

**PENGEMBANGAN APLIKASI SMART TAJWID HS (HIDAYATUS SHIBYAN) PADA KELAS VIII DI MTs MAMBA'UL MA'ARIF DENANYAR JOMBANG**

**Fitriatul Afifah**

Universitas KH. Wahab Hasbullah

[fitriaafifah11@gmail.com](mailto:fitriaafifah11@gmail.com)

**Hidayatur Rohma**

Universitas KH. Wahab Hasbullah

[hidayaturohmah@unwaha.ac.id](mailto:hidayaturohmah@unwaha.ac.id)

**DOI : 10.35719/adabiyah.v3i2.389**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android guna menunjang motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran tajwid pada kelas VIII MTs Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Jenis data ada dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skoring yang menggunakan skala likert. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran kritik para validator ahli dan subyek peneliti. Hasil pengembangan media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 86,25% dari validator ahli media dengan kategori sangat layak. 81,53% dari validator ahli materi dengan kategori sangat layak, serta respon peserta didik memperoleh presentase 86,25% dengan kategori sangat layak. Hasil demikian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis android sangat layak digunakan dalam menunjang motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran tajwid.

**Abstract**

This study aims to develop android-based learning media to support students' learning motivation in recitation subjects in class VIII MTs Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang. This development research was conducted using the ADDIE model development method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). There are two types of data, namely quantitative and qualitative data. Quantitative data obtained from the results of scoring using a Likert scale. Meanwhile, qualitative data was obtained from the suggestions of criticism from expert validators and research subjects. The results of the development of learning media obtained a percentage of 86.25% from media expert validators with a very decent category. 81.53% of the material expert validators were in the very appropriate category, and the students' responses received a percentage of 86.25% in the very feasible category. These results indicate that the development of android-based recitation learning media is very feasible to use in supporting students' learning motivation in recitation subjects.

**Keywords:** *Application, Development, Tajweeds*

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang sangat pesat, memberikan banyak manfaat berupa kemajuan diberbagai aspek sosial, terlebih adalah dalam dunia pendidikan saat ini, dengan perkembangan teknologi tersebut dapat mendukung sarana program pembelajaran, sehingga menghasilkan kualitas output yang baik dari pendidik untuk peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu mata pelajaran yang bisa memanfaatkan perkembangan teknologi adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam kurikulum PAI ditegaskan bahwa salah satu indikator pencapaian hasil belajar Pendidikan Agama Islam adalah siswa mampu membaca Al-Qur'an dengan mengetahui hukum bacaannya, menulis dan memahami ayat-ayat Al-Qur'an serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Al-qur'an ialah kalam Allah dimana membacanya harus dengan tartil, (tidak tergesa-gesa) dan sesuai Ilmu Tajwid. Membaca dengan tartil dan sesuai ilmu tajwid adalah kewajiban bagi setiap muslim. Artinya setiap muslim harus mempelajari tata cara membaca Al-qur'an dengan tartil sesuai dengan Ilmu Tajwid, Sebagaimana firman Allah SWT. dalam QS.Al-Muzammil/73:4

أَوْ زِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

artinya : atau lebih dari (seperdua) itu. Bacalah Al-qur'an itu dengan perlahan-lahan.

Dalil tersebut dengan kuat menyatakan bahwa dalam membaca Al-qur'an haruslah secara tartil dimana harus memperhatikan tata cara membacanya sesuai dengan aturan Ilmu Tajwid. Ilmu tajwid merupakan ilmu yang mempelajari cara membaca al-quran dengan baik dan benar, sehingga sempurna maknanya. Mempelajari ilmu tajwid hukumnya adalah fardhu kifayah, akan tetapi mempergunakan ilmu tajwid untuk membaca alqu'an adalah fardhu ain Pembelajaran ilmu tajwid dapat dilakukan di lembaga formal maupun non formal. Madrasah Tsanawiyah Mamba'ul Ma'arif merupakan lembaga formal yang berbasis salafiyah yang mengajarkan kaidah membaca Al-Qur'an. Salah satunya dengan pembelajaran ilmu tajwid yang menggunakan kitab Hidayatus Shibyan. Pembelajaran dengan kitab tersebut, tentunya di lembaga pendidikan Madrasah

Tsanawiyah Mamba'ul Ma'arif berharap ada transfer ilmu pengetahuan dan juga pemahaman tentang kaidah atau cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar.

Mempelajari Ilmu Tajwid akan lebih mudah dan menyenangkan apabila disajikan dalam bentuk yang menarik. Selama ini metodologi pembelajaran ilmu tajwid yang diterapkan masih mempertahankan cara-cara lama (tradisional), seperti ceramah dan menghafal, sehingga cara-cara seperti itu membuat peserta didik tampak bosan, jenuh dan kurang bersemangat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MTs Mamba'ul Ma'arif. Peserta didik diberi kebebasan tidak menghafal nadhom Hidayatus Syibyan. Pendidik menggunakan metode Konvensional atau ceramah dalam proses pembelajaran ilmu tajwid kelas VIII. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik adalah kitab, papan tulis dan spidol. Hal tersebut dijadikan kendala dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan membuat peserta didik merasa bosan dan kurang efektif. Kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam proses pembelajaran ilmu tajwid adalah keterbatasan waktu dalam penyampaian materi yang kurang maksimal sehingga pembelajaran tersebut membuat peserta didik kurang memahami materi dalam pembelajaran ilmu tajwid.

Android merupakan sistem operasi yang digunakan pada telepon pintar dan komputer tablet berbasis Linux yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi utama. Android juga menyediakan sebuah sumber terbuka atau biasa disebut Open Source yang dapat digunakan oleh para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Android dapat menerima beberapa aplikasi yang digunakan oleh konsumen sesuai kebutuhan.

Menurut Jogiyanto HM dalam suhartini (2017), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

Berdasarkan pendapat di atas, aplikasi android adalah sistem operasi untuk telepon seluler atau smartpone yang berbasis linux yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembangan untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang digunakan oleh berbagai macam peranti bergerak.

Dalam hal ini, peneliti melakukan uji coba pembelajaran tajwid dengan membuat media pembelajaran berbasis android pada kelas VIII MTS Mamba'ul Ma'arif. Di sekolah ini media yang digunakan masih berupa kitab sehingga perlu adanya media yang menarik agar memotivasi peserta didik dalam belajar tajwid.

Meski eksistensi kitab tajwid tidak tergantikan, namun media pembelajaran ini diharapkan menjadi media pendukung agar peserta didik mudah dalam memahami materi pelajaran tajwid.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan Model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi, analysis, design, development, implementation, evaluation. Menurut Sugiyono metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada tahap analysis dilakukan analisis awal. Hal yang akan dianalisis adalah analisis kebutuhan. Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Langkah selanjutnya menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik.

Tahap kedua design. Tahap design merupakan tahap perencanaan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (Storyboard), penyusunan bahan materi, dan pemilihan background, font, gambar, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi. Tahap ketiga dari teori ini adalah development, di tahap ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan software Smartapp Creator 3. melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim validator. Perbaikan media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim validator, sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

Implementation yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dengan melakukan uji coba produk. Melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran Aplikasi Smart Tajwid HS. Langkah terakhir dari model ADDIE adalah Langkah evaluasi. Dalam langkah ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan dari angket hasil validasi para ahli (media dan materi) serta angket respon peserta didik setelah dilakukan uji coba pemakaian terhadap

produk tersebut untuk mengetahui kevalidan produk. Perbaikan dibuat sesuai dengan evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk tersebut.

Penelitian ini dilakukan di MTs Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang. Subyek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang. Instrumen pengumpulan data berasal dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh. Untuk data berupa saran dan masukan, akan dianalisis secara kualitatif sedangkan untuk data penilaian angket dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik kelas VIII akan dianalisis secara kuantitatif. Skala likert digunakan untuk menganalisis angket penilaian dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

Peneliti menggunakan angket dengan alternatif pernyataan 5 pilihan nilai dengan kategori sebagai berikut :

**Tabel 1.1 : Aturan Pemberian Skor**

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Rumus persentase yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase Kevalidan

$\sum x$  = Jumlah total skor jawaban

$\sum xi$  = Jumlah total skor tertinggi

Adapun hasil persentase yang dihasilkan kemudian dikelompokkan berdasarkan skala Likert 5 tingkat.

**Tabel.1.2 : Kelayakan media pembelajaran**

Skor Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0 - 20%	Sangat Kurang Layak

### **Hasil dan Diskusi**

Angket penelitian meliputi 2 validator dan respon siswa. Validator yang dimaksud adalah ahli media dan ahli materi. Adapun hasil dari setiap angket adalah sebagai berikut :

- a. Ahli media

**Tabel 1.3 : Hasil validasi ahli media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Ketepatan pemilihan background dengan materi	5
2	Ketepatan proporsi layaout	4
3	Ketepatan pemilihan huruf	4
4	Ketepatan ukuran huruf	4
5	Ketepatan warna teks	4
6	Ketepatan pemilihan gambar	4
7	Ukuran gambar	5
8	Kualitas Tampilan gambar	4
9	Kesesuaian gambar dengan Materi	5
10	Ketepatan pemilihan backsound dengan materi	4
11	Cover depan dikemas dengan format menarik	4
12	kesesuaian tampilan dengan isi	5
13	Kesesuain dengan pengguna	4
14	Fleksibel	4

15	Menyajikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran	5
16	Ketepatan tombol navigasi	4
<b>Jumlah</b>		<b>69</b>

Dari hasil validasi ahli media pada media pembelajaran berbasis android maka dihitung dengan rumus prosentase seperti di bawah

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{69}{80} \times 100\% = 86,25\%$$

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dikatakan bahwa hasil penilaian dari validator ahli media sebesar **86.25 %** dengan kategori **Sangat Layak** yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak jika diimplementasikan di lapangan meski terdapat beberapa poin yang harus dibenahi sesuai kritik dan saran. Adapun saran perbaikan dari validator ahli media yaitu agar menambahkan beberapa video penjelasan materi agar mudah dipahami.

b. Ahli Materi

**Tabel 1.4 : Hasil Validasi ahli materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	5
2	Kemenarikan judul	4
3	Keruntutan penyajian Materi	5
4	Kebenaran materi	4
5	Kejelasan materi	3
6	Materi dalam bahan ajar menyajikan uraian, contoh	3
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang baik dan benar (EYD)	3

8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	5
9	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan materi	4
10	Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar peserta didik	4
11	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	4
12	Memberi kesempatan peserta didik belajar mandiri	4
13	Sajian materi disajikan dengan memanfaatkan kecanggihan IPTEK	5
<b>Jumlah</b>		<b>53</b>

Dari hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran berbasis android maka dihitung dengan rumus prosentase seperti di bawah

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{53}{65} \times 100\% = 81,53\%$$

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dikatakan bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi sebesar **81,53%** dengan kategori **Sangat Layak** yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak jika diimplementasikan di lapangan meski terdapat beberapa poin yang harus dibenahi sesuai kritik dan saran. Adapun saran perbaikan dari validator ahli materi yaitu pada materi lebih di perjelas lagi dan soal evaluasi di buat beragam.

Tahapan berikutnya dari model pengembangan ADDIE adalah tahap implementasi. Peneliti melakukan uji coba produk di MTs Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang. Proses uji coba produk media pembelajaran melibatkan 23 peserta didik kelas VIII.. Proses uji coba pertama diawali dengan pemberian apersepsi kepada peserta didik, menjelaskan cara penggunaan dan sedikit melakukan review materi. Kemudian langkah berikutnya peserta didik diminta untuk membaca dan menggunakan fitur yang ada pada



produk yang telah dibuat oleh peneliti. Kemudian peneliti menguji peserta didik dengan menggunakan kuis yang ada pada produk. Setelah itu peneliti memberikan angket kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui penilaian atau tanggapan peserta didik. Berikut merupakan hasil olah data dari angket yang telah diberikan kepada peserta didik.

**Tabel 1.7 : Hasil angket respon peserta didik**

<b>NO</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Skor</b>	<b>Skor Tertinggi</b>	<b>Presentase (%)</b>
1	Aplikasi media pembelajaran berbasis android mudah di operasikan	101	115	87,8%
2	Ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	100	115	87%
3	Warna latar belakang yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai	96	115	83,5%
4	Tombol navigasi mudah digunakan	94	115	81,7%
5	Dengan media pembelajaran peserta didik lebih mudah memahami materi	100	115	87%
6	Media pembelajaran ini memuat soal	98	115	85,2%

	latihan yang dapat menguji pemahaman saya			
7	Media pembelajaran ini membuat peserta didik termotivasi atau bersemangat untuk meningkatkan prestasi belajar	101	115	87,8%
8	Media pembelajaran berbasis android menarik untuk digunakan belajar	100	115	87%
9	Belajar tajwid dengan media pembelajaran berbasis android menyenangkan	102	115	88,7%
10	Media pembelajaran ini baik diterapkan pada mata pelajaran tajwid	103	115	89,6%
<b>Presentase Rata – Rata</b>		<b>86,52%</b>		

Hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan nilai **86,52%** dengan kategori **sangat layak**.

**Kesimpulan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi smart tajwid HS mata pelajaran tajwid pada kitab hidayat us shibyan. Media pembelajaran ini membahas tentang materi bab nun sukun dan tanwin, mim sukun dan qalqalah. Model pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri

dari 5 tahap yaitu : analysis, development, implementation, evaluation. Media pembelajaran ini di buat berdasarkan kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang dapat diakses kapan pun dan menambah motivasi belajar serta di dalamnya terdapat video. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan software smartappcreator 3.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini dinyatakan Sangat Layak untuk diaplikasikan menjadi media pembelajaran tajwid pada kelas VIII MTs Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi ahli media yaitu 86.25% ( Sangat Layak), hasil validasi ahli materi yaitu 81,53% (Sangat Layak), dan angket respon peserta didik menunjukkan nilai 86.52% (Sangat Layak).

**Referensi**

- Al-Quran Terjemah. (2017). Ma'had Tahfidh Yanbu'ul Qur'an. Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah.
- Azizah, Nova Aulia. (2019). "Pengembangan Aplikasi Smart Tajwid Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". *EDULAB*. Vol 01.  
<https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-04>
- Mahfani, Khalillurrahman El. (2014). *Belajar Cepat Ilmu Tajwid Mudah & Praktis*. Jakarta: Kawah Media.
- Muslimah, Umi. (2017). Pengaruh Pembelajaran Kitab Hidayatus Shibyan terhadap Pemahaman Tajwid Santri Kelas 1 Madrasah Diniyah di Pesantren Ar-Raudhah Turi Sleman Yogyakarta. (Disertasi). Retrieved from <http://elibrary.almaata.ac.id/1734/>
- Nazruddin, Safaat H. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini. (2017). Aplikasi Alat BANTU Belajar Bahasa Inggris Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs.6 (Studi Kasus: Sdit Fathona Baturaja). *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (Jsk)*. Vol. 01.  
<https://doi.org/10.56291/jsk.v1i1.8>