juga berbeda-beda, dengan adanya media pembelajaran hal tersebut dapat minimalisir agar peserta didik memiliki keseragaman pemahaman.

b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Salah satu manfaat aplikasi pembelajaran ialah, mampu memberikan materi pembelajaran dengan jelas baik itu dengan gambar, Gerakan, suara dan warna-warna yang menarik, baik itu yang dibuat secara natural maupun manipultif. Materi dari media pembelajaran mampu menarik minat siswa serta mampu mengoptimalkan tercapainya hakikat pembelajran. Media pembelajaran

²⁰ Nurul Fajri, "Aplikasi Media Pembelajaran Belajar Menggunakan Macromedia Flash 8 Portabel pada MIN 25 Aceh Besar" *Laporan Hasil Penelitian, Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2018, h18*

yang jelas dan efektif mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik agar mendapatkan suasana yang lebih menyenangkan.

c) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

sebuah aplikasi yang dikembangkan dan direncanakan secara matang akan menjadikan interaksi guru dengan siswa didik menjadi lebih komunikatif. Tanpa adanya perantara media peserta didik hanya akan menjadi peserta pasif dan cenderung hanya terjadi metode ceramah saja akan tetapi dengan menggunakan media pembelajaran semua aspek didalam kelas akan menjadi aktif.

d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Salah satu keuntungan memanfaatkan media pembelajaran ialah dapat mengurangi dan mengefisienkan waktu sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Salah satu kekurangan dari tidak menggunakan media pembelajaran adalah pendidik akan menghabiskan banyak waktu dan targetnya tidak tercapai dan hal itulah yang selalu dikeluhkan.

e) Peningkatan hasil belajar peserta didik

Media dalam belajar digunakan untuk membantu peserta didik mendalami pembelajaran secara totalitas dan bukan hanya menjadikan proses pembelajaran jadi lebih efisien. Secara umum kebanyakan pendidik hanya menyampaikan informasi secara verbal saja, dapat menyebabkan siswa kurang faham, namun Ketika pendidik memberikan kegiatan peserta didik dengan kegiatan non verbal

saja seperti melihat, meraba, merasakan dan mengalami dengan perantara media pembelajaran maka ilmu yang akan diterima akan jauh lebih baik lagi.²¹

b. Makna Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 adalah suatu programer aplikasi multimedia dimana bisa membantu dalam menciptakan atau mengembangkan aplikasi berbasis animasi. Aplikasi ini banyak dimanfaatkan oleh para animator guna mengembangkan aplikasi-aplikasi unik, animation interaksi hingga pembuatan permainan menarik. Wirawan Istiono menjelaskan bahwa Macromedia Flash 8 dapat dijadikan sebagai aplikasi *vector standar authoring tool professional* yang dapat dipakai untuk membuat animasi bitmap hingga pembuatan, film, logo, menu interaktif dan banyak lagi aplikasi-aplikasi yang menarik.²²

Sejalan dengan hal itu Madcom juga mengatakan bahwa *Macromedia Flash 8* adalah aplikasi dimana memiliki kegunaan dalam menggerakkan animasi dengan memanfaatkan *script action* pada *programmingnya*²³. Arno Dimas juga mengatakan bahwa *Macromedia Flash 8* adalah sebuah perangkat lunak yang diperuntukkan untuk memudahkan animator menyampaikan konsep abstrak dalam bentuk media *image proyektor* pada komputer²⁴.

Menu-menu pada Program *Macromedia Flash 8* saat ini sudah sangat berkembang sehingga mampu menghasilkan karya yang lebih kreatif. Di era ini

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Penerbit PT RajaGrafindo Persada, 2002) h.19

²² Abdullah Muwaffaq, Lilik Marwaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan Konsep". Dalam jurnal *Procceding Biology Education Conference*, Volume 14, nomo 1, Oktober 2017,h.441

²³ Madcoms., *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX* (Yogyakarta: Andi.2014), h. 26

²⁴ Prasctio, Dimas Arno. "*Panduan Praktis Menggunakan Macromedia Flash*" (Jakarta: PT. Ercontara Rajawali.2006) h.56

macromedia flash sudah ber metamorphosis ke dua versi, yakni *macromedia basic flas 8* dan *Macromedia flash Profesional 8*.

Macro Media basic flash 8.0 memiliki fitur-fitur dalam membuat animasi berbasis web, media aplikasi interaktif serta pilihan-pilihan menu yang mampu memudahkan para pengembang dalam membuat sebuah konten multimedia yang diinginkan.

Pada umumnya *macromedia basic flash 8.0* memiliki keunggulan dalam pilihan menu-menu untuk berkreasi, sarana yang disiapkan mampu memanipulatif berbagai gambar, suara, data dan teks, hingga dapat diimpor menjadi sebuah aplikasi. Sedangkan *Macromedia flash professional 8.0* memiliki fitur tingkat lanjutan dalam merancang sebuah desain web dan aplikasi. Semua *macromedia flash* memiliki fitur-fitur yang sempurna seperti *external Scripting* untuk mengendalikan dinamik yang berasal basis data. Kemampuan *macromedia flash* tersebut menjadikan program ini mampu membuat proyek besar, kompleks hingga menggunakan persilangan flash dan HTML.

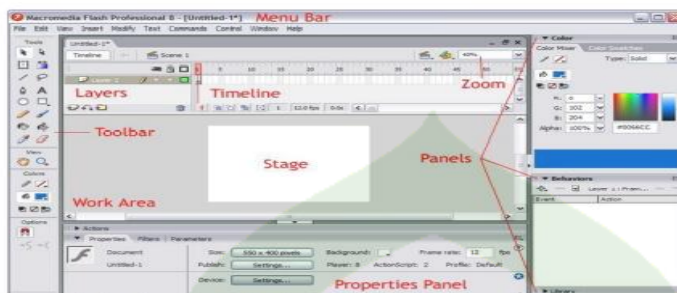
Sejalan dengan daryanto mengatakan bahwa Flash merupakan program animasi yang dapat diandalkan dalam mendesain sebuah aplikasi. Keunggulan flash dibanding aplikasi lain misalnya dalam hal animasi kecil dan dalam hal ukuran. Berdasarkan alasan tersebut, maka flash acap kali digunakan para pengembang dalam membuat sebuah web yang lebih menarik dan interaktif²⁵.

a. Mengenal Area kerja *Macromedia Flash*

Setiap aplikasi atau program memiliki area kerja yang berbeda dan mempunyai khas tersendiri. Area kerja pada *Macro Media Flash 8.0* terdiri dari 3 komponen utama yaitu *stage*, *time line* dan *tool box*. Ketiga komponen saling

²⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Nurani Sejahtera, 2011) h.32

berhubungan satu sama lain. Berikut ini gambar menu dasar area kerja pada saat baru memulai (file baru).

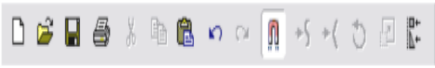




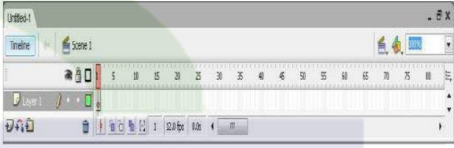


Gambar 1. Jendela kerja Macromedia Flash 8

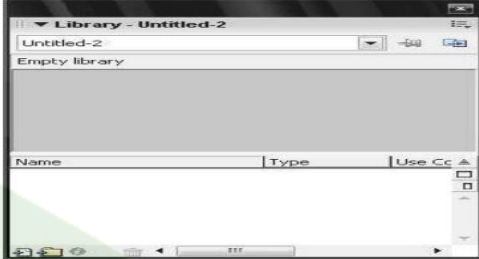
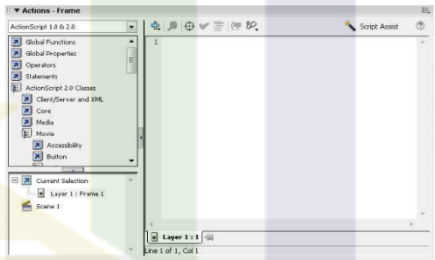
Menurut Hasrul Fikri dan Ade Sri Madona dalam bukunya bahwa macromedia memiliki susunan komponen yang banyak dan memiliki fungsi-fungsi tertentu adalah sebagai berikut²⁶ :

No	Nama	Fungsi	Gambar
1	Title Bar	Berfungsi menampilkan nama program yang sedang dibuka atau aktif.	
2	Menu Bar	Berfungsi menampilkan daftar menu perintah-perintah dalam program sebagaimana <i>file</i> , <i>editing controlling</i> , <i>window</i> dan lainnya.	

²⁶ Dr.Hasnul Fikri,M.Pd,Ade Sri Madona,S.Pd.M.Pd.*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.(Yogyakarta:Penerbit Samudra Biru,2018) h.39

3	<i>Standart Toolbar</i>	Menu ikon cepat yang memiliki fungsi untuk menjalankan perintah dengan langsung hanya dengan menklik symbol dan tombol yang telah tersedia sesuai dengan kebutuhan pengguna	
4	<i>Drawing Tool Bar</i>	Befungsi sebagai tombol gambar untuk membentuk objek animasi pada kanvas (<i>stage</i>)	
5	<i>Stage</i>	Befungsi sebagai objek pembuatan animasi. Bidang kanvas merupakan lembaran untuk menuangkan ide yang akan dibuat. Ukuran dari kanvas (<i>Stage</i>) dapat diubah sesuai kebutuhan.	

6	<i>Time Line</i>	<p>Berfungsi sebagai komponen untuk membuat pergerakan pada tiap-tiap item animasi, membuat <i>layering</i> (lapisan), mengandakan animasi dan mengatur waktu munculnya animasi. Time line ini disebut juga barisan waktu yang berisi <i>frame, scene, layer</i> yang berguna untuk mengontrol animasi</p>	
7	<i>Control Panel</i>	<p>Berfungsi untuk mengatur jenis warna pada objek dan beground (<i>Shape</i> dan <i>tekst</i>).</p>	
8	<i>Align Panel</i>	<p>Berfungsi untuk mengatur letak object baik itu berbentuk poros vertical maupun berbentuk horizontal pada kanvas.</p>	

9	<i>Library Panel</i>	Memiliki kegunaan sebagai penyimpanan objek yang telah terhapus pada kanvas, dan objek tersebut dapat diambil Kembali Ketika dibutuhkan	
10	<i>Action Panel</i>	Befungsi sebagai tempat untuk memasukkan <i>Action Skript</i> dimana Action Script merupakan kode perintah pada objek seperti grafik, gambar, tombol, dan mengatur Gerakan pada pembuatan film.	


11	<i>Property Inspector Panel</i>	<p>Berfungsi untuk mengatur penggunaan filter, mempublikasikan <i>Movie Flash</i>, Mengatur objek,dan kanvas. Adapun informasi dalam panel dapat diatur sesuai keinginan pengguna secara otomatis tergantung tipe objek yang dipilih</p>	
----	---------------------------------	--	--

Table 1. Fungsi Komponen Macromedia Flash 8

Andi Pramono berpendapat bahwa ada beberapa kelebihan dari *macromedia flash 8* sehingga dapat dijadikan pilihan saat ingin membuat sebuah animasi. Kelebihan tersebut adalah :

- 1) Setelah di ekspor hasil file berukuran lebih kecil
- 2) Presentasi dengan menggunakan flash terlihat lebih hidup dan mampu di impor dengan semua jenis data, seperti gambar dan audio
- 3) Gambar Animasi flash dapat dibentuk, dimonitor, dan dijalankan dengan fungsi action script
- 4) Dapat dijalankan langsung tanpa melakukan penginstalan karena flash dapat dibuat pada file execuable (exe)
- 5) Font flash memiliki standar font yang tetap dan tidak dapat berubah
- 6) Ketika di zoom berkali-kalipun gambar tidak akan pecah karena flash merupakan gambar vektor

- 7) Program *Macromedia Flash* dapat disimpan dalam bentuk, avi, mov, gif dan lain sebagainya dan bisa dijalankan pada windows maupun machintosh dan 29 sistem lainnya.²⁷

Berdasarkan beberapa penjelasan dan pengertian dari *Macromedia Flash 8* oleh pakar ahli media maka *Macromedia Flash 8* adalah sebuah program perangkat lunak yang memiliki banyak kegunaan dan fungsi bagi pengembang dan animator dalam keinginan membuat sebuah animasi, gambar, data maupun teks, yang mana program ini dapat dengan mudah untuk dipelajari. Program ini juga memiliki fitur-fitur pilihan menu yang jelas, produk yang dihasilkan juga sangat menarik, sehingga mampu membantu untuk menyampaikan konsep konten yang diinginkan.

c. Ilmu Tajwid

1) Definisi Tajwid

Asal kata tajwid adalah (جَوِّدَ - يُجَوِّدُ - تَجْوِيدًا) memiliki makna bagus, indah atau memperindah bacaan. Dalam ilmu tahsin tajwid memiliki makna yakni mebaguskan bacaan dalam membaca mkhrojal huruf menunaikan sifat sifat huruf dalam membacanya sesuai tempat keluar huruf tersebut.²⁸

Secara istilah ilmu tajwid itu adalah membaca dengan bacaan baik dan benar serta mengeluarkan bunyi huruf sesuai dengan sifat dan tata letak setiap hurufnya.

²⁷ Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash (Cct.I; Yogyakarta: Andi, 2006), h.87. (dalam books.google.go.id/diakses 26 januari 2022).*

²⁸ M.Alfianto Adrizal, "Makharijul Huruf: Al-Jaufwal Khalq" diakses dari <http://www.khazanahtajwid.blogspot.com> pada tanggal 4 februari 2022 pukul 15.32

Sedangkan tajwid bermakna ilmu yang mempelajari tata cara membaca al qur'an dengan baik dan benar serta menuaikan hak setaiap huruf yang dibacanya sebagaimana hadist rasullullah s.a.w bersabda

يُقَالُ لِصَاحِبِ الْقُرْآنِ أَقْرَأْ وَأَرْتِقْ وَرَتِّلْ كَمَا كُنْتَ تُرْتِّلُ فِي الدُّنْيَا فَإِنَّ مَنْزِلَكَ عِنْدَ آخِرِ آيَةٍ تَقْرُؤُهَا

Artinya :

"akan dikatakan kepada alhi al qur'an hari kiamat kelak 'Bacalah (hafalanmu) dengan tartil dan teruslah naik sebagaimana ketika engkau membacanya didunia sesungguhnya tempatmu (tingkatan surgamu) di akhir ayat yang kamu baca (HR. Abu Dawud, 1252)²⁹

Jadi makna tajwid adalah membaguskan ,memperindah bacaan al qur'an serta menunaikan hak setiap huruf seuai pada lektak makhrojul hurufnya dimana dengan mempelajrinya sesorang dapat mampu membedakan dalam penyebutan atau pelafalan setiap huruf sehingga tidak mudah salah ketika membaca al qur'an.³⁰

2) Tata letak ilmu tajwid

- a) Makhraj huruf (مَخَارِجُ الْحُرُوفِ) bermakna tempat keluarnya huruf dan cara pengucapan atau pelafalan huruf
- b) Sifatul huruf (صِفَاتُ الْحُرُوفِ) bermakna adanya perbedaan bunyi setiap huruf dalam penyebutan seperti huruf huruf hams
- c) Hukum setiap huruf (أَحْكَامُ الْحُرُوفِ). Ketika membaca al qur'an maka hendaknya seseorang memperhatikan hukum-hukum bacaan nya baik itu dari segi Mad, Izhar atau alinnya sehingga terciptanya keindahan bacaan dalam membaca al qur'an³¹

²⁹ Abu Dawud,"Hadits Sunan Abu Dawud No.1525". (Diakes dari <https://www.hadits.id/hadits/dawud/1252> pada tanggal 6 Februari 2022)

³⁰ Sayuti, *Ilmu Tajwid Lengkap* (Jakarta : Sangkala,2015),h.7

³¹ Sri Rahayu,.. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Tajwid dalam Mata Pelajaran Al-Quran Hadist dengan Metode Mind Mapping pada Siswa Kelas Iv Mi Ma'arif Sumberejo Ngablak," *Laporan Hasil Penelitian*, Magelang : STAI Salatiga, 2011,h.25

3) Tujuan utama mempelajari ilmu tajwid

Tujuan utama mempelajari ilmu tajwid adalah seorang akan terhindar pada kesalahan dalam mempelajari al qur'an dan hadist nabi s.a.w seperti kesalahan lahn al jaly yang dapat membatalkan nilai ibadah kita ,oleh kerena seorang wajib hukumnya mempelajari ilmu tajwid agar terjaga bacaan nya dan kesalahan baca yang sangat fatal³² beberapa ini adalah tujuan utama belajar ilmu tajwid :

- a) Mengurangi kesalahan yang dapat merubah makna yang terkandung didalamnya.
- b) Sebagai tuntuna kaidah penyebutan yang benar dan tepat
- c) Dapat diaplikasikan dalam membaca al-quran agar terdengar lebih indah
- d) Merupakan fardlu ain bagi setiap ahlul qur'an

4) Bab nun sukun dan tanwin

Hukum nun sukun dan tanwin ada empat :

1) Izhar khalqi

Izhar khalqi adalah apabila nun sukun dan tanwin bertemu salah satu huruf izhar khalqi maka harus dibaca dengan terang jelas , adapun huruf izhar adalah ع ه غ خ ح ح

a) *Nun* sukun atau *tanwin* bertemu huruf alif :

Contoh :

مَنْ أُوتِيَ = *mañ uūtiya*

عَذَابُ الْإِيمِ = *'adzaābun, aliīmun*

³² Ahmad Toha Husein, *Buku Ilmu Tajwid* (Cet I. Jakarta: Darussunnah, 2013), h.24 (dalam books.google.go.id/diakses 3 Februari 2022

b) *Nun sukun atau tanwin* bertemu huruf *Ha* :

Contoh :

مِنْ حَيْثُ = *minḥaiṭsu*

مُلَاقٍ حِسَابِيَّةٍ = *mulāqin hisaābiyah*

c) *Nun sukun atau tanwin* bertemu huruf *kho* :

Contoh :

كَاذِبَةٍ خَاطِئَةٍ = *kaādziḃatin khoōṭḥiah*

إِدَاكِرَةٌ خَاسِرَةٌ = *idzaā karrotuḥ khoōsiroh*

d) *Nun sukun atau tanwin* bertemu huruf “ *Ain* :

Contoh :

مِنْ عِنْدِ اللَّهِ = *min ‘inḏillāh*

سَمِيعٍ عَلِيمٍ = *samiī’uḥ ‘aliīm*

Nun sukun atau tanwin bertemu huruf ‘ *Ghoi*n :

Contoh :

عَذَابٌ غَلِيظٌ = *‘adzaābun gholiīd*

إِنْ يَكُنْ غَنِيًّا = *in yakun ghoniyyān*

e) *Nun sukun atau tanwin* bertemu huruf *Ha*’ :

Misalkan :

مِنْهَا الْبُطُونُ = *minḥa al- buthūn*

لَكُمْ الْأَنْهَارُ = *lakum ul anḥaār*

2) Idgham

Bacaan idgham dibagi dua ;

a) Idgham bigunnah

Hukum bacaan idgham bigunnah bermakna memasukkan dengan didengungkan bila *nun sukun* atau *tanwin* bertemu salah satu huruf idgham bigunnah jadi harus dibaca mendengung atau digunnahkan Adapun huruf idgham bigunnah ada empat yaitu : *Ya, nun, mim, wau* atau disingkat menjadi *Yanmu*

Contoh :

No	Contoh Bacaan	Cara Baca
1	لِيْمَنْ يَرَى	dibaca <i>limāȳyaraā</i>
2	مِنْ وَرَائِهِمْ	dibaca <i>maw̄waraā ihim</i>
3	تَكُنْ مَعَكُمْ	dibaca <i>nakum̄ma‘akum</i>
4	مِنْ نَاصِرِينَ	dibaca <i>minnāā shiriin</i>

Tabel 2. Contoh bacaan Idgham Bigunnah

b) Idgham Bilagunnah

Idgham bilagunnah adalah apabila *nun sukun* atau *tanwin* bertemu salah satu huruf idgham bilagunnah ,hukum bacaannya disebut idgham bilagunnah maka dibaca tanpa dengungan, Adapun huruf idgham bilagunnah ada dua yaitu *lam dan ro’*

misalkan : مِنْ رَبِّهِمْ

Oleh karena adanya *nun sukun* bertemu huruf *Ro’* maka harus dibaca jelas atau tanpa dengungan bacaannya adalah *mirrobbihim*

3) Bacaan iqlab

Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu huruf *Ba'* maka hukum bacannya adalah iqlab adalah huruf iqlab yaitu huruf *Ba'*

Contoh *أَنْبِئُهُمْ*

Karena adanya nun sukun atau tanwin bertemu huruf ب maka dibaca *ambi'hum*

4) Bacaan ikhfa haqiqi

Apabila nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf ikhfa maka harus dibaca samar-samar disertai dengungan Adapun huruf ikhfa haqiqi ada lima belas sebagai berikut :

Huruf ikhfa ت ث ج د ذ س ص ش ض ط ظ ف ق ك

Contoh: مِنْ قَبْلُ

Karena adanya nun sukun bertemu huruf qof maka harus dibaca *Mingqoblu*.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Telah dipaparkan dilatar belakang sebelumnya yang membuat peneliti melakukan penelitian adalah dikarenakan kurangnya minat belajar siswa dan tidak adanya daya Tarik terhadap pembejaran tersebut , karena para guru hanya menggunakan pedoman apa adanya dan metode pembelajarannya yang belum terupgrade

Maka berdasarkan rumusan masalah baik dari teori dan hasil observasi awal maka peneliti perlu memngembangkan suatu aplikasi pembelajaran yang

membuat peserta didik senang dalam belajar serta mudah memahami pelajaran tersebut sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan

penulisan bahwasanya pada harapan saat belajar peserta didik tidak sesuai apa yang diharapkan karena pembelajaran yang kurang menyenangkan dan para guru hanya memakai buku pedoman yang tersedia tanpa adanya metode lain untuk mengembangkan media pembelajaran.

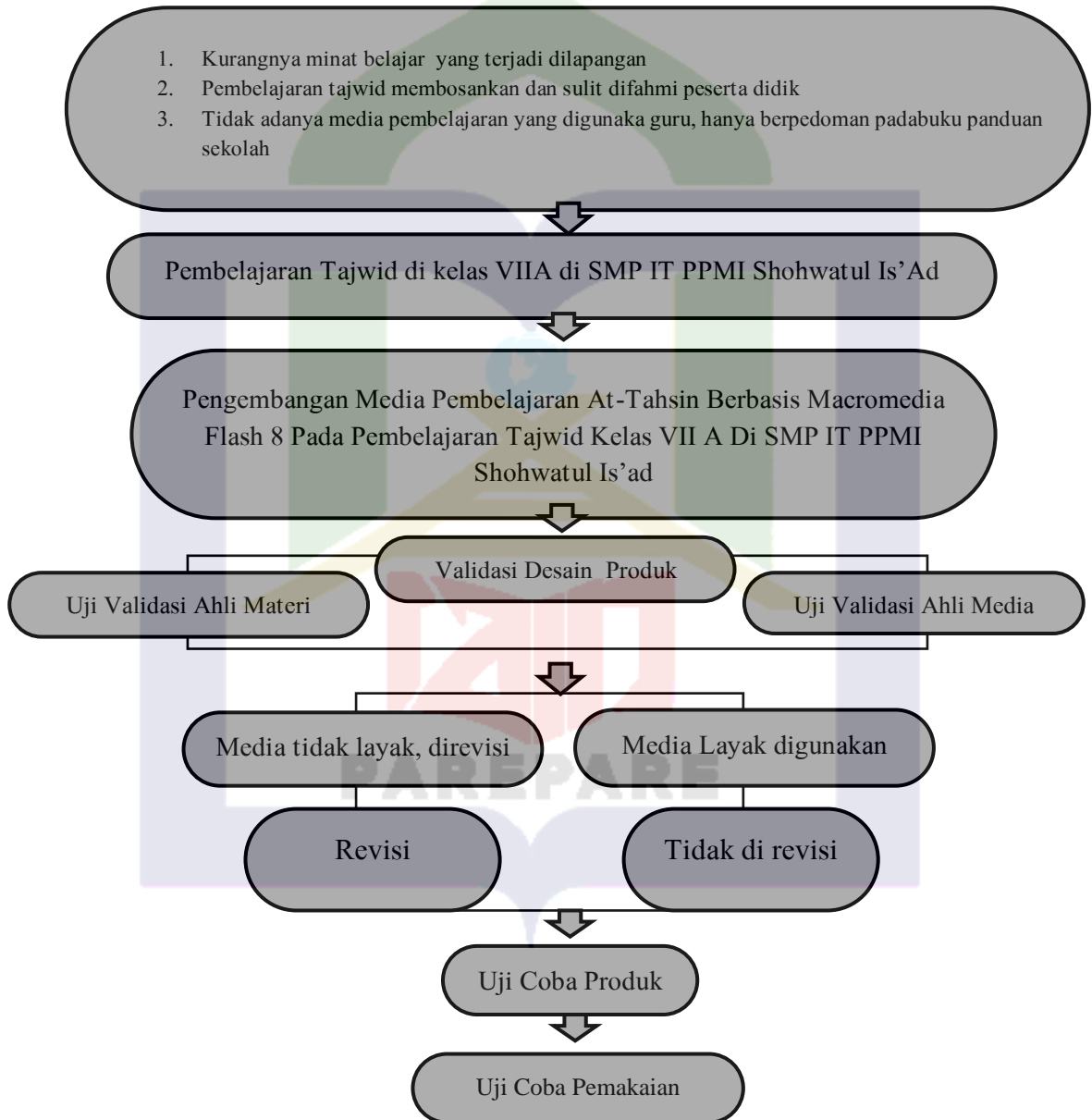
Pengembangan media pembelajaran menggunakan macromedia flash tidak lepas dari observasi awal masalah secara langsung, mengumpulkan data, mendesain media produk yang akan dikembangkan, validasi media dan validasi materi agar peneliti mengetahui kesesuaian materi dan kevalidan media yang akan dikembangkan serta melakukan uji coba kepada guru dan peserta didik.

Berdasarkan pemikiran diatas maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis macromedia flash yang diberi nama At-tahsin sebagai kebutuhan peserta didik agar lebih baik.

PAREPARE

D. Bagan Kerangka Pikir

Adapun Bagan dari kerangka pikir diatas adala sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Pikir

E. Hipotesis (Dugaan sementara)

Asal kata hipotesis adalah “hypo” bermakna dibawah adapun “thesa” bermakna keabsahan . Hipotesis bermakna dugaan sementara terhadap suatu masalah dalam sebuah penelitian hingga adaya pengujian keabsahan atau keakuratan dengan data data yang telah dikumpulkan . hipotesis Tindakan adalah dugaan semntara dari msalah yang telah dirumuskan oleh peneliti namun dugaan ini masih dikatagorikan lemah dan dperlukannya pengujian secara empiris

Dari landasan toeri dan kerangka pemikiran sebelumnya maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu produk media pembelajaran At-tahsin “*Solusi Belajar Tajwid*” berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran tajwid yang nantinya akan melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dan uji coba lapangan pada guru bidang study serta peserta didik sehingga peneliti akan mengetahui apakah media yang dkembangkan efektif dan praktis digunakan oleh peserta didik dan guru mata pelajaran tajwid disekolah .

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Langkah-langkah Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah maka peneliti melakukan penelitian menggunakan metode pengembangan penelitian atau sering disebut dengan *research and development (R&D)*.

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat dipalikasi dengan prosedur bersifat deskriptif yang menerangkan Langkah langkah atau tahapan untuk mengembangkan produk maka pengembangan media tersebut bermaksud mengembangkan media At-tahsin “Solusi Belajar Tajwid ” Berbasis Macromedia Flash 8.

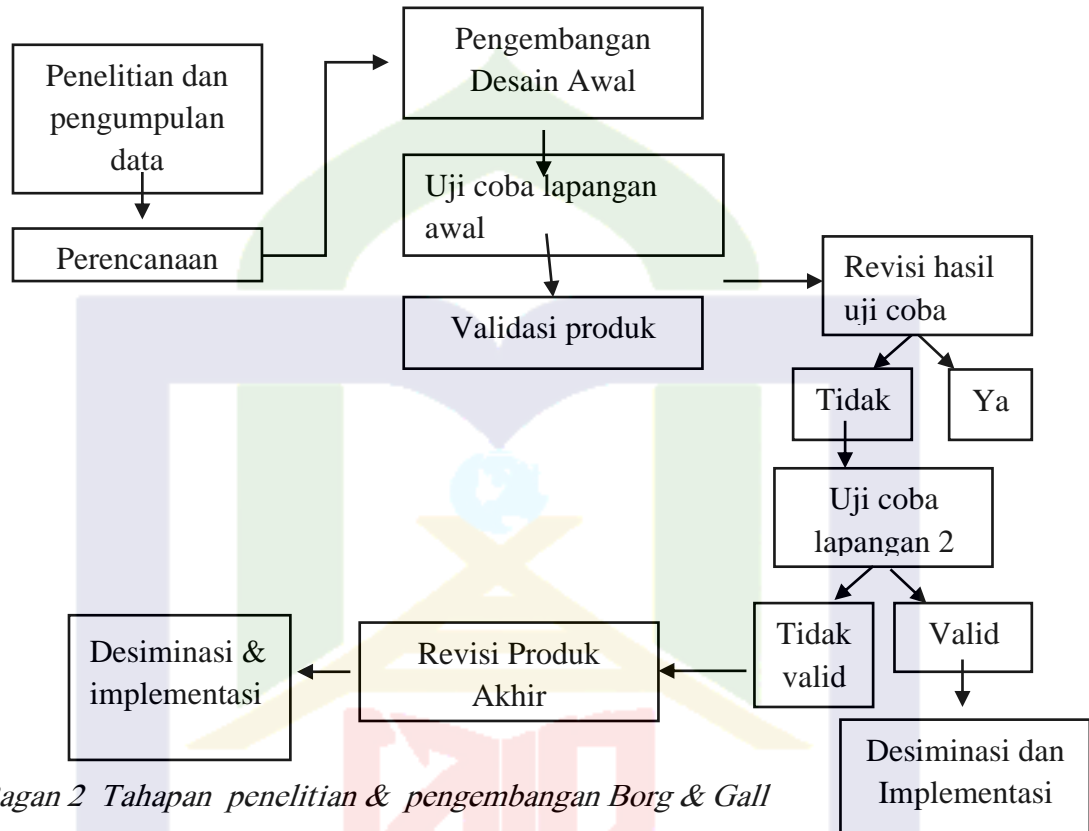
Adapun Langkah penelitian dalam pengembangan yang akan peneliti gunakan adalah model borg & gall, Sepuluh langkah R & D yang dikemukakan oleh borg & gall sebagai berikut:³³

1. Penelitian dan pengumpulan data (research & information collecting)
2. Perencanaan penelitian (planning)
3. Pengembangan desain (develop preliminary of product)
4. Uji coba lapangan awal (preliminary field testing)
5. Revisi hasil uji coba (main product revision)
6. Uji coba lapangan (main field testing)
7. Revisi hasil uji coba lapangan (operational product revision)
8. Uji kelayakan (operational field testing)
9. Revisi produk akhir (final product revision)

³³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012).h.228

10. Diseminasi & implementasi produk (dissemination & implementation)

Berikut tahapan pengembangan dalam bentuk bagan :³⁴



Bagan 2 Tahapan penelitian & pengembangan Borg & Gall

Berdasarkan model penelitian R & D sesuai dengan Langkah di atas maka tahapan penelitian pengembangan berbasis macromedia flash 8 macromedia flash 8 pada pembelajaran Tajwid dapat dilakukan Langkah Langkah sebagai berikut :

1. Penelitian dan Pengumpulan informasi awal

Peneliti melakukan pengumpulan data, dengan melakukan kajian Pustaka dan observasi atau survei secara langsung kelapangan dengan guru mata pelajaran Tajwid, peserta didik di kelas VII A, dalam hal ini penelitian awal menganalisis

³⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta,2016),h.108,(softcopy pdf adobe reader)

kebutuhan sangat dibutuhkan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran seperti observasi lokasi , terjun langsung serta melakukan wawancara terhadap siswa dan guru mata pelajaran tajwid , dari pemaparan peserta didik dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tajwid mendatangkan kejenuhan dan kurangnya media yang digunakan oleh guru pengajar dan tidak adanya metode pembelajaran yang diterapkan masih monoton menggunakan metode lama yaitu ceramah .

Dari hasil wawancara kepada pengajar mata pelajaran tajwid mengatakan bahwa perlunya inovasi dalam pembelajaran mengupgrad media pembelajaran sehingga belajar itu bisa menyenangkan serta mudah difahami oleh peserta didik maka atas dasar itu peneliti melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran dan memanfaatkan teknologi di era 4.0 sekarang .

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mendesain suatu media yang valid , praktis dan aktif digunakan oleh peserta didik maupun guru mata pelajaran tajwid untuk Langkah ini peneliti merancang story board aplikasi atau media yang akan dikembangkan untuk memudahkan peneliti membuat aplikasi At-tahsin

b. pengembangan desain awal

Dalam tahapan ini peneliti mendesain produk atau media yang akan dikembangkan dan menentukan sarana yang dibutuhkan serta menentukan tahap atau langkah pengujiannya ketika dilapangan sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan aplikasi At-tahsin

b. Validasi produk

Pada tahap ini validasi produk bertujuan apakah produk yang kita rancang atau kembangkan sudah layak digunakan dalam hal ini pengujian produk bersifat

terbatas dan pengujian produk harus dilakukan berkali kali oleh ahli media sehingga peneliti dapat mengetahui desain sesuai kebutuhan dilapangan pengujian ini tidak lepas dari wawancara dan pengisian angket

c. Revisi desain produk

Tahap ini peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk awal yang dimana sebelumnya peneliti melakukan validasi produk untuk mendapatkan kekurangan dari aplikasi yang akan dikembangkan

d. Uji coba lapangan

Tahap ini merupakan uji coba kedua yang sebelumnya sudah dilakukan namun saat ini uji coba lapangan dalam jangkauan luas meliputi seluruh siswa kelas VII.A dan guru-guru mata pelajaran tajwid yang bertujuan apakah aplikasi AT-TAHSIN “*Solusi Belajar Tajwid*” ini menarik dan layak digunakan.

e. Revisi desain produk

Tahapan ini merevisi berdasarkan hasil uji coba tahap dua maka peneliti tinggal merevisi media yang dikembangkan berdasarkan hasil angket yang telah disebar kepada peserta didik dan guru mata pelajaran tajwid apakah hasilnya dapat dinyatakan efektif dan praktis

f. Uji coba kelayakan

Pada tahap ini pengujian kelayakan melalui lembar quisioner yang telah disebar untuk mendapatkan hasil layak dikatakan efektif dan praktis apabila adanya perubahan peningkatan nilai pembelajaran peserta didik³⁵

³⁵ Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. VII; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011),h.22 (dalambooks.google.go.id/id/diakses 4 februari 2022)

B. Penelitian tahap 1

1. Populasi dan sampel

Sebuah penelitian tidak terpisahkan dari adanya populasi dan sampel karena merupakan subyek penelitian, populasi dan sampel adalah sumber data sebuah penelitian :

1) Populasi

Populasi dalam sebuah penelitian adalah suatu ruang lingkup yang terdiri atas obyek atau subyek terdapat karakter berbeda beda yang telah diambil oleh peneliti sebagai wilayah penelitian untuk di amati, dipelajari dan untuk menyimpulkannya³⁶. Maka dalam hal ini peneliti memilih lokasi penelitian di SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad adalah peserta didik dari kelas VII A dengan jumlah 24 orang

2) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah serta karakter yang dimiliki oleh sekumpulan populasi yang akan diteliti yang dimana peneliti akan menjangkau sampel yang akan diteliti.³⁷

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad yang beralamatkan jalan poros padang lampe, desa alesipitto, kecamatan ma'rang kabupaten pangkajene dan kepulauan, Sulawesi selatan, penelitian dilakukan selama 3 bulan untuk melakukan desani dan uji coba produk aplikasi At Tahsin.

³⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), h.80, (softcopy pdf adobe reader)

³⁷ Sugiyono, *Statika untuk penelitian* (Bandung: CV. Alfabeta, 2002), h.58

2. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data akurat dan empiris maka yang peneliti lakukan menggunakan angket yang berisi pertanyaan seputar media yang akan telah dikembangkan, angket dibagikan kepada ahli media, ahli materi, guru-guru dan peserta yang nantinya bisa digunakan untuk menyempurnakan produk aplikasi yang dikembangkan nya

3. Instrument Penelitian

Dalam hal ini instrument yang digunakan peneliti yaitu angket dan dokumen lainnya yang dapat mendukung penelitian ini. Berikut ini adalah penjelasannya secara ringkas:

1) Angket

Angket adalah kumpulan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden³⁸ maka dalam hal ini peneliti memakai angket penialain sebagai indikator responden oleh ahli materi, media, guru, peserta didik siswa kelas VII A SMP-IT PPMI shohwatul is'ad.

2) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data seperti halnya foto kegiatan, transkrip nilai, buku-buku atau lainnya yang mana nanti akan digunakan sebagai bukti pelaksanaan pengembangan desain

4. Tehnik Analisis Data

³⁸ Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan Disekolah* (Bandung: Aksara, 1982) h.91

Pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul dari responden berupa angket yang telah dibagikan, dan dalam hal ini tahap pengembangan seperti validasi produk dan konten media pembelajaran

5. Perencana desain produk

Pada tahap desain ini ada beberapa Langkah yang harus dilakukan oleh pengembang yaitu :

a) Menentukan desain produk

Logo dan cover pembuka aplikasi Tajwid At-tahsin harus menarik sehingga membuat peserta didik senang dalam mengaplikasikannya dan terdapat ucapan selamat datang serta logo aplikasi yang dikembangkan, harus terdapat tombol navigasi untuk masuk ke menu utama aplikasi At-tahsin.

b) Judul desain

Dihalaman aplikasi Ketika membuka kami tampilkan kata At-tahsin "*Solusi belajar Tajwid*". judul program at Tahsin memberikan motivasi dan tujuan belajar menggunakan aplikasi ini

c) Menu utama aplikasi at Tahsin

Aplikasi at Tahsin terdapat empat macam menu yang dapat dipilih yaitu kompetensi dasar, materi tajwid, quis tajwid, identitas pengembang

d) Materi pembelajaran At-tahsin

Dalam aplikasi at Tahsin terdapat empat materi utama dan masing-masing materi terdapat menu-menu khusus pembelajaran Tajwid, kemudian didalam menu khusus terdapat materi beserta contoh penyebutan dalam bentuk suara.

e) Quis tajwid

Quis tajwid memberikan latihan yang efektif dikarenakan terdapat hasil atau nilai. Ketika selesai mengerjakan quis, serta peserta didik diberikan kesempatan untuk mengulangi jika nilai mereka rendah dari yang diharapkan.

6. Validasi Desain

Dalam hal ini validasi desain digunakan untuk mengetahui apakah produk at Tahsin berbasis macromedia flash 8 layak atau tidak digunakan. Hal ini masih bersifat pemikiran atau penilaian yang rasio tidak sesuai fakta dilapangan. Adapun tahap validasi desain at tahsin ini terdiri dari :

(1) Uji ahli materi tajwid

Uji ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kebashan materi yang ada di aplikasi at Tahsin dan tepat digunakannya kurikulum sekolah. Adapun yang menguji adalah guru Tajwid di PPMI Shohwatul Is'ad.

(2) Uji ahli media at Tahsin

Dalam hal ini pengujian ahli media at Tahsin dilakukan agar mengetahui kelayakan aplikasi media at Tahsin yang akan digunakan apakah praktis dan mudah di aplikasikan oleh siswa dan guru mata pelajaran tajwid dalam hal ini di uji oleh ahli teknologi PPMI Shohwatul Is'ad.

C. Penelitian tahap II

1. Rancangan eksperimen untuk menguji

Setelah merevisi produk maka at Tahsin di uji coba pada kegiatan belajar mengajar selanjutnya peneliti membagikan angket untuk diisi oleh validator

,ahli media dan ahli materi , guru-guru serta peserta didik dilakukan dengan mengarahkan peserta didik disebuah ruangan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu kemudian peserta didik diminta untuk melakukan uji coba aplikasi At-tahsin , setelah itu peserta didik akan diberi angket sebagai respon terhadap media yang dikembangkan.

2. Populasi & sampel

a. Populasi atau kumpulan

Dalam hal ini populasinya adalah semua peserta didik kelas VII A baik ini dalam bentuk individual maupun kelompok , yang dimana peneliti dapat memperoleh informasi data yang akan diteliti . peneliti mengambil sampel pada semua peserta didik VII A berjumlah 68 orang siswa di SMP-IT PPMI shohwatul is'ad

No	Kelas	Jumlah
1	VII A	24 Orang siswa
2	VII B	20 Orang siswa
3	VII C	24 Orang siswa

Tabel 3. Populasi Penelitian

Dari table diatas peneliti menggunakan sebagai objek di kelas VII SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad dimana kelas VII terdapat 3 kelas dengan total jumlah 68 Orang.

b. Sampel

Dalam hal ini peneliti mengambil sampel secara non probability yaitu memakai purpose sampling didasari pada kebutuhan peneliti, dimana pada proses pemilihan sampelnya peneliti menentukan siapa yang berhak dijadikan sebagai sampel pengujian produk dengan ketentuan siswa memiliki laptop dan mampu mengoperasikannya serta mengetahui tentang aplikasi yang akan dikembangkan.

Sampel disini adalah siswa kelas VII A SMP IT PPMI Shohwatul Is'Ad dengan jumlah sebanyak 24 Orangsiswa tersebut di arahkan mengisi angket yang telah dibagikan setelah melalui tahap uji coba produk pada peserta didik

3. Teknik pengumpulan data penelitian

Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan membagikan kuesioner kepada siswa untuk di jawab guna mengetahui tingkat kepraktisan dan ke efektifan aplikasi at Tahsin Instrumen Penelitian

1) Lembar validasi media at Tahsin

Pada lembar validasi media peneliti memberikan angket yang berisi beberapa pertanyaan tentang aplikasi At-Tahsin guna mendapatkan respon dari ahli media atau validator yang akan digunakan sebagai indikator untuk merevisi media At-Tahsin, pada lembar ini peneliti menggunakan tiga angket yaitu :

a) Angket penilaian Ahli media At Tahsin

Dalam hal ini ahli media memberi masukan pada pembuatan media aplikasi pengembangan At-Tahsin ,ahli media memberikan penilain terhadap media yang sedang atau telah dikembangkan terhadap kelayakan media tersebut , uji coba ahlio media di uji oleh satu orang ahli teknologi PPMI Shohwatul Is'ad.

b) Kuesioner respon guru

Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data respon guru pada produk yang dikembangkan yaitu aplikasi At-Tahsin berbasis nmacromedia flash 8 di bidang study tajwid

c) Angket supervisi pengajar

Angket dalam hal ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kompetensi pengajar sehingga dapat mengetahui keefektifan pada media pembelajaran At-tahsin pada mata pelajaran tajwid.

d) Kuesioner peserta didik

Kuesioner ini digunakan peneliti untuk mendapatkan data respon siswa pada aplikasi at Tahsin berbasis macromedia flash 8 di bidang study tajwid

2) Dokumntasi

Dokumntasi dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan kamera handphone untuk mengambil gambar pada saat meneliti.

4. Instrument Penelitian

Instrument dalam hal ini peneliti menggunakan kamera handphone untuk mengambil gambar atau foto saat peneliti melakukan penelitian pengembangan .

5. Tehnik Analisis Data

a) Validitas

Validitas dalam hal ini validator melakukan validasi terhadap aplikasi at Tahsin maka Teknik yang digunakan adalah Teknik deskriptif, dari sekor yang telah diperoleh dan dihitung dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai hasil persentase yang dicari

R : Skor yang ditemukan

SM : Skor Maksimal/tertinggi

Interval Kriteria	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup valid
21 % - 40 %	Kurang valid
0% - 20 %	Tidak Valid

Tabel 4. Skor Kriteria kelayakan media³⁹

b) Praktikalitas

Praktikalitas merupakan keyakinan pengguna terhadap kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan media pembelajaran. Praktikalitas diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut⁴⁰.

- (1) Mudah dipelajari
- (2) Mudah dikontrol
- (3) Jelas dan mudah dipahami
- (4) Fleksibel

³⁹ Arikunto, Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek". (Jakarta: Rineka Cipta.2012) h.85

⁴⁰ Jogiyanto, "Sistem Informasi Keperilakuan". (Yogyakarta: Andi Offset.2007)h.115

(5) Mudah menjadi terampil atau mahir

(6) Mudah digunakan

Angket untuk praktikalitas terhadap media pembelajaran tajwid berbasis Macromedia Flash 8 pada aplikasi At-Tahsin yang dikembangkan, digunakan untuk melakukan analisis kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menggunakan skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

Interval Kriteria	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup valid
21 % - 40 %	Kurang valid
0% - 20 %	Tidak Valid

Tabel 5. Skor Kriteria Praktikalitas⁴¹

Dengan perhitungan persentasenya adalah :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai hasil persentase yang dicari

⁴¹ Arikunto, Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek". (Jakarta: Rineka Cipta.2012) h.87

R : Skor yang ditemukan

SM : Skor Maksimal/tertinggi

c) Efektifitas

Data hasil tanggapan peserta didik digunakan untuk mendapatkan keefektifan media pembelajaran dan data tersebut terdiri dari 4 indikator keefektifan sebagai berikut⁴² :

(1) Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Ketercapaian tujuan pembelajaran dalam hal ini diukur dengan menggunakan tes sebanyak dua kali yaitu *pre test* dan *post test*. Dimana hal ini dapat mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi tajwid. Tes ini memiliki tujuan untuk mengetahui informasi pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran At-tahsin berbasis macromedia flash 8 pada mata pelajaran tajwid. Dalam sesi pertama pada kegiatan *pre test* terlebih dahulu peserta didik akan diberikan materi tajwid tanpa menggunakan media pembelajaran At-tahsin. Kemudian pada sesi kedua pendidik akan memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran At-tahsin, selanjutnya dilakukanlah *post test*. Hasil dari tes tersebut kemudian dikumpulkan kepada peneliti untuk dianalisis uji normalitas, uji T dan Uji *N-Gain* untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran At-tahsin di kelas.

⁴² Fransiska saadi.,”Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Tepat Guna Dikelas IV Sekolah dasar Negeri 02 Toho” *Artikel Penelitian*,Pontianak: Universitas Tanjungpura,2013,h.7.

Uji Normalitas dan uji T-Test di analisis dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM *SPSS 21.0 for windows* sedangkan uji N-Gain dianalisis dengan menggunakan bantuan Microsoft excel.

(a) Uji Normalitas dan Uji T-Test

Uji Normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dari pre test dan post test berdistribusi normal, dengan kriteria pengujian dari normalitas data 0.05 dan jika signifikansi ≤ 0.05 maka dinyatakan tidak berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji Paired sample T-Test dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21.0 For windows. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan dari hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran At-tahsin pada mata pelajaran Tajwid

(b) Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kriteria peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran At-tahsin pada mata pelajaran Tajwid . hasil dari N-Gain diperoleh dari hasil perbandingan antara nilai rata-rata dari pre test dan post test. Rata-rata N-gain kemudian dibandingkan dengan rumus Meltzer sebagai berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{S \text{ Post} - S \text{ Pre}}{S \text{ Max} - S \text{ Pre}}$$

Keterangan :

S Post = Rata-rata nilai Post test

S Pre = Rata-rata nilai Pre Test

S Max = Skor Maksimal

Langkah berikutnya nilai yang diperoleh kemudian di interpretasikan dalam table interpretasi N-Gain dibawah ini⁴³

No	Presentase	Interprestasi
1	$0.7 \leq \bar{N-Gain}$	Tinggi
2	$0.3 \leq \bar{N-Gain} < 0.7$	Sedang
3	$\bar{N-Gain} < 0.3$	Rendah

Tabel.6. Interpretasi N-Gain

(2) Proses belajar mengajar

Dalam proses kegiatan belajar mengajar pada saat penelitian, pendidik diminta untuk menilai peserta didik dengan mengacu pada 3 ranah penelitian, yaitu afektif, psikomotorik dan kognitif, hal ini dilakukan untuk melihat keefektifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

(3) Kompetensi guru

Dalam penilaian kompetensi guru, peneliti meminta kepala sekolah untuk mengisi lembar observasi supervisi. Setelah selesai peneliti selanjutnya akan melakukan analisis.

(4) Tanggapan Positif perseta didik

⁴³ Hake, Interaktive-engagement vs traditional methods : A six-thousand-student survey of mechanicstest data introductory physics course The American *Journal of Physics* Research. 1998, h.74

Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sesuai skala likter ⁴⁴ Adapun respon peserta didik tersebut akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai hasil persentase yang dicari

R : Skor yang ditemukan

SM : Skor Maksimal/tertinggi

Interpretasi skor penilaian menjadi pernyataan Nilai Efektivitas⁴⁵

Interval Kriteria	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup valid
21 % - 40 %	Kurang valid
0% - 20 %	Tidak Valid

Tabel.7 Skor Kriteria Ewektivitas⁴⁶

⁴⁴ Purwanto. "Evaluasi Hasil belajar" .(Yogyakarta: Pustaka Pelajar.2010) h.76

⁴⁵ Arikunto, Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek". (Jakarta: Rineka Cipta.2012) h.89

⁴⁶ Arikunto, Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek". (Jakarta: Rineka Cipta.2012) h.90

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Awal Produk

Berdasarkan model penelitian *Borg-Gall* maka teknik penelitian dan pengembangan media pembelajaran At-Tahsin berbasis macromedia flash 8 pada materi Tajwid ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dan Pengumpulan informasi awal

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui baik guru maupun peserta didik menginginkan aplikasi media pembelajaran yang lebih menyenangkan berbasis teknologi, disebabkan media yang digunakan pada awalnya masih berupa buku teks dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis ceramah dan terdapat kekurangan dari berbagai aspek salah satunya ialah aspek penilaian. sebagaimana data hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 april 2022 yang didapatkan dari guru mata pelajaran adalah keterbatasan media pembelajaran di karenakan media pembelajaran yang digunakan masih klasik atau medel lama. Selain itu isi dari media pembelajaran yang digunakan tidak *terupdate* sehingga guru tidak bisa memberikan gambaran tentang teknologi yang terbaru, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang memahami hukum *tajwid* dan juga membuat peserta didik malas untuk belajar karena penyajian materinya kurang menarik.

Media pembelajaran At-tahsin berbasis macromedia flash 8 ini dapat membantu baik peserta didik maupun guru bidang study agar lebih memahami ilmu *tajwid*, sehingga dalam membaca Al-qur'an mampu melafazkan dengan

bagu dan benar. Aplikasi ini juga mampu menambah minat belajar siswa karena penyajiannya lebih menarik dikarenakan terdapat contoh suara yang jelas.

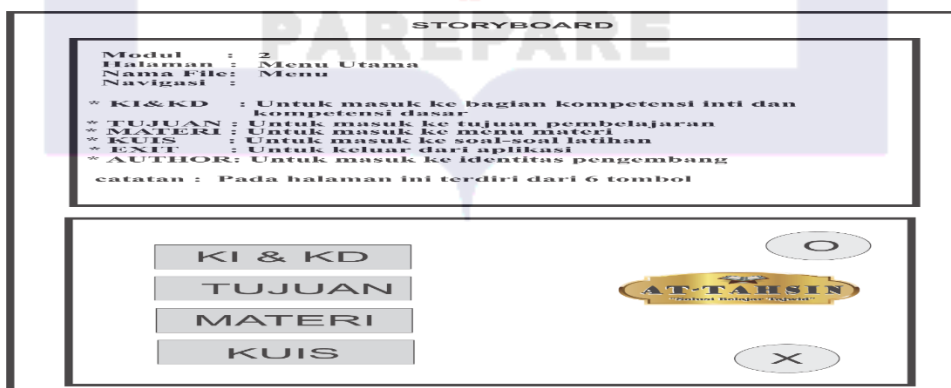
2. Perencanaan

Berikut ini adalah rancangan aplikasi at tahsin, yang mana rancangan tersebut berupa rancangan *Story board*, rancangan *Flow chart View*, rancangan diagram transisi dan rancangan tampilan antar muka.

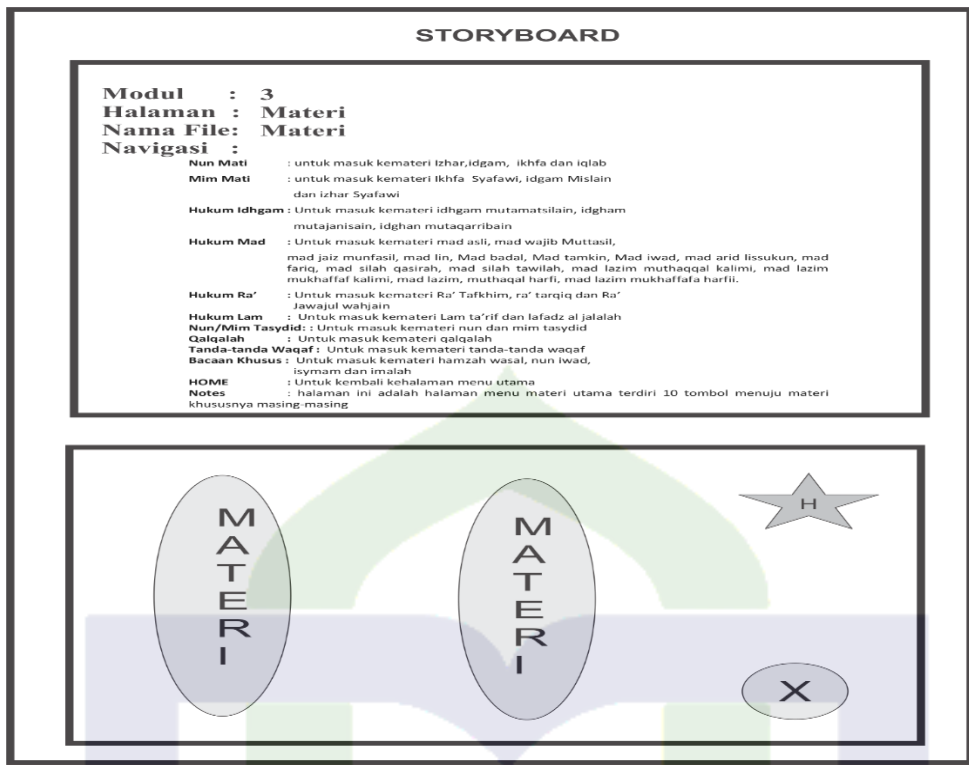
a) Perancangan *storyboard*



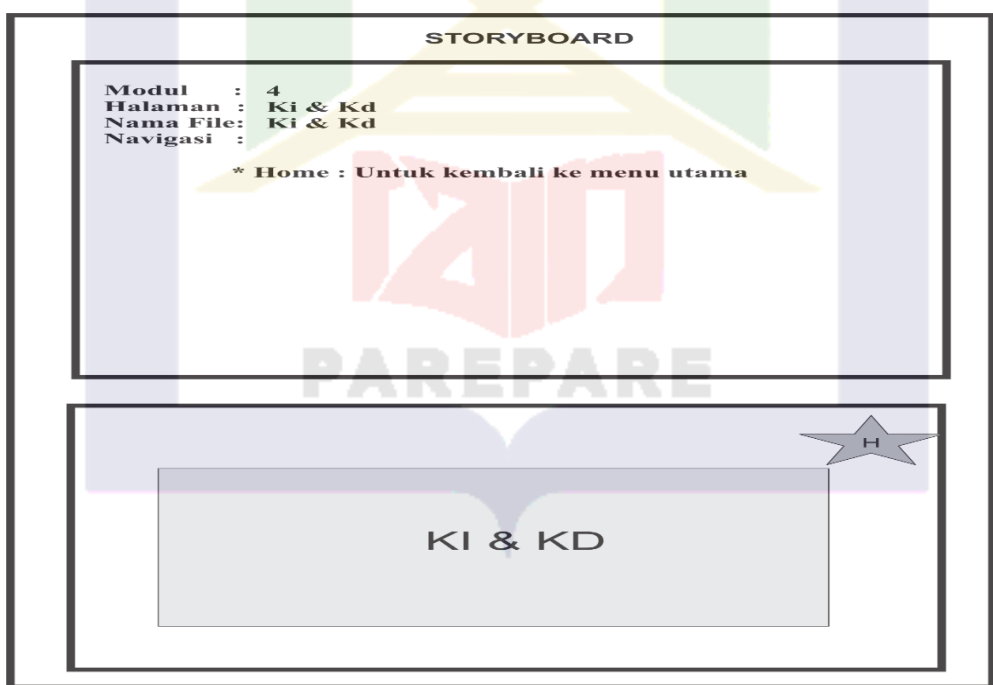
Gambar 2. Storyboard halaman pembuka



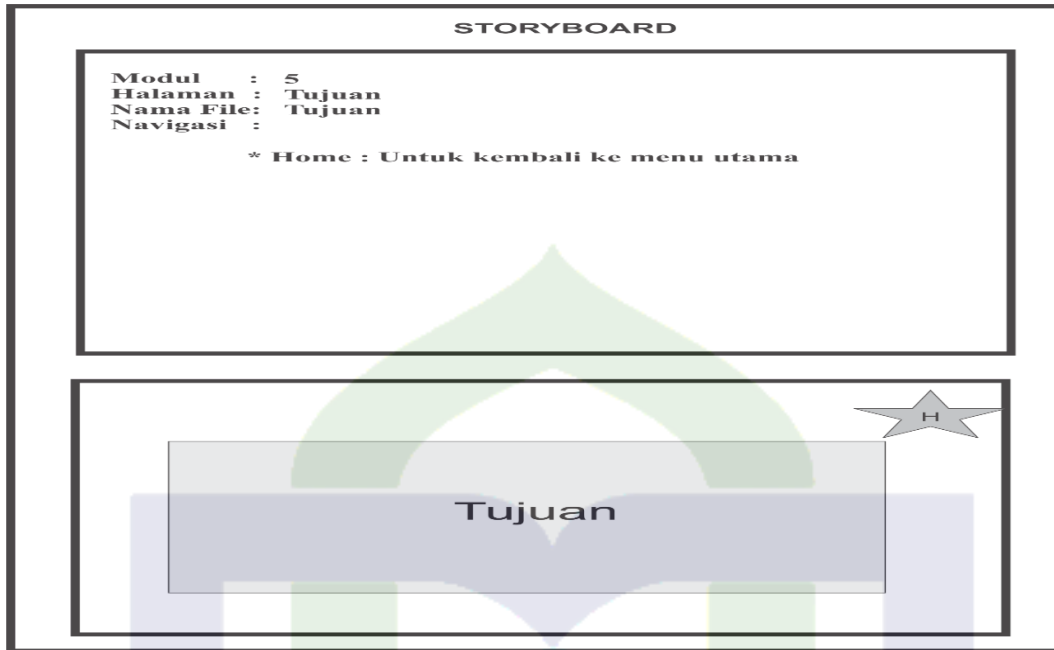
Gambar 3. Storyboard halaman menu utama



Gambar 4. Storyboard halaman materi



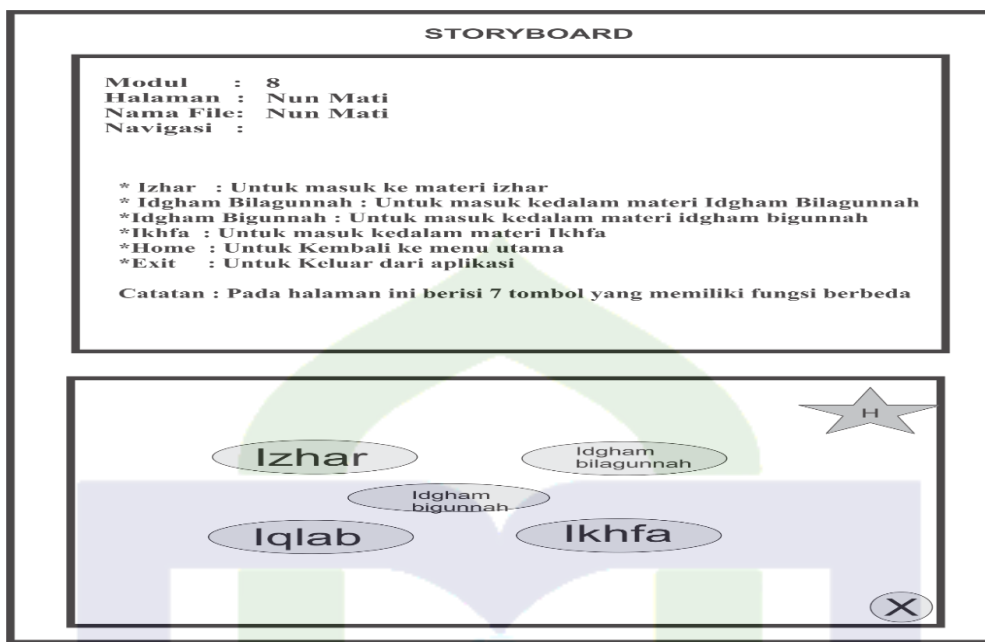
Gambar 5. Storyboard halaman KI & KD



Gambar 6. Storyboard halaman Tujuan



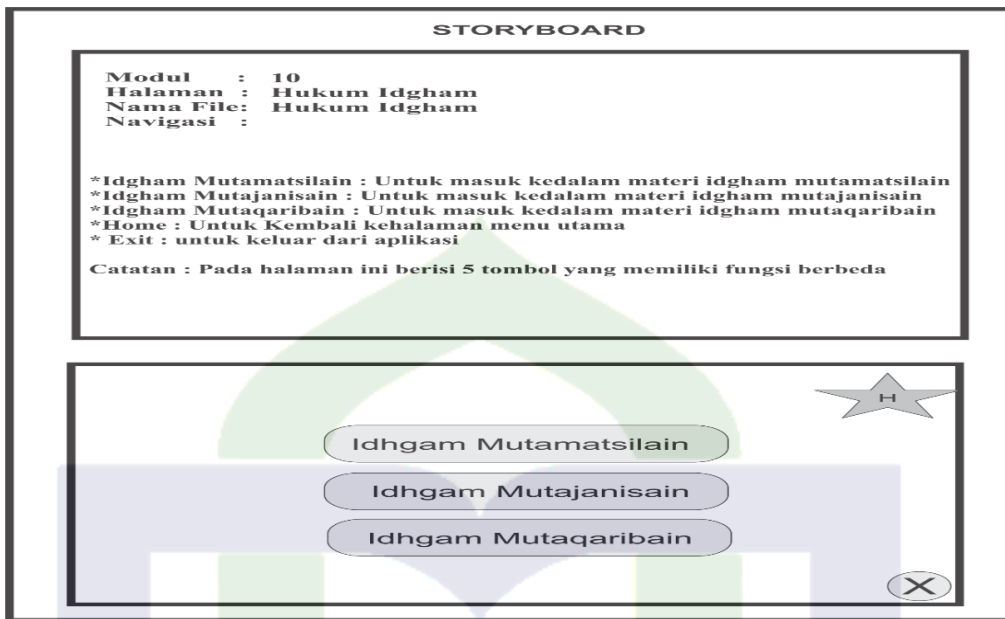
Gambar 7. Storyboard halaman Author



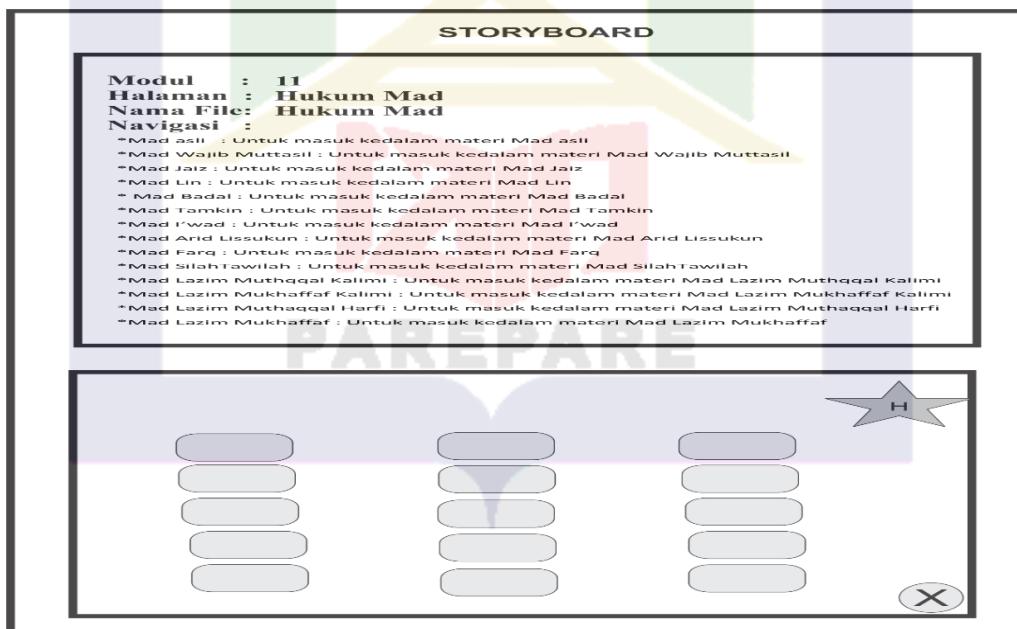
Gambar 8. Storyboard halaman nun mati



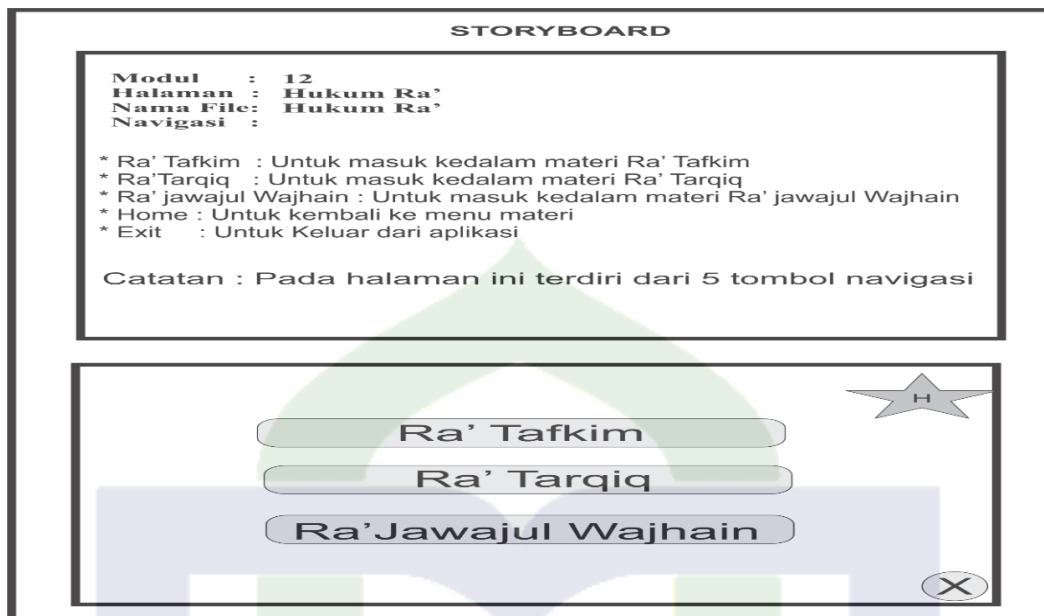
Gambar 9. Storyboard halaman Mim Mati



Gambar 10. Storyboard halaman Hukum Idgham



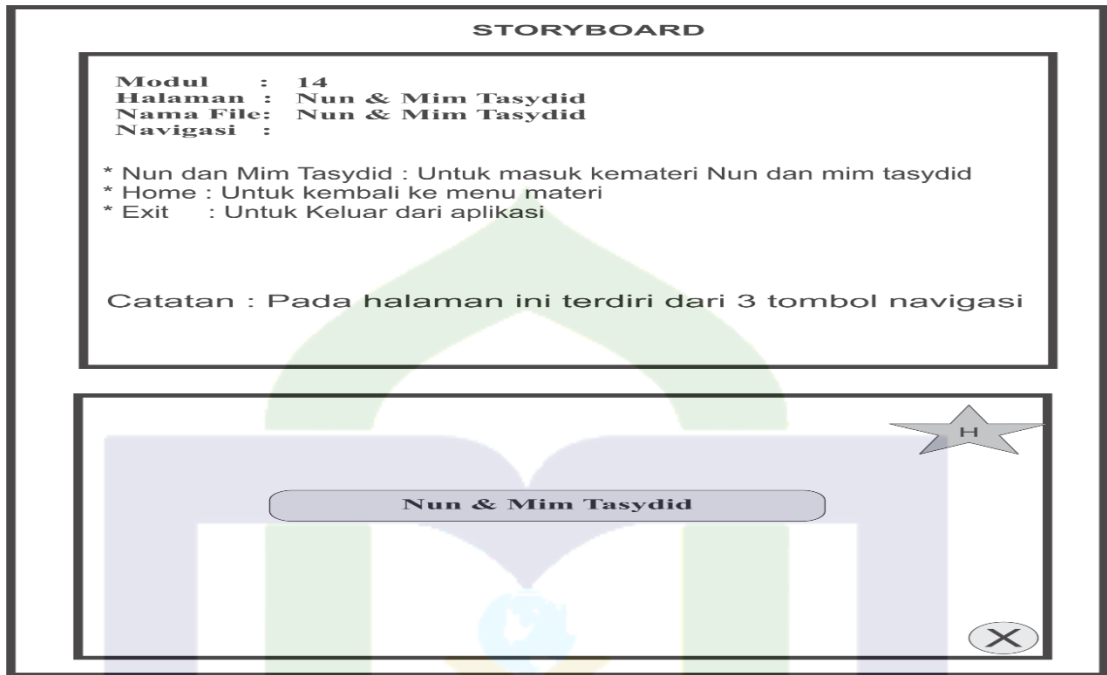
Gambar 11. Storyboard halaman hukum Mad



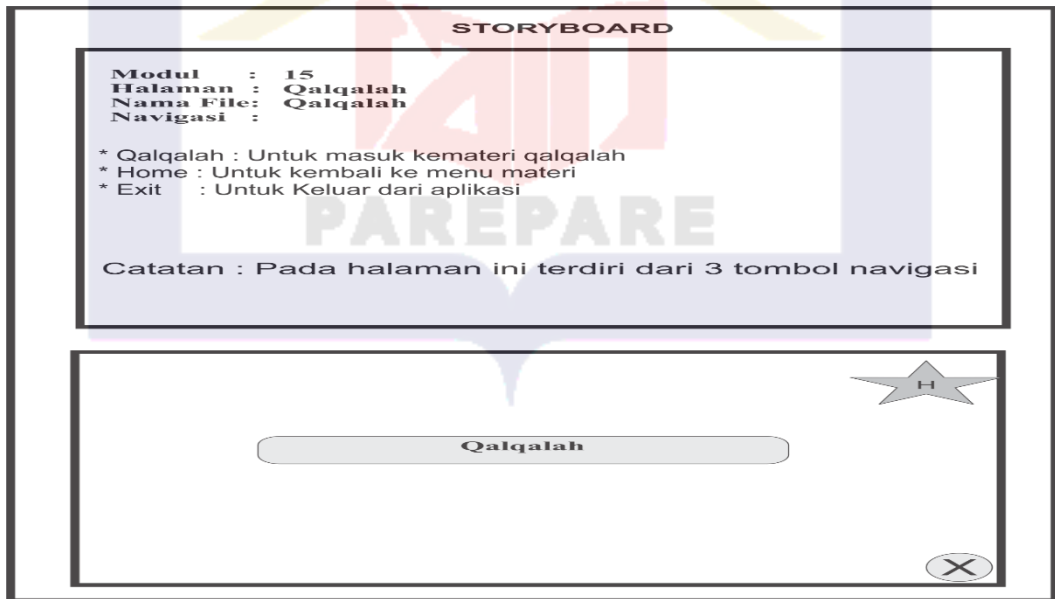
Gambar 12. Storyboard halaman Hukum Ra'



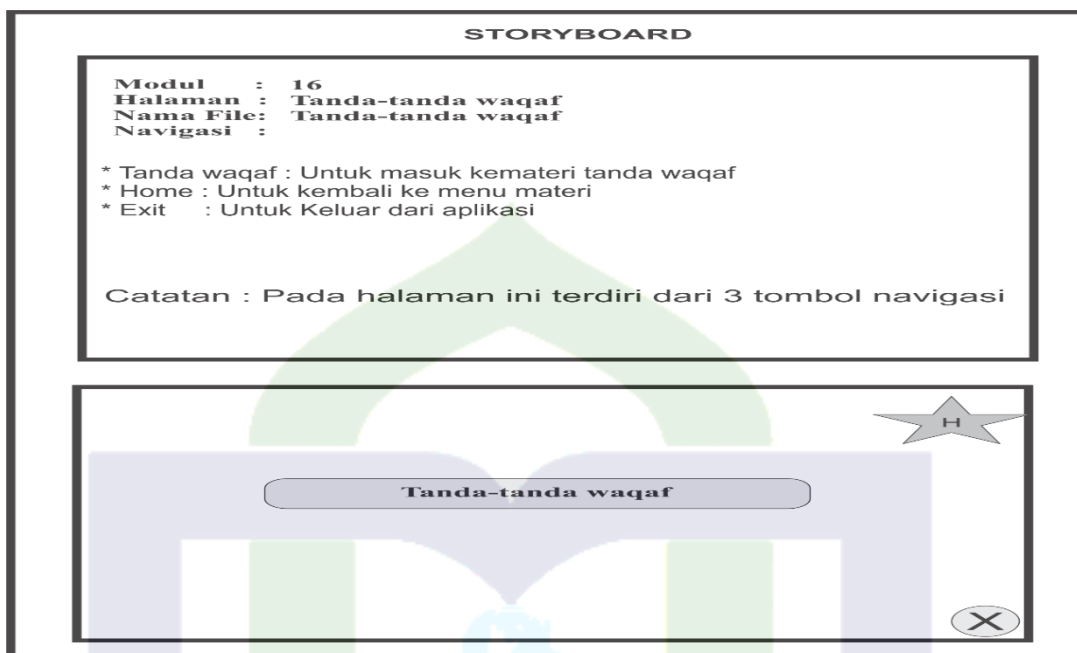
Gambar 13. Storyboard halaman Hukum Lam



Gambar 14. Storyboard halaman Nun & Mim Tasydid



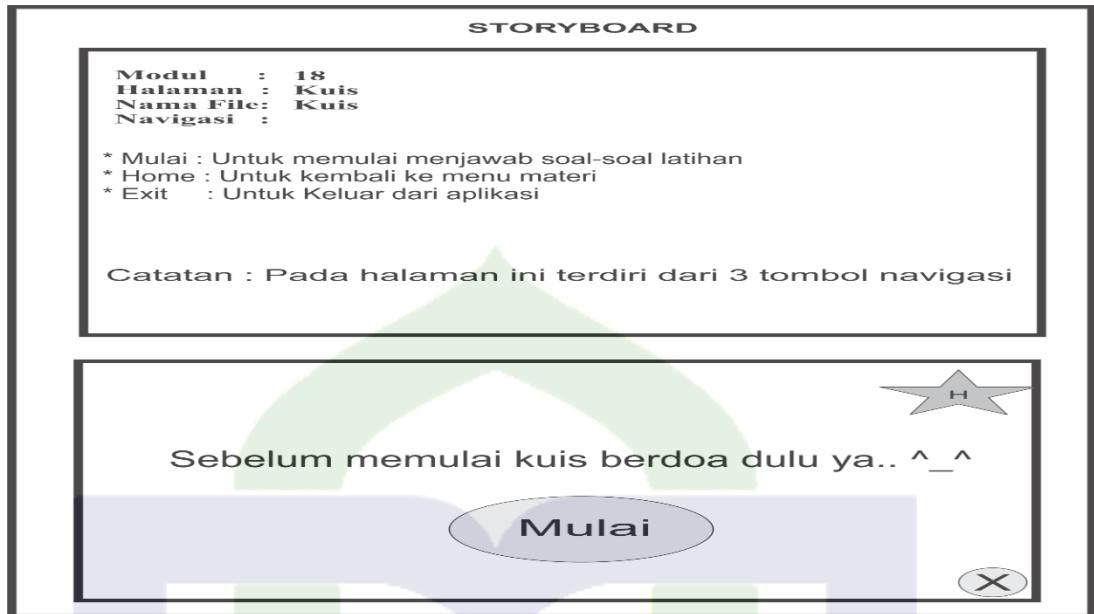
Gambar 15. Storyboard halaman qalqalah



Gambar 16. Storyboard halaman Tanda-tanda waqaf



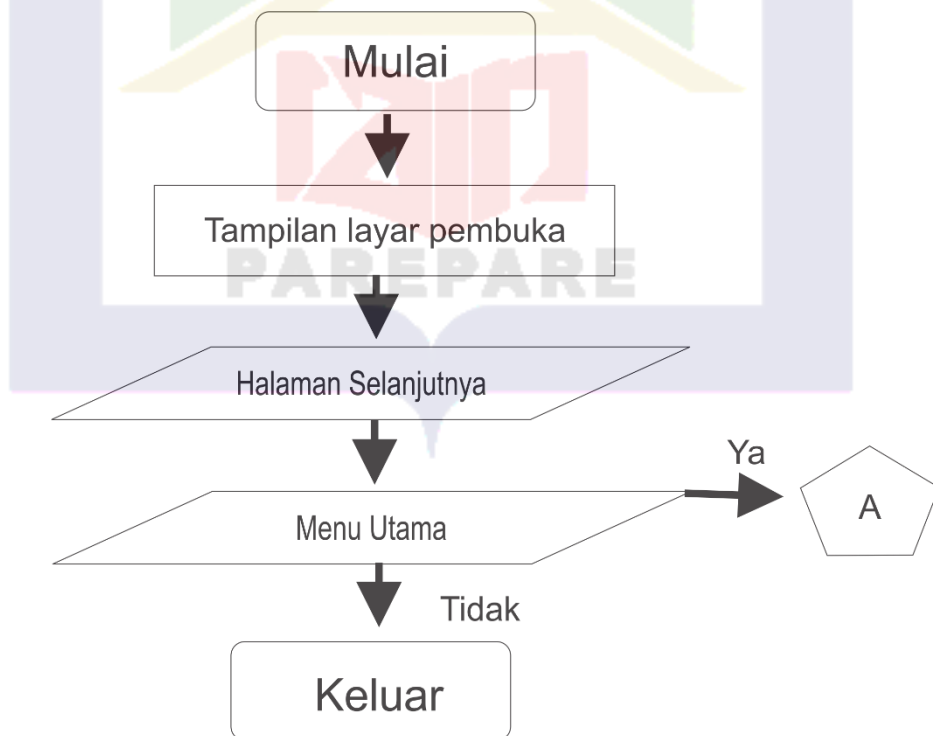
Gambar 17. Storyboard halaman Bacaan Khusus



Gambar 18. Storyboard halaman Kuis

b) Perancangan *Flowchart View*

1) *Flowchart* Halaman Pembuka



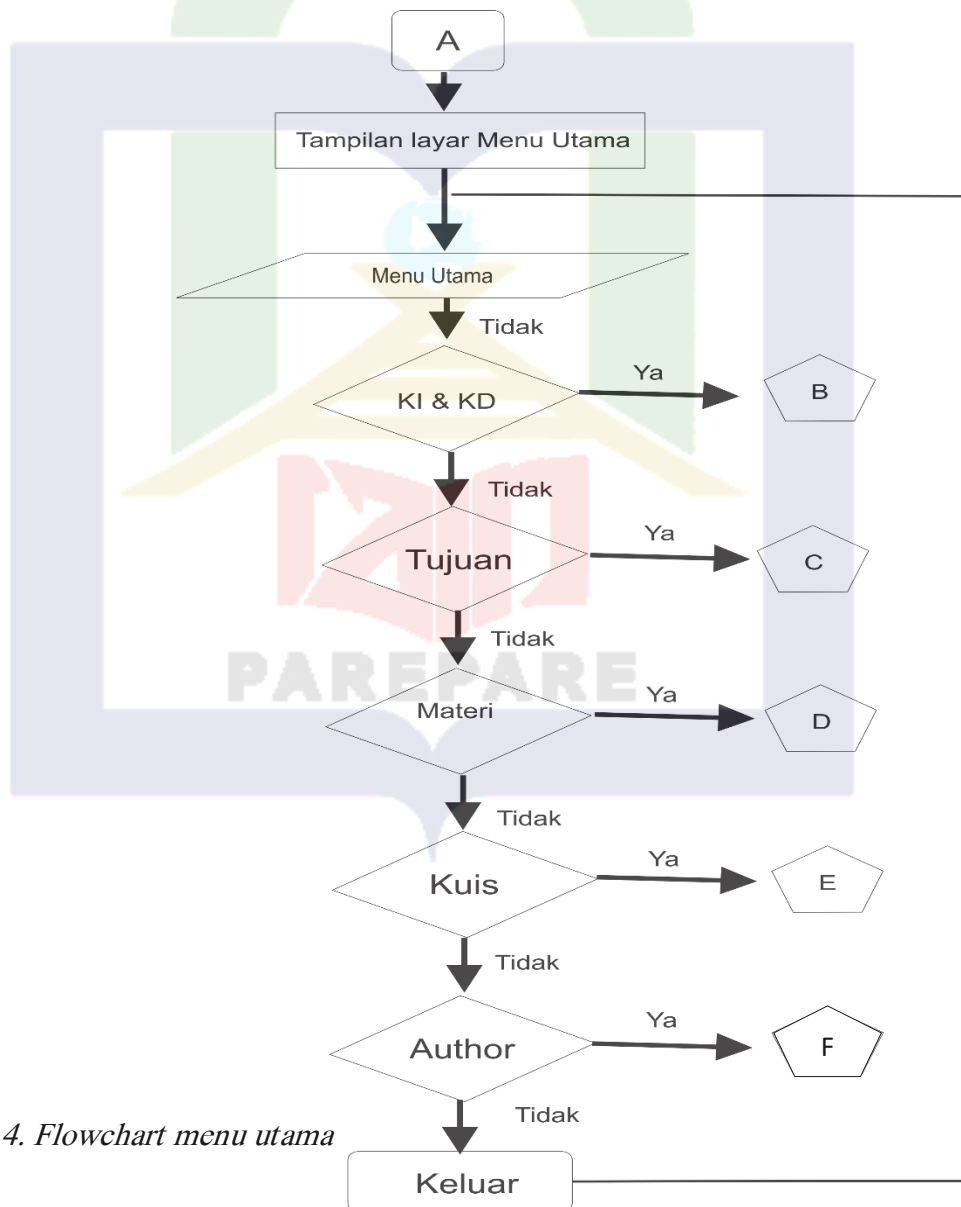
Bagan 2. *Flowchart* Halaman Pembuka

Keterangan :

A: Halaman Menu Utama

Pada flowchart ini menerangkan pada aplikasi at ahsin ini dimulai menggunakan tampilan pembuka untuk mengawali program ini, lalu pada tampilan pembuka ada suatu proses yakni memilih halaman berikutnya, jika peserta memilih menu utama maka akan beralih ketampilan halaman menu utama.

2) Flowchart Menu Utama



Bagan 4. Flowchart menu utama

Keterangan

A : Halaman menu utama

B : Halaman KI dan KD

C : halaman tujuan pembelajaran

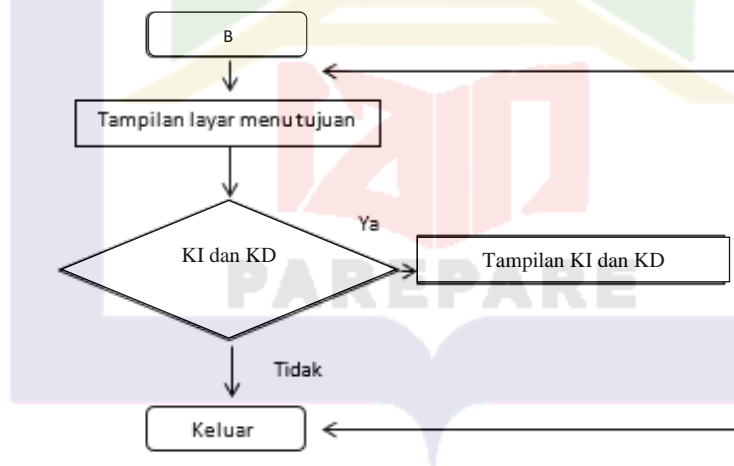
D : Halaman Materi

E : halaman kuis / latihan

F : halaman author/penulis dan ucapan terimakasih

Pada flowchart ini menerangkan bahwa pada halaman menu utama berisi lima proses ke menu berikutnya, jika pengguna mengklik “Ya” maka akan beralih ke menu yang diinginkan dan jika mengklik “tidak” maka peserta akan memilih menu lain atau keluar aplikasi.

3) *Flowchart* Menu KI dan KD

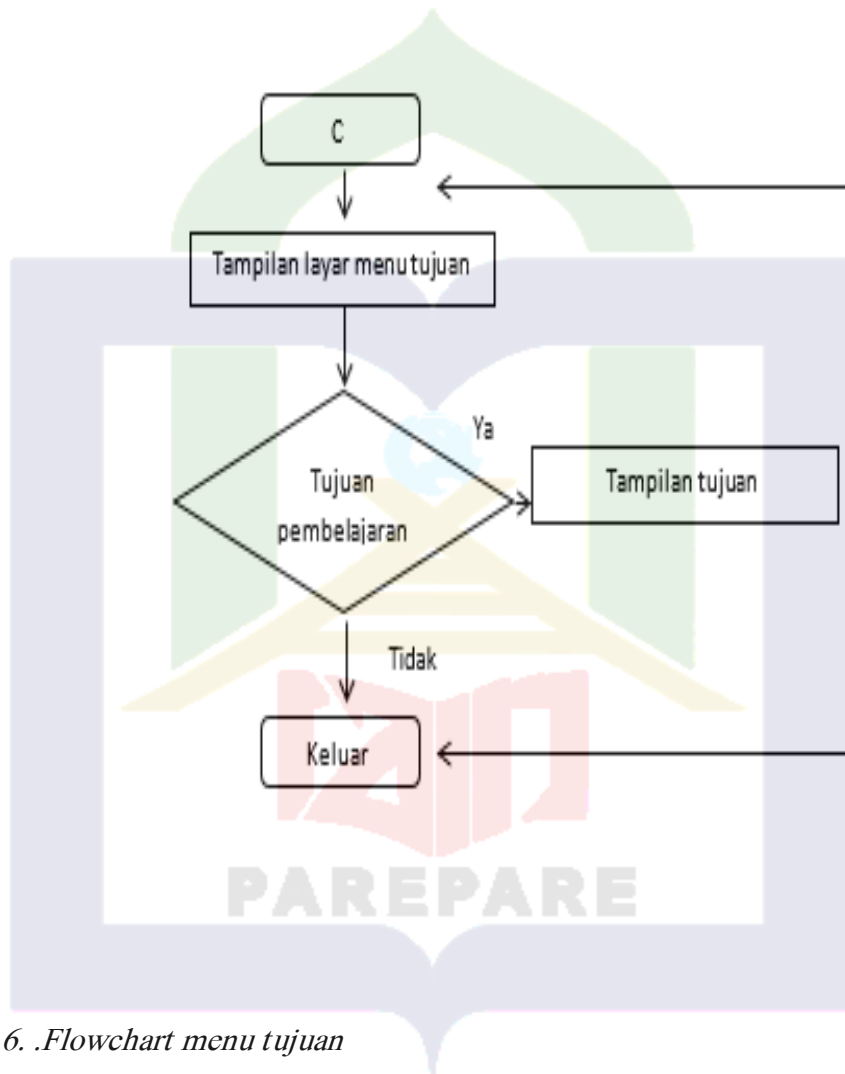


Bagan 5.Flowchart KI dan KD

Flow chart diatas menjelaskan bahwa dalam KI dan KD berisi dua proses kearah tampilan menu utama atau keluar dari at tahsin. Jika peserta mengklik ya

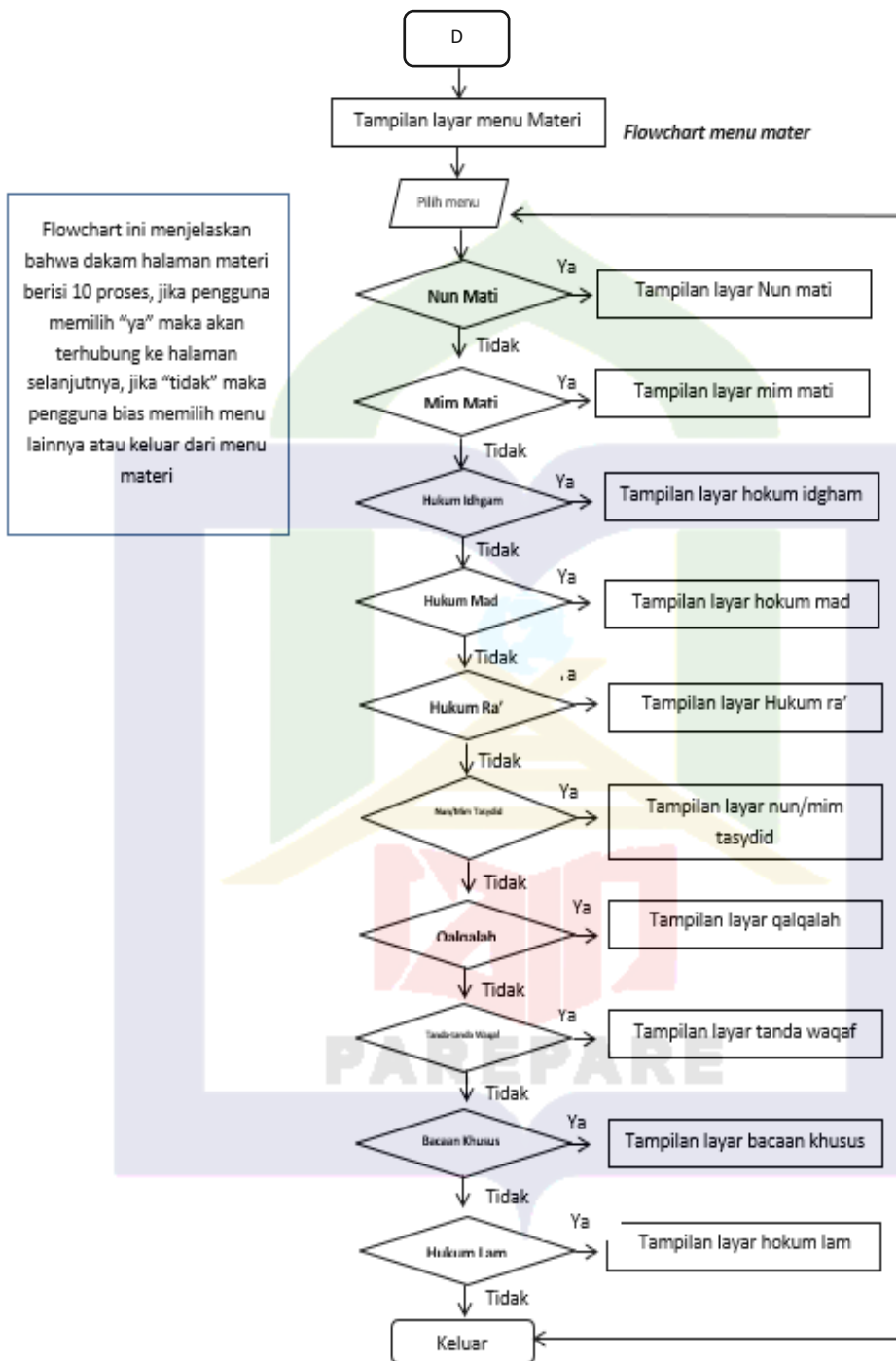
maka akan beralih kehalaman KI dan KD dan apabila memilih tidak peserta akan dialihkan kembali ketampilan menu utama atau keluar dari aplikasi

4) *Flowchart* Menu Tujuan



Bagan 6. *Flowchart* menu tujuan

Flow chart diatas menerangkan bahwa pada tampilan halaman tujuan pembelajaran berisi dua proses menuju kemenu utama, atau keluar dari aplikasi. Jika peserta memilih ya' akan dilaiihkan kehalaman tentang tujuan pembelajaran dan jika memilih tidak, maka akan dialihkan kembali kemenu utama atau keluar aplikasi.

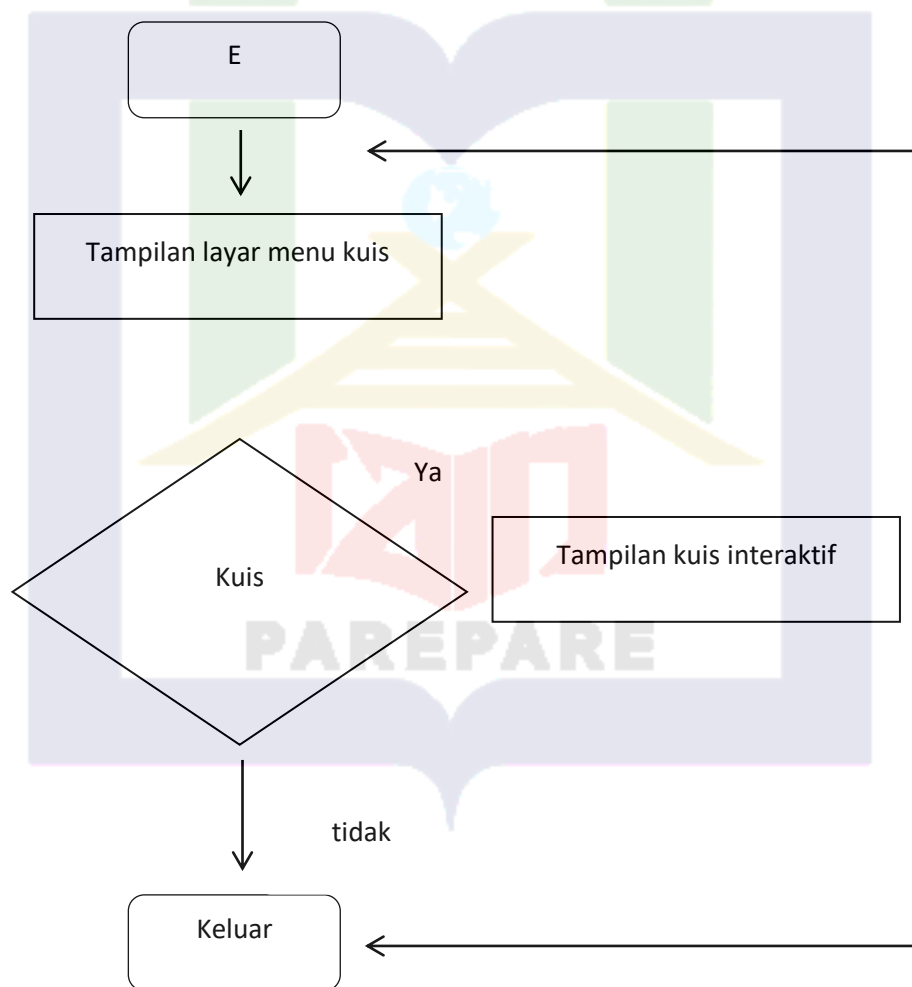


Flowchart ini menjelaskan bahwa dalam halaman materi berisi 10 proses, jika pengguna memilih "ya" maka akan terhubung ke halaman selanjutnya, jika "tidak" maka pengguna bias memilih menu lainnya atau keluar dari menu materi

Bagan 7. Flowchart menu materi

Flow chart diatas menjelaskan bahwa dalam halaman materi berisi 10 menu materi, Jika peserta memilih Ya' akan dialihkan kehalaman materi yang dituju dan jika memilih Tidak' akan dialihkan kembali kemenu utama atau keluar dari aplikasi

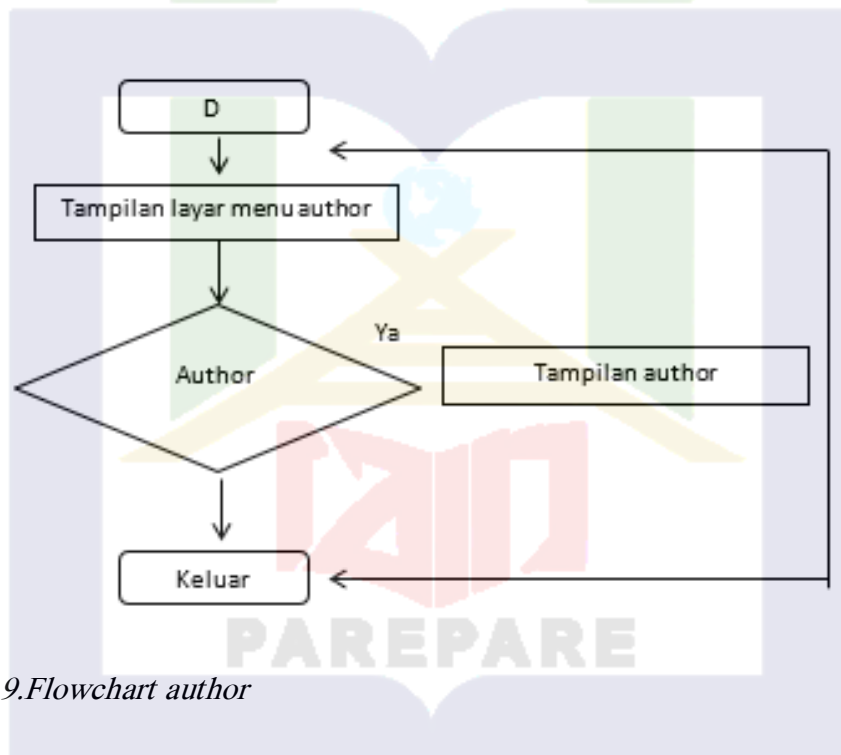
6) *Flowchart* Menu Kuis



Bagan 8. *Flowchart* kuis

Flow chart diatas menerangkan bahwa pada halaman kuis berisi dua proses kearah kehalaman menu utama atau keluar dari aplikasi. Jika peserta memilih Ya ‘maka akan dialihkan kehalaman tampilan tujuan pembelajaran dan jika memilih tidak , maka akan kembali kemenu utama atau keluar dari aplikasi.

7) *Flowchart* Menu Author

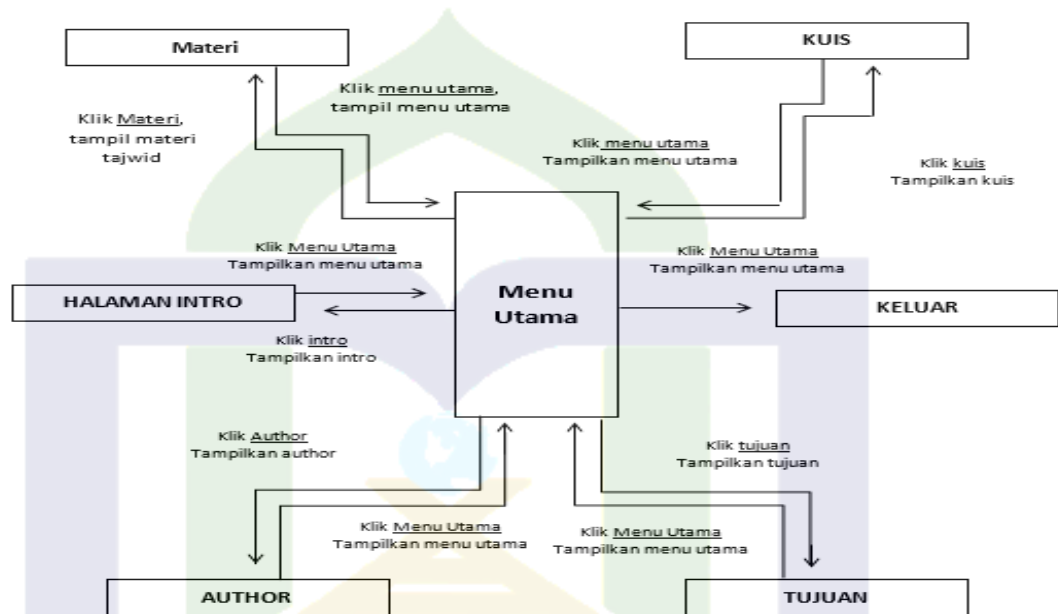


Bagan 9.Flowchart author

Flow chart diatas menerangkan pada dalam halaman author berisi dua proses alur kemenu utama atau keluar dari aplikasi. Jika peserta memilih ‘Ya’, maka akan dialihkan ketampilan halaman tujuan pembelajaran dan jika memilih ‘Tidak’ maka akan dialihkan Kembali kemenu utama atau keluar dari aplikasi.

c) Rancangan Diagram Transisi

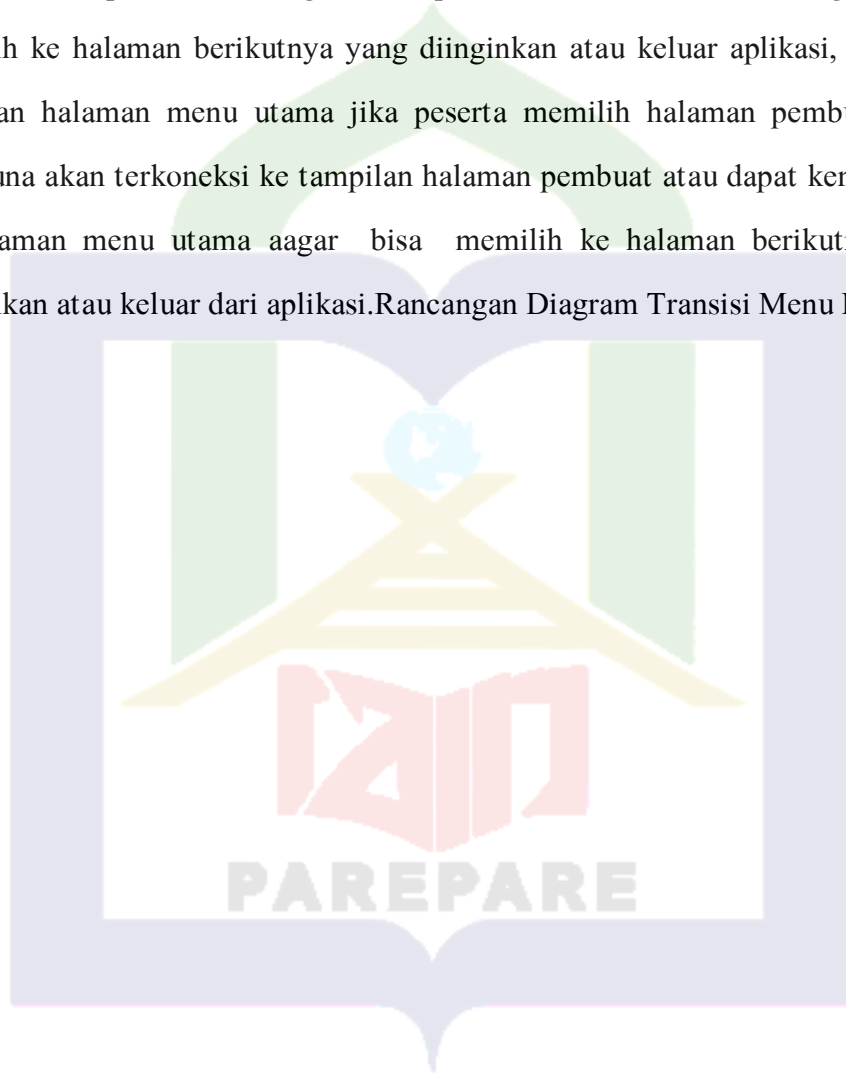
1) Rancangan Diagram Transisi Menu Utama

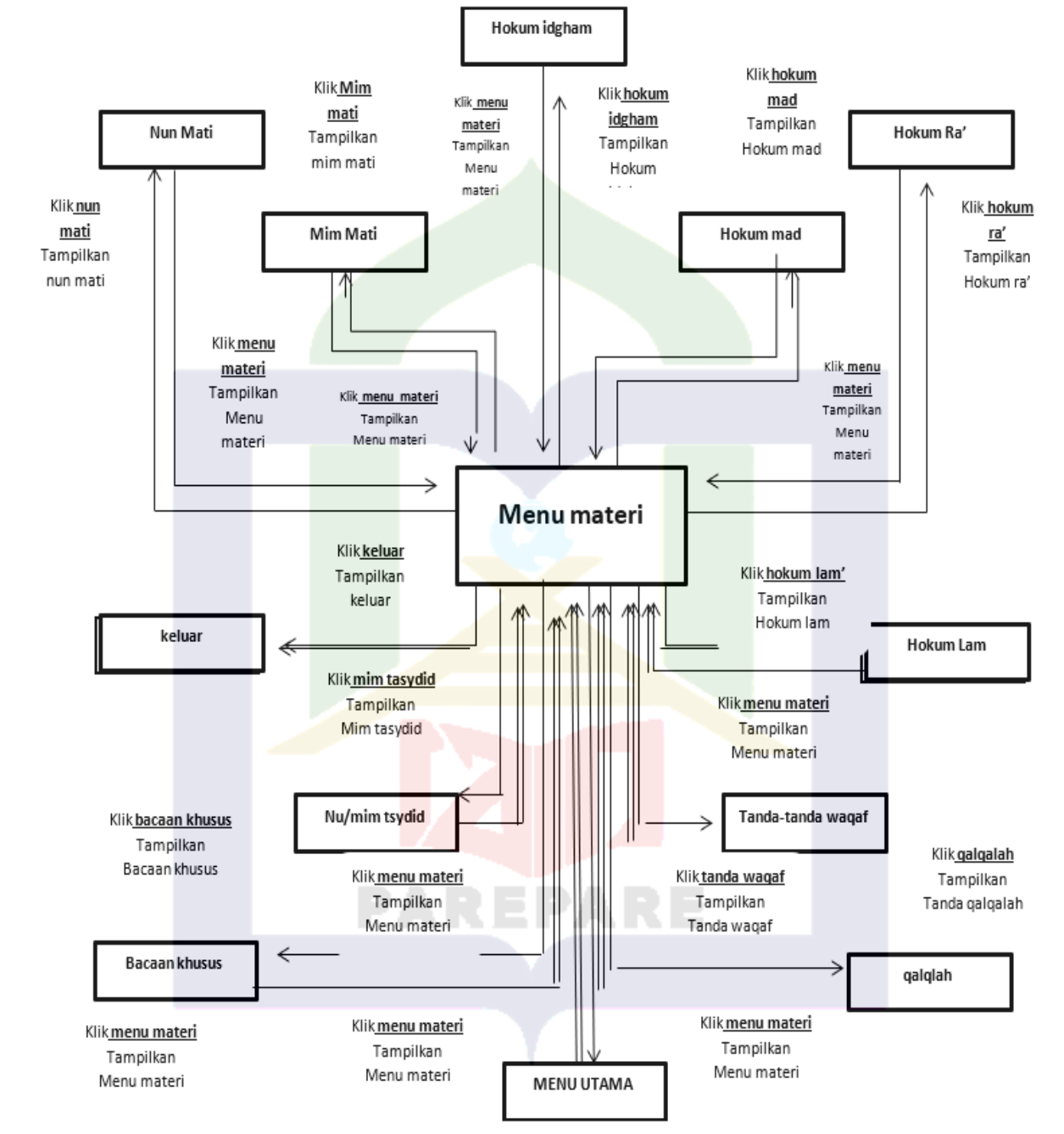


Bagan 10. Rancangan Diagram Transisi Menu Utama

Pada perancangan diagram transisi menerangkan pada halaman menu utama terdapat sebelas proses dimana peserta bisa memilih proses itu sesuai keinginannya. Dan pada tampilan menu utama jika peserta memilih tampilan materi Tajwid maka peserta akan terkoneksi ke tampilan halaman materi tajwid atau bisa kembali lagi ke tampilan menu utama, agar dapat memilih ke halaman berikutnya yang diinginkan, atau keluar dari aplikasi. pada tampilan menu utama jika peserta memilih halaman kuis maka pengguna akan terkoneksi ke tampilan halaman kuis juga dapat kembali lagi ke tampilan halaman menu utama agar bisa memilih ketampilan halaman berikutnya yang diinginkan atau keluar dari aplikasi, dan pada tampilan halaman menu utama jika peserta memilih tampilan halaman pembuka maka peserta akan terkoneksi ke halaman pembuka atau dapat kembali

lagi ke halaman menu utama agar dapat memilih ke halaman berikutnya yang diinginkan dan atau keluar dari aplikasi. di halaman menu utama jika peserta memilih halaman author maka pengguna akan terkoneksi ke halaman author atau dapat kembali lagi ke tampilan halaman menu utama agar dapat memilih ke halaman berikutnya yang diinginkan atau keluar aplikasi, dan pada tampilan halaman menu utama jika peserta memilih halaman pembuat maka pengguna akan terkoneksi ke tampilan halaman pembuat atau dapat kembali lagi ke halaman menu utama agar bisa memilih ke halaman berikutnya yang diinginkan atau keluar dari aplikasi. Rancangan Diagram Transisi Menu Materi.





Bagan 11. Rancangan Diagram Transisi Menu materi

Pada rancangan diagram transisi di atas menerangkan bahwa pada tampilan materi tajwid terdapat 20 proses yang mana pengguna bisa memilih proses nya sesuai dengan keinginan masing masing peserta . Pada halaman menu materi jika peserta memilih halaman nun mati maka akan terhubung ke halaman nun mati, atau dapat kembali ke halaman menu utama, memilih ke halaman berikutnya yang diinginkan atau keluar dari aplikasi, jika peserta memilih halaman mim mati maka pengguna akan terhubung ke halaman mim mati atau kembali lagi ke halaman menu utama , dan juga menu-menu lainnya.

d) Rancangan Antar Muka

Dalam merancang tampilan antar muka dimana akan ditampilkan pada aplikasi At-tahsin Berbasis Multimedia sesuai dengan keadaan lapangan. artinya dalam aplikasi ini peneliti membuat sederhana setiap halaman yang ada yakni menimalisir penggunaan tombol. Ini dimaksudkan agar peserta didik yang belum mahir menggunakan komputer tidak kesulitan untuk mengaplikasikan materi yang ada di aplikasi.

1. Rancangan Layar Pembuka

Dalam hal ini rancangan pembuka ini merupakan tampilan pertama sebelum masuk ke tampilan menu utama. Pada tampilan pembuka terdapat tombol untuk menentukan halaman selanjutnya, yaitu: Tombol MULAI untuk masuk ke halaman menu utama.

2. Rancangan Layar Menu Utama

Dalam hal ini rancangan menu merupakan tampilan yang utama dari aplikasi At-tahsin berbasis multimedia, dimana pada tampilan menu utama ini terdapat enam tombol. yaitu:

- a) Tombol KI dan KD alur masuk ke halaman Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari pembelajaran Tajwid
- b) Tombol Tujuan, untuk masuk ke halaman tujuan pembelajaran
- c) Tombol materi, untuk masuk ke halaman materi tajwid, yang mana di dalam halaman tersebut terdapat 10 pilihan menu materi tajwid lagi
- d) Tombol kuis untuk masuk ke menu Latihan-latihan yang berupa pilihan ganda
- e) Tombol Author alur masuk ke halaman tentang identitas pengembang
- f) Tombol keluar alur keluar dari aplikasi

8) Rancangan KI dan KD

Rancangan ini hanya berisi 1 halaman, di mana di dalamnya terdapat tombol Kembali ke menu utama. Gambar latar belakang yang digunakan ialah berasal dari google gambar.

9) Rancangan Tujuan

Rancangan ini hanya berisi 1 halaman, di mana di dalamnya terdapat tombol kembali ke menu utama. Gambar latar belakang yang digunakan ialah berasal dari google gambar..

10) Rancangan materi tajwid

Rancangan ini berisi 10 materi tentang tajwid yaitu nun sukun, hukum Idhgom, miem sukun, hukum mad, hukum lam, hukum ro', nun atau miem tasydid, qalqalah, Tanda waqof serta bacaan ghorib di mana setiap materi tersebut memiliki sub materi lagi masing-masing.

11) Rancangan Kuis

Rancangan ini berisi soal-soal latihan pilihan ganda dimana terdapat lima soal. Soal-soal tersebut berasal dari materi yang telah dijelaskan di menu materi. Yang tujuannya yakni mengetahui tingkat pemahaman yang telah dipelajari, Pada halaman pertama kuis, peserta didik akan diarahkan mengisi biodata nama dan kelas kemudian setelah itu langsung masuk tampilan laman soal-soal, dan setelah selesai menjawab akan muncul sendiri nilai dari berapa jawaban benar dan salah.

12) Rancangan Author

Rancangan ini berisi 1 halaman saja, dimana pada halaman ini terdapat satu tombol navigasi alur menuju kembali ke menu utama.

3. Desain Produk

a. Halaman awal



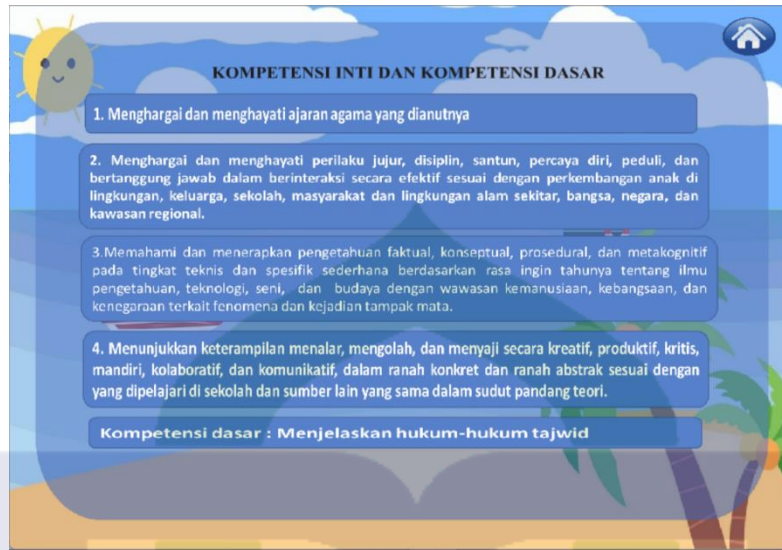
Gambar 19.. Halaman Utama At-tahsin

b. Halaman Menu Utama



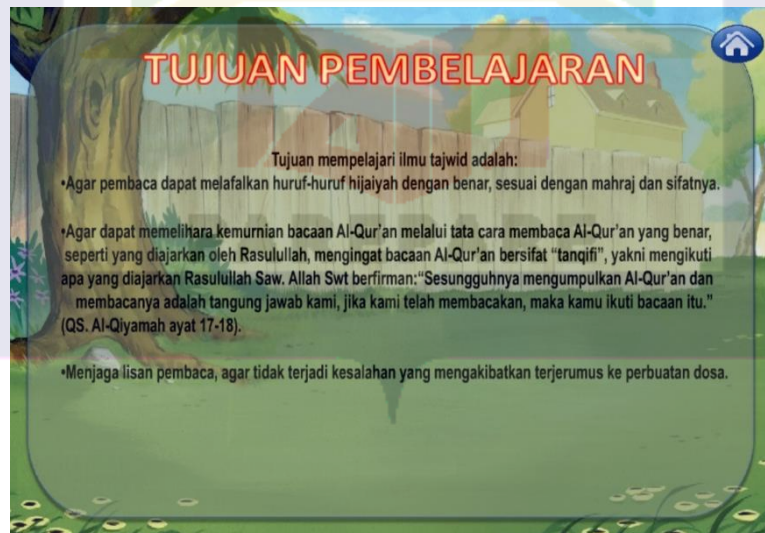
Gambar 20. Halaman Menu Utama At-tahsin

c. Halaman KI dan KD



Gambar 21. Halaman KI & KD

d. Halaman Tujuan



Gambar 22. Halaman Tujuan

e. Halaman Materi



Gambar 23. Halaman Materi

f. Halaman Nun mati & tanwin



Gambar 24. Halaman Nun Mati & Tanwin

g. Halaman Izhar



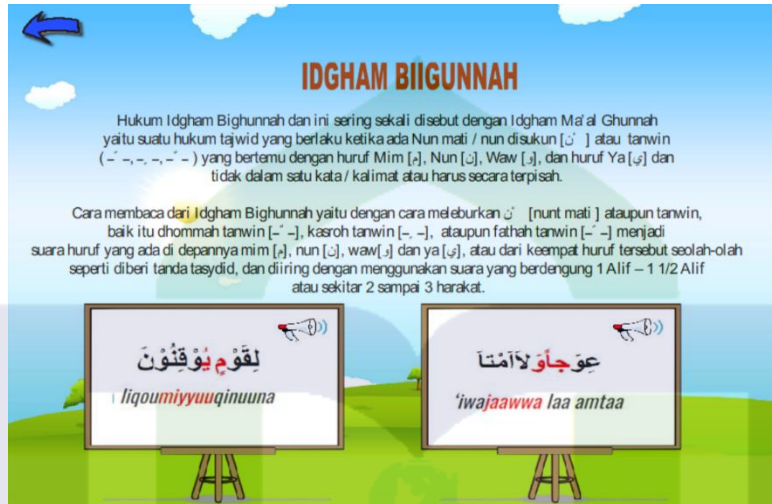
Gambar 25. Halaman Izhar

h. Halaman Idgham Bilagunnah



Gambar 26. Halaman Idgham Bilagunnah

i. Halaman Idgham Bigunnah



Gambar 27. Halaman Idgham Bigunnah

j. Halaman Iqlab



Gambar 28. Halaman Iqlab

k. Halaman Ikhfa



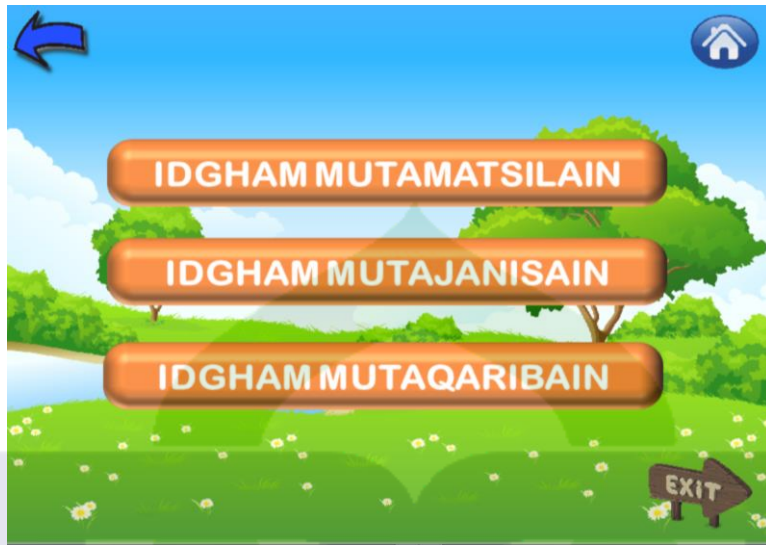
Gambar 29.. Halaman Ikhfa

l. Halaman Mim Mati



Gambar 30. Halaman Mim Mati

m. Halaman Hukum Idgham



Gambar 31. Halaman Menu Hukum Idgham

n. Halaman Hukum Mad



Gambar 32 Halaman Menu Hukum Mad

o. Halaman Hukum Ra'



Gambar 33. Halaman Menu Hukum Ra'

p. Halaman Hukum Lam



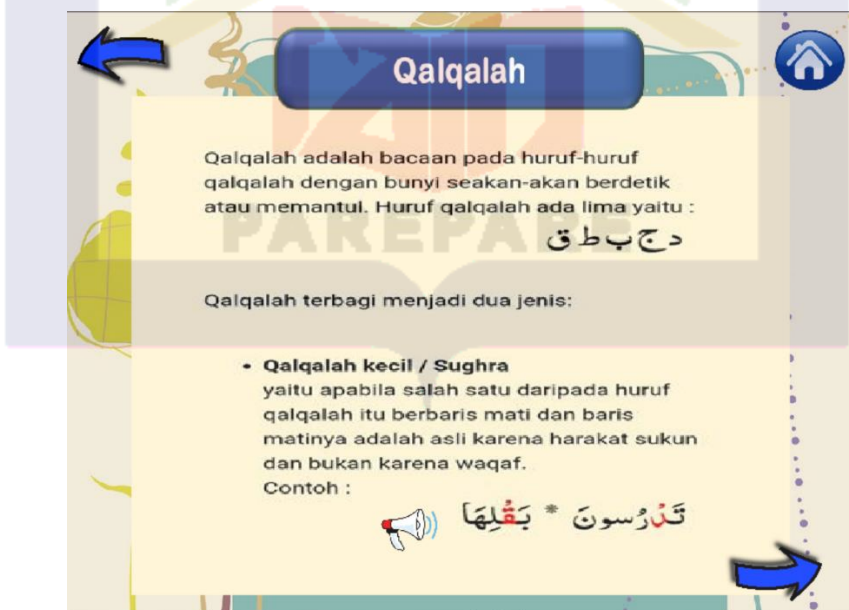
Gambar 34. Halaman Menu Hukum Lam

q. Halaman Nun/Mim Tasydid



Gambar 35 Halaman Nun/Mim Tasydid

r. Halaman Qalqalah



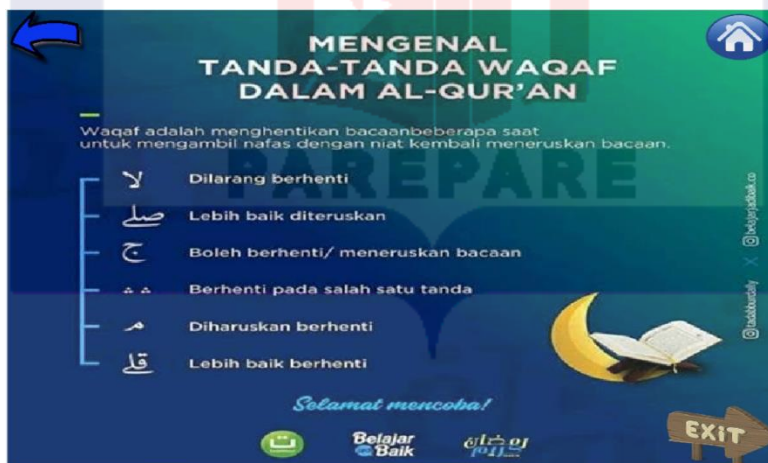
Gambar 36. Halaman Qalqalah

s. Halaman Bacaan Khusus



Gambar 37. Halaman Bacaan Khusus

t. Halaman tanda-tanda waqaf



Gambar 38. Halaman tanda-tanda waqaf

u. Halaman kuis



Gambar 39. Halaman Kuis

The image shows a quiz data input screen with a blue background. At the top, there are white clouds and a sun behind a cloud. The text "Silahkan Input Data Diri Anda :" is centered. Below the text are two input fields: "Nama : " and "Kelas : ". At the bottom center, there is a brown button with the word "MULAI" in white.

Gambar 40. Halaman data diri kuis



Gambar 41. Halaman Soal latihan pilihan ganda

B. Hasil Uji Validasi

Pengujian kelayakan aplikasi At-tahsin berbasis *Macromedia Flash* di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi.

a) Analisis Validasi Ahli Media

Data diperoleh dari angket penilaian ahli materi, dan validator melihat seluruh produk berbentuk aplikasi media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* 8 dan memberikan penilaian, kritik, dan saran didalam angket yang telah disediakan. Selanjutnya data yang diperoleh disajikan dalam bentuk table berikut ini :

Persentase Skor Penilaian Validator Ahli Media

NO	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor
1	Desain <i>cover</i> dalam aplikasi media berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	4
2	Efek animasi dalam aplikasi media berbasis	5	3

	macromedia flash 8 menarik.		
3	Pemakaian format font dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	3
4	Gambar (kosa kata) pada media berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	4
5	Tata letak dan susunan tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	5
6	Sistem pengoperasian aplikasi berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	5
7	Musik pengiring dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik	5	4
8	Layout yang digunakan dalam aplikasi berbasis macromedia flash 8 menarik	5	3
9	Kombinasi warna pada aplikasi berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	4
10	Keseragaman warna pada aplikasi berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	4
11	Latihan pendukung menggunakan aplikasi berbasis macromedia flash 8 menarik	5	5
	∑ Skor	55	44
	Persentase Kelayakan	80%	
	Kategori	Valid	

Tabel 7. Persentase Skor Penilaian Validator Ahli Media

Skor yang diperoleh dari aspek yang dinilai kemudian di hitung menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Dari perhitungan skor data diatas menunjukkan bahwa validasi media dari segi materi dalam angka persentasenya adalah 80% ini berarti media pembelajaran At-tahsin berbasis *macromedia Flash 8* yang dibuat oleh peneliti **Valid**

b) Analisis Validasi Ahli Maeri

Data diperoleh dari angket penilaian ahli media dan validator melihat seluruh produk berbentuk aplikasi media pembelajaran berbasis *Macromedia flash 8* dan memberikan penilaian, kritik, dan saran didalam angket yang telah disediakan. Selanjutnya data yang diperoleh disajikan dalam bentuk table berikut ini :

Persentase Skor Penilaian Validator Ahli Materi

NO	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor
1	Peta konsep dalam materi sesuai	5	4
2	Susunan kalimat pada materi sudah tepat	5	4
3	Evaluasi hasil akhir bentuk soal pilihan ganda tepat	5	4
4	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	4
5	Bahasa yang digunakan baik dan benar	5	3
6	kuis pendukung dengan materi sesuai	5	4
7	Media menggunakan Ejaan Yang Disempurnakan	5	4
8	Ukuran tulisan yang sudah sesuai	5	3
9	Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mandiri	5	4
10	Pengguna tidak merasa bosan menggunakan aplikasi	5	5
11	Suara yang jelas	5	3
12	Struktur kalimat yang sesuai	5	3
13	Materi pembelajaran sesuai dengan KI dan KD	5	5
14	Media Pembelajaran memiliki tujuan yang jelas	5	3
15	Contoh soal relevan dengan materi soal	5	3
16	Berjalan dengan kondisi baik dan normal	5	3
17	Simulasi yang menarik	5	4

18	Program yang dimulai dengan mudah	5	3
19	Tujuan Pembelajaran yang sesuai	5	4
20	Minimnya kesalahan yang dapat menyebabkan terhentinya program aplikasi	5	4
Σ Skor		100	74
Persentase Kelayakan		72%	
Kategori		Valid	

Tabel 9. Persentase Skor Penilaian Validator Ahli Materi

Skor yang diperoleh dari aspek yang dinilai kemudian di hitung menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Dari perhitungan skor data diatas menunjukkan bahwa validasi media dari segi materi dalam angka persentasenya adalah 74% ini berarti media pembelajaran At-tahsin berbasis *macromedia Flash 8* yang dibuat oleh peneliti **Valid**

c) Praktikalitas

Praktikalitas media pembelajaran At-tahsin berbasis *Macromedia Flash 8* dapat ditinjau dari angket penilaian yang sudah dipersiapkan, untuk penilaian tersebut bisa dilakukan dengan cara kerja seperti observasi guru terhadap seluruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti serta isi media secara keseluruhan, berikut data hasil penilaian angket tersebut :

Persentase Skor Penilaian Praktikalisisasi

NO	Indikator	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor
1	Mudah dipelajari	Apakah media at Tahsin ini sudah sesuai dengan media pembelajaran yang berlaku ?	5	4
2		Apakah alikasi at Tahsin ini tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran ?	5	4
3	Mudah Dikontrol	Apakah media pembelajaran At-tahsin dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran	5	4
4		Apakah Media pembelajaran ini mudah Untuk dkontrol navigasinya ?	5	4
5	Jelas dan mudah dipahami	Apakah materi dari media pembelajaran At-tahsin jelas dan mudah dipahami	5	4
6		Apakah gambar dari media pembelajaran At-tahsin jelas ?	5	4
7	Mudah digunakan	Apakah instruksi dari media pembelajaran mudah dan jelas untuk digunakan ?	5	4
8	Mudah menjadi terampil/mahir	Apakah media pembelajaran At-tahsin dapat langsung digunakan tanpa perlu pengarahan terlebih dahulu?	5	4
9		Apakah instrument evaluasi dalam media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik?	5	4
10	Fleksibel	Apakah Media pembelajaran dapat digunakan seluruh kalangan ?	5	4
11		Apakah media pembelajaran ini dapat dengan fleksibel untuk digunakan?	5	4
Σ Skor			55	44

Persentase Kelayakan	80%
Kategori	Valid

Tabel 10. Persentase Skor Penilaian Praktikalisisasi

Nilai total skor yang dihasilkan, selanjutnya akan di analisis dengan menggunakan rumus dibawa ini :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil dari analisis menggunakan rumus diatas hasilnya menunjukkan bahwa validasi media dari segi materi dalam angka persentasenya adalah 80% ini berarti media pembelajaran At-tahsin pada mata pelajaran tajwid yang dibuat oleh peneliti **valid**

d) Efektifitas

Efektivitas pembelajaran merupakan sebuah keadaan yang menampakkan hasil proses belajar mengajar dan sejauh mana hasil itu ditunjukkan. Menurut Fransiska saadi dalam aritikel penelitiannya⁴⁷ ada 4 indikator yang menunjukkan efektifnya suatu pembelajaran, sebagai berikut:

(1) Ketercapaian tujuan pembelajaran

Ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran dapat dikatakan memenuhi standar apabila hasil dari pembelajaran dapan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Standar Di PPMI SHOHWATUL IS'AD untuk pembelajaran tajwid ialah apabila peserta didik memperoleh nilai 75. Berikut hasil pre test sebelum

⁴⁷ Fransiska Saadi, "Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Tepat Guna Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 TOHO." *Artikel Penelitian*, Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2013 h.49

menggunakan media pembelajaran At-tahsin dan post test setelah menggunakan At-tahsin.

Adapun hasil dari penilaian uji coba lapangan pada pre test dan post test yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

N O	Nama	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1	Abid Khair Mustabir	65	80
2	Adib Rasyad M.Azis	57	75
3	Afzaal Shafiq Muliadi	65	75
4	Ahmad Fahri	43	75
5	Andi Abid Fauzy Irfansuli	67	73
6	Andi Mohammad Fachri	66	80
7	Andi Muhammad Aqila F	50	70
8	Daffa Adli Arthanegara	64	75
9	Muammar	58	75
10	Muh.Faiz Anugrah	42	75
11	Muh.Faris Adli Sulo	78	100
12	Muh.Firghy Al-Hasbi	45	78
13	Muhammad Dirbas	70	90
14	Muhammad Faiz Ekhsan	46	75
15	Muhammad Luthfi Fachreza	47	78
16	Muhammad Rais Kamil	65	90
17	Muhammad Rizky Apriansyah	42	78
18	Muhammad Rizky Ramadhan	52	75
19	Muhammad Ziaul Yaqsan	50	70

20	Raehan Naufal Rauf	55	74
21	Rahmat Madani Putra	60	80
22	Muhammad Rehan	65	100
23	Muh.Fitrah	62	85
24	Farel Saputra	47	82
TOTAL		1361	1908
RATA-RATA		56.7	79.5

Tabel 11. Hasil pre test dan post test

Berdasarkan table diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata yang diperoleh masing-masing dari pre test dan post test ialah 56.7 dan 79.5. Hal ini membuktikan bahwa perolehan nilai rata-rata Post test lebih baik dibanding dengan nilai pre test. Setelah itu hasil nilai pre test dan post diolah dan dianalisis dengan menggunakan uji T-Test untuk melihat apakah terdapat keefektifan media pembelajaran.

Sebelum melakukan uji T-Test, terlebih dahulu penulis melakukan uji normalitas data dengan

Test of Normality

	<i>Kolmogorov – Smirnov^a</i>				Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig
Hasil Belajar	Pretest	.204	24	.011*	.876	24	.007
	Posttest	.213	24	.008	.8633	24	.006

*. This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 12. Test Normality

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai signifikansi pre test 0.011 dan pada pre test 0.08 dengan menggunakan *Kolmogorov Sminov* yang artinya $\text{sig} > 0.05$. sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Sedangkan Uji Normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.007 dan untuk Post test 0.06 yang artinya $\text{sig} > 0.05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan yaitu data berdistribusi normal. Langkah selanjutnya dilakukanlah paired sample T-Test dengan menggunakan *SPSS 21.0 For Windows* untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran At-tahsin berbasis Macromedia flash 8 pada mata pelajaran tajwid sebagai berikut :

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test-Post Test	-26.625	7395	1.509	-29.747	-23.503	-17639	23	.000

Tabel 13. Paired Sample Test

Berdasarkan hasil uji *Paired Simple T-Test* diatas diperoleh signifikansi 0.000 yang mana hal ini menunjukkan $\text{Sig} \leq 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan terhadap nilai perolehan peserta didik ketika tidak menggunakan dan setelah menggunakan media pembelajaran At-tahsin pada mata pelajaran tajwid..

Untuk melihat apakah ada peningkatan sesudah dan sebelum memanfaatkan media pembelajaran At-tahsin berbasis *Macromedia Flash 8* maka dilakukanlah Uji N-gain pada data pre-test dan post test. Berikut ini data hasil uji N-Gain sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran At-tahsin.

Hasil Uji N-Gain

NO.	Nama	Nilai		Post Test-Pre Test	Skor Ideal (100)-Pre Test	N-Gain score	N-Gain %
		Pre est	Post Test				
1	Abid Khair Mustabir	65	85	20	35	0.57	57.14
2	Adib Rasyad M.Azis	57	85	28	43	0.65	65.11
3	Afzaal Shafiq Muliadi	65	100	35	35	1	100
4	Ahmad Fahri	60	95	35	40	0.87	87.5
5	Andi Abid Fauzy Irfansuli	60	80	20	40	0.5	50
6	Andi Mohammad Fachri	66	80	14	34	0.41	41.17
7	Andi Muhammad Aqila F	50	80	30	50	0.6	60
8	Daffa Adli Arthanegara	60	78	18	40	0.45	45
9	Muammar	58	80	22	42	0.52	52.38
10	Muh.Faiz Anugrah	50	78	28	50	0.56	56
11	Muh.Faris Adli Sulo	65	100	35	35	1	100
12	Muh.Firghy Al-Hasbi	65	80	15	35	0.42	42.85
13	Muhammad Dirbas	60	80	20	40	0.5	50
14	Muhammad Faiz Ekhsan	50	85	35	50	0.7	70
15	Muhammad Luthfi Fachreza	68	80	12	32	0.37	37.5
16	Muhammad Rais Kamil	65	95	30	35	0.85	85.71
17	Muhammad Rizky Apriansyah	60	95	35	40	0.87	87.5
18	Muhammad Rizky Ramadhan	52	85	33	48	0.68	68.75
19	Muhammad Ziaul Yaqsan	60	95	35	40	0.87	87.5
20	Raehan Naufal Rauf	68	95	27	32	0.84	84.37
21	Rahmat Madani Putra	68	95	27	32	0.84	84.37
22	Muhammad Rehan	68	100	32	32	1	100
23	Muh.Fitrah	62	90	28	38	0.73	73.68
24	Farel Saputra	65	90	25	35	0.71	71.42
TOTAL		1361	1908	639	933	16.58	1658.00
RATA-RATA		56.7	79.5	26.625	38.875	0.69	69.08

KRITERIA					Sedang	Cukup Efektif
----------	--	--	--	--	--------	---------------

Tabel 14. Hasil N-Gain

Rata-rata dari hasil uji N-Gain% diatas menunjukkan nilai 69.08% dimana nilai ini ≥ 0.3 sehingga dapat diasumsikan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran At-Tahsin pada mata pelajaran tajwid di kelas VII A PPMI Shohwatul IS'ad **cukup Efektif**.

(2) Proses belajar mengajar

Pada proses kegiatan belajar mengajar akan terjadi korelasi antara pendidik dan peserta didik. Dalam terjalannya kolerasi tersebut pendidik akan dengan mudah melihat dan mengamati perubahan sikap, keterampilan, tingkah laku, maupun dalam bidang akademik. Pengamatan-pengamatan tersebut dilakukan untuk melihat sisi positif dan negative dari peserta didik. Berikut ini hasil peninjauan yang dilakukan peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media Pembelajaran At-tahsin pada kelas VII A :

NO	Nama	Aspek Penilaian						Perolehan
		Afektif			Psikomotorik		Kognitif	
		Tampil bersih dan rapi	Duduk tenang mengikuti instruksi	Tidak terburu-buru saat menggunakan aplikasi	Mampu mengoperasikan komputer	Cepat memahami instruksi	Benar membaca tajwid	

Skor maksimal		10	10	10	10	10	10	20	20	100
1	Abid Khair Mustabir	7	9	9	10	10	9	15	17	86
2	Adib Rasyad M.Azis	10	8	9	10	10	9	18	18	92
3	Afzaal Shafiq Muliadi	10	8	9	10	8	8	17	20	90
4	Ahmad Fahri	10	8	9	10	10	8	17	20	92
5	Andi Abid Fauzy Irfansuli	10	10	9	10	10	9	18	19	95
6	Andi Mohammad Fachri	8	8	8	10	10	9	20	18	91
7	Andi Muhammad Aqila F	10	10	8	10	10	9	17	17	91
8	Daffa Adli Arthanegara	10	10	8	10	10	8	20	20	96
9	Muammar	8	10	10	10	10	9	18	18	93
10	Muh.Faiz Anugrah	9	9	10	10	10	9	19	19	95
11	Muh.Faris Adli Sulo	10	10	8	10	10	10	20	19	97
12	Muh.Firghy Al- Hasbi	7	9	9	10	8	8	18	18	87
13	Muhammad Dirbas	8	9	9	10	10	10	20	20	96

14	Muhammad Faiz Ekhsan	10	8	10	10	10	10	17	20	95
15	Muhammad Luthfi Fachreza	10	10	10	10	10	9	18	19	96
16	Muhammad Rais Kamil	9	7	10	10	8	10	19	20	93
17	Muhammad Rizky Apriansyah	9	8	10	10	8	9	19	19	92
18	Muhammad Rizky Ramadhan	9	8	10	10	9	8	18	19	91
19	Muhammad Ziaul Yaqsan	9	10	10	10	10	9	20	20	98
20	Raehan Naufal Rauf	10	10	10	10	10	10	19	18	98
21	Rahmat Madani Putra	10	10	10	10	10	10	20	20	100
22	Muhammad Rehan	8	9	10	10	10	10	18	18	93
23	Muh.Fitrah	10	10	9	10	9	10	19	19	96
24	Farel Saputra	8	10	9	10	9	9	17	18	90
Rata-rata		9.1	9	9.2	10	9.5	9.5	18	19	
Rata-rata keseluruhan		93.3%								

Tabel 15. Aspek Penilaian Proses belajar mengajar

Berdasarkan hasil nilai rata-rata keseluruhan , dapat dilihat bahwa nilai rata-rata untuk 3 aspek penilaiain yaitu, penilaiain Afektif, psikomotorik

dan kognitif adalah 93.3 % (Sangat Aktif) hal ini dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran At-tahsin dapat memaksimalkan pembelajaran Tajwid di kelas VII A.

(3) Kompetensi Guru

Kompetensi pendidik dalam mengadaptasi pembelajaran adalah hal yang sangat esensial untuk mengetahui keefektifan sebuah pembelajaran. Berikut ini daftar hasil supervisi yang dilakukan Kepala sekolah SMP IT PPMI Shohwatul Is'ad kepada pendidik saat menggunakan Media At-tahsin pada mata pelajaran Tajwid :

NO	Indikator	Skor
1	Pendidik Mengecek persiapan peserta didik	4
2	Pendidik memulai dengan apersepsi	5
3	Pendidik melakukan kegiatan inti	4
4	Pendidik menguasai bahan ajar	4
5	Pendidik memperluas wawasan yang bersangkutan dengan bahan ajar	5
6	Ketersesuaian materi dan kompetensi yang diharapkan	5
7	Pendidik mendominasi kelas	4
8	Pendidik melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	4
9	Alokasi yang tepat sasaran	4

10	Pendidik menumbuhkan partisipatif aktif peserta didik	4
11	Pendidik menumbuhkan keceriaan dan antusias peserta didik	5
12	Pendidik menyampaikan pesan dan gaya yang sesuai	5
13	Pendidik memantau kemajuan selama proses belajar mengajar	4
14	Penilaian akhir dilakukan pendidik sesuai tujuan yang ingin dicapai	5
15	Penggunaan Bahasa verbal dan non verbal yang baik	5
Total		67
Rata-rata		0.893
Persentase		89.3%

Tabel 16. Hasil Observasi supervise guru

Berdasarkan hasil observasi pada hasil penilaian kompetensi guru, dapat dilihat pada table diatas, hasil persentase menunjukkan angka 89.3 %. Ini menunjukkan kegiatan pembelajaran dengan mengaplikasikan aplikasi At-tahsin sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran tajwid dapat memaksimalkan keefektivan pembelajaran dikelas.

(4) Tanggapan positif dari peserta didik

Untuk mengetahui tanggapan positif dari para peserta didik maka dilakukan perolehan data dengan membagikan angket kepada peserta didik dikelas VII A di PPMI Shohwatul Is'ad. Adapun tujuannya agar mengetahui bagaimana

respon peserta didik tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran At-tahsin. Dibawah ini hasil dari tanggapan peserta didik pada media pembelajaran At-tahsin.

Persentase Skor Penilaian keefektifan

No	Responden	Pernyataan										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abid Khair Mustabir	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	45
2	Adib Rasyad M.Azis	4	5	3	5	5	4	4	4	5	5	44
3	Afzaal Shafiq Muliadi	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48
4	Ahmad Fahri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5	Andi Abid Fauzy Irfansuli	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
6	Andi Mohammad Fachri	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49

7	Andi Muhammad Aqila F	5	5	4	4	5	3	5	4	3	4	42
8	Daffa Adli Arthanegara	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	45
9	Muammar	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	42
10	Muh.Faiz Anugrah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11	Muh.Faris Adli Sulo	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
12	Muh.Firghy Al-Hasbi	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	46
13	Muhammad Dirbas	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	46
14	Muhammad Faiz Ekhsan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
15	Muhammad Luthfi Fachreza	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
16	Muhammad Rais Kamil	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	43
17	Muhammad Rizky Apriansyah	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	44

18	Muhammad Rizky Ramadhan	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	47
19	Muhammad Ziaul Yaqsan	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	45
20	Raehan Naufal Rauf	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
21	Rahmat Madani Putra	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	45
22	Muhammad Rehan	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	47
23	Muh.Fitrah	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	44
24	Farel Saputra	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	46
Σ Skor		115	114	109	113	111	109	109	114	111	114	1114

Tabel 17. Persentase Skor Penilaian keefektifan

Akumulasi Skor Penilaian Setiap Pernyataan

NO	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor
1	Apakah aplikasi at Tahsin memiliki tampilan yang menarik?	120	115
2	Apakah aplikasi at Tahsin mempermudah kamu dalam belajar?	120	114
3	Apakah AT-Tahsin membuat kamu semangat belajar?	120	109
4	Apakah Jenis Huruf dan model tulisan pada AT-Tahsin Mudah di baca?	120	113

5	Apakah materi pada Media Pembelajaran AT-Tahsin jelas dan mudah di pahami ?	120	111
6	Apakah contoh-contoh kata dalam AT-Tahsin mudah di pahami ?	120	109
7	Apakah AT-Tahsin dapat memotivasi kamu ?	120	109
8	Apakah contoh suara dalam aplikasi AT-Tahsin terdengar jelas ?	120	114
9	Apakah soal-soal dalam AT-Tahsin mudah dipahami ?	120	111
10	Apakah Gambar dalam Aplikasi menarik?	120	114
Σ Skor		1200	1114
Persentase Kelayakan		92.83%	
Kategori		Sangat Efektif	

Tabel 18. Akumulasi Skor Penilaian Keefektifan

Dari data diatas dapat dilihat hasil presentase kelayakan dari penilaian keefektifan penggunaan media pembelajaran At-tahsin menunjukkan angka 92.83% dan termasuk dalam kategori **sangat efektif** untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas.

C. Revisi Produk

1. Ahli Media

Pada saat penilaian oleh validator ahli media, selain mengisi angket validator juga memberi masukan, komentar dan saran yang bersifat membangun. Adapun saran yang diberikan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Halaman Depan

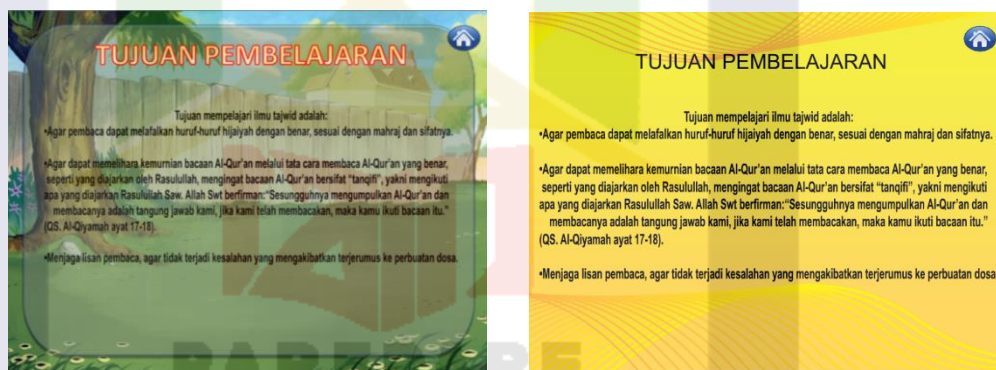
Pada tampilan halaman depan menurut ahli media sudah cukup menarik dan *user friendly* namun sebaiknya tampilannya dibuat lebih moderen. sehingga pengembang merevisi tampilan depan dengan memberikan animasi bergerak. Bentuk perbaikan hasil revisi sebagai berikut :



Gambar 42. Revisi halaman depan

b. Halaman Tujuan Pembelajaran

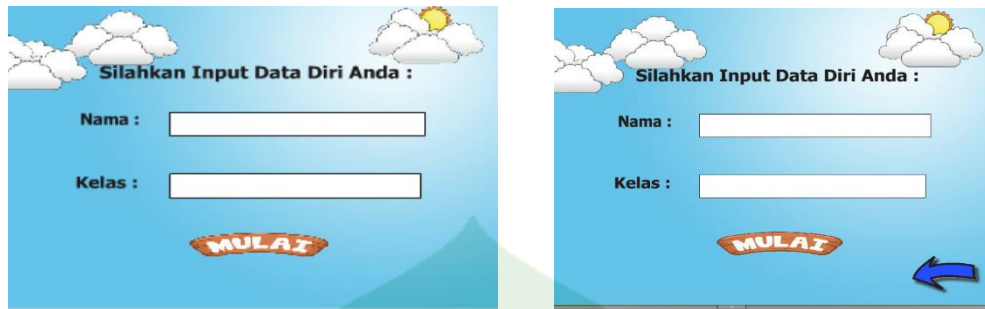
Pada tampilan halaman tujuan pembelajaran menurut ahli cukup sederhana dan sebaiknya pewarnaan lebih kontras agar lebih mudah dibaca. Berikut tampilan sebelum dan sesudah perbaikan :



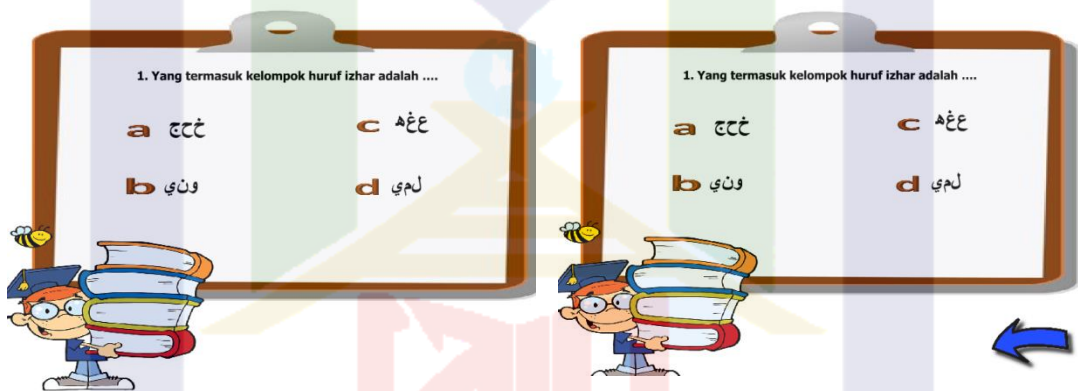
Gambar 47. Revisi halaman Tujuan Pembelajaran

c. Halaman Kuis

Pada tampilan halaman kuis menurut ahli media sangat mudah digunakan namun tidak terdapat tombol Kembali pada soal -soalnya. Berikut tampilan setelah direvisi :



Gambar 44. Revisi halaman kuis bagian data diri



Gambar 45. Revisi halaman soal latihan

2. Ahli Materi

Pada saat validator ahli materi melakukan validasi, validator bukan saja melakukan pengecekan materi begitu saja, akan tetapi dia juga menuliskan beberapa komentar dan saran yang cukup membangun. Adapun perbaikan yang disarankan oleh validator ialah pada penulisan 'bacaan khusus' sebaiknya diganti menjadi 'bacaan garib'. Dibawa ini tampilan sebelum dan sesudah perbaikan.






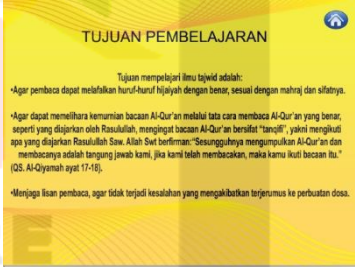
Gambar 46 Revisi halaman tombol bacaan khusus ke bacaan gharib



D. Penyempurnaan Produk

Berikut ini gambar penyempurnaan produk media pembelajaran At-Tahsin berbasis *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran tajwid

No	Nama	Keterangan	Gambar
1	Halaman Pembuka	Pada halaman pembuka ini telah direvisi menjadi lebih elegan dan ditambah dengan animasi bergerak. Ketika baru pertama kali masuk logo akan menjadi besar dan tampilan loading berubah menjadi kotak MULAI.	

2	Halaman Menu Utama	<p>Pada halaman menu utama ini menggunakan akan menemui 4 pilihan yaitu KI dan KD, Tujuan, Materi, dan Kuis. Dipojok sebelah kanan terdapat tombol yang menghubungkan ke identitas pengembang aplikasi, dan pada pojok bawah sebelah kanan terdapat tombol untuk keluar dari aplikasi.</p>	
3	Halaman KI dan KD	<p>Pada halaman KI dan KD ini terdapat isi dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam mempelajari Tajwid. Pada bagian sisi kanan atas terdapat tombol <i>home</i> untuk Kembali ke menu utama.</p>	

4	Halaman Materi	<p>Pada halaman menu materi ni, pengguna akan melihat 10 tombol pilihan menu materi yang telah direvisi sebelumnya dari bacaan khusus ke bacaan Gharib , 1 tombol <i>home</i> unuk Kembali ke halaman menu utama dan 1 tombol keluar yang berada dibagian pojok bawah sebelah kanan</p>	
5	Halaman Tujuan	<p>Pada halaman tujuan ini telah melakukan revisi dengan alasan pemilihan warna sebelum direvisi terlihat sangat tidak kontras dengan tulisan. Di dalam halaman tujuan ini berisi tujuan pembelajaran tajwid. Halaman ini juga dilengkapi tombol <i>home</i> yang berada dipojok sebelah kanan atas alur menuju menu utama.</p>	

6	Halaman kuis	<p>Pada laman kuis ini berisi beberapa pertanyaan dengan model soal pilihan ganda Untuk masuk ke soal latihan menggunakan akan diminta mengisi nama dan kelas setelah itu masuklah ke soal-soal pilihan ganda. Dan diakhir soal akan terlihat secara otomatis evaluasi akhir jawaban yang telah dikerjakan</p>	
7	1. Halaman Author	<p>Pada halaman ini terdapat foto dan identitas singkat pengembang aplikasi, dan pada pojok kanan atas terdapat tombol <i>home</i> alur menuju ke menu utama.</p>	

Tabel.19. Penyempurnaan Produk

E. Pembahasan Produk

1. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan merupakan bahan perbandingan antara peneliti yang satu dengan penelitian yang telah ada, hal ini dilihat dari segi kelebihan atau kekurangan serta memperkuat argument. Untuk itu penulis mengambil beberapa penelitian relevan dan telah ada sebagai bahan perbandingan, dan berkaitan dengan judul dan tema yang akan diangkat.

a. Penelitian yang dilakukan oleh Choirul Rifani yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi untuk kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo”. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan Walter Dick and Lou Carey . Penelitian ini menggunakan validasi materi , media dan eektivitas serta angket dalam metode pengumpulan data dan analisis datanya. Hasil dari Penelitian validasi ahli materi sebesar 80% , ahli media sebesar 82,5% dan hasil uji coba lapangan sebesar 96% **valid** , ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan social berbasis macromedia flash 8 pada materi perkembangan kemajuan teknologi untuk kelas IV di MI Miftahul Huda Sidoarjo **layak dan efektif** digunakan. Persamaan dari penelitian ini adalah penelitian ini sama-sama menggunakan Macromedia Flash 8 dalam pengembangan media pembelajaran. Namun meskipun

demikian terdapat pula perbedaan dalam segi bentuk pengembangan. penelitian ini memakai model pengembangan dari *Borg and Garl*.⁴⁸

b. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina Tri Wahyuni, yang memiliki judul Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash 8 untuk menentukan jaring-jaring Balok dan Kubus siswa kelas IV Sekolah Dasar, dengan hasil layak digunakan terbukti.dengan hasil validasi media sebesar 94% dan ahli materi sebesar 97% yang **sangat valid** dengan menggunakan metode pengembangan *ADDIE* , adapun peneliti saat ini menggunakan model Borg and Gall, sedangkan hasil uji coba lapangan memperoleh hasil sebesar 88%, dalam penelitian ini sama menggunakan Macromedia Flash 8 untuk mengembangkan media pembelajaran⁴⁹.

c. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian dari M. Solehuddin Al Mubarak dengan judul Pengembangan media pembelajaran Macromedia Flash berbasis web pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX SMPN 1 Brangsong. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *ADDIE* yang mana pengembangannya dinyatakan **valid dan praktis**. Dengan hasil rata-rata uji ahli media dan materi sebesar 4,43% dan respon guru sebesar 4,35% serta respon siswa sebesar 3,90% , pada penelitian ini sama mengadopsi Macromedia Flash 8 dalam mengembangkan media pembelajaran⁵⁰.

⁴⁸ Alif Choirul Rifani, *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Siddoarjo*, Laporan hasil penelitian, Malang, 2014, h.44

⁴⁹ Agustina Tri Wahyuni, *Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Menentukan jaring-jaring Balok dan Kubus Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Laporan hasil penelitian, Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2019, h.42

⁵⁰ M.Solehuddin Al Mubarak, *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Web pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMPN 1 Branson*, Laporan hasil penelitian, Semarang, Universitas Islam Negeri Walisongo, 2019, h.34

d. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah disertasi oleh Akrim dengan judul Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Integratif Dalam Pembentukan Jiwa Kepemimpinan Siswa Di SMP IT Khairul Imam Medan. Disertasi ini menjelaskan tentang teori yang berhubungan dengan Pembelajaran PAI yang dipadukan dengan aktivitas yang bersentuhan dengan pengalaman langsung peserta didik maka jiwa dan kepemimpinan serta kreativitasnya akan terbentuk.⁵¹

2. Hasil Pengembangan Media Berbasis *Macromedia Flash 8*

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mempermudah proses penelitian. Peneliti mengamati apa saja kebutuhan peserta didik dan menentukan konsep yang akan diteliti yaitu pelajaran hukum tajwid. Setelah melakukan tahap asesment, peneliti kemudian mengembangkan media pembelajaran tajwid dengan memanfaatkan *Macromedia Flash 8* dengan konsep yang sesuai untuk peserta didik. Untuk menarik perhatian peserta didik peneliti menggunakan warna dan gambar-gambar animasi yang menarik. Di dalam media pembelajaran At-tahsin, terdapat tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan kompetensi inti untuk mengarahkan pola pikir peserta didik agar berjalan sesuai dengan rencana yang hendak dicapai setelah proses belajar mengajar. Media pembelajaran At-tahsin juga dilengkapi dengan menu kuis untuk melatih kemampuan peserta didik.

Tahap selanjutnya setelah pengembangan media pembelajaran At-tahsin, dilakukan validasi kepada 2 ahli , yaitu ahli materi dan media. Berdasarkan hasil

⁵¹ Akrim. “Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Integratif dalam Pembentukan jiwa Kepemimpinan siswa ddi SMP IT Khairul Imam Medan”,*Disertasi Doktor* (Malang,2019),h.35

validasi dari 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi disimpulkan bahwa media pembelajaran At-tahsin Valid dengan skor presesntase dari ahli materi 80 % dan ahli media 74%. Kemudian berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari guru mata pelajaran menyatakan media pembelajaran At-tahsin praktis untuk digunakan dengan skor presentase 80%. Media pembelajaran At-tahsin dinyatakan efektif. Hal ini diasumsikan berdasarkan hasil analisis uji *paired sample T-Test* yang menunjukkan perolehan nilai signifikansi 0.000 dimana artinya ≤ 0.05 maka H_a ditolak dan H_o diterima, sehingga membuktikan bahwa ada perbedaan pada saat sebelum menggunakan media pembelajaran At-tahsin dan sesudah menggunakan. Selanjutnya menganalisis dengan melakukan Uji N-Gain, dimana diperoleh hasil perbandingan antara pretes dan posttest adalah 69.08 dan hal ini termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Kemudian berdasarkan hasil dari penilaian proses kegiatan belajar mengajar menunjukkan rata-rata keseluruhan yaitu 93.3% dan disimpulkan bahwa media pembelajaran At-tahsin sangat memaksimalkan pembelajaran tajwid karena peserta didik dalam kategori sangat aktif.. Setelah itu berdasarkan hasil supervise menunjukkan bahwa media pembelajaran At-tahsin efektif digunakan didalam kelas, dan terakhir berdasarkan hasil dari respon positif peserta didik menunjukkan 92.83% dan dikategorikan sangat efektif..

3. Kelebihan hasil Produk yang dikembangkan
 1. Memudahkan dalam proses belajar mengajar
 2. Tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan
 3. Peserta didik mampu memanfaatkan teknologi masa kini
 4. Menumbuhkan Kreativitas peserta didik dengan adanya media pembelajaran At-tahsin
 5. Mampu membantu para pendidik dalam mata pelajaran tajwid agar proses pembelajaran dapat lebih efisien dan mendongkrak minat peserta didik.

4. Kelemahan hasil pengembangan media At tahsin
 1. Masih perlunya pengembangan animasi yang lebih menarik
 2. Suara pada media masih ada yang tidak beraturan
 3. Tidak adanya intro suara pada laman pembuka
 4. Masih adanya tombol exit yang tidak maksimal berfungsi
 5. Perlunya penambahan video untuk menjelaskan cara penyebutan huruf yang benar terutama pada menu bacaan Gharib
5. Kendala selama proses pengembangan media At tahsin
 1. Keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti
 2. Minimnya pengetahuan peneliti dalam menggunakan macromedia flash 8
 3. Peneliti masih belajar dalam mengembangkan aplikasi
 4. Peneliti belum bisa memilih menyesuaikan latar yang menarik atau tepat buat pengguna
 5. Terbatasnya referensi macromedia flash 8

PAREPARE

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran At-tahsin berbasis macromedia pada mata pelajaran tajwid dilakukan dengan mengumpulkan data, melakukan perencanaan seperti merencanakan *story board*, merencanakan *flow chart view*, merencanakan diagram transisi, dan perencanaan antar muka, kemudian mendesain produk dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*, setelah itu dilakukan analisis untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan.
2. Berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi disimpulkan bahwa media pembelajaran At-tahsin **Valid** dengan skor presesntase dari ahli materi 80 % dan ahli media 74% sedangkan hasil angket yang diperoleh dari guru mata pelajaran menyatakan media pembelajaran At-tahsin **praktis** untuk digunakan dengan skor presentase 80% dan Media pembelajaran At-tahsin dinyatakan efektif. Hal ini diasumsikan berdasarkan hasil analisis uji *paired sample T-Test* yang menunjukkan perolehan nilai signifikansi 0.000 dimana artinya ≤ 0.05 maka H_a ditolak dan H_o diterima, sehingga membuktikan bahwa ada perbedaan antara sebelum menggunakan media pembelajaran At-tahsin dan sesudah menggunakan. Selanjutnya menganalisis dengan melakukan Uji N-Gain, dimana diperoleh hasil perbandingan antara pretes dan posttest adalah 69.08 dan hal ini termasuk dalam kategori **sedang** dan **cukup efektif**. Kemudian berdasarkan hasil dari penilaian proses kegiatan belajar mengajar menunjukkan rata-rata keseluruhan yaitu 93.3% dan disimpulkan bahwa media pembelajaran At-tahsin sangat memaksimalkan pembelajaran tajwid karena peserta didik dalam kategori sangat aktif.. Setelah itu berdasarkan hasil supervise menunjukkan bahwa media pembelajaran At-tahsin efektif digunakan didalam kelas. Dan terakhir

berdasarkan hasil dari respon positif peserta didik menunjukkan 92.83% dan dikategorikan **sangat efektif**.

B. Rekomendasi

Bersumber pada kesimpulan diatas, penulis ingin memberikan beberapa rekomendasi saran kepada para pembaca, sebagai berikut :

- 1) Untuk para kepala sekolah, penulis sarankan agar mengarahkan para pendidik untuk menyiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif agar pembelajaran tersebut dapat berjalan efektif.
- 2) Untuk yang berprofesi sebagai guru, pada saat kegiatan pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis digital agar peserta didik dapat menambah pengetahuan dari segi pembelajaran itu sendiri dan juga dari segi teknologi.
- 3) Untuk peneliti selanjutnya, penulis sarankan untuk meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya, agar pembelajaran menjadi lebih efektif, dan jadi lebih meningkatkan semangat belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'anul Karim
- Abdul Aziz Abdur Rauf, *Pedoman Ilmu Tajwid Aplikatif*, Jakarta : Markaz Al-Qur'an, 2017.
- Arno, Prasetyo, Dimas. “*Panduan Praktis Menggunakan Macromedia Flash*” Jakarta: PT. Ercontara Rajawali. 2006
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Arikunto, Suharsimi.. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta 2012
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Penerbit PT RajaGrafindo Persada, 2002
- Borg, W. R. & Gall, M. D.. *Educational research: An introduction* (4 th ed.). New York: Longman, 1983
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera, 2011
- Darmawan, Deni. 202. *Inovasi Pendidikan (pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'andan Terjemah* , Jakarta : Cipta Bagus Sagara, 2013
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. “Strategi Belajar Mengajar”. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- Ekapt, Rahmi Faradisya, “Respon Siswa dan Guru dalam Pembelajaran IPATerpadu Konsep Tekanan Melalui Problem Based Learning” dalam *Jurnal pena sains*. Volume 3 Edisi 2. Oktober 2016
- Fajri Nurul, “Aplikasi Media Pembelajaran Belajar Menggunakan Macromedia Flash 8 Portabel pada MIN 25 Aceh Besar” *Laporan Hasil Penelitian, Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh*, 2018
- Gerlach ,Ely. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs : Prentice-Hall, Inc 1971
- Gagne ,Robert Milss. *The Condition of Learning Theory of Instrucion* Cet.I : New York: Rinehart. 1985, dalam books.google.co.id/ diakses 26 februari 2022
- Husein, Ahmad Toha *Buku Ilmu Tajwid* Cet I. Jakarta: Darussunnah, 2013, dalam books.google.go.id/ diakses 3 Februari 2022
- Hernawan, Asep Herry, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar* Bandung: UPI Press, 2007, h.30 Softcopy pdf adobe reader

- Hadi,Nur Waryanto,S.S, *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Efektif Dengan Macromedia Flash* (Yogyakarta:2005),h.12.(dalam softcopy pdf adobe reader
- Jack, Febrian. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2004
- Levie,W.Howard, and Lentz, R. “Effects of text illustrations”.*A review of research. Educational Communication and Technology Journal*, Volume 30 no 195- 232.1982
- Maarif Vadlya, Hidayat Muhammad Nur,Rahayu Wati,”Aplikasi Pembelajaran Tajwid Berbasis Android”dalam Jurnal *Evolusi*, Volume 6 Edisi 1 2018
- Madcoms., *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi.2014
- Muwaffaq, Abdullah, Lilik Marwaningsih,”Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan Konsep”. Dalam jurnal *Proceding Biology Education Cenerence*, Volume 14, nomo 1, Oktober 2017.
- Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, dalam jurnal *Pendidikan Akuntansi Indonesia*,Volume VIII,Edisi 2, 2011
- Munir, A, Sudarsono,*Ilmu Tajwid dan Seni Baca Al-qur’an* Cet.I : Jakarta; Prenada Media Group,2011, dalam [books.google.go.id/diakses](https://books.google.go.id/) 4 Februari 2022
- Novianti,Desti Ayu, “Pengembangan Media Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Sainifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 Di SMKN 2 Buduran,” dalam Jurnal Pendidikan. Volume 3, Edisi 1,juli 2015.
- Nu’man, Mulin “Pengembangan Bahan Ajar Statistika”, dalam jurnal Mercumatika. Volume 3, Edisi 2, April 2019,h.118
- Purwanto. “Evaluasi Hasil belajar” . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.2010
- Putra, Nusa (2015). *Research and Develophment Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Pramono, Andi, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash (Cet.I; Yogyakarta: Andi,2006)*, dalam books.google.go.id/diakses 26 januari 2022
- Rossi Breidle,. *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana,1996
- Sri Rahayu,.. “Upaya Meningkatkan Pemahaman Tajwid dalam Mata Pelajaran Al-Quran Hadist dengan Metode Mind Mapping pada Siswa Kelas Iv Mi Ma’arif Sumberejo Ngablak,” *Laporan Hasil Penelitian*, Magelang : STAI Salatiga, 2011
- Sayuti, *Ilmu Tajwid Lengkap* Jakarta : Sangkala,2015
- <http://www.khazanahtajwid.blogspot.com> pada tanggal 4 februari 2022 pukul 15.32

<http://www.blogspot.com/2011/03/04/apa-itu-macromedia-flash-8.html>), diakses
12 Februari 2022.20.00 pm

<https://www.hadits.id/hadits/dawud/1252> pada tanggal 6 Februari 2022





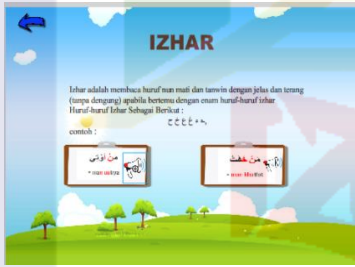







LAMPIRAN

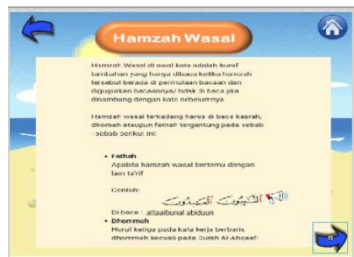



PAREPARE

Storyboard At-Tahsin






NO	Halaman	Nama Halaman	Keterangan
1		Halaman Utama	<p>Pada tampilan awal ini terdapat logo At Tahsin dan terdapat tombol mulai untuk masuk kemenu utama aplikasi</p>
2		Halaman Menu Utama	<p>Pada tampilan halaman utama ini terdapat 4 tombol menu KI dan KD, Tujuan, Materi, dan Quiz. Dibagian pojok sebelah kanan terdapat tombol ikon orang yang berisikan tentang identitas singkat pengembang dan dibagian pojok sebelah kanan terdapat ikon exit yang bertujuan untuk keluar dari aplikasi.</p>
3		Halaman KI dan KD	<p>Pada tampilan halaman ini terdapat tombol <i>home</i> untuk Kembali kemenu utama. Halaman ini berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar dari pembelajaran Tajwid.</p>





<p>4</p>		<p>Halaman Menu Materi</p>	<p>Pada halaman materi ini terdapat 10 tombol materi, 1 tombol <i>home</i>, dan 1 tombol keluar aplikasi.</p>
<p>5</p>		<p>Halaman Nun mati & Tanwin</p>	<p>Pada halaman ini terdapat 5 tombol materi, tombol Kembali, tombol <i>home</i> untuk Kembali kemenu materi dan tombol keluar</p>
<p>6</p>		<p>Halaman Izhar</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang izhar berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman nun mati & tanwin</p>
<p>7</p>		<p>Halaman Idgham Bilagunnah</p>	<p>wPada halaman ini berisi materi tentang Idgham berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman nun mati & tanwin</p>






<p>8</p>		<p>Halaman Idgham bigunnah</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Idgham bigunnah berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman nun mati & tanwin</p>
<p>9</p>		<p>Halaman Ikhfa 1</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Ikhfa terdapat tombol Kembali menuju halaman nun mati & tanwin dan tombol <i>next</i> menuju halaman ikhfa 2</p>
<p>10</p>		<p>Halaman Ikhfa 2</p>	<p>Pada halaman ini berisi penjelasan tentang materi ikhfa dengan dilengkapi table huruf-huruf ikhfa beserta contoh penyebutannya, dan terdapat tombol <i>back</i> untuk Kembali kehalaman ikhfa 1</p>
<p>11</p>		<p>Halaman Bacaan Gharib</p>	<p>Pada halaman ini terdapat 4 tombol materi, tombol Kembali, tombol <i>home</i> untuk Kembali kemenu materi dan tombol keluar</p>

<p>12</p>		<p>Halaman Hamzah wasal 1</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang hamzah wasal terdapat tombol Kembali menuju halaman Bacaan Gharib dan tombol <i>next</i> menuju halaman hamzah wasal 2</p>
<p>13</p>		<p>Halaman Hamzah wasal 2</p>	<p>Pada halaman ini berisi penjelasan tentang materi hamzah wasal dengan dilengkapi contoh penyebutannya, dan terdapat tombol <i>back</i> untuk Kembali kehalaman hamzah wasal 1</p>
<p>14</p>		<p>Halaman Isyamm</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Isyamm berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan Gharib</p>
<p>15</p>		<p>Halaman Nun I'wad</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang nun I'wad berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan Gharib</p>



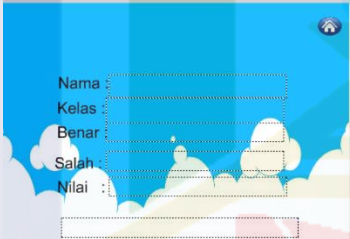
<p>12</p>		<p>Halaman Imalah</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang imalah berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan Gharib</p>
<p>13</p>		<p>Halaman Mim Mati</p>	<p>Pada halaman ini terdapat 3 tombol materi, tombol Kembali, tombol home untuk Kembali kemenu materi dan tombol keluar</p>
<p>14</p>		<p>Halaman Idgham Mislain</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Idgham Mislain berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan Mim Mati</p>
<p>15</p>		<p>Halaman Ikhfa Syafawi</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Ikhfa Syafawi berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan Mim Mati</p>
<p>16</p>		<p>Halaman Idzhar Syafawi</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang idzhar syafawi berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan Mim Mati</p>

17		Halaman Hukum Idgham	Pada halaman ini terdapat 3 tombol materi, tombol Kembali, tombol <i>home</i> untuk Kembali kemenu materi dan tombol keluar
18		Halaman Idgham Mutamatsilain	Pada halaman ini berisi materi tentang Idgham Mutamatsilain berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum idgham
19		Halaman Idgham Mutajanisain	Pada halaman ini berisi materi tentang Idgham mutajanisain berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum idgham
20		Halaman Idgham Mutaqaribain	Pada halaman ini berisi materi tentang Idgham mutaqaribain berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum idgham
21		Halaman Hukum Mad	Pada halaman ini terdapat 12 tombol materi, tombol Kembali, tombol <i>home</i> untuk Kembali kemenu materi dan tombol keluar

<p>22</p>		<p>Halaman Mad Thobi'i</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Mad Thobi'I berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad</p>
<p>23</p>		<p>Halaman Mad Wajib Muttasil</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Mad Wajib Muttasil berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad</p>
<p>24</p>		<p>Halaman Mad Ja'iz Munfasil</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Mad Jaiz Munfasil berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad</p>
<p>25</p>		<p>Halaman Mad Lin</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Mad Lin berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad</p>
<p>26</p>		<p>Halaman Mad Badal</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Mad Badal berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad</p>

27	 <p>Mad Tamkin</p> <p>Mad Tamkin adalah mad pada huruf ya (ي) yang bertasydid dan juga berkasroh (ي).</p> <ul style="list-style-type: none"> Cara membaca Mad Tamkin adalah dengan panjang 2 harakat. Contoh - contoh Mad Tamkin: وَأَلْمُنِينَ • كَرِيمِينَ • رَحِيمِينَ 	Halaman Mad Tamkin	Pada halaman ini berisi materi tentang Mad Tamkin berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad
28	 <p>Mad Iwad</p> <p>Mad Iwad terjadi jika berharati (wasqaf) pada huruf yang berbaris fatha tam (اَ).</p> <p>Kecuali pada huruf sa marbutah (ة).</p> <ul style="list-style-type: none"> Cara membaca Mad Iwad adalah tarwin (ari) di hilangkan dan di baca seperti fatha biasa (a) dengan panjang 2 harakat. Contoh - contoh Mad Iwad: صَبَحًا • قَدَحًا • صَبَحًا 	Halaman Mad Iwad	Pada halaman ini berisi materi tentang Mad Iwad berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad
29	 <p>Mad Arid Lissukun</p> <p>Mad Arid Lissukun terjadi di ketika berharati (ari) di hilangkan dan di baca seperti fatha biasa (a) dengan panjang 2 harakat.</p> <p>Kecuali pada huruf sa marbutah (ة).</p> <ul style="list-style-type: none"> Cara membaca Mad Arid Lissukun adalah tarwin (ari) di hilangkan dan di baca seperti fatha biasa (a) dengan panjang 2 harakat. Contoh - contoh Mad Arid Lissukun: بِشِيرِ أَلَيْهِ كَرِهْتَ آلِ عَادِ • قُلْ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ • وَلَا تَجْعَلُوا آلَ آبَائِكُمْ أَوْلِيَاءَ لِلدِّينِ أَدَّى إِلَى الْبُغْضِ وَالْبُغْضُ إِلَى الْكُفْرِ وَالْكُفْرُ إِلَى الْهَلَاكِ وَالْآلِ فِي الْكُفْرِ بِرَبِّكُمْ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْسِدُونَ • قُلْ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ 	Halaman Mad Arid Lissukun	Pada halaman ini berisi materi tentang Mad arid lissukun berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad
30	 <p>Mad Farq</p> <p>Mad farq adalah mad yang terhasil dari pertemuan mad basul dan huruf yang bertasydid.</p> <p>Dinamakan mad farq karena untuk membedakan bahasa-harazah tersebut adalah hamzah usuk bertanya "apakah?". Juga dikenali dengan nama mad istifham (pertanyaan).</p> <ul style="list-style-type: none"> Cara membaca Mad farq adalah dengan kadar panjang bacaannya adalah 6 harakat. Contoh - contoh Mad Farq: قُلْ أَتَى اللَّهَ عِزَّتِهِ ذِينَ عَدِلُوا عَلَيْهِمْ نَزَلَ مِنَ السَّمَاءِ آيَاتُهُ وَأُنزِلُوا الْوَحْيَ وَالْحَقُّ فِي آيَاتِ الْوَحْيِ وَالْحَقُّ فِي آيَاتِ الْوَحْيِ وَالْحَقُّ فِي آيَاتِ الْوَحْيِ 	Halaman Mad Farq	Pada halaman ini berisi materi tentang Mad Farq berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman bacaan hukum Mad
31	 <p>Nun/Mim Tasydid</p> <p>Nun dan Mim Tasydid adalah Nun atau Mim yang mempunyai tanda tasydid diatasnya.</p> <p>Jika kata Al-Jalalah diucapkan di ujung kata, kadar bacaannya adalah 2 atau 4 atau 6 harakat.</p> <p>Kata ini di lafaz dengan dengan tebal atau tipis menurut baris huruf yang sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dibaca dengan dengung dengan kadar panjang bacaan 2 harakat Contoh: نُنَّا • مِمَّا • نُنَّا • مِمَّا • نُنَّا • مِمَّا 	Halaman Nun/Mim Tasydid	Pada halaman ini berisi materi tentang Nun/ Mim Tasydid berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman Menu Materi

		<p>Halaman Qalqalah</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Qalqalah berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman Menu Materi</p>
		<p>Halaman Tanda Waqaf</p>	<p>Pada halaman ini berisi materi tentang Nun/ Mim Tasydid berikut dengan contoh pengucapannya dan terdapat tombol Kembali menuju halaman Menu Materi</p>
		<p>Halaman Identitas Pengembang</p>	<p>Pada halaman ini berisi tentang Identitas singkat pengembang aplikasi. Terdapat tombol Kembali menuju halaman Menu Utama</p>
		<p>Halaman Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Pada halaman ini berisi tentang Tujuan Pembelajaran. Terdapat tombol Kembali menuju halaman Menu Utama</p>
		<p>Halaman Kuis</p>	<p>Pada halaman ini berisi pertanyaan untuk memulai sesi latihan. Terdapat tombol Kembali menuju halaman Menu Utama, tombol mulai untuk memulai latihan kuis dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi</p>

		<p>Halaman Kuis data diri</p>	<p>Pada halaman ini terdapat dua kolom input (nama dan kelas) dan terdapat tombol mulai untuk memulai soal latihan dan tombol Kembali untuk Kembali ke menu utama</p>
		<p>Halaman Soal kuis</p>	<p>Pada halaman ini terdapat soal pilihan ganda dimana setiap kita memilih jawaban akan otomatis menuju ke soal selanjutnya dan terdapat pula tombol Kembali untuk Kembali ke menu sebelumnya.</p>
		<p>Halaman hasil nilai</p>	<p>Halaman ini adalah halaman terakhir dari halaman kuis, setelah selesai mengerjakan soal, halaman ini akan muncul secara otomatis dengan berisikan informasi berapa jumlah salah dan benar dari hasil jawaban kuis, terdapat pula tombol <i>home</i> untuk Kembali ke menu utama.</p>

PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Sultan Hasanuddin ☎0410) 21200 Ext 146 Pangkajene

Pangkajene, 14 April 2022

K e p a d a,

Nomor : 070/ ¹³⁷ /IV/BKBP/2022
Lampiran :
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yth . Kepala DPM-PTSP
Kab. Pangkep
Di-

Pangkajene

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/ ¹³⁷ /IV/ BKBP/2022

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah, sebagaimana telah diubah terakhir dengan Peraturan Daerah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Nomor 1 Tahun 2020.

Memperhatikan : Surat Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Pare Pare Nomor : B-359/In 39.12/PP.00.9/04/2022 Tanggal, 11 April 2022 Perihal Rekomendasi Izin Penelitian.

Setelah membaca maksud dan tujuan kegiatan yang tercantum dalam surat tersebut, maka pada prinsipnya Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan tidak keberatan dan menyetujui memberikan Rekomendasi kepada :

- a. Nama : **ASHABUL KAHFI**
- b. NIM : 202020386108022
- c. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- d. Pekerjaan : Guru

Bermaksud akan melakukan Penelitian di Wilayah Kab.Pangkep dalam rangka penyusunan Tesis dengan judul:

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AT-TAHSIN BERBASIS MACROMEDIA PFLASH 8 PADA KELAS VII A DI SMP IT PONDOK PESANTREN MODEREN ISLAM SHOHWATUL IS'AD "

Demikian Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya,

An. B. K. P. A. T. I
KEPALA BADAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
AMRI, S. N. MT., MA
Pembina TK I
197204071997031007

TEMBUSAN : Kepada Yth
1. Bupati Pangkep di Pangkajene;
Sdr(i) ASHABUL KAHFI;
----- Pertiinggal-----



PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Sultan Hasanuddin Nomor 40 ☎ (0410) 22008 Pangkajene – KP. 90611

IZIN PENELITIAN

Nomor : 115/IPT/DPMPTSP/IV/2022

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 379 Tahun 2019 tentang Tim Teknis pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkep.
4. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 56 Tahun 2015 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
5. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Dengan ini memberikan izin penelitian kepada :

Nama : ASHABUL KAHFI, S. Pd. I
Nomor Pokok : 2020203886108022
Tempat/Tgl. Lahir : Karang Desa / 31 Maret 1989
Jenis Kelamin : Laki Laki
Pekerjaan : Guru
Alamat : Jl. Poros Padang Lampe Kel/ Desa Alesipitto Kec. Ma'rang Kab. Pangkajene dan Kepulauan
Tempat Meneliti : SMP IT Pondok Pesantren Moderen Islam Shohwatul Is'Ad di Kab. Pangkajene dan Kepulauan

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Survey dengan Judul :

"Pengembangan Media Pembelajaran At-Tahsin Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Kelas VII A di SMP IT Pondok Pesantren Moderen Islam Shohwatul Is'Ad"

Lamanya Penelitian : 5 Maret 2022 s/d 10 Mei 2022

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

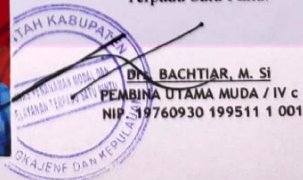
1. Menaati Semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkajene, 18 April 2022



Plt. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.



Tembusan Kepada Yth :
1. Bapak Bupati Pangkep (Sebagai Laporan)
2. Kepala Kantor Kesbang;
3. Arsip;

Dipindai dengan CamScanner



YAYASAN SHOHWATUL IS'AD
PONDOK PESANTREN MODERN ISLAM SHOHWATUL IS'AD
SMP ISLAM TERPADU SHOHWATUL IS'AD
Alamat: Jl. Poros Padang Lampe (KM 3 Patung Jeruk) Ma'rang Pangkep Sulawesi Selatan 90654
HP. 085255412022 http://www.shohwatulisad.sch.id e-mail: smpitshohid@gmail.com

SURAT DUKUNGAN & IZIN KEPALA SEKOLAH

Nomor : 179/K/SDI/SMPIT.SI/IV/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Galib, S.Pd.,Gr.
NIY : 201207 1 2 012
Pangkat/Gol : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTS SMPS IT Shohwatul Is'ad

Memberikan dukungan dan izin kepada:

Nama : Ashabul Kahfi, S. Pd. I.
NIY : 201608 1 2 059
Pangkat/Gol : -
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Untuk mengadakan penelitian dalam rangka penulisan survey di sekolah, saya memberikan **dukungan dan izin untuk melaksanakan "Pengembangan Media Pembelajaran At-Tahsin Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Kelas VII A di SMP IT Pondok Pesantren Moderen Islam Shohwatul Is'ad."**

Demikian surat dukungan dan izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ma'rang, 19 April 2022

Kepala Sekolah



Muhammad Galib, S.Pd.,Gr.
NIY. 201207 1 2 012



Uji coba kepada peserta didik dan pengisian angket





Uji coba aplikasi at- tahsin oleh siswa





Penilaian dan uji coba oleh ahli media





Uji Coba Ahli Materi



Uji Coba dan Respon Guru

RIWAYAT HIDUP



Nama : Ashabul Kahfi

Tempat & Tanggal Lahir : Tanjung, 31 Maret 1989

NIM : 2020203886108022

Nomor HP : 0823 2011 7615

Alamat E-Mail : syauqihibban17@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL:

1. SDN 4 PRAWIRA Tahun 1995-2000
2. SMPN 1 TANJUNG Tahun 2001 – 2004
3. SMA Negeri 1 Tanjung Tahun 2005 - 2007
4. STAI Nurul Hakim Kediri Tahun 2010-2014

RIWAYAT PENDIDIKAN NONFORMAL & KEGIATAN ILMIAH:

1. PESANTREN TAHFIDZUL QUR'AN WAL HADITS SUNANUL HUDA MANTANG LOMBOK TENGAH
2. PESANTREN AN-NUR JAWA TENGAH
3. OCEAN ARAB PARE JAWA TIMUR
4. ENGLISH ARAB PARE JAWA TIMUR
5. KANZUL LUGHOH JAWA TENGAH
6. KARANTINA TAHFIDZ NASIONAL KUNINGAN JAWA BARAT
7. TRAINER TAHFIZH METODE MUTQIN
8. FOUNDER PROGRAM TAHFIZH ANAK METODE AS-SYAUQ

RIWAYAT ORGANISASI :

1. WAKIL KETUA OSIS SMA NEGERI 1 TANJUNG TAHUN 2006-2007
2. ANGGOTA PENCAK SILAT SUKA DAMAI TANJUNG TAHUN
3. JAMA'AH TABLIG

RIWAYAT PEKERJAAN:

1. PEMBINA TAHFIDZ PESANTREN TAHFIDZUL QUR'AN WAL HADITS SUNANUL HUDA LOMBOK TENGAH
2. GURU BAHASA ARAB DAN PEMBINA TAHFIDZ PESANTREN DARUL QUDWAH JAWA TENGAH
3. PEMBINA ASRAMA PPMI SHOHWATUL IS'AD PANGKAJENE KEPULAUAN

KARYA PENELITIAN ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN:

1. METODE PEMBELAJARAN JAMA'AH TABLIGH DI DESA KARANG BEDIL TANJUNG LOMBOK UTARA

