

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH
BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR**



**Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program
Studi Pendidikan Teknik Informatika**

Oleh:

Ganjar Nur Hidayati

A710160011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ganjar Nur Hidayati
NIM : A710160011
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah
Berbasis Android di Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 29 Desember 2020
Yang membuat pernyataan,



Ganjar Nur Hidayati
NIM. A710160011

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH
BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

GANJAR NUR HIDAYATI

A710160011

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Prof. Dr. Utama, M.Pd', written in a cursive style.

Prof. Dr. Utama, M.Pd

NIDN. 0007016002

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH
BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Ganjar Nur Hidayati

A710160011

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari **Rabu, 30-12-2020**

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Prof. Dr. Utama, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Sukirman, ST. M.T
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dias Aziz Pramudita, S.Pd., M.Cs
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Surakarta, 30-12-2020
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Prof. Dr. Ganjar Joko Pravitno, M.Hum
NIDN. 0028046501

HALAMAN MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.

(Q.S Al-Baqarah : 216)

Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang-orang kufur.

(Q.S Yusuf : 87)

Bersabarlah kamu dan kuatkan lah kesabaranmu dan tetap lah bersiap siaga dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu menang.

(Q.S Al Imran : 200)

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan

(Q.S Al-Insyirah : 5)

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sujud syukurku kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi serta kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberi kemudahan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih kepada semua pihak yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan dalam skripsi ini untuk meraih cita – cita masa depan. Persembahkan skripsi aku tujukan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rezeki, hidayah, ilmu dan segalanya sesuai dengan yang aku butuhkan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Ibu (Giyanti widyaningsih) dan Bapak (Sutardi) yang telah memberikan kasih sayang, serta dukungan dan do'a yang tiada tanpa henti.
3. Bapak Utama selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, motivasi, serta semangat selama menyusun skripsi ini.
4. Bapak Arif Setiawan, Bapak Hernawan Sulistyanto, Bapak Sukirman, Bapak Jan Wantoro, Ibu Irma Yuliana, Bapak Ahmad Chamsudin, Bapak Aditya Nurcahyo, Bapak Diaz Pramudita, Bapak Ryan Rizki Adhisa, Bapak Hardika Dwi Hermawan selaku dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu dan wacana pengetahuan
5. Risma, utami, bulan, winda, siska dan seluruh teman-teman satu angkatan yang tidak bisa kusebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan dan motivasinya
6. Segenap pihak yang telah mendukung dan membantu terlaksananya penulisan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas segala jasa dan amal kebaikan yang telah mereka berikan kepadaku. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua yang membacanya. *Amin Ya Robbal 'Alamin.*

Dengan segala ketulusan hati,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ganjar' followed by a stylized flourish.

Ganjar Nur Hidayati

RINGKASAN

Ganjar Nur Hidayati/A710160011. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Desember.2020.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi huruf hijaiyah merupakan materi yang mengharuskan siswa untuk menghafal bentuk dan cara membaca huruf hijaiyyah. Permasalahan muncul karena siswa kesulitan menghafal huruf hijaiyah, salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan buku panduan saja. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* android untuk mempermudah belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dan menguji kelayakan media pembelajaran pada materi huruf hijaiyah di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil dari penelitian menunjukkan dari ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94 % dalam kategori “sangat layak”, hasil dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 93 % dalam kategori “sangat layak”, hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh lima siswa memperoleh persentase sebesar 79 dalam kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : android, huruf hijaiyah, media pembelajaran, sekolah dasar

SUMMARY

Ganjar Nur Hidayati/A710160011. **DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED HIJAIYAH LEARNING MEDIA FOR ELEMENTARY SCHOOLS.** Research Paper. Faculty of Teacher Training and Education, University Muhammadiyah of Surakarta. Desember. 2020.

Islamic Religious Education subjects hijaiyah material is a material that requires students to memorize the form and way of reading hijaiyyah letters. The problem arises because students have difficulty memorizing hijaiyah letters, one of the causes is that the learning process still uses lecture methods with manuals only. Therefore, it is necessary to have interactive learning media based on android smartphones to facilitate student learning. This research aims to develop android-based learning media and test the feasibility of learning media on hijaiyah letter material in elementary school. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed from media experts obtained a 94% feasibility percentage in the "very feasible" category, the results from material experts obtained a percentage of 93% in the "very feasible" category, the results of the due diligence conducted by five students obtained a percentage of 79 in the category of "feasible" used as a learning medium.

Keywords : android, hijaiyah letters, learning media, elementary school

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu menyusun skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR”** yang dapat diselesaikan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di program studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang pendidikan.

Surakarta, 29 Desember 2020



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	viii
SUMMARY	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian yang Relevan.....	11
C. Spesifikasi Produk yang Relevan.....	16
D. Kerangka Berpikir.....	17

E. Hipotesis.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Model Pengembangan.....	19
B. Prosedur Pengembangan	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Data	47
B. Pembahasan Produk	62
C. Produk Penelitian	65
D. Keterbatasan Pengembangan	66
BAB V PENUTUP.....	67
A. Simpulan	67
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Huruf Hijaiyah	10
Tabel 3.1 Wireframe	27
Tabel 3.2 Saran Ahli Media	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	39
Tabel 3.4 Instrumen Ahli Media	39
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	41
Tabel 3.6 Instrumen Ahli Materi	41
Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Siswa	44
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kelayakan	46
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Media	55
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi	56
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Siswa	58
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Black-Box</i>	60
Tabel 4.5 Rangkuman Uji <i>Black-Box</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Produk	17
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	18
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	19
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> Media Pembelajaran	22
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama	23
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Pembuat	24
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Menu Petunjuk	24
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Menu Materi	25
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Menu Kuis	26
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Menu Video	26
Gambar 3.9 Membuat Proyek	31
Gambar 3.10 Menambahkan Objek	32
Gambar 3.11 <i>Coding</i> Program	33
Gambar 3.12 <i>Build</i> Aplikasi	33
Gambar 4.1 Tampilan Utama Media Pembelajaran	48
Gambar 4.2 Tampilan Popup Menu Profil	48
Gambar 4.3 Tampilan Popoup Petunjuk Penggunaan	49
Gambar 4.4 Tampilan Menu Belajar	49
Gambar 4.5 Tampilan Materi Membaca Hijaiyah	50
Gambar 4.6 Tampilan Materi Semua Huruf Hijaiyah	50
Gambar 4.7 Tampilan Materi Tanda Baca Hijaiyah	51
Gambar 4.8 Tampilan Materi Menulis Hijaiyah	51
Gambar 4.9 Tampilan Susun kata	52
Gambar 4.10 Tampilan Mencocokkan Huruf Hijaiyah	52
Gambar 4.11 Tampilan Video Pembelajaran	53

Gambar 4.12 Tampilan Kuis	53
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Skor Belajar	54
Gambar 4.14 Diagram Batang Ahli Media	56
Gambar 4.15 Diagram Batang Ahli Materi	57
Gambar 4.16 Diagram Batang Penilaian siswa	58
Gambar 4.17 Hasil Uji <i>Firebase Test Lab</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen	73
Lampiran 2 Berita Acara Seminar Progress TA	74
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Kelayakan	75
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Siswa.....	81
Lampiran 5 Dokumentasi	91