

**PENGEMBANGAN APLIKASI GEDUQ (GAME
EDUKASI AL-QUR'AN) BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN
PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR
DI 4 SD NEGERI KECAMATAN PAKEM SLEMAN**



Oleh:

Nada Nurfadhilah

NIM.: 23913025

Pembimbing:

Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.

Handwritten signature and date:
25/6/25
Dr. M. J. Susilo

TESIS

Diajukan kepada

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Untuk memenuhi salah satu syarat guna

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

YOGYAKARTA

2025

**PENGEMBANGAN APLIKASI GEDUQ (GAME EDUKASI AL-QUR'AN)
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-
QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR DI 4 SD
NEGERI KECAMATAN PAKEM SLEMAN**



Oleh:

Nada Nurfadhilah

NIM.: 23913025

Pembimbing:

Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.

TESIS

Diajukan kepada

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Untuk memenuhi salah satu syarat guna

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nada Nurfadhilah

NIM : 23913025

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN APLIKASI GEDUQ (GAME EDUKASI AL-QUR'AN) BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR DI 4 SD NEGERI KECAMATAN PAKEM SLEMAN**

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar magister yang dianugerahkan dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nada Nurfadhilah



NOTA DINAS

Nomor: 8/Kaprodi.MIAI-S2/20/Prodi.MIAI.S2/VII/2025

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN GEDUQ (GAME EDUKASI AL-QUR'AN) BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR DI 4 SD NEGERI KAPANEWON PAKEM**

Ditulis oleh : Nada Nurfadhilah

NIM : 23913025

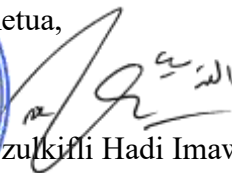
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.



Yogyakarta, 17 April 2025

Ketua,


Dzulkipli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.



PENGESAHAN TESIS

Tesis ini telah diujikan dalam Sidang Tesis Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Magister Ilmu Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Rabu, 9 Juli 2025
Judul Tesis : **PENGEMBANGAN APLIKASI GEDUQ (GAME EDUKASI AL-QUR'AN) BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR DI 4 SD NEGERI KECAMATAN PAKEM SLEMAN**
Disusun oleh : Nada Nurfadhilah
Nomor Mahasiswa : 23913025
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) dari Program Studi Magister Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D (.....)
Penguji I : Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag. (.....)
Penguji II : Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I (.....)
Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, M.Pd (.....)



Yogyakarta, 17 Juli 2025
Dekan,

Asmuni
Dr. Drs. Asmuni, MA

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN APLIKASI GEDUQ (GAME EDUKASI AL-QUR'AN) BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR DI 4 SD NEGERI KAPANEWON PAKEM SLEMAN

Nama : Nada Nurfadhilah

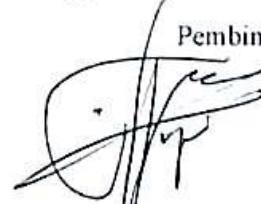
NIM : 23913025

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Disetujui untuk diuji oleh TIM Penguji Tesis Program Studi Magister Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Pembimbing,



Dr. Mohamad Joko Sisilo, S.Pd., M.Pd.

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan untuk:

Keluargaku,

Orang tuaku, Papa Agus dan Mama Siti yang tersayang

Abang Faris dan Adiibah yang kusayangi

Sahabat-sahabatku,

Sahabatku Ray dan teman-teman seperjuangan di Kos Pink House

Kepala Sekolah, Guru, Karyawan, dan Peserta Didik di SDN Pandanpuro 2

Almamaterku,

Segenap Civitas Akademika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

MOTTO

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

“Sebaik-baik kalian adalah yang mempelajari al-Qur’an dan mengajarkannya.”

HR. Bukhari¹

¹ Imam Abu Zakariya bin Syaraf An-Nawawi, “Kitab Fadhail,” in *Riyadhus Sholihin* (Riyad: Maktaba Dar-us-Salam, 2008), 83.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI GEDUQ (GAME EDUKASI AL-QUR'AN) BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL- QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR DI 4 SD NEGERI KECAMATAN PAKEM SLEMAN

Nada Nurfadhilah

NIM. 23913025

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era disrupsi menuntut transformasi digital di berbagai sektor, termasuk dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya pembelajaran hafalan Al-Qur'an. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Game Edukasi Al-Qur'an (GEDUQ), sebuah aplikasi berbasis Android yang mengintegrasikan audio, gambar, teks, dan elemen permainan guna meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Developement, Disseminate). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, serta dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Uji validitas dilakukan melalui *review* ahli, uji skala terbatas, dan luas. Teknik analisis data yang digunakan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dinilai sangat layak dari segi media, materi, dan pembelajaran dengan nilai rata-rata 97,06. (2) Penerapan aplikasi GEDUQ dalam pelajaran PAI menggunakan pretest dan posttest, SDN Pandanpuro 2 dengan persentase ketuntasan pretest 61,54% dan posttest 76,92%, SDN Puworejo dengan hasil pretest 94,74% dan posttest 100% , SDN Kaiurang 1 rata-rata pretes 43,75 dan posttest 62,50%, serta SDN Banteng rata-rata pretest 33,33% dan posttest 44,44%. (3) Efektivitas aplikasi GEDUQ dalam pembelajaran PAI efektif dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Hafalan Al-Qur'an; Aplikasi Andorid;
Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GEDUQ APPLICATION (GAME EDUKASI AL-QUR'AN) BASED ON ANDROID TO IMPROVE MEMORIZATION OF AL-QUR'AN IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AT 4 SD NEGERI IN PAKEM SUB-DISTRICT OF SLEMAN

Nada Nurfadhilah

Student ID. 23913025

The development of information and communication technology (ICT) in the era of disruption requires digital transformation in various sectors, including in the field of Islamic Religious Education, especially learning to memorize the Qur'an. This study aims to develop the GEDUQ or Al-Qur'an Education Game, an Android-based application that integrates audio, images, text, and game elements to improve the Qur'an memorization for elementary school students. It used the Research and Development (R&D) method with the 4D development model (Define, Design, Development, and Disseminate). Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, and analyzed using qualitative and quantitative approach. Validity testing was conducted through expert review, limited scale tests, and broad tests. The data analysis was conducted through quantitative and qualitative technique. The results of the study showed that (1) the GEDUQ application (Al-Qur'an Education Game) was considered highly feasible in terms of media, materials, and learning with an average value of 97.06. (2) The GEDUQ application in Islamic Religious Education subject used pretest and posttest at State Primary School Pandanpuro 2 with the percentage completeness of pretest of 61.54% and posttest of 76.92%, State Primary School Purworejo with the pretest results of 94.74% and posttest result of 100%, State Primary School Kaliurang 1 with the average pretest result of 43.75 and posttest result of 62.50%, and State Primary School Banteng with the average pretest result of 33.33% and posttest result of 44.44%. (3) The effectiveness of the GEDUQ application in Islamic Religious Education learning is effective in improving the memorization of the Al-Qur'an of elementary school students.

Keywords: Learning Media; the Al-Qur'an Memorization; Android Application; Islamic Religious Education

June 24, 2025

TRANSLATOR STATEMENT

The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk kepada Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 DAN Nomor 0542 b/U.1987 tanggal 22 Januari 1988.

I. Konsonan Tunggal

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>b</i>	-
ت	Tā	<i>t</i>	-
ث	Sā	<i>s</i>	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	<i>j</i>	-
ح	Hā'	<i>ḥa'</i>	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	<i>kh</i>	-
د	Dāl	<i>d</i>	-
ذ	Zāl	<i>z</i>	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	<i>r</i>	-
ز	Zā'	<i>z</i>	-
س	Sīn	<i>s</i>	-
ش	Syīn	<i>sy</i>	-
ص	Sād	<i>ṣ</i>	s (dengan titik di bawah)
ض	Dād	<i>ḍ</i>	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	<i>ṭ</i>	t (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	<i>ẓ</i>	z (dengan titik di bawah)
ع	‘Aīn	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gāīn	<i>g</i>	-

ف	Fā'	<i>f</i>	-
ق	Qāf	<i>q</i>	-
ك	Kāf	<i>K</i>	-
ل	Lām	<i>l</i>	-
م	Mīm	<i>m</i>	-
ن	Nūn	<i>n</i>	-
و	Wāwu	<i>w</i>	-
ه	Hā'	<i>h</i>	-
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Yā'	<i>y</i>	-

II. Konsonan Rangkap karena Syaddah Ditulis Rangkap

مُتَدَد	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
إِ	Ditulis	<i>'iddah</i>

III. Ta' Marbutah di akhir kata

a. Bila dimatikan tulis *h*

مَحْك	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
يَجْز	Ditulis	<i>jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

b. Bila ta' marbūṭah diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

رَكْ أَمَةُ الْأَوْلِيَاءِ	ditulis	<i>karāmah al-auliā'</i>
----------------------------	---------	--------------------------

c. Bila ta' marbūṭah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

اَكْزَةُ الْفِطْرِ	ditulis	<i>zakāt al-fiṭr</i>
--------------------	---------	----------------------

IV. Vokal pendek

-----○-----	<i>faṭḥah</i>	ditulis	a
-----○-----	<i>kasrah</i>	ditulis	i
-----○-----	<i>ḍammah</i>	ditulis	u

V. Vokal panjang

1.	<i>Faṭḥah + alif</i>	ditulis	<i>ā</i>
	ا	ditulis	<i>jāhiliyah</i>
2.	<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	ditulis	<i>ā</i>
	ي	ditulis	<i>tansā</i>
3.	<i>Kasrah + ya' mati</i>	ditulis	<i>ī</i>
	ي	ditulis	<i>karīm</i>
4.	<i>ḍammah + wawu mati</i>	ditulis	<i>ū</i>
	و	ditulis	<i>furūd</i>

VI. Vokal rangkap

1.	<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	ditulis	<i>ai</i>
	كَيْدِي	ditulis	<i>bainakum</i>
2.	<i>Faṭḥah + wawu mati</i>	ditulis	<i>au</i>
	لَقَوْ	ditulis	<i>qaul</i>

VII. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

ا	ditulis	<i>a'antum</i>
دَعَا	ditulis	<i>u'iddat</i>
لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

VIII. Kata sandang Alif + Lam

a. bila diikuti huruf Qamariyyah

لَقُرْآنَا	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
لَقِيَّاسَ	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

b. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

لَسَامَا	ditulis	<i>as-Samā'</i>
لَسَيَّاسَ	ditulis	<i>asy-Syams</i>

- IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat
Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

زَوِي	ditulis	<i>zawī al-furūd</i>
أَهْلُ السُّنَّةِ	ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'alaa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat melaksanakan dan menyelesaikan penelitian tugas akhir dengan judul “Pengembangan GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar di 4 SD Negeri Kapanewon Pakem Sleman”. Karena tanpa pertolongan dan kasih sayang-Nya peneliti tidak akan sanggup menyelesaikan tesis ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam yang telah berjuang dan membimbing kami dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tesis ini tidak bisa lepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan berupa materil dan non-materil dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, perkenankan peneliti untuk mengatur rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Dr. Drs. Asmuni, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
3. Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M., selaku ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

4. Dzulkifli Hadi Imawan, Lb., M.Kom.I., Ph.D., selaku ketua Program Studi Magister Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan semangat, dan pengarahan dalam penyelesaian tesis.
5. Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd. selaku selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan dalam proses penyusunan tesis ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Magister Ilmu Agama Islam yang telah memberikan ilmu dan berbagi pengalaman selama perkuliahan hingga terselesaikan tesis ini.
7. Seluruh karyawan dan staf Program Studi IAIPM Fakultas Ilmu Agama Islam yang telah membantu dan memberikan arahan kepada peneliti dalam mengurus persyaratan administrasi.
8. Warsiti, S.Pd.SD., M.Pd. selaku Kepala SDN Pandanpuro 2 yang telah memberikan izin penelitian dan memberikan informasi yang diperlukan dalam penyusunan tesis.
9. Sutinah, S.Pd.SD. selaku Kepala SDN Purworejo yang telah memberikan izin penelitian dan memberikan informasi terkait kebutuhan penulisan tesis.
10. Bambang Agus Hermawanto, S.PD.Jas. selaku Kepala SDN Kaliurang 1 yang telah memberikan izin dan informasi untuk penyusunan tesis ini.
11. Theresia Suntari, S.Pd.SD. selaku Kepala SDN Banteng yang telah memberikan izin penelitian dan memberikan informasi yang diperlukan

dalam penulisan tesis ini.

12. Esty Dewi Mulyawati, S.Ag., M.Si. selaku Pengawas PAI Kapanewon Pakem yang telah memberikan izin dalam penyebarluasan media pembelajaran di KKG PAI Kapanewon Pakem.

13. Dahri Fahrudin Rifa'i, S.Pd.I selaku Ketua KKG PAI Kapanewon Pakem yang telah memberikan bantuan dalam penyebarluasan media pembelajaran kepada guru-guru di KKG PAI Kapanewon Pakem.

Dengan sadar peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan peneliti agar tesis ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Peneliti,



Nada Nurfadhilah

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN	ii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	viii
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah/Fokus dan Pertanyaan Penelitian.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
D. Sistematika Pembahasan	5
BAB II KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN LANDASAN TEORI/KERANGKA TEORI.....	7
A. Kajian Penelitian Terdahulu.....	7
B. Landasan Teori.....	22
1. Media pembelajaran	22
2. Teori Belajar	32
3. Hasil Belajar	45
4. Hafalan Al-Qur'an.....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	55

A. Model Pengembangan.....	55
B. Prosedur Pengembangan	57
C. Desain Uji Coba Produk.....	60
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	61
E. Pembakuan Instrumen.....	62
F. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Penyajian Hasil Penelitian Pengembangan	66
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	66
2. Kelayakan Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an).....	69
a. Penelitian Awal (Tahap <i>Define</i>).....	70
b. Perancangan Produk (Tahap <i>Design</i>).....	79
c. Pengembangan Produk (Tahap <i>Development</i>)	82
d. Penyebarluasan Produk (Tahap <i>Disseminate</i>).....	107
B. Pembahasan.....	108
1. Efektivitas Penggunaan Aplikasi GEDUQ di SDN Pandanpuro 2	109
2. Efektivitas Penggunaan Aplikasi GEDUQ di SDN Purworejo	111
3. Efektivitas Penggunaan Aplikasi GEDUQ di SDN Kaliurang 1.....	114
4. Efektivitas Penggunaan Aplikasi GEDUQ di SDN Banteng	116
BAB V PENUTUP.....	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran-saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	1

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Flowchart Aplikasi GEDUQ.....	82
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model 4D	57
Gambar 4. 1 Pengembangan fitur Materi.....	83
Gambar 4. 2 Pengembangan fitur Peta Permainan.....	83
Gambar 4. 3 Pengembangan Pertanyaan dalam fitur Permainan	83
Gambar 4. 4 Pengembangan fitur Riwayat	84
Gambar 4. 5 Dokumentasi Uji Skala Terbatas di SDN Pandanpuro 2.....	88
Gambar 4. 6 Dokumentasi Uji Skala Luas di SDN Purworejo	94
Gambar 4. 7 Dokumentasi Uji Skala Luas di SDN Kaliurang 1.....	98
Gambar 4. 8 Dokumentasi Uji Skala Luas di SDN Banteng	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Interval Kriteria Kelayakan Aplikasi oleh Ahli	64
Tabel 3. 2 Interval Kriteria Tingkat Pemahaman Materi dalam Aplikasi.....	65
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	74
Tabel 4. 2 Hasil FGD Review Aplikasi oleh Para Ahli	87
Tabel 4. 3 Dokumentasi Produk Pra dan Pasca Revisi	87
Tabel 4. 4 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi GEDUQ di SDN Pandanpuro 2 .	90
Tabel 4. 5 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi GEDUQ di SDN Purworejo	95
Tabel 4. 6 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi di SDN Kaliurang 1	99
Tabel 4. 7 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi GEDUQ di SDN Banteng	103
Tabel 4. 8 Analisis Hasil Pretest dan Posttest di SDN Pandanpuro 2.....	110
Tabel 4. 9 Analisis Hasil Pretest dan Posttest di SDN Purworejo	112
Tabel 4. 10 Analisis Hasil Pretest dan Posttest di SDN Kaliurang 1	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Pengangkatan Pembimbing Tesis	15
Lampiran II <i>Kartu Bimbingan Tesis</i>	15
Lampiran III Surat Izin Penelitian di SDN Pandanpuro 2	17
Lampiran IV Surat Izin Penelitian SDN Purworejo.....	18
Lampiran V Surat Izin Penelitian SDN Kaliurang 1.....	19
Lampiran VI Surat Izin Penelitian SDN Banteng.....	20
Lampiran VII Undangan FGD Ahli Media.....	21
Lampiran VIII Undangan FGD Ahli Materi	22
Lampiran IX Undangan FGD Ahli Pembelajaran.....	23
Lampiran X Daftar Hadir FGD Para Ahli.....	24
Lampiran XI Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN Pandanpuro 2.....	25
Lampiran XII Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN Purworejo.....	26
Lampiran XIII Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN Kaiurang 1	27
Lampiran XIV Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN Banteng	28
Lampiran XV Notulen FGD Validasi Aplikasi GEDUQ.....	29
Lampiran XVI Dokumentasi FGD Validasi Aplikasi GEDUQ.....	34
Lampiran XVII Hasil Validasi Ahli Instrumen.....	35
Lampiran XVIII Instrumen Penilaian Para Ahli	36
Lampiran XIX Hasil Penilaian Ahli Media	42
Lampiran XX Hasil Review Ahli Materi	63
Lampiran XXI Hasil Review Ahli Pembelajaran.....	69
Lampiran XXII Instrumen Keterbacaan oleh Peserta Didik	71

Lampiran XXIII Storyboard Pengembangan Aplikasi GEDUQ.....	72
Lampiran XXIV Surat Keterangan Cek Plagiasi	80
Lampiran XXV Curriculum Viate Peneliti	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin canggih merupakan peluang bagi semua manusia untuk memanfaatkan fungsi teknologi dengan sebaik-baiknya, khususnya di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan tidak lagi menjadi hal tabu, karena saat ini pendidik juga harus mengikuti perubahan yaitu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran di antaranya penggunaan Canva, Quizizz, Educaplay, dan sebagainya. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang berbasis web dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan Quizizz serta Educaplay merupakan web tool yang dapat digunakan dalam melakukan tes penilaian atau permainan interaktif pada saat proses pembelajaran berlangsung yang tentunya sudah disiapkan oleh pendidik terlebih dahulu.² Namun, dalam proses pembelajaran berlangsung tentu seorang pendidik akan menghadapi kesulitan, salah satunya adalah kegiatan belajar mandiri. Karena penggunaan media berbasis web tersebut belum bisa diakses oleh semua umur, kecuali peserta didik tingkat SMP atau SMA dalam kegiatan presentasi yang sudah mengerti bagaimana mengoperasikan media tersebut.

² Yesi Maylani Kartiwi and Yeni Rostikawati, "PEMANFAATAN MEDIA CANVA DAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL PESERTA DIDIK SMP," *Semantik* 11, no. 1 (February 18, 2022): 61–70, <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>.

Belajar Al-Qur'an merupakan kegiatan belajar yang sangat penting bagi umat Islam. Karena dalam hadis Nabi Muhammad SAW bersabda "sebaik-baik di antara kamu adalah orang yang belajar Al-Qur'an, dan kemudian mengajarkannya".³ Jika melihat dari arti hadis dan mengaitkannya dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan di SDN Pandanpuro 2, maka belajar Al-Qur'an tentu tidak akan maksimal. Karena, proses pembelajaran PAI di dalam kurikulum merdeka hanya dilakukan selama 3 JP x 35 menit, 4 JP x 35 menit dalam kurikulum 2013, serta kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan yaitu TBTQ hanya dilakukan sekali pertemuan dalam seminggu dengan durasi 45 menit setiap kelasnya. Selain itu, hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Agustus 2024 di SDN Pandanpuro 2, hanya 8 dari 64 peserta didik beragama Islam yang sudah bisa membaca al-Qur'an dan sekolah belum pernah mendapatkan kejuaraan MTQ kategori Hifdzil Qur'an di tingkat Kecamatan Pakem. Dengan kata lain, baik pada kegiatan belajar mengajar (KBM) atau kegiatan ekstrakurikuler, belajar Al-Qur'an memang tidak bisa dilakukan dengan waktu yang singkat sehingga diperlukan peserta didik untuk belajar mandiri. Belajar mandiri ini didukung juga dengan metode belajar SCL (*Student Centered Learning*).

Perubahan dari TCL (*Teacher Centered Learning*) menuju SCL (*Student centered Learning*) tentu akan membawa perubahan dalam metode, aktivitas, serta hasil yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran.

³ Muzakkir Muzakkir, "KEUTAMAAN BELAJAR DAN MENGAJARKAN AL-QUR'AN: Metode Maudhu'i Dalam Perspektif Hadis," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 18, no. 1 (June 27, 2015): 107–21, <https://doi.org/10.24252/lp.2015v18n1a9>.

Dalam SCL ini hendaknya peserta didik mampu untuk bertanggung jawab atas dirinya sendiri dalam menumbuhkan motivasi belajar sehingga lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Menjadi pelajar yang mandiri artinya peserta didik sudah memiliki karakter dalam membentuk individu yang memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). Belajar mandiri (Self-direct) didefinisikan sebagai kegiatan belajar yang dilakukan atas kesadaran diri tanpa adanya bantuan orang lain dalam menentukan materi, metode, sumber belajar, serta evaluasi pelajaran yang dilakukan.⁴

Pengembangan aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis android menyajikan permainan dan materi pembelajaran dengan nilai dan konteks luas yang memungkinkan seluruh pengguna dapat belajar dan membaca Al-Qur'an secara mandiri di mana saja dan kapan saja. Relevansi dengan mata pelajaran PAI yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka, pengembangan ini mendukung aspek Al-Qur'an Hadis yang menekankan kemampuan baca dan tulis Al-Qur'an dan hadis dengan baik dan benar, serta memahami makna tekstual dan kontekstual dan peserta didik mampu untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan game edukasi Al-Qur'an dalam penelitian yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi GEDUQ**

⁴ Ivonne Ruth Vitamaya Oishi, “Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Peserta Didik Di Perguruan Tinggi,” *IKRA-ITH Humaniora* 4, no. 2 (2020): 50–55.

⁵ *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Fase A - Fase F Untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, Dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C* (BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI INDONESIA, REPUBLIK, 2022).

(Game Edukasi Al-Qur'an) Berbasis Android dalam Meningkatkan Hafalan Al-Quran Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar di 4 SD Negeri Kecamatan Pakem Sleman''.

B. Rumusan Masalah/Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kualitas kelayakan Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis Android dalam meningkatkan hafalan peserta didik jenjang Sekolah Dasar?
2. Bagaimana penerapan Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis Android dalam pembelajaran PAI pada peserta didik jenjang Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektivitas Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis Android dalam meningkatkan hafalan Al-Quran peserta didik?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dan manfaat dari penelitian sebagai berikut.

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk menganalisis kualitas kelayakan Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis Android dalam meningkatkan hafalan peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

- b. Untuk mendeskripsikan penerapan Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dalam pembelajaran PAI di jenjang Sekolah Dasar.
- c. Untuk menganalisis keefektifan Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dalam meningkatkan hafalan Al-Quran peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

2. Manfaat Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan kemampuan menghafal al-quran dengan mudah untuk peserta didik.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi empiris tentang media pembelajaran interaktif, dan hasil belajar peserta didik dalam menghafal hafalan Al-Qur'an
- 2) Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai bahan evaluasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hafalan Al-Quran bagi peserta didik.

D. Sistematika Pembahasan

Sistematika isi dan penulisan dalam proposal tesis ini disusun sebagai berikut.

Bab I berupa pendahuluan yang di dalam bab ini membahas terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan dalam penulisan tesis.

Bab II berupa kajian penelitian terdahulu dan landasan/kerangka teori yang menjelaskan berbagai teori serta sumber sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.

Bab III berupa metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian dan pendekatan, tempat dan lokasi penelitian, informan penelitian, teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data, keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penemuan dalam penelitian disertai dengan pembahasan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Bab V berupa penutup yang terdiri dari pernyataan kesimpulan atas analisis dari temuan hasil penelitian, serta saran yang dirumuskan berdasarkan rekomendasi dari peneliti untuk peneliti berikutnya guna perbaikan di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN LANDASAN

TEORI/KERANGKA TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu merupakan sub-bab yang berisikan tentang kajian penelitian relevan sehingga dapat digunakan untuk memperkaya teori yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan. Selain itu, kajian penelitian terdahulu juga berguna untuk acuan dan bahan rujukan penelitian dengan topik yang sama dan telah dilakukan oleh peneliti yang berbeda.

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan kajian yang relevan dengan topik penelitian pengembangan GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dalam meningkatkan hafalan Al-Quran pada peserta didik beragama Islam, sebagai berikut.

1. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Membantu Mahasiswa dalam Mempelajari Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi E-Lite yang digunakan untuk mengakomodasi pengetahuan yang mencakup permainan, multimedia dan uji kemampuan diri, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dalam pelajaran kimia. Hasil dari penelitian yang dilakukan pada 50 mahasiswa menunjukkan bahwa aplikasi dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam

konsep larutan elektrolit dan nonelektrolit pada tingkat perguruan tinggi.⁶ Persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu melakukan pengembangan aplikasi berbasis android yang digunakan dalam proses belajar. Perbedaannya ialah peneliti mengembangkan aplikasi interaktif Al-Quran yang diujikan pada peserta didik Sekolah Dasar untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an.

2. *Development of Sorting Waste Game Android Based for Early Childhood in Environmental Education.* Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android “*Sorting Waste Game*” yang ditujukan untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan tentang sampah dan pengelolaan sesuai sampah yang ada di lingkungan. Penelitian yang menggunakan metode *Waterfall Development* ini menghasilkan kesimpulan bahwa aplikasi mudah digunakan dan lancar saat dijalankan di android.⁷ Persamaan dalam penelitian ini adalah melakukan pengembangan aplikasi berbasis android, sedangkan perbedaannya penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate).
3. *Educational Games as A Learning Media of Character Education by Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC).* Penelitian ini

⁶ Muhammad Nazar et al., “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Membantu Mahasiswa Dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 1 (2020): 39–54, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16047>.

⁷ H. Rahmayanti, V. Oktaviani, and Y. Syani, “Development of Sorting Waste Game Android Based for Early Childhood in Environmental Education,” *Journal of Physics: Conference Series* 1434, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1434/1/012029>.

bertujuan untuk mengembangkan game edukasi yang memiliki dua karakter utama yaitu Dino dan Dina yang memiliki karakter baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter ini bisa menjadi alternatif media pembelajaran untuk membantu peserta didik Sekolah Dasar dalam memahami pendidikan karakter dan setelah dilakukan uji coba pada *black box* hasilnya aplikasi dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.⁸ Persamaan dalam penelitian ialah subjek penelitian kepada peserta didik sekolah dasar, sedangkan perbedaannya ialah karakter yang digunakan dalam GEDUQ adalah Ulil dan Albab. .

4. Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang mengenalkan huruf hijaiyah, cara pelafalan dan soal latihan untuk usia 3 sampai 9 tahun. Aplikasi dikembangkan menggunakan Construct 2 berbasis HTML 5. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi sesuai dengan kebutuhan, tetapi masih belum terhubung dengan penutur asli atau pengguna lain untuk mendukung pembelajaran.⁹ Persamaan dengan penelitian ini yakni mengembangkan aplikasi yang berkaitan dengan belajar al-Qur'an dan terdapat soal latihan, sedangkan perbedaannya ialah subjek penelitian dengan rentang usia 7-12 tahun atau jenjang sekolah dasar.

⁸ Sri Lestari Rahayu, Fujiati, and Rofiqoh Dewi, "Educational Games as A Learning Media of Character Education by Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," in *2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2018* (IEEE, 2018), 1–4, <https://doi.org/10.1109/CITSM.2018.8674288>.

⁹ Wawan Gunawan, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah," *Jurnal Informatika* 6, no. 1 (2019): 69–76, <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>.

5. Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁰ Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan metode pembelajaran kuis interaktif pada mata pelajaran PAI. Jenis penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan satu tahap pra-siklus dan dua tahap siklus dengan tindakan yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode tersebut memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata siklus terakhir 91,4 dan seluruh siswa dinyatakan lulus. Persamaan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran yang dikembangkan berkaitan dengan pelajaran PAI, sedangkan perbedaan dalam jenis penelitian yang dilakukan yakni *Research and Development* untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik jenjang Sekolah Dasar.
6. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan.¹¹ Dengan menggunakan metode *quasi* eksperimen yang membagi 40 siswa ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis

¹⁰ Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, and Rusman, "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 2 (December 30, 2022): 326–39, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689).

¹¹ Erna Rambu Andu Uma, Yohana Makaborang, and Yohana Ndjoeroemana, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan," *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang* 2, no. 1 (February 28, 2022): 9–16, <https://doi.org/10.53889/jpig.v2i1.58>.

aplikasi android dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 74,50 dan kelas kontrol 54,85. Perbedaan dalam penelitian ini adalah pengembangan aplikasi yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an pada peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

7. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Discord Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.¹² Penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan Discord dalam pelajaran PAI dengan menggunakan metode eksperimen. Adapun hasilnya menunjukkan nilai Mean Rank kelas eksperimen sebesar 17,38 dan kelas kontrol 6,14. Perbedaan dalam penelitian ialah penelitian pengembangan aplikasi dengan model 4D yang menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif guna meningkatkan hasil belajar hafalan Al-Qur'an peserta didik jenjang Sekolah Dasar.
8. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar.¹³ Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif metode eksperimen. Penelitian dilakukan pada peserta didik sekolah dasar kelas IV DT IT Humairoh 2 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan jenis pendekatan

¹² Kiki Puspita Dewi, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI DISCORD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI," *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 1 (June 7, 2022): 63–70, <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.75>.

¹³ Rahma Annisa and Erwin Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (August 30, 2021): 3660–67, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>.

Research and Development, sedangkan persamaan subjek penelitian kepada peserta didik sekolah dasar.

9. Implementasi Media Audio Visual pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media audio visual dengan metode kepustakaan. Hasilnya menunjukkan bahwa media audio visual sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Persamaan dalam penelitian adalah penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar (hafalan Al-Qur'an), sedangkan perbedaannya ialah penelitian yang menggunakan model 4D dalam mengembangkan aplikasi berbasis Android.
10. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Youtube Di SMP Nurul Jannah Natuna.¹⁵ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi Youtube dengan pendekatan kualitatif jenis fenomenologi. Adapun hasil yang didapatkan bahwa penerapan yang dilakukan oleh guru menggunakan dua cara yaitu pertama, penyajian materi melalui Youtube menggunakan proyektor atau *smart* TV yang ada di sekolah. Kedua, guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mencari materi belajar secara mandiri. Perbedaannya ialah

¹⁴ Widyana Restu Tsaniyah, Iwan Hermawan, and Kasja Eki Waluyo, "Implementasi Media Audio Visual Pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (July 20, 2021): 2796–2802, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.994>.

¹⁵ Hasmiza Hasmiza and Romelah Romelah, "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA YOUTUBE DI SMP NURUL JANNAH NATUNA," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 30, 2022): 354, <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.13153>.

penelitian yang akan dilakukan merupakan pengembangan aplikasi audio visual yang dapat digunakan oleh peserta didik terkait hafalan al-Qur'an.

11. Implementasi Pembelajaran Berbasis E-learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁶ Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi *e-learning* di SMK 8 Surabaya pada mata pelajaran PAI dengan metode kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapannya melalui tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pelaksanaan, evaluasi menggunakan media online atau secara langsung. Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah metode yang digunakan yakni penelitian pengembangan GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis aplikasi android.

12. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran.¹⁷ Penelitian ini membahas mengenai media pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi pendidikan dengan memanfaatkan aplikasi *lectore inspire*. Penelitian dilakukan dengan cara memberikan pelatihan kepada guru-guru di MIM Jagalan dan MIM Jumoyo Kecamatan Salam Kabupaten Magelang. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah subjek penelitian peserta didik jenjang sekolah dasar.

¹⁶ Anif Rachmawati and Evi Fatimatur Rusydiyah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 5, no. 1 (October 15, 2020): 1–14, <https://doi.org/10.35316/jpii.v5i1.223>.

¹⁷ Norma Dewi Shalikhah, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta LPM* 20, no. 1 (June 13, 2017): 9–16, <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.

13. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Sebagai Pengembangan Kegiatan TPA Di Masa Pandemi Covid-19.¹⁸ Menggunakan metode pelatihan dan pendampingan untuk pembimbing santri TPA. Tujuannya untuk membuat media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash Cs.5.5*. Perbedaanya dengan penelitian ini adalah metode yang digunakan yakni *Research And Development* dan subjek yang diujikan adalah peserta didik jenjang Sekolah Dasar.
14. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.¹⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif mata kuliah manajemen proyek, sub materi metodologi Manajemen Proyek, dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan enam tahap; konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Perbedaan dengan penelitian yan dilakukan adalah menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Developement, dan Disseminate).
15. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar.²⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dan

¹⁸ Arif Rachman Hidayat et al., "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI SEBAGAI PENGEMBANGAN KEGIATAN TPA DI MASA PANDEMI COVID-19," *AT-THULLAB* 3, no. 1 (2021).

¹⁹ Mustika Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Jurnal Online Informatika* 2, no. 2 (January 6, 2018): 121, <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>.

²⁰ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (September 3, 2020): 1104–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

menganalisis perbedaan motivasi serta hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Adobe Flash* dan konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *Posttest Only Control Group Design*. Hasilnya menunjukkan bahwa secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (video swf) dapat memotivasi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu metode Research and Development dengan model pengembangan 4D dan subjek penelitian adalah peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

16. Aplikasi Chatbot sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. Penelitian.²¹ Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan aplikasi Chatbot dalam mengembangkan bahan materi dan soal yang interaktif dan menarik yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa Chatbot bisa memberikan kemudahan bagi siswa dan layak digunakan berdasarkan hasil pengujian kuesioner yang menggunakan metode *Forward Chaining*. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ialah penggunaan metode 4D dalam mengembangkan aplikasi berbasis Android yang digunakan untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an bagi peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

²¹ Ria Parina, Ardi Wijaya, and Yovi Apridiansyah, "Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android," *JURNAL MEDIA INFOTAMA* 18, no. 1 (April 20, 2022): 121–27, <https://doi.org/10.37676/jmi.v18i1.1772>.

17. *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi Belajar Siswa *Digital Native*.²² Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif 3D yang berdampak pada terhadap peningkatan motivasi belajar siswa *digital native*. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari kelas pembelajaran geografi yang semula tanpa menggunakan AR sebanyak 3% menjadi 23%, artinya terdapat peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media AR. Dalam penelitian tersebut secara keseluruhan pembelajaran menggunakan media AR di kelas XI IPS 1 dan XI IPS2 sebanyak 65% motivasi belajar siswa meningkat berdasarkan lima indikator, diantaranya; keinginan untuk berhasil, kesadaran belajar, tekun menyelesaikan tugas, pantang menyerah dan adanya minat untuk belajar.

18. Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam.²³ Penelitian ini bertujuan untuk mendesain LKPD interaktif berbantuan *software Ispring Suite 8* dengan model pengembangan Borg and Gall yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji lapangan awal, revisi produk. Hasil uji validasi ahli media dan materi diperoleh nilai 92,5% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan uji praktik guru

²² Yuvita Dela Carolina, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8, no. 1 (October 4, 2022): 10–16, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>.

²³ Novi Indri Ani and Lazulva Lazulva, "Desain Dan Uji Coba LKPD Interaktif Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Hidrolisis Garam," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (April 30, 2020): 87, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>.

mendapatkan hasil 88,75% dan peserta didik 90,45%. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah penggunaan teori pengembangan yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan yakni model 4D (Define, Design, Development, Disseminate).

19. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan.²⁴ Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deduktif dengan menggunakan literatur terdahulu, buku, dan jurnal tahun 2011-2021. Hasilnya menunjukkan media pembelajaran berbasis android mampu meningkatkan keaksaraan. Adapun perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan ialah penggunaan metode Research and Development yang subjek penelitiannya adalah peserta didik jenjang sekolah dasar, serta materi yang dikembangkan adalah mata pelajaran PAI elemen Al-Qur'an Hadis.

20. Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan GeoGebra untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.²⁵ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar matematika dengan bantuan GeoGebra agar menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga akan

²⁴ Riana Rahayu, Mustaji Mustaji, and Bachtiar Sjaiful Bachri, "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (February 27, 2022): 3399–3409, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>.

²⁵ Erika Dwi Anggraenia and Nuriana Rachmani Dewi, "Kajian Teori : Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan GeoGebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *Prisma, Prosing Seminar Nasional Matematika* 4 (2021): 179–88, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.

mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang saling berkaitan antara kemampuan pemecahan masalah matematis, model pembelajaran Preprospec berbantuan TIK, dan bahan ajar matematika dengan bantuan GeoGebra. Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar berupa meningkatnya hafalan Al-Quran peserta didik jenjang sekolah dasar dengan inovasi dan penggabungan materi surat-surat pendek dalam pelajaran PAI dengan kuis berbasis Android.

21. *Development of Edu-Kit Media for Entrepreneurship Learning based on Gamification Model Toward Disruptive Education.*²⁶ Penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang berguna dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap pendidikan kewirausahaan, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang telah diimplementasikan mampu meningkatkan minat siswa belajar kewirausahaan serta keaktifan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model 4D bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar hafalan Al-Qur'an peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

²⁶ Heny Kusdiyanti et al., "Development of Edu-Kit Media for Entrepreneurship Learning Based on Gamification Model Toward Disruptive Education," *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)* 16, no. 04 (February 28, 2022): 17–29, <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.28985>.

22. *Design and Evaluation of a Development Portfolio: How to Improve*

*students' self-directed learning skill.*²⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mendesain pengembangan Structured Task Evaluation and Planning Portfolio (STEPP) dalam pendidikan untuk mendukung siswa dalam kemampuan belajar mandiri melalui tiga keterampilan dasar diantaranya menilai kualitas kinerja, merumuskan kebutuhan belajar, dan memilih rencana tugas pembelajaran yang akan datang. Persamaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mendukung siswa belajar mandiri, sedangkan perbedaannya ialah penelitian ini akan menghasilkan produk aplikasi berbasis Android yang digunakan untuk meningkatkan hafalan surah pendek bagi peserta didik jenjang sekolah dasar.

23. *Design Of A Location-Based Augmented Reality Game For The Development Of Key 21st Century Competences In Primary Education.*²⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain “EcoAegean” yaitu permainan dengan menggunakan Augmented Reality dalam mendukung pengembangan kompetensi utama siswa sekolah dasar dan pengimplementasiannya dalam proses pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah permainan yang dikembangkan

²⁷ Wendy Kicken et al., “Design and Evaluation of a Development Portfolio: How to Improve Students' Self-Directed Learning Skills,” *Instructional Science* 37, no. 5 (September 8, 2009): 453–73, <https://doi.org/10.1007/s11251-008-9058-5>.

²⁸ Filippou Tzortzoglou, Panagiotis Kosmas, and Lucy Avraamidou, “Design of a Location-Based Augmented Reality Game for the Development of Key 21st Century Competences in Primary Education,” *Contemporary Educational Technology* 15, no. 3 (July 1, 2023): ep432, <https://doi.org/10.30935/cedtech/13221>.

menggunakan Game Edukasi Al-Qur'an yang dapat mendukung siswa untuk belajar dan meningkatkan hafalan surat Al-Qur'an dengan menarik.

24. *Development And Evaluation Of A Computer Detective Game For Microbial Food Safety Education*²⁹ penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan detektif komputer dengan memadukan pembelajaran berbasis *Inquiri* dengan nama “The Poison Riddle” yang dapat digunakan siswa untuk mengeksplorasi dengan peran sebagai detektif yang menyelesaikan tugas berkaitan dengan pengetahuan keamanan makanan di rumah dalam dunia virtual. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tugas yang diberikan berupa membaca, menyusun, dan melanjutkan bacaan dari potongan ayat yang disajikan oleh aplikasi.

25. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Konsep Energi.³⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas dari penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi energi. Dengan desain penelitian One Group Pretest Posttest, hasilnya menunjukkan N-gain yang diperoleh adalah 0,6 dengan kriteria sedang dan dikategorikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Adapun

²⁹ Hsien-Sheng Hsiao, Fu-Hsing Tsai, and I-Ying Hsu, “Development and Evaluation of a Computer Detective Game for Microbial Food Safety Education,” *Journal of Educational Computing Research* 58, no. 6 (October 18, 2020): 1144–60, <https://doi.org/10.1177/0735633120924924>.

³⁰ Novia Prahasti Wulandari and Wahono Widodo, “Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Materi Konsep Energi,” *Jurnal Pendidikan Sains* 7, no. 2 (2019): 133–37, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/27930>.

perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan untuk mengembangkan aplikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar yaitu meningkatkan hafalan al-Qur'an pada siswa sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi berbasis Android.

26. Penelitian lain yang serupa dengan judul *TriviaPrep: Inside the Research, Design, Development, and Implementasion of an Educational Competitive-Trivia Mobile Application*. Penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi untuk peserta didik jenjang SMA yang berisikan materi tentang persiapan tes masuk kampus di Amerika (ACT dan SAT) serta menggabungkan pertanyaan acak yang menyenangkan atau “School Spirit”, dan aplikasi ini menggunakan *Multiple Platforms* yang dapat digunakan oleh pengguna iOS, Android atau HTML5.³¹ Persamaan dalam penelitian ini yakni aplikasi yang dikembangkan adalah berupa soal pertanyaan yang disiapkan untuk menguji kemampuan peserta didik dalam hafalan surah pendek Al-Qur'an dan perbedaannya adalah aplikasi ini hanya bisa diakses oleh pengguna Android saja serta target penggunanya peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

Kebaruan dalam penelitian ini berupa pengembangan GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) yang memadukan antara audio dan visual dalam satu aplikasi versi android. Game yang dirancang dalam aplikasi di antaranya berupa menyusun potongan-potongan ayat, sambung ayat, serta materi pilihan yang disisipkan pada

³¹ Sean D Bailey, “TriviaPrep: Inside the Research, Design, Development, and Implementation of an Educational Competitive-Trivia Mobil Application,” in *Selected Papers on the Practice of Educational Communications and Technology* (North Miami, 2015), 206–8.

pertengahan permainan. Pengembangan edu-game Al-Qur'an ini merupakan inovasi yang peneliti lakukan dengan melihat aplikasi Muslim Pro yang berisikan al-Qur'an digital dan bacaan dari berbagai suara Imam besar, serta aplikasi Duolingo yang menyajikan game dengan menggunakan audio dan visual di antaranya membaca kalimat menggunakan voice recorder, mengartikan kata, dan menyusun kata yang didengar melalui audio.

B. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

Beberapa ahli menyebutkan pengertian dari media sebagai berikut. Menurut Gagne, media adalah berbagai komponen yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat mendukung serta merangsang pembelajar dalam proses belajar, Briggs media adalah suatu alat fisik yang dapat merangsang pembelajar dan menyajikan pesan dalam pembelajaran, dan menurut Bovee yang dimaksud dengan media ialah alat yang dapat memudahkan seseorang dalam menyampaikan pesan.³² Secara umum dapat disimpulkan bahwa media adalah berbagai komponen yang berbentuk alat fisik dapat digunakan untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan dan merangsang pembelajar dalam pembelajaran.

Pembelajaran menurut Gagne ialah sebuah pengaturan terhadap peristiwa secara seksama untuk mencapai maksud agar terjadinya belajar dan memberikan hasil belajar yang berguna. Sedangkan menurut Miarso,

³² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, ed. Faizah SA, 1st ed. (Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA, 2013), 3–4.

pembelajaran adalah sebuah usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja, dengan menetapkan tujuan dalam tahap *pra*-pembelajaran agar terkendali.³³ Secara umum, pembelajaran adalah suatu proses dan pengaturan yang dilakukan secara sengaja untuk mencapai maksud tertentu dengan menetapkan tujuan di tahap *pra*-pembelajaran.

Sehingga, media pembelajaran adalah sarana atau alat fisik yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar agar mengefektifkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan, serta mendapatkan hasil belajar yang baik.

a. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa tujuan diantaranya untuk (1) memberikan kemudahan dalam proses belajar di dalam kelas; (2) mampu meningkatkan proses belajar menjadi lebih efisien; (3) dapat menjaga keterkaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar yang sudah ditetapkan; (4) membantu peserta didik untuk meningkatkan konsentrasi belajar selama proses belajar berlangsung.³⁴

Selain itu, media pembelajaran memiliki manfaat umum dan khusus bagi setiap penggunaannya. Manfaat media pendidikan secara

³³ Eveline Siregar and Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Asep Jamaludin, 4th ed. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015).

³⁴ Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, hal. 5.

umum³⁵ yaitu (1) membuat proses belajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik yang akan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar; (2) pemaknaan materi pelajaran menjadi lebih dalam yang memungkinkan peserta didik menguasai tujuan belajar dengan baik; (3) bervariasinya metode yang digunakan dalam proses belajar karena menggunakan media yang lebih efektif dan efisien; (4) perubahan fokus belajar, berawal dari TCL (*Teacher Center Learning*) menjadi SCL (*Student Center Learning*).

Manfaat khusus media pembelajaran bagi pendidik yaitu³⁶ (1) memberikan pedoman dan arah untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) memberikan kerangka sistematis untuk proses pembelajaran yang baik; (3) dapat meningkatkan kualitas dan variasi belajar; (4) dan meningkatkan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan tanpa ada tekanan. Sedangkan manfaat khusus bagi peserta didik yaitu³⁷ (1) meningkatkan motivasi dan variasi belajar bagi peserta didik; (2) merangsang peserta didik untuk berpikir dan analisis; (3) serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara sistematis.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dengan berkembangnya zaman, bertambah juga jenis dan macam media yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Media

³⁵ Sanaky, hal. 5.

³⁶ Sanaky, hal. 6.

³⁷ Sanaky, hal. 6.

dengan modal paling murah dan sederhana sampai dengan mahal dan canggih. Beberapa media yang biasa digunakan sekolah adalah buku, LCD Proyektor, audio *speaker*, dan poster. Meskipun banyak media yang dapat digunakan dalam pendidikan, tentu guru yang harus memahami media sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Beberapa ahli mengklasifikasikan media menjadi beberapa macam, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Rudy Bretz mengelompokkan media menjadi delapan yaitu media audio, cetak, visual diam, visual gerak, audio semi gerak, semi gerak, audio visual diam, dan audio visual gerak.³⁸
- 2) Leshin, Pollock & Reigeluth mengelompokkan media menjadi lima jenis yaitu media berbasis manusia, cetak, visual, audio-visual, dan berbasis komputer.³⁹
- 3) Setyosari & Sihkabuden mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan lima kategori yaitu, (1) Media pembelajaran berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya seperti dua dimensi (peta, gambar bagan), tiga dimensi (proyektor, meja, papan tulis), media pandang diam (tulisan, foto, dan gambar yang diproyeksikan), media pandang gerak (video, televisi). (2) Media pembelajaran berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh diantaranya pengalaman langsung (mengamati objek sebenarnya), pengalaman tiruan (mengamati model tiruan,

³⁸ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

³⁹ Kristanto.

rekaman dari kejadian), pengalaman kata-kata (rekaman kata-kata dari media terekam atau yang tertulis maupun cetak). (3) Media pembelajaran berdasarkan persepsi indra yang diperoleh seperti media audio, visual, audio-visual, audio motion visual, audio still visual, audio semi-motion, motion visual, still visual, dan media cetak. (4) Media pembelajaran berdasarkan penggunaannya seperti penggunaan individual (laboratorium), secara kelompok (film dan *slide*), dan secara massal (televisi). (5) Media pembelajaran berdasarkan pemanfaatannya ini disejajarkan dengan biaya, kelangkaan dan keleluasaan dalam penggunaan. Semakin sederhana jenis media, semakin murah biayanya, dan semakin mudah pengadaan maka sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sasarannya terbatas, sedangkan biaya mahal, rumitnya jenis media, dan sulitnya pengadaan maka semakin umum penggunaan dan luas lingkup sasarannya.⁴⁰

- 4) Asra mengelompokkan media menjadi lima jenis yaitu media visual (gambar, foto, poster), media audio (MP3, kaset audio, dan radio), media audio visual (video, film suara, televisi), multimedia yakni media yang menyajikan secara lengkap seperti suara,

⁴⁰ Kristanto, hal. 25-28.

animasi, video, grafis, dan film., serta media realitas seperti tumbuhan, batuan, air, dan tanah.⁴¹

Dari penjelasan para ahli tersebut, secara umum media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual.

Pertama, media audio adalah alat bantu yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan bunyi-bunyian atau indra pendengaran. Media audio akan melatih peserta didik dalam keterampilan ekspresi dan komprehensif lisan, sehingga mampu untuk melatih peserta didik yang ingin meningkatkan kemampuan berbahasa.⁴² Media audio bermanfaat dalam menyajikan kegiatan pembelajaran di luar kelas, seperti wawancara, rekaman kegiatan, diskusi. Selain itu, media ini juga efisien jika digunakan dalam pengajaran bahasa, musik, dan pelajaran Al-Qur'an.⁴³

Karakteristik dari media audio yang telah dijelaskan oleh Sanaky terbagi menjadi dua yaitu karakter positif dan negatif. Karakter positif di antaranya sebagai berikut. Untuk tujuan kognitif dalam mengajarkan pengenalan suara, sedangkan tujuan psikomotorik digunakan untuk mengajar keterampilan verbal. Selain

⁴¹ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM (Badan Penerbit UNM, 2022), hal. 26.

⁴² Gunawan and Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Yogyakarta: PT Rajagrafindo Persada, n.d.).

⁴³ Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, hal. 108.

itu, pengadaan media audio tergolong mudah karena sudah terpaket sesuai dengan materi pelajaran, dapat digunakan untuk belajar mandiri dan memotivasi peserta didik dalam belajar karena didukung oleh unsur musik. Sedangkan, karakter negatif media audio adalah memiliki daya jangkauan yang terbatas, namun untuk penggunaan jangkauan luas maka pengadaan mahal, kurang efektif digunakan pada mata pelajaran dengan kesukaran yang tinggi, serta mudah menciptakan suasana jenuh dan membosankan.⁴⁴

Kedua, media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan visualisasi secara realistis dari objek yang sebenarnya. Media visual yang biasa digunakan di sekolah diantaranya gambar poster, peta, buku cetak, dan berbagai media yang memiliki fungsi menyampaikan pesan melalui visual. Namun, dalam penggunaan media visual memerlukan keterampilan dalam mengartikan pesan, karena dengan hanya melihat visual tidak semua peserta didik mampu belajar darinya. Sehingga, diperlukan bimbingan agar peserta didik mampu untuk menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat.⁴⁵

Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah menuntut peserta didik untuk melihat dan membaca pesan visual dengan melalui beberapa fase sebagai berikut. Pertama, fase *differensiasi* yaitu

⁴⁴ Sanaky, hal. 108-109.

⁴⁵ Sanaky, hal. 115.

peserta didik diminta untuk mengenal, mengerti, mengidentifikasi, dan menganalisis terkait unsur-unsur yang ada dalam bentuk pesan-pesan visual. Kedua, fase integrasi adalah peserta didik menempatkan unsur-unsur tersebut dan mengaitkan seluruh pesan visual kepada pengalaman-pengalamannya. Ketiga, kesimpulan dari pengalaman visualisasi dan menciptakan konseptualisasi baru dari apa yang telah dipelajarinya.⁴⁶

Ketiga, Media audio visual adalah alat yang dapat menyampaikan pesan dengan memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara, sehingga dengan perpaduan gambar dan suara ini bisa membentuk karakter seperti objek aslinya.⁴⁷ Media audio visual yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan diantaranya adalah video pembelajaran, film, *sound slide*, dan *audio-book*.

Penggunaan media audio-visual memiliki manfaat di antaranya memotivasi peserta didik untuk belajar, menaruh minat peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran, serta pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual ini tidak terbatas ruang, waktu, dan indra. Namun, media audio visual juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihanannya (1) dapat menyajikan gambar dan suara, (2) berperan dalam pembelajaran tutorial, (3) digunakan secara klasikal, (4) dapat dipercepat atau

⁴⁶ Sanaky, hal. 115.

⁴⁷ Sanaky, hal. 119.

perlambat, (5) mengganti pembelajaran yang berbahaya tanpa mengurangi objek yang sebenarnya. Sedangkan kekurangan media audio visual adalah (1) pembuatan media diperlukan keahlian dan keterampilan khusus, (2) media yang telah jadi sulit untuk direvisi, (3) peralatan yang digunakan dalam pembuatan media harus lengkap dan pembiayaan yang relatif sesuai dengan kegunaannya.⁴⁸

Berdasarkan penjelasan kedua sub-bab tersebut, dalam memilih media pembelajaran perlu pertimbangan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, adanya alat sesuai kebutuhan, sesuai dengan pribadi pendidik, memahami kondisi siswa dari kebutuhan, kemampuan dan minat peserta didik dalam belajar. Dengan kata lain, media pembelajaran tidak mampu untuk berdiri sendiri, tetapi memiliki kaitan yang erat dan timbal balik dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi peserta didik.

Menurut Dick dan Carey, memerlukan pertimbangan lain dalam memilih media selain kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut.⁴⁹

- 1) Tersedianya sumber setempat artinya media yang akan digunakan ada barangnya, jika tidak ada maka lembaga pendidikan harus membuat atau membelinya.

⁴⁸ Rahmi Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran*, 2022, hal. 37.

⁴⁹ Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, hal. 37-38.

- 2) Tersedianya dana, tenaga, dan fasilitas. Selain dana yang disediakan untuk membeli atau membuat, diperlukan juga SDM yang mampu untuk mengoperasikan media tersebut dalam proses pembelajaran.
- 3) Kepraktisan dan ketahanan media untuk jangka waktu yang lama, maksudnya adalah media yang sudah ada tersebut dapat digunakan dengan baik dalam kondisi apa pun dan waktu kapan pun, serta mudah untuk dibawa sesuai dengan keperluan.
- 4) Faktor efektivitas dan efisiensi biaya. Jika media tersebut mengharuskan untuk dibeli atau dibuat, maka mampu mempertimbangkan terlebih dahulu terkait anggaran dana dan kegunaan media yang bisa berjangka lama dan tidak kadaluwarsa materinya.

c. Media Pembelajaran Interaktif

Dengan perkembangan zaman dan diberikannya kebebasan dalam minat belajar, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar.⁵⁰ Artinya, peserta didik dapat menggunakan teknologi komputer atau *smartphone* untuk kegiatan belajar.

⁵⁰ Mustika, Sugara, and Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," hal. 122.

Menurut Parina, media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran di kelas dengan menggunakan *software* dan *hardware*, tujuannya untuk menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respons balik terhadap peserta didik.⁵¹ Sedangkan, menurut definisi Hofstetter, media interaktif adalah media yang memanfaatkan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar, dan video yang *output*-nya adalah peserta didik akan melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.⁵² Media pembelajaran interaktif ini mengharuskan peserta didik untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran, tidak hanya memperhatikan objek pembelajaran saja.⁵³

2. Teori Belajar

Belajar menurut Singer diartikan sebagai perubahan tingkah laku atau perilaku yang relatif tetap disebabkan oleh praktik dan pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu. Dalam *The Guidance of Learning Activities* W.H. Burton, mengartikan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan kelompok, sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan Gagne mengartikan belajar dengan sederhana dan mudah diingat “*Learning is*

⁵¹ Parina, Wijaya, and Apridiansyah, “Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android,” hal. 123.

⁵² Shalikhah, “Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran,” hal. 12.

⁵³ Harsiwi and Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” hal. 1105.

relatively permanent change in behavior that result from past experience or purposeful instruction” yang diartikan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada perilaku seseorang bersifat relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.⁵⁴

Belajar merupakan proses yang kompleks dan di dalamnya terdapat beberapa aspek sebagai berikut. (1) bertambahnya jumlah pengetahuan; (2) Adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi; (3) Adanya penerapan pengetahuan; (4) Menyimpulkan makna; (5) Menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas; (6) Dan adanya perubahan sebagai pribadi.⁵⁵

Jadi, belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja untuk mengalami perubahan perilaku yang bersifat relatif menetap disebabkan oleh pengalaman masa lalu, interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, sehingga seseorang mampu untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Singkatnya, seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika sudah ada perubahan tingkah laku dalam dirinya baik pengetahuan yang sedikit atau banyak.

Dalam dunia pendidikan, teori belajar dikelompokkan menjadi beberapa teori yaitu teori belajar Behavioristik (perubahan tingkah laku akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon), Kognitivisme (kegiatan

⁵⁴ Siregar and Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, hal. 4.

⁵⁵ Siregar and Nara, hal. 4-5.

yang menekankan proses belajar, daripada hasil belajar), Humanistik (belajar yang menekankan pada proses memanusiakan manusia), dan teori Konstruktivisme (proses belajar yang dibentuk oleh pembelajar itu sendiri). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori belajar Behaviorisme, Kognitif, dan Konstruktivisme dalam mengembangkan media pembelajaran aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis Android.

a. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme secara bahasa berasal dari kata *behavior* yang memiliki arti tingkah laku, dan *isme* adalah paham atau aliran. Sedangkan menurut istilah, *behaviorisme* adalah suatu aliran dalam psikologi yang membahas tentang individu dari sisi perilaku yang biasa dilakukannya sehari-hari dan dapat diamati. Teori belajar Behaviorisme dicetuskan oleh para ahli diantaranya adalah E.L. Thorndike, Ivan Pavlov, B.F. Skinner, J.B. Watson, Carl Hull, dan Edwin Guthrie.⁵⁶

Menurut Thorndike, dalam teori ini belajar adalah proses yang mengaitkan antara stimulus dan respons dari peserta didik. stimulus merupakan rangsangan yang diberikan kepada peserta didik dalam kegiatan belajar berkaitan dengan indra, sedangkan respons adalah reaksi yang diberikan oleh peserta didik ketika belajar. Sementara

⁵⁶ Suyono, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*, 6th ed. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016).

menurut Watson, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons yang harus dapat diamati dan diukur.

B.F. Skinner dengan teori *Operant Conditioning* yang berbeda dengan Pavlov, menurut Skinner pengkondisian yang dilakukan adalah respon dari peserta didik terhadap stimulus yang diberikan. Misalnya, peserta didik yang belajar dengan giat sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca dan hafalan Al-Qur'an, kemudian pendidik memberikan penghargaan berupa nilai tinggi, pujian, atau hadiah agar ia belajar lebih rajin lagi.⁵⁷

Secara umum, teori belajar behaviorisme dalam pendidikan menjelaskan tentang bagaimana perubahan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari setelah dilakukan proses pembelajaran di sekolah. Pengetahuan yang diberikan oleh pendidik dalam teori adalah obyektif, pasti, dan tidak berubah, sehingga pemahaman yang diterima oleh peserta didik akan sama dengan pengetahuan yang diberikan.

Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran, teori behaviorisme berperan penting sejak tahap perumusan tujuan pembelajaran hingga evaluasi hasil belajar. Pendekatan ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan kondisi awal peserta didik, termasuk kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selanjutnya, materi pembelajaran disusun secara sistematis dan diuraikan menjadi sub-sub

⁵⁷ Nurhayani and Dewi Salistina, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 1st ed. (Yogyakarta: Gerbang Media, 2022).

materi yang disesuaikan dengan alokasi waktu, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat. Stimulus diberikan dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran, seperti pertanyaan lisan, tertulis, kuis, maupun tugas yang bertujuan untuk melihat respons dari peserta didik. Respons yang diberikan kemudian dikaji, dan diikuti dengan pemberian penguatan (*reinforcement*) guna memperkuat perilaku yang diharapkan. Seluruh proses tersebut diakhiri dengan evaluasi pembelajaran untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan proses belajar.⁵⁸

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Piaget, Ausubel, Bruner, dan Gagne ini menjelaskan bahwa peserta didik memproses informasi dan pelajaran dengan melakukan mengorganisir, menyimpan, dan menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dipelajari dengan pengetahuan yang sudah ada sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.⁵⁹

Belajar menurut teori kognitif adalah bukan semata-mata adanya perubahan perilaku dari adanya stimulus, melainkan menekankan pada aktivitas internal yang memandang bahwa peserta didik adalah objek yang aktif membangun pemahamannya melalui kegiatan berpikir, menalar, mengingat, mengorganisasi, dan memecahkan masalah terhadap persoalan baru. Salah satu teori belajar kognitif yang

⁵⁸ “Teori Belajar Yang Melandasi Pengembangan Multimedia,” *LMS Spada Kemdiktisaintek*, n.d.

⁵⁹ Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Harits Azmi Zanki, 1st ed. (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), 25.

dikemukakan oleh Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif individu terjadi melalui empat tahapan sejak lahir hingga dewasa yang berkaitan dengan kesiapan peserta didik untuk belajar.

Tahap pertama dalam perkembangan kognitif adalah tahap sensori-motorik (usia 0-2 tahun), di mana pemahaman anak terhadap dunia sekitarnya dibentuk melalui pengalaman langsung dengan pancaindra dan aktivitas motorik. Pada fase ini, bayi mulai mengenal lingkungannya dengan cara melihat, menyentuh, menggenggam, mengecap, mencium, mendengar, serta melakukan gerakan fisik. Kemampuan utama yang berkembang pada tahap ini adalah fungsi sensori dan keterampilan motorik dasar.⁶⁰

Tahap kedua yaitu tahap pra-operasional (sekitar usia 2-7 tahun), ditandai dengan berkembangnya kemampuan individu dalam mengombinasikan dan mentransformasi berbagai informasi, serta mampu mengemukakan alasan dalam menyampaikan suatu gagasan. Selain itu, pada tahap ini individu telah memahami konsep hubungan sebab-akibat, meskipun masih terbatas pada situasi yang konkret.⁶¹

Tahap ketiga dalam teori perkembangan kognitif yaitu operasional konkret yang terjadi pada individu sekitar 7 hingga 11 tahun atau jenjang Sekolah Dasar. Pada tahapan ini, terjadi perkembangan kognitif yang signifikan dengan ditandai kemampuan berpikir secara logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat konkret.

⁶⁰ Suyono, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*, 83.

⁶¹ Nurhayani and Salistina, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 83.

Karakteristik individu pada tahap ini telah memahami prinsip konservasi (sadar akan suatu kuantitas tetap sama walaupun dalam bentuk yang berbeda), mampu melakukan klasifikasi, pengelompokan, dan pengaturan masalah. Oleh karena kemampuan berpikir konkret dan belum sepenuhnya mampu berpikir abstrak, strategi pembelajaran yang tepat dan efektif adalah dengan menggunakan benda nyata, media visual, demonstrasi langsung, dan pengalaman konkret yang mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas sehari-hari.⁶²

Tahap keempat yaitu operasional formal yang dimulai sejak 11 tahun dan seterusnya atau individu memasuki usia remaja awal. Pada tahapan ini, perkembangan kognitif mengalami peningkatan yang kompleks dan mendalam, ditandai dengan kemampuan berpikir abstrak, logis, sistematis, dan hipotesis. Kemampuan tersebut tidak lagi terbatas pada pemikiran konkret, tetapi mampu mengolah ide dan konsep yang bersifat simbolik dan teoritis. Selain itu, perkembangan moral dan identitas diri yang meningkat membuat peserta didik mampu memahami nilai-nilai universal, norma sosial di masyarakat, dan etika secara lebih abstrak.⁶³ Pada tahapan ini, pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran di sekolah yang lebih menantang kemampuan peserta didik dengan memberikan tugas-tugas, eksperimen ilmiah, diskusi argumentatif, pemecahan masalah terbuka serta berbagai

⁶² Suyono, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*, 83.

⁶³ Suyono, 84.

kegiatan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mandiri.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan sebuah konsep yang dikenal luas dalam dunia pendidikan. Konstruktivisme secara harfiah berarti membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme merupakan upaya membangun budaya kehidupan modern. Dari penjelasan singkat tersebut disimpulkan bahwa konstruktivisme merupakan suatu teori yang konstruktif baik kemampuan maupun pemahamannya dalam belajar. Dengan sifatnya yang konstruktif diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan kecerdasan peserta didik.⁶⁴

Menurut Hill, konstruktivisme fokus kepada bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, dengan kata lain bahwa memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukannya dalam kehidupan agar bermanfaat. Shymansky mengemukakan bahwa teori belajar konstruktivisme ini adalah aktivitas yang aktif dilakukan oleh peserta didik di mana mereka membawa dirinya sendiri terhadap pengetahuannya. Artinya peserta didik belajar dari apa yang mereka pelajari sendiri, menyelesaikan masalah dengan ide-ide atau kerangka pikir yang sudah dimilikinya.⁶⁵ Sedangkan menurut Piaget, konstruktivisme belajar merupakan sebuah proses pembelajaran

⁶⁴ Suparlan Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika* 1, no. 2 (2019): hal. 82, <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.

⁶⁵ Suparlan, hal. 83.

alamiah yang diciptakan dari pengetahuan dan pengalaman manusia secara berkala dengan adanya pemahaman baru.⁶⁶

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan, teori belajar konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan dukungan kebebasan berpikir kepada peserta didik dan memberikan refleksi. Peserta didik dituntut untuk bagaimana mempraktikkan teori yang sudah dipelajari dalam kehidupannya. Konstruktivisme sebagai teori belajar menekankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, pentingnya konteks sosial dan budaya, pentingnya refleksi, pemahaman mendalam dan pengalaman. Pengetahuan tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif diterima, tetapi sebagai sesuatu yang aktif dibangun oleh individu.

Diver dan Oldham mengemukakan bahwa teori belajar konstruktivisme memiliki ciri-ciri sebagai berikut.⁶⁷

- 1) Orientasi, peserta didik sebagai pelajar diberikan kesempatan untuk mengembangkan motivasi dalam mempelajari suatu topik dengan memberi kesempatan melalui observasi
- 2) Elisitasi, yaitu peserta didik mengungkapkan idenya melalui tulisan, gambar yang dibuat oleh dirinya.
- 3) Restrukturisasi ide yaitu klarifikasi ide pribadi dengan ide orang lain kemudian membangun ide yang baru dan dievaluasi.

⁶⁶ Siregar and Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, hal. 39.

⁶⁷ Siregar and Nara, hal. 39.

- 4) Penggunaan ide baru dalam berbagai situasi, ide yang baru tersebut dapat digunakan untuk keadaan yang beragam kondisinya.
- 5) Review, yaitu mengaplikasikan pengetahuan, gagasan yang ada dengan menambah atau mengubah.

Dalam teorinya, konstruktivisme ini memberikan peran kepada pendidik sebagai mediator dan fasilitator, bukan mentransferkan ilmunya langsung kepada peserta didik. Adapun peranan guru dalam teori belajar ini sebagai berikut. *Pertama*, menyediakan pengalaman belajar yang membebaskan peserta didik sehingga mereka bisa bertanggung jawab atas dirinya sendiri, bukan menggunakan metode ceramah dan cara yang tradisional. *Kedua*, menyediakan atau memberikan kegiatan yang merangsang keingintahuannya dan membantu untuk mengekspresikan gagasannya. *Ketiga*, memonitor, mengevaluasi, dan menunjukkan pemikiran siswa berjalan atau tidak.⁶⁸

Adapun kelebihan dan kekurangan teori belajar konstruktivisme sebagai berikut.

1) Kelebihan teori belajar konstruktivisme

Pertama, Proses Belajar yang aktif. Teori Konstruktivisme mendorong proses belajar yang aktif, di mana peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Dalam kerangka

⁶⁸ Siregar and Nara, hal. 41.

konstruktivisme, guru berfungsi sebagai fasilitator dan pengarah yang membantu peserta didik mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Guru memberikan dukungan dan bimbingan yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi, melakukan eksperimen, serta menyelesaikan masalah secara mandiri. Hal ini membantu peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar.

Kedua, Pengembangan Kreativitas. Salah satu aspek utama dari teori konstruktivisme adalah penekanan pada pentingnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan aturan dan konsep melalui eksplorasi dan contoh-contoh konkret. Dengan mendorong peserta didik untuk melakukan penemuan sendiri, mereka dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik diajak untuk mencari solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi, mengembangkan ide-ide baru, dan berpikir di luar kebiasaan. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta didik dalam kemampuan mereka untuk belajar dan berinovasi.

Ketiga, Pengembangan Kontekstual. Teori Konstruktivisme juga menekankan pentingnya menghadapkan peserta didik pada situasi yang membingungkan atau suatu masalah nyata. Dengan

menghadapi tantangan ini, siswa belajar untuk berpikir secara kontekstual dan menghubungkan konsep yang mereka pelajari dengan situasi kehidupan nyata. Pendekatan ini membantu siswa melihat relevansi dari apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan tersebut dapat diterapkan dalam berbagai konteks. Dengan menghubungkan teori dan praktik, peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif. Selain itu, mereka belajar untuk menganalisis situasi kompleks, membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia, dan mengadaptasi pengetahuan mereka sesuai dengan kebutuhan.⁶⁹

2) Kekurangan teori belajar konstruktivisme

Pertama, Keterbatasan Waktu. Waktu belajar merupakan faktor yang signifikan dalam efektivitas penerapan teori konstruktivisme. Siswa yang belajar di pagi hari biasanya memiliki tingkat energi yang lebih tinggi dan kemampuan untuk merespons saran dan instruksi dari guru dengan lebih cepat. Sebaliknya, siswa yang belajar di sore hari mungkin mengalami penurunan energi dan konsentrasi, yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa guru perlu mempertimbangkan waktu yang optimal untuk pelaksanaan aktivitas konstruktivisme agar semua siswa dapat

⁶⁹ Dimas Assyakurrohim et al., "Implikasi Teori Belajar Kognitivistik Jerome S Bruner Dalam Pembelajaran PAI," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 9 (September 3, 2023): 7299–7306, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2249>.

terlibat secara maksimal. Selain itu, pembelajaran berbasis konstruktivisme sering kali memerlukan waktu yang lebih lama untuk pengembangan dan penyelesaian tugas-tugas dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini dapat menjadi tantangan dalam kurikulum yang ketat dengan jadwal yang terbatas.⁷⁰

Kedua, Keterbatasan Sumber Daya. Teori konstruktivisme sering kali membutuhkan sumber daya yang memadai untuk mendukung lingkungan belajar yang interaktif dan kaya pengalaman. Peralatan teknologi seperti komputer, perangkat lunak pendidikan, dan akses internet yang baik sangat penting untuk memungkinkan siswa melakukan eksplorasi dan penemuan. Fasilitas fisik seperti ruang kelas yang dirancang untuk diskusi kelompok, laboratorium, dan bahan ajar yang beragam juga dibutuhkan. Tetapi, masih terdapat sekolah dan institusi pendidikan yang menghadapi keterbatasan anggaran dan sumber daya, sehingga sulit untuk menyediakan semua kebutuhan tersebut. Kurangnya sumber daya dapat menghambat penerapan teori

⁷⁰ Erni Anita Sari and Rahmat Hariyadi, "Teori Belajar Behavioristik Ivan Pavlov Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Fikih Di MTs Pancasila Salatiga," *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 4, no. 4 (July 2, 2023): 364–75, <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i4.140>.

konstruktivisme secara efektif dan merata di semua lingkungan belajar⁷¹.

Ketiga, Keterbatasan Guru. Guru memainkan peran kunci dalam penerapan teori konstruktivisme. Mereka harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang teori ini serta keterampilan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran aktif. Guru juga harus mampu merancang dan mengelola situasi pembelajaran yang memerlukan pemikiran kritis dan pemecahan masalah dari peserta didik. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan dan pengalaman yang diperlukan untuk melaksanakan pendekatan konstruktivisme dengan efektif. Kurangnya pelatihan dan pengembangan profesional yang memadai dapat menyebabkan guru merasa kurang percaya diri dan tidak siap untuk mengadopsi metode ini. Selain itu, beban kerja yang berat dan tuntutan administratif dapat mengurangi waktu dan energi guru untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan interaktif.⁷²

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu ruang lingkup evaluasi pembelajaran. Hasil belajar adalah gambaran terkait bagaimana peserta

⁷¹ Suratno, J., Wahyudi, D., Muchsin, S.B., & Tonra, W.S. (2024). Pembelajaran Berbasis Komputer: Kategori, Teori Pembelajaran Pendukung, Kelebihan, dan Kekurangannya. Jurnal Pendidikan Guru Matematika.

⁷² Assyakurrohim et al., "Implikasi Teori Belajar Kognitivistik Jerome S Bruner Dalam Pembelajaran PAI."

didik memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik berupa nilai baik berdasarkan angka (kuantitatif) maupun deskripsi (kualitatif) yang diperoleh melalui tes, tugas dan atau penilaian sikap serta kepribadian peserta didik.⁷³ Hasil dari kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengamati, meniru, membaca, dan mencoba sesuatu pada dirinya sendiri dan mengalami perubahan sikap dan sifat dikarenakan latihan atau pengalaman disebut sebagai hasil belajar.⁷⁴ Pada tingkat pendidikan dasar, menurut Arif Rahman setidaknya dalam penilaian peserta didik memenuhi empat *sense of* yaitu *sense of goal* (tujuan), *sense of regulation* (keteraturan), *sense of achievement* (berprestasi), *sense of harmony* (keselarasan).⁷⁵

Benyamin Bloom telah mengembangkan teori evaluasi hasil belajar yang di dalamnya terbagi menjadi tiga ranah yang harus dievaluasi agar proses pembelajaran terus melakukan pengembangan dan perbaikan menuju tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan khususnya di Indonesia. Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang digunakan untuk mengidentifikasi *skill* dari tingkat paling rendah

⁷³ Wahyu Fitra Ningsih and Isnaria Rizki Hayati, “Dampak Efikasi Diri Terhadap Proses & Hasil Belajar Matematika (The Impact Of Self-Efficacy On Mathematics Learning Processes and Outcomes),” *Journal On Teacher Education* 1, no. 2 (2020): 26–32.

⁷⁴ Dwi Cahyaningtyas, Naniek Sulistya Wardani, and Narwastujati Sepharibada Yudarasa, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (January 25, 2023): 59–67, <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p59-67>.

⁷⁵ Asep Ediana Latip, *Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI Perencanaan Dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*, Jakarta, 2018.

hingga tertinggi.⁷⁶ Setiap tingkatannya memiliki keterkaitan satu sama lain, sehingga bagi peserta didik yang ingin meningkatkan tingkatan lebih tinggi harus memahami tingkatan sebelumnya. Adapun teori yang dikembangkan ini dikenal dengan Taksonomi Bloom yang terdiri dari aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotorik.⁷⁷

- 1) Ranah Kognitif yang mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta, pola-pola prosedural, dan konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan *skill* yang berkaitan dengan intelektual. Ranah kognitif ini terdiri dari enam aspek diantaranya; ranah ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sistesis (C5), dan ranah penilaian (C6).⁷⁸
- 2) Ranah Afektif yaitu ranah yang mencakup hasil belajar yang disusun secara sistematis dari paling rendah sampai tertinggi, kemudian nilai-nilai tersebut dihubungkan dengan sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan harapan yang sudah ditentukan oleh sekolah.⁷⁹
- 3) Ranah Psikomotorik yaitu ranah yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Hurlock menjelaskan bahwa keterampilan motorik anak yang berkembang dengan baik maka

⁷⁶ Ina; Magdalena et al., “Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan,” *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

⁷⁷ Andri Kurniawan et al., *Evaluasi Pembelajaran, Get Press*, 1st ed. (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022).

⁷⁸ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87, <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.

⁷⁹ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa,” in *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2019, 659.

peserta didik mampu menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Psikomotorik berkaitan juga dengan gerak peserta didik, sehingga peserta didik yang mengalami perubahan tingkah laku secara terus-menerus.⁸⁰

Tinggi dan rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal ialah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi faktor fisiologi dan psikologi yaitu faktor dari kondisi fisik, pancaindra, minat, bakat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan dan instrumental yaitu faktor yang berasal dari alam dan sosial serta kurikulum, pendidik, sarana dan prasarana, serta administrasi/manajemen yang dilakukan oleh sekolah. yang mempengaruhi hasil belajar.⁸¹

4. Hafalan Al-Qur'an

Alquran merupakan kitab suci umat Islam yang berisikan firman Allah SWT. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. melalui perantara malaikat Jibril yang dijadikan sebagai petunjuk atau pedoman

⁸⁰ Irwan Soulisha et al., *Evaluasi Pembelajaran*, ed. Evi Damayanti, Widina Bhakti Persada Bandung, 1st ed., vol. 5 (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022).

⁸¹ Monika Monika and Adman Adman, "Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 219–26, <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>.

hidup bagi umat manusia, sedangkan membacanya merupakan sebuah ibadah.⁸²

Dalam firman Allah SWT. QS. Al-Qamar ayat 32

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

Artinya: “Sungguh, Kami benar-benar telah memudahkan Al-Qur’an sebagai pelajaran. Adakah orang yang mau mengambil pelajaran?”⁸³

Potongan ayat dalam QS. Al-Qamar diulangi sebanyak empat kali pada nomor ayat 17, 22, 32, dan 40. Hal ini memberikan penegasan kepada kita bahwa Allah SWT. telah memudahkan manusia untuk mempelajari Al-Qur’an untuk dijadikan sebagai pelajaran dan diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.⁸⁴ Mempelajari Al-Qur’an adalah kewajiban bagi setiap mukmin, dan upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam proses belajar adalah mengajarkan kepada peserta didik untuk menghafal Al-Qur’an dengan tujuan agar memiliki akhlak yang baik, karena sudah mampu menanamkan nilai-nilai Al-Qur’an dalam kehidupan sehari-hari.⁸⁵

Abdu Rabb Nawabuddin, hafal menurut bahasa Arab adalah “Al-Hifzhu” yang bermakna memelihara, menjaga, dan menghafal. Sedangkan

⁸² Irpan Maulana Karama, Astuti Darmiyanti, and Yadi Fahmi, “Implementasi Metode Takrir Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Quran Juz Ke-30 Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Siswa Kelas V (Lima) Di MI Nurul Falah Cibalongsari,” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 4 (July 29, 2024): 2, <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i4.814>.

⁸³ *Al-Qur’an Al-Karim Mushaf Al-Qur’an Tajwid* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2011).

⁸⁴ Tahiyah and Dewi Maharani, “Implementasi Pembelajaran Tahfiz Al-Qur’an Juz 30 Dengan Metode Jama’ Dan Talaqqi,” *Jurnal Alasma: Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah* 4, no. 2 (2023): 95.

⁸⁵ Syahrudin, Yusuf Abdurachman Luhulima, and Nur Khozin, “Pengaruh Menghafal Al-Qur’an Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK IAIN Ambon,” *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2021): 13, <https://doi.org/10.33477/alt.v6i2.2491>.

dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hafal yang artinya telah masuk dalam ingatan (tentang pelajaran); dapat mengucapkan di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lain). Dan menghafal artinya berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat.⁸⁶

Hafalan al-Qur'an merupakan salah satu hasil belajar yang dilalui oleh siswa setelah melewati proses belajar, mengulang bacaan dengan membaca atau mendengar kemudian diulangi secara berkala tanpa melihat tulisan Al-Qur'an.⁸⁷ Banyak sedikitnya hafalan Al-Qur'an yang dimiliki oleh peserta didik akan bergantung pada faktor pendukung dan penghambat dalam belajar Al-Qur'an berupa minat dan motivasi peserta didik untuk terus belajar dengan giat. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh peserta didik sebelum menghafal Al-Qur'an sebagai berikut.

- a. Meluruskan Niat
- b. Memperbaiki Bacaan Al-Qur'an
- c. Memiliki kemauan yang kuat
- d. Memiliki guru pembimbing
- e. Istiqamah
- f. Menjauhkan diri dari maksiat dan dosa
- g. Menyediakan waktu khusus

⁸⁶ Bagus Ramadi, *Panduan Tahfizh Qur'an Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara* (Medan, 2021), 5.

⁸⁷ Syahrudin, Luhulima, and Khozin, "Pengaruh Menghafal Al-Qur'an Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK IAIN Ambon," 16.

Setelah melakukan langkah-langkah tersebut, maka hal yang perlu diperhatikan dalam menghafal Al-Qur'an adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik agar proses membaca dan menghafal Al-Qur'an dapat dilakukan secara tartil.

Firman Allah SWT. QS. Al-Muzzammil ayat 4.

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْفُرْآنَ نِزِيلًا

“Atau lebih dari seperdua itu. Dan bacalah Al Quran itu dengan perlahan-lahan.”⁸⁸

Pada potongan QS. Al-Muzzammil ayat 4 menjelaskan bahwa orang yang membaca Al-Qur'an harus dilakukan secara tartil agar ia merasakan pemaknaan dan merasakan keagungan kebesaran Allah SWT. karena Al-Qur'an sebagai pedoman hidup umat manusia, maka Al-Qur'an akan memberikan syafaat di hari akhir kepada orang yang membaca Al-Qur'an.⁸⁹ Agar membaca dan menghafal Al-Qur'an dapat dilakukan sesuai dengan kaidah Tajwid dan Makharijul Huruf, maka diperlukan metode yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan lembaga pendidikan atau individunya. Metode menghafal yang dapat digunakan sebagai berikut.

a. Metode Bin-Nazhar

Merupakan metode yang dilakukan dalam menghafal dengan melihat mushaf Al-Qur'an secara berkala. Metode ini dilakukan dengan membaca sebanyak empat puluh kali pengulangan atau

⁸⁸ *Al-Qur'an Al-Karim Mushaf Al-Qur'an Tajwid.*

⁸⁹ Ust. C. Abdulwaly, *40 Alasan Anda Menghafal Al-Qur'an* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2017).

sebanyaknya. Dengan menggunakan metode ini, maka peserta didik memungkinkan untuk memperoleh gambaran secara luas terkait dengan ayat yang dihafal atau posisi ayat di dalam mushaf Al-Qur'an, sehingga ulama terdahulu yang menggunakan metode ini tidak memperkenankan peserta didiknya menghafal sebelum ia menyelesaikan bacaan Al-Qur'an berkali-kali agar membacanya dengan benar dan lancar karena telah ringan lisannya untuk mengucapkan ayat Al-Qur'an.⁹⁰

b. Metode Wahdah

Berbeda dengan metode pertama, metode Wahdah menghafal dengan cakupan yang lebih sedikit baik ayatnya dan pengulangannya yaitu sepuluh kali atau lebih. Metode Wahdah dilakukan dengan menghafal satu per satu ayat dalam satu halaman Al-Qur'an, sehingga peserta didik akan menambah hafalan ketika ia sudah menghafal dengan baik dan benar ayat sebelumnya.⁹¹

c. Metode Takrir

Metode takrir adalah metode menghafal Al-Qur'an dengan melakukan pengulangan secara terus-menerus untuk memperkuat daya ingat jangka panjang. Metode ini dilakukan dengan mengulang per ayat atau halaman. Metode Takrir memiliki kesamaan dengan metode

⁹⁰ Syahrudin, Luhulima, and Khozin, "Pengaruh Menghafal Al-Qur'an Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK IAIN Ambon," 19.

⁹¹ Rendi Fiteriadi, Asian, and Eliyah, "Implementasi Program Tahfidz Al-Qur'an Di Sekolah Dasar Swasta Islam Terpadu Al-Furqon," *JUTEQ: Jurnal Teologi & Tafsir* 2, no. 2 (2025): 426–36.

Bin-Nazhar dan Wahdah yakni mengulang secara berkala agar peserta didik mampu menghafal per ayat atau halaman.⁹²

d. Metode Kitabah

Metode Kitabah sangat efektif bagi peserta didik yang memiliki cara belajar visual, karena sebelum menghafal peserta didik akan menuliskan ayat-ayat Al-Qur'an dalam buku catatan, kemudian membaca hingga benar, lancar, dan dapat dihafalkan setelahnya.⁹³

e. Metode Sima'an

Metode Sima'an yang berasal dari kata *Sami'a* yaitu mendengar. Dalam metode menghafal Al-Qur'an, sima'an berarti kegiatan menyimak bacaan hafalan peserta didik yang dibacakan di hadapan guru atau rekan hafalan. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji kekuatan hafalan dan melatih fokus, karena ketika kegiatan berlangsung peserta didik yang diuji tidak diperbolehkan untuk melihat mushaf Al-Qur'an.⁹⁴

f. Metode Talaqqi

Berbeda dengan metode sebelumnya, Talaqqi adalah metode menghafal yang dilakukan oleh pendidik ke peserta didiknya. Dengan cara pendidik membacakan terlebih dahulu, lalu peserta didik

⁹² Yodi Prahata Jasa, Sidhiq Andriyanto, and Ahmat Josi, "Pengembangan Aplikasi Android Hafalan Surah Al-Qur'an Menggunakan Metode Takrir," *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer* 1, no. 2 (March 14, 2023): 77–93, <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.160>.

⁹³ Lely Suryani, "Penggunaan Metode Kitabah Dalam Menghapal Al-Qur'an," *Khidmat: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 133.

⁹⁴ Ahmad Zubaidi, Amir Fauzi, and Muhammad Iqbal, "Metode Sima'an Bil Ghoib; Upaya Memperlancar Hafalan Al-Qur'an Santri Di Pesantren," *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 8 (August 1, 2023): 5968–73, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2218>.

menirukan bacaan dengan seksama. Hal ini dapat menjaga sanad dan keakuratan tajwid dan makhrajnya.⁹⁵

g. Metode Jama'

Metode Jama' yang berarti menggabungkan seluruh hafalan yang telah dimiliki oleh peserta didik secara menyeluruh tanpa melihat mushaf dan berguna untuk memperkuat sambungan ayat dan kelancaran bacaan. Metode ini sering digunakan jika hafalan sudah mendekati 30 Juz dan dapat dilakukan dengan menyeter langsung ke pendidik atau dalam forum publik.⁹⁶

h. Metode Tes Hafalan

Metode dengan tes hafalan ini digunakan untuk mengevaluasi hafalan Al-Qur'an melalui kegiatan penyeteran secara resmi di hadapan guru atau forum resmi. Biasanya, kegiatan tes hafalan ini dilakukan secara periodik guna mengukur keberhasilan peserta didik dalam menghafal sesuai dengan tajwid, makharijul huruf, dan kelancaran bacaan.⁹⁷

⁹⁵ Zheihan Aisyah Achmad, Ajat Rukajat, and Undangn Ruslan Wahyudin, "Pengaruh Metode Talaqqi Terhadap Peningkatan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Peserta Didik Kelas Al-Qur'an TPQ Darussalam," *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies* 5, no. 1 (2022).

⁹⁶ Tahiyah and Maharani, "Implementasi Pembelajaran Tahfiz Al-Qur'an Juz 30 Dengan Metode Jama' Dan Talaqqi."

⁹⁷ Ramadi, *Panduan Tahfizh Qur'an Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dalam meningkatkan hafalan Al-Quran pada peserta didik jenjang Sekolah Dasar merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Borg dan Gall mengemukakan pendapatnya bahwa penelitian pengembangan adalah “ *a process used develop and validate educational product*”, sehingga output yang didapatkan dari metode ini adalah sebuah pengembangan produk dan melakukan validasi di dalam proses pembelajaran untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan.⁹⁸ Penelitian pengembangan merupakan suatu pengkajian secara sistematis terhadap pendesainan, pengembangan produk, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus melalui tahap-tahap tertentu serta memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari produk yang dikembangkannya.⁹⁹

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan salah satu langkah jenis penelitian

⁹⁸ Sigit Purnama, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab),” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 19, [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).

⁹⁹ Okpatrioka Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (March 30, 2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

campuran dengan melakukan proses meneliti, mengembangkan, mendesain, dan mengevaluasi produk dan proses pembelajaran, kemudian produk tersebut diuji agar mengetahui ketercapaian kriteria valid, praktis, dan efektif.

Penelitian pengembangan pada dasarnya memuat tiga komponen yaitu model pengembangan, prosedur pengembangan, dan validasi produk. Dalam menentukan model pengembangan, peneliti harus memperhatikan empat hal yakni; 1) produk yang dikembangkan; 2) kerumitan dalam menggambarkan struktur model yang digunakan sebagai dasar pengembangan produk; 3) penjelasan pemilihan model, komponen yang disesuaikan, dan kekuatan serta kelemahan model yang dibandingkan model aslinya bagi penelitian yang mengadaptasi dari model sudah ada; 4) menjelaskan mengenai komponen dan kaitannya antar komponen yang terlibat dalam pengembangan produk jika model yang digunakan merupakan pengembangan sendiri.¹⁰⁰

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, ialah model penelitian yang terdiri dari empat tahapan pengembangan (Thiagarajan, 1974).¹⁰¹ Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap *Define* yaitu tahap analisis kebutuhan, *Design* yaitu tahap yang menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat yang dikembangkan, *Develop* yaitu tahap pengembangan yang melibatkan uji validitas atau menilai kelayakan oleh ahli terhadap produk yang dikembangkan, dan *Disseminate*

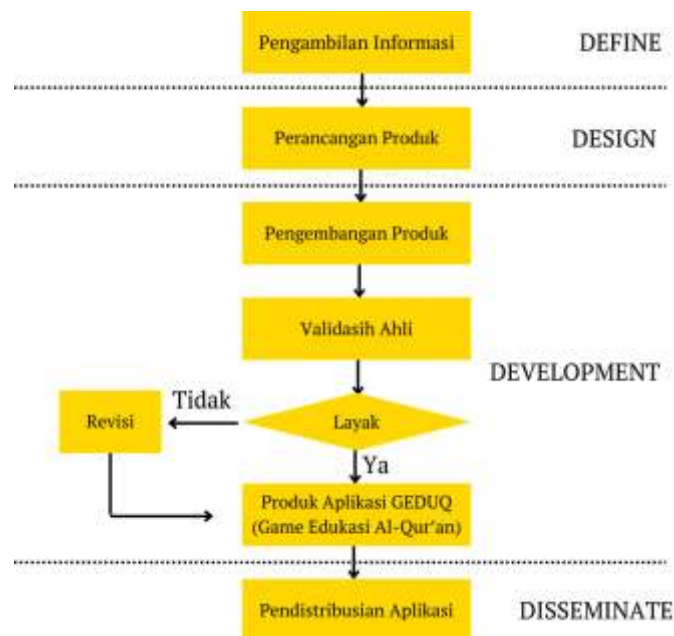
¹⁰⁰ Mohamad Joko Susilo, *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir*, 1st ed. (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022).

¹⁰¹ Albert Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *JPPI: Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia* 1, no. 2 (2021): 29–35.

yaitu implementasi produk yang dikembangkan pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.¹⁰²

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah sub-bab yang memaparkan langkah kerja yang akan dilakukan oleh peneliti dalam membuat produk. Di dalam prosedur pengembangan ini, dijelaskan langkah-langkah pencapaian komponen serta hubungan fungsi antar komponen. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam model pengembangan 4D yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model 4D

¹⁰² Maydiantoro.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu mendefinisikan dan menetapkan syarat-syarat pengembangan.¹⁰³ Menurut Thiagarajan, tahap ini dilakukan dengan cara *front-end analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis, dan specifying instructional objectives*.¹⁰⁴ Tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, analisis kebutuhan belajar peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mencermati komponen kurikulum yaitu rumusan tujuan, susunan materi, pendekatan/model/strategi dalam pembelajaran, dan evaluasi proses dan hasil belajar peserta didik.¹⁰⁵ Proses analisis ini bertujuan untuk menetapkan komponen yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah elemen Qur'an dan Hadis surat-surat pendek di dalam Al-Qur'an.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam belajar Al-Qur'an sehingga menjadi pedoman bagi peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan. Tahap ini dilakukan dengan

¹⁰³ Nur Vadilla, "PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI TERMOKIMIA UNTUK MENGUKUR KETERAMPILAN SAINS SISWA," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 3 (March 5, 2022): 152–64, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i3.63>.

¹⁰⁴ Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)."

¹⁰⁵ Nurul Aulia Ulfa, "Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Sekolah Dasar," in *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*, 1st ed. (Cirebon: LovRinz Publishing, 2023), 141.

melakukan wawancara kepada guru PAI dan melihat dokumen buku prestasi peserta didik.

Perumusan tujuan pembelajaran menjadi komponen kurikulum agar penelitian ini tidak meluas dari materi yang sudah ditetapkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Terdapat empat langkah yang harus dilakukan dalam tahap perancangan yaitu *constructing criterion-referenced test*, *media selection*, *format selection*, dan *initial design*.¹⁰⁶ Pada tahap ini pengembangan dengan menyusun *storyline* atau kerangka bentuk awal produk yang dikembangkan oleh *developer*, sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan bentuk awal yang sudah direncanakan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan yang terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* dan *Delopmental testing*. Tahap ini dilakukan dengan cara menguji produk yang dikembangkan kepada ahli yang terlibat. Validasi dilakukan dengan dua tahap validasi ahli dan uji lapangan yang bertujuan untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Tahap ini bisa dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner yang disesuaikan dengan karakteristik data yang diinginkan dan subjek/respondennya.¹⁰⁷

¹⁰⁶ Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Reseach and Development)."

¹⁰⁷ Susilo, *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir*.

Pada tahap ini, peneliti melibatkan beberapa orang ahli dalam bidang materi dan pembelajaran, serta media. Adapun validasi ahli materi dilakukan oleh pengawas PAI Kapanewon Pakem, ahli pembelajaran oleh ketua Kelompok Kerja Guru (KKG) PAI Kapanewon Pakem, dan ahli media dilakukan oleh dosen Magister Ilmu Agama Islam. Serta peserta didik juga terlibat dalam memberikan tanggapan terhadap aplikasi yang dikembangkan untuk perbaikan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap penyebaran ini dilakukan dengan cara sosialisasi kepada guru dan peserta didik secara luas untuk dapat menggunakan produk yang dikembangkan dalam mengevaluasi pembelajaran. pada tahap ini, media pembelajaran berupa aplikasi berbasis Android disebarluaskan melalui Google Play yang dapat diakses oleh semua pengguna Android versi 12, 13, dan 14. Selain itu, penyebarluasan aplikasi tersebut dilakukan kepada peserta didik kelas V di SDN Purworejo, SDN Kaliurang 1, dan SDN Banteng.

C. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yang dilakukan agar mendapatkan *feedback* secara langsung dari pengguna terkait kualitas produk yang dikembangkan. Sebelum melakukan uji coba kepada pengguna, produk diuji terlebih dahulu kevaliditasannya oleh para ahli. Setelah mendapat masukan dan melakukan

perbaikan, peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik dalam skala terbatas maupun skala luas. Para ahli yang melakukan uji terhadap aplikasi yang dikembangkan yakni terdiri dari ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media. Uji lapangan skala terbatas dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Pandanpuro 2, sedangkan uji lapangan skala luas dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Purworejo, SDN Banteng, dan SDN Kaliurang 1.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, metode tes, dan metode angket.

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian dengan mengamati keadaan yang sebenarnya di lapangan.¹⁰⁸

Penggunaan observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati, mencatat, dan menganalisis kemampuan peserta didik dalam membaca dan menghafal surat-surat pendek yang ada di Al-Qur'an.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tatap muka langsung atau melalui media daring sehingga dapat mendapatkan jawaban dari responden secara lebih mendalam. Wawancara

¹⁰⁸ Anggy Giri Prawiyogi et al., "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.

dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan peserta didik yang disesuaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Wawancara dilakukan kepada peserta didik dan guru PAI di tiga sekolah.

3. Angket

Penggunaan angket dalam penelitian ini berguna untuk mengumpulkan data terkait dengan keterbacaan dan kemudahan dalam penggunaan media aplikasi yang dikembangkan. Angket yang diberikan kepada peserta didik terdiri dari pernyataan atau pertanyaan tertutup dengan skala 1 sampai 4 yang harus dijawab oleh responden.

4. Metode tes

Tes dilakukan untuk mengumpulkan data dengan memberikan tugas atau soal kepada subjek penelitian. Tes yang dilakukan adalah memberikan peserta didik 10 soal pertanyaan yang terdiri dari sambung ayat, susun ayat, nama surat dari potongan ayat, dan arti nama surat, serta dibatasi oleh lima kali kesalahan.

E. Pembakuan Instrumen

Instrumen ialah pernyataan atau pertanyaan yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas bagus ialah instrumen yang baik.

1. Validitas

Instrumen diuji melalui pendapat ahli (*judgment expert*) dalam mengukur item instrumen untuk mewakili seluruh aspek yang diukur dalam penelitian. Instrumen telah disusun dan telah dikonstruksi terhadap aspek-

aspek yang akan diukur berlandaskan teori yang digunakan. Setiap instrumen yang dikembangkan telah peneliti rangkum di muka dalam kisi-kisi yang berisikan aspek yang diujikan, indikator, jumlah dan nomor butir dari pernyataan atau pertanyaan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah pengujian instrumen yang digunakan untuk melihat hasil pengukuran yang stabil dan relatif sama dalam beberapa kali percobaan.¹⁰⁹ Uji reliabilitas instrumen dilakukan oleh ahli instrumen dengan mengevaluasi aspek-aspek yang diujikan seperti kejelasan butir pertanyaan, kesesuaian dengan indikator, dan struktur instrumen agar tidak ada bias yang dapat mempengaruhi konsistensi hasil penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu teknik statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat simpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasinya.

1. Analisis Tingkat Kelayakan Video Oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Pengembangan aplikasi yang telah diproduksi, kemudian diujikan dari aspek tampilan media dan materi yang akan digunakan dalam proses

¹⁰⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Setiyawami, 3rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2022). Hal. 203

pembelajaran. Hasil uji para ahli diukur menggunakan instrumen dengan skala Likert dan dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Interval Kriteria Kelayakan Aplikasi oleh Ahli

No.	Persentase	Kategori
1.	67 - 100	Layak
2.	34 - 66	Cukup Layak
3.	0 – 33	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono, 2020.

2. Analisis Tingkat Pemahaman Materi dalam Aplikasi oleh Peserta Didik

Pengukuran tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi dalam aplikasi yang dikembangkan bertujuan untuk melihat ketercapaian peserta didik dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan di awal dapat tercapai dengan baik. Hipotesisnya adalah jika peserta didik paham, maka ia mampu menjawab soal yang diberikan untuk evaluasi pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan dalam pengukuran ini sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x_1}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X = besarnya tingkat pemahaman materi dalam aplikasi

x_1 = skor yang diperoleh setiap peserta didik

$\sum x_1$ = total skor yang diperoleh peserta didik

n = jumlah soal

Data kuantitatif hasil yang diperoleh peserta didik kemudian dikonversi dengan kategori sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Interval Kriteria Tingkat Pemahaman Materi dalam Aplikasi

No.	Persentase	Kategori
1	76 - 100	Mudah Dipahami
2	51 - 75	Cukup Mudah Dipahami
3	26 – 50	Kurang Mudah Dipahami
4	0 - 25	Sulit Dipahami

Sumber: Sugiyono, 2020

Hasil tingkat pemahaman materi dalam aplikasi oleh peserta didik selanjutnya dianalisis untuk mengetahui keefektifan penggunaan media terhadap peningkatan hafalan Al-Qur'an mereka.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Hasil Penelitian Pengembangan

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di empat satuan pendidikan yaitu SDN Pandanpuro 2, SDN Purworejo, SDN Banteng, dan SDN Kaliurang 1. Keempat satuan pendidikan tersebut terletak di Kelurahan Hargo Binangun, Kapanewon Pakem. SDN Pandanpuro 2 yang beralamat di Tanen, Hargobinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah dengan akreditasi A dan sudah menggunakan Kurikulum Merdeka ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Warsiti, S.Pd.SD.,M.Pd. Sekolah dengan NPSN 20400947 memiliki jumlah peserta didik sebanyak 80 yang terdiri dari 40 laki-laki dan 40 perempuan. SDN Pandanpuro 2 memiliki jumlah guru sebanyak 8 orang dan tenaga pendidik 3 orang. Visi sekolah ini “Mewujudkan Sekolah Unggul dan Berbudaya Pancasila”, sedangkan misi yang dirumuskan oleh sekolah ini sebagai berikut.

- a. Mengoptimalkan kegiatan pembelajaran ajaran agama
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
- c. Melaksanakan program Keluarga Pandu untuk menumbuhkan sikap saling menyayangi dan peduli terhadap keadaan di lingkungan sekitar

- d. Melaksanakan program Pandu Pelita untuk menggiatkan literasi sekolah, dan melaksanakan program Pandu Ronda untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman dengan semangat kerja sama dan gotong royong.

Tempat penelitian kedua adalah SDN Purworejo beralamatkan di Sawungan, Hargobinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah negeri dengan NPSN 20400987 yang terakreditasi A ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Sutinah, S.Pd.SD. SDN Purworejo memiliki rombongan belajar (rombel) sebanyak 6, dengan jumlah peserta didik 78 laki-laki dan 87 perempuan, serta terdapat 8 guru dan 5 tenaga pendidik. Visi SDN Purworejo yaitu “Terwujudnya peserta didik yang Taqwa, Cerdas, Berbudaya dan Berbudi Pekerti Luhur”, dengan visi tersebut disusun misi sekolah sebagai berikut.

- a. Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Menyiapkan generasi unggul yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).
- c. Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menekankan semangat keunggulan dan kerja sama satu sama lain.
- d. Mewujudkan lulusan yang cerdas, kompetitif, peka dan peduli terhadap kehidupan bersama.

- e. Mewujudkan sikap dan perilaku yang baik, santun, sopan dan berkarakter.
- f. Menciptakan generasi yang berkepribadian, berbudaya, dan berwawasan global.
- g. Mengembangkan prestasi peserta didik serta menguatkan pendidikan karakter.

Tempat penelitian ketiga adalah SDN Banteng yang beralamat di Jl. Kaliurang KM 22,5 Banteng, Hargobinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan NPSN 20401403, sekolah ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Theresia Suntari, S.Pd.SD. SDN Banteng memiliki jumlah 78 peserta didik yang terdiri dari 43 laki-laki dan 35 perempuan, serta guru yang terdiri dari 10 orang dan 4 tenaga pendidik. sekolah ini juga sudah terakreditasi A dan menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran.

Tempat penelitian terakhir yaitu SDN Kaliurang 1 yang terletak di Jl. Kesehatan Gg. Gareng No.18, Kaliurang, Hargobinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Memiliki NPSN 20401703 dan akreditasi A, sekolah ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Bambang Agus Hermawanto, S.PD.Jas. Adapun jumlah peserta didik yaitu 133 orang dengan 67 laki-laki dan 66 perempuan, sedangkan jumlah guru yaitu 9 orang dan 4 tenaga pendidik. SDN Kaliurang 1 memiliki jumlah rombongan belajar (rombel) sebanyak enam rombel. Adapun visi dan misi sekolah ini adalah terwujudnya Profil Pancasila, dan Berwawasan

Lingkungan. Untuk mencapai visinya, disusunlah langkah konkret dalam sebelas misi sekolah sebagai berikut.

- a. Membimbing peserta didik beribadah sesuai agamanya
- b. Menerapkan pendidikan agama dan karakter
- c. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis
- d. Budaya 5S
- e. Mengembangkan Teknologi Informasi Komunikasi
- f. Mengoptimalkan guru dan peserta didik dengan kegiatan pembelajaran
- g. Menanamkan semangat kebangsaan dan rasa cinta tanah air
- h. Mengenalkan dan melestarikan budaya Jawa
- i. Mewujudkan warga sekolah yang peduli lingkungan
- j. Melaksanakan kemitraan sekolah
- k. Membentuk warga sekolah yang tanggap bencana

2. Kelayakan Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an)

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah aplikasi berbasis Android bernama GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an), yang dikembangkan menggunakan model 4D, yang terdiri dari *Define*, *Design*, *Developmet*, dan *Disseminate*. Model ini digunakan untuk menilai kelayakan dari aplikasi yang telah dirancang dengan melakukan validasi ahli dan uji keterbacaan oleh pengguna yaitu peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Adapun uraian dari keempat tahapan pengembangan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Penelitian Awal (Tahap *Define*)

Penelitian langkah pertama diawali dengan melakukan analisis peserta didik dan kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Analisis peserta didik dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru PAI di setiap sekolah yang dilakukan pada bulan Agustus 2024. Berdasarkan observasi yang dilakukan, subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang beragama Islam. Adapun karakteristik peserta didik kelas V di empat sekolah dalam kemampuan baca Al-Qur'an sebagai berikut.

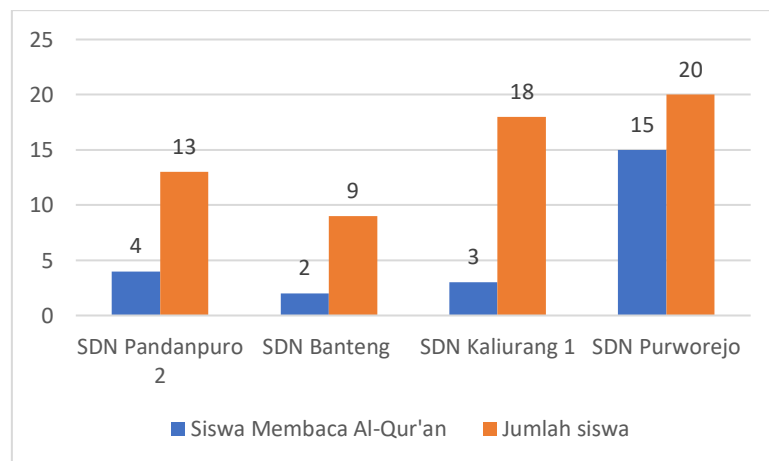


Diagram 4. 1 Kemampuan Membaca Al-Qur'an Peserta Didik

Kemampuan membaca Al-Qur'an peserta didik di keempat sekolah memiliki hasil yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dikarenakan tingkat kemampuan membaca Al-Qur'an yang dimiliki peserta didik masih terbatas. Kemampuan membaca Al-Qur'an adalah kecakapan individu untuk membacanya dengan baik dan benar sesuai hukum tajwid, makarijul huruf, sifat huruf, dan kelancaran/tartil. Sementara, kemampuan membaca

Al-Qur'an ini akan berdampak kepada kemampuan menghafal Al-Qur'an, karena kemampuan membaca merupakan salah satu indikator penting yang menunjang proses belajar menghafal Al-Qur'an.¹¹⁰

Tahap observasi selanjutnya difokuskan pada penelaahan data terkait capaian hafalan surah-surah pendek yang telah dikuasai oleh peserta didik. Berdasarkan keterangan Bapak Hasnan Hawary, S.Pd., guru PAI di SDN Purworejo, rata-rata peserta didik kelas V telah menguasai sepuluh surah dari juz 30. Sementara itu, menurut Ibu Melati, S.Pd., guru PAI di SDN Kaliurang 1, data tersebut berada pada wali kelas karena pelaksanaan setor hafalan dalam program *Sleman Mengaji* dilakukan langsung kepada guru kelas. Berdasarkan catatan guru PAI di SDN Pandanpuro 2, terdapat beberapa peserta didik yang sudah mencapai hafalan 11 surah dan paling sedikit adalah 3 surah.

Secara umum, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, rendahnya kemampuan membaca dan menghafal Al-Qur'an pada sebagian peserta didik disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari individu peserta didik yang kurang memiliki minat dan motivasi untuk belajar membaca dan menghafal Al-Qur'an, karena teralihkan bermain *handphone*. Adapun faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga dan masyarakat, yang dalam hal ini ditunjukkan oleh kurangnya dukungan

¹¹⁰ Fitriyah Mahdali, "Analisis Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dalam Perspektif Sosiologi Pengetahuan," *Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Hadis* 2, no. 2 (2020): 148.

orang tua dalam memberikan akses kepada anak untuk belajar Al-Qur'an, misalnya melalui TPA di masjid sekitar tempat tinggal. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, pendidik berupaya untuk meningkatkan kemampuan bacaan dan hafalan Al-Qur'an peserta didik melalui metode lisan atau tutor sebaya oleh temannya yang sudah mahir¹¹¹

Oleh karena itu, peneliti merumuskan bahwa perlunya pengembangan aplikasi yang mampu untuk membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan kemampuan membaca dan hafalan Al-Qur'an, serta mengalihkan perhatiannya dengan bermain games dan belajar Al-Qur'an menggunakan Android yang dimilikinya. Pengembangan ini bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam belajar Al-Qur'an yang bisa dilakukan tanpa terbatasnya tempat dan waktu. Aplikasi yang dikembangkan perlu memperhatikan karakteristik dan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik jenjang Sekolah Dasar, khususnya dalam aspek audio, visualisasi aplikasi yang jelas, dan penggunaan aplikasi yang mudah.

Langkah berikutnya setelah melakukan observasi dan wawancara adalah melakukan analisis kurikulum yang digunakan dalam proses belajar PAI. Kegiatan analisis dilakukan dengan mencermati komponen Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran (Mapel) Pendidikan Agama Islam dan

¹¹¹ Wawancara kepada guru PAI SDN Purworejo, Kaliurang 1, dan SDN Banteng pada 27 dan 28 Agustus 2024

Budi Pekerti (PAIBP) elemen Al-Qur'an Hadis di antaranya sebagai berikut.

1) Capaian Pembelajaran

Berdasarkan analisis terhadap capaian pembelajaran yang peneliti lakukan pada fase A, B, dan C maka dapat diketahui bahwa dalam elemen Al-Qur'an Hadis capaian pembelajarannya adalah peserta didik mampu untuk membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok yang ada dalam surat pendek.

2) Materi

Materi yang ada pada elemen Al-Qur'an Hadis fase A, B, dan C adalah surat-surat pendek yang terdapat dalam Juz 30 di antaranya; Q.S. Al-Fatihah, Q.S. al-Ikhlās, Q.S. an-Nas, Q.S. al-Falaq, Q.S. al-'Asr, Q.S. an-Nāsr, Q.S. al-Kausar, Q.S. al-'Alaq, Q.S. at-Tin, Q.S. Al-Ma'un, dan Q.S. Ad-Duha.

3) Model/Strategi/Pendekatan dalam Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan dalam materi ini adalah model pembelajaran *problem based learning* dan *quantum learning*. Sehingga, peserta didik dapat memecahkan masalah yang diberikan menggunakan aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Qur'an) berupa materi surat pendek dan nilai-nilai ajaran Islam yang sesuai dengan materi di Kurikulum Merdeka.

4) Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes tulis yang terdiri dari sepuluh pertanyaan pilihan ganda. Adapun pertanyaan yang diberikan terbagi menjadi empat kategori yaitu; sambung ayat, susun ayat, nama surat dari potongan ayat, dan arti nama surat.

Untuk mencapai Capaian Pembelajaran yang ada pada mata pelajaran PAIBP, maka disusunlah tujuan pembelajaran dan alurnya sesuai fase jenjang Sekolah Dasar dengan rinci sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Fase	Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
A	Pada elemen Al-Qur`an-Hadis peserta didik dapat mengenal huruf hijaiyah dan harakatnya, huruf hijaiyah bersambung, dan mampu membaca surah-surah pendek Al-Qur'an dengan baik	Peserta didik mampu melafalkan dan menghafalkan QS. Al-Fatihah serta QS. Al-Ikhlâs, QS. An-Nas, QS. Al-Falaq, QS. Al-Asr, dan Al-Kautsar dengan lancar
B	Pada elemen Al-Qur'an Hadis peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik. Peserta	Peserta didik mampu untuk membaca, menulis, menghafal, dan memahami pesan pokok dari QS. Al-Fil, QS. Al-'Alaq, At-Takasur, QS. Al-Qariah, dan

	didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.	QS. Al-Bayyinah
C	Pada elemen Al-Qur'an Hadis peserta didik mampu membaca, menulis, mengartikan, menghafal dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar.	Peserta didik mampu membaca, menulis, mengartikan, menghafal, dan menjelaskan pesan pokok yang ada dalam Q.S. Al-Ma'un, Q.S. Ad-Duha, dan QS. Al'A'la.

Berdasarkan penentuan subjek penelitian pada peserta didik kelas V, maka materi yang digunakan dalam penelitian adalah “Menyayangi Anak Yatim” tentang membaca, menulis, menghafal, dan memahami pesan pokok yang ada di QS. Al-Ma'un. Materi pembelajaran ini dituangkan dalam dokumen Modul Ajar dengan alokasi waktu 3 x 3 JP dan disusun sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik jenjang Sekolah Dasar, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik. Materi pembelajaran yang dikembangkan mencakup pokok bahasan sebagai berikut.

- 1) Membaca Al-Qur'an Surah Al-Ma'un
- 2) Menulis Al-Qur'an Surah Al-Ma'un
- 3) Mengartikan Al-Qur'an Surah Al-Ma'un
- 4) Menghafal Al-Qur'an Surah Al-Ma'un
- 5) Memahami pesan pokok Al-Qur'an Surah Al-Ma'un

Penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik jenjang Sekolah Dasar dengan memastikan aspek-aspek di antaranya adalah penggunaan bahasa yang sederhana penggunaan diksi yang lugas, dan ketersediaan audio yang dapat diputar secara berkala. Penggunaan bahasa yang sederhana menjadi sangat penting, karena pengguna dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Bahasa yang sederhana juga dapat membantu memudahkan pemahaman materi dan pertanyaan yang disediakan dalam aplikasi, sehingga dapat mengurangi hambatan kognitif dalam proses belajar.

Penggunaan diksi yang lugas berarti pemilihan kata yang tepat, tidak ambigu, dan sesuai konteks pembelajaran. pemilihan diksi yang lugas juga sangat berguna pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android, karena keterbatasan ruang tampilan layar serta gaya komunikasi digital yang singkat dan jelas. Dengan pemilihan bahasa yang lugas, selain memudahkan peserta didik juga menciptakan komunikasi yang efektif antara media dan pengguna. Dalam penelitian ini, penggunaan kata lugas dari aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Qur'an) di antaranya

“Pilih karaktermu!”, “Masukkan Nama”, “Susun Ayat Yuk!” dan umpan balik seperti “Maaf ya, kamu harus lebih fokus lagi!” dan “Masya Allah, kamu hebat!”.

Ketersediaan audio yang dapat diputar secara berkala merupakan kunci dari pembelajaran Al-Qur'an. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti diketahui bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an peserta didik masih tergolong rendah, sehingga penggunaan audio dalam media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses menghafal. Ketersediaan audio Qori juga membantu pengguna untuk meningkatkan hafalan secara mandiri.

Ketiga aspek di atas sejalan dengan pendapat Mayer (2009) bahwa penggunaan bahasa sederhana dan lugas serta audio yang baik akan sangat bermanfaat dalam mengembangkan media pembelajaran audio-visual agar memudahkan pengguna dalam menggunakan medianya. Penggunaan *background*, gambar, dan bahasa yang sesuai akan menambah kegembiraan dalam proses belajar mengajar, sedangkan sebaliknya akan mengurangi fokus peserta didik dalam belajar.¹¹²

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek dalam penyusunan materi pembelajaran, diharapkan peserta didik lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu menulis QS. Al-Ma'un dengan benar, menghafal QS. Al-Ma'un dengan fasih dan memahami

¹¹² Richard E Mayer, *Multimedia Learning, The Psychology of Learning and Motivation*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), 91–107.

pesan pokok QS. Al-Ma'un dengan baik. Adapun kegiatan pembelajaran yang dirancang sebagai berikut

- a. Aktivitas pembelajaran sub-materi menulis QS. Al-Ma'un dengan Benar

Pada sub-materi ini, peserta didik diberikan pengetahuan awal terkait cara menulis huruf hijaiyah dengan benar. Kemudian peserta didik menulis QS. Al-Ma'un di buku catatan masing-masing sesuai dengan kaidah yang benar.

- b. Aktivitas pembelajaran sub-materi menghafal QS. Al-Ma'un dengan fasih.

Pada sub-materi menghafal, pendidik mencontohkan bacaan QS. Al-Ma'un sesuai dengan makharijul huruf dan didukung dengan video Qari membaca QS. Al-Ma'un, kemudian peserta didik melafalkan ayat-ayat dari surah tersebut secara berulang kali, lalu menggunakan aplikasi GEDUQ sebagai media belajar interaktif yang menguji kemampuan hafalan dan pemahaman peserta didik terhadap QS. Al-Ma'un.

- c. Aktivitas pembelajaran sub-materi memahami pesan pokok QS. Al-Ma'un dengan baik.

Aktivitas dalam sub-materi ini dilakukan dengan pendekatan kontekstual di kehidupan peserta didik yang melihat bagaimana sikap peserta didik kepada anak yatim di lingkungan rumah, masyarakat, dan sekolah. Selain itu, peserta diajak untuk berdiskusi,

memecahkan permasalahan dan memberikan solusi dari satu kasus yang diberikan oleh pendidik tentang menyayangi anak yatim.

Dengan disusunnya aktivitas pembelajaran di atas dan evaluasi pembelajaran berupa tes tulisan, tes hafalan menggunakan aplikasi GEDUQ, diharapkan peserta didik dapat memahami bagaimana cara menulis, menghafal, dan memahami pesan-pesan pokok dalam QS. Al-Ma'un dengan baik dan benar.

b. Perancangan Produk (Tahap *Design*)

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa aplikasi berbasis Android yang diberi nama GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an). Aplikasi tersebut dapat diakses oleh seluruh pengguna Android versi 12, 13, dan 14 yang tersedia di *PlayStore*, serta dapat digunakan dalam keadaan *offline* atau tidak terhubung internet.

Dalam tahap perancangan ini, dilakukan perancangan *storyline* yang dapat memudahkan *developer* untuk mengembangkan aplikasi sesuai dengan instruksi peneliti yang berdasarkan kebutuhan peserta didik. Selain itu, dirancang juga instrumen-instrumen evaluasi yang diujikan pada tahap pengembangan untuk mengukur kelayakan dan efektivitas aplikasi GEDUQ. Adapun pengembangan aplikasi oleh *developer* menggunakan aplikasi *flutter*, yaitu *cross-platform mobile framework* yang dirilis pada tahun 2016 oleh Google. Sedangkan, instrumen penelitian yang dirancang adalah instrumen review ahli media,

instrumen review ahli materi, instrumen review ahli pembelajaran, dan angket keterbacaan oleh peserta didik.

Pengembangan aplikasi GEDUQ ini dirancang menggunakan pendekatan *Problem Problem Solving* untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan hafalan surah-surah pendek yang ada dalam pelajaran PAI pada elemen Al-Qur'an Hadis. GEDUQ didesain dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan lugas, serta disediakannya audio dari Qari Syaikh Mishary Rashid Alafasy.

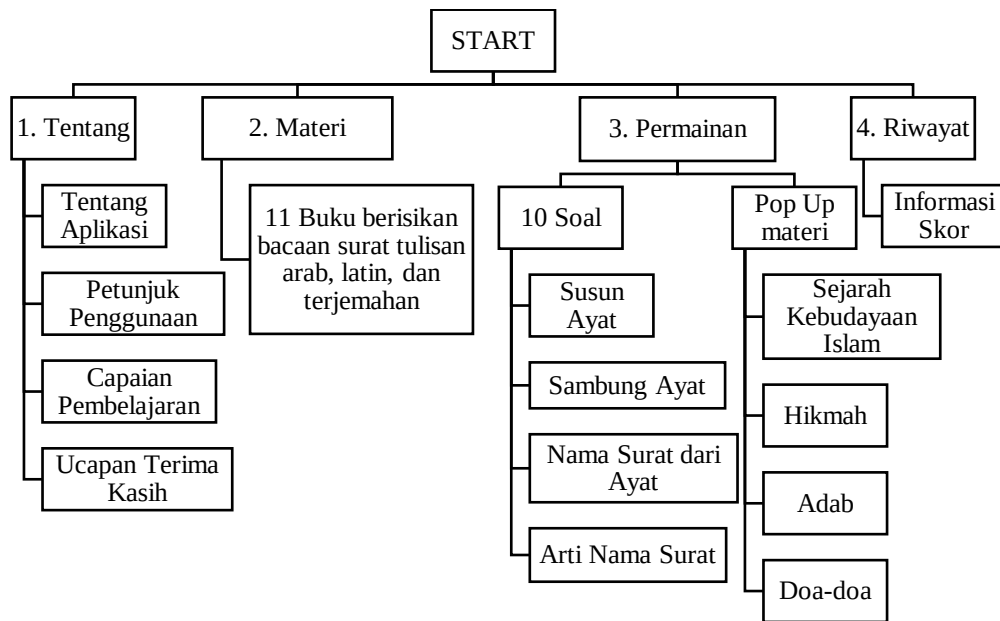
Komponen aplikasi GEDUQ terdiri atas empat bagian yaitu materi, permainan, tentang, dan riwayat. Pertama, materi berisikan tulisan surah-surah berbahasa Arab, latin, dan terjemahan surah yang terdiri dari Q.S. al-Ikhlās, Q.S. an-Nas, Q.S. al-Falaq, Q.S.al- 'Asr, Q.S. an-Nāsr, Q.S. al-Kausar, Q.S. al-'Alaq, Q.S. at-Tin, Q.S. Al-Ma'un, dan Q.S. Ad-Duha.

Kedua, permainan merupakan komponen yang dikembangkan untuk tahap evaluasi dalam hafalan peserta didik setelah membaca bagian materi. Permainan tersusun dari sepuluh soal pilihan ganda yang terdiri dari susun ayat, sambung ayat, nama surah dari ayat, dan arti nama surah. Selain itu, terdapat pop-up materi yang muncul ketika peserta telah menjawab benar soal nomor 2, 4, 6, dan 8. Pop-up materi merupakan selingan singkat pengguna yang berisikan tentang Sejarah Kebudayaan Islam, Hikmah, Adab, dan doa-doa.

Ketiga, tentang berisikan deskripsi singkat aplikasi GEDUQ, petunjuk penggunaan dalam melakukan permainan, capaian pembelajaran yang disusun dari mata pelajaran PAI jenjang Sekolah Dasar fase A, B, dan C elemen Al-Qur'an Hadis, serta ucapan terima kasih kepada persona yang mendukung penelitian pengembangan aplikasi GEDUQ ini.

Keempat, riwayat berisikan informasi tentang nama pengguna, karakter, skor, dan waktu dari pengerjaan sepuluh soal pertanyaan. Skor minimal yang didapatkan oleh peserta didik adalah 60 dan maksimal 100. Bagi peserta didik yang tidak mencapai nilai 60, maka permainan dinyatakan gugur dan mengulanginya dari nomor 1.

Berdasarkan penjelasan komponen-komponen yang terdapat dalam aplikasi GEDUQ, maka disusunlah *flowchart* yang menggambarkan secara umum alur atau urutan langkah-langkah dalam proses pengembangan aplikasinya.

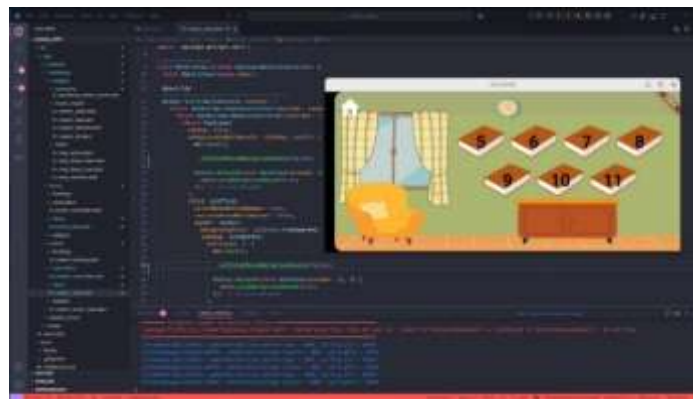


Bagan 4. 1 Flowchart Aplikasi GEDUQ

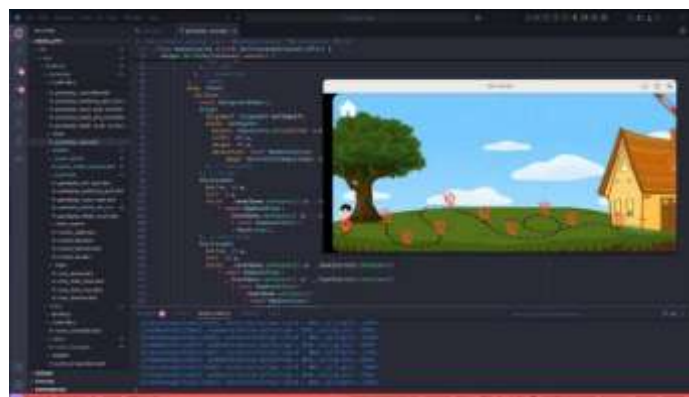
c. Pengembangan Produk (Tahap *Development*)

Pengembangan aplikasi GEDUQ dilakukan dengan menggunakan aplikasi *flutter* yang dilakukan oleh *developer*. *Flutter* merupakan cross-platform mobile framework yang dirilis tahun 2016 oleh Google. Output dari *flutter* dapat digunakan oleh pengguna iOS dan Android, namun pada pengembangan aplikasi GEDUQ hanya dapat digunakan pada pengguna Android versi 12 (Snow Cone), Android versi 13 (Tiramisu), dan Android versi 14 (Upside Down Cake).¹¹³

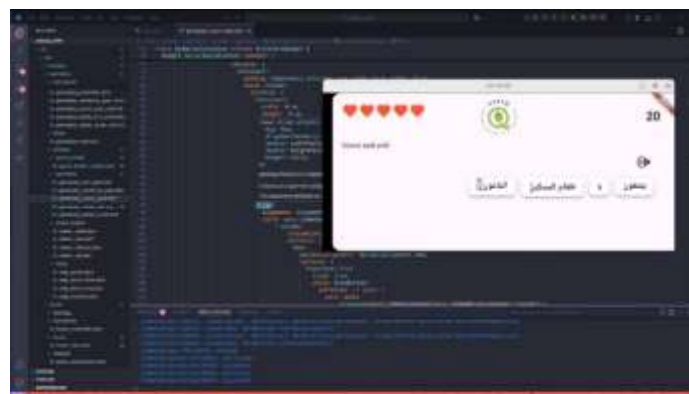
¹¹³ Aakanksha Tashildar et al., "Application Development Using Flutter," *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science* 2, no. 08 (2020): 1262–66, www.irjmets.com; Marco L Napoli, *Beginning Flutter: A Hands On Guide To App Development* (Hohn Wiley & Sons, Inc., 2020); Ludfi Anggit Brilliant Pamungkas and Mahmud Imrona, "Analisa Perbandingan Kinerja Cross Platform Mobile Framework React Native Dan Flutter," *E-Proceeding of Engineering* 7, no. 1 (2020): 2195–2203.



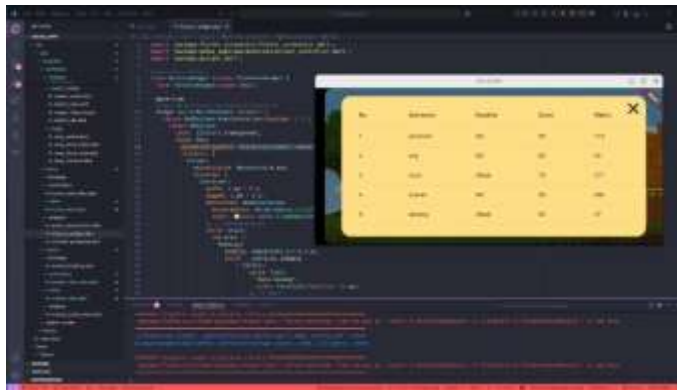
Gambar 4. 1 Pengembangan fitur Materi



Gambar 4. 2 Pengembangan fitur Peta Permainan



Gambar 4. 3 Pengembangan Pertanyaan dalam fitur Permainan



Gambar 4. 4 Pengembangan fitur Riwayat

Pada tahapan pengembangan yang dilakukan oleh Developer adalah mengembangkan aplikasi GEDUQ dengan menyesuaikan *storyboard* yang telah peneliti berikan. Fitur materi dalam aplikasi memiliki sebelas gambar buku yang diberi urutan nomor 1 sampai 11 yang dapat di-*scroll*. Materi dalam buku ini pun berisikan bacaan surah-surah pendek yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam elemen Al-Qur'an Hadits fase A, B, dan C. Pada peta permainan dirancang agar karakter dimunculkan dalam setiap titik yang harus dilakukan oleh pengguna setelah menjawab pertanyaan sebelumnya, bagian ini akan muncul peringatan bahwa pengguna tidak dapat kembali mengulang pertanyaan sebelum atau melompati pertanyaan sebelum menyelesaikan soal di titik yang sudah ditentukan. Sementara *layout* dari permainan terdapat beberapa icon yang harus diperhatikan oleh pengguna yaitu lima nyawa dan waktu yang menghitung maju lama pengerjaan berada di posisi pojok kanan dan kiri bagian atas. Dan fitur riwayat

memberikan informasi kepada pengguna terkait nama, karakter yang dipilih, score yang diperoleh dan waktu pengerjaan.

Aplikasi yang telah selesai tahap produksi oleh *developer*, kemudian dilakukan pengujian oleh para Ahli. Pengujian ini dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan tiga kelompok ahli di bidangnya, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berikut ini adalah penjelasan mengenai ulasan yang telah diberikan oleh para ahli berdasarkan hasil pengujian.¹¹⁴

1) Review Ahli Media

Review ahli media mencakup aspek keterbacaan teks dalam aplikasi, kualitas desain, kualitas audio-visual dan tata letak tampilan aplikasi. Pada aspek keterbacaan teks, aplikasi dinilai baik dalam ukuran huruf, pemilihan warna dan latar belakang yang sesuai dengan konsep pengembangan gamifikasi yang harus menarik, visual, dan menyenangkan. Kualitas desain dinilai baik karena *backsound* aplikasi yang otomatis menyesuaikan volumenya ketika permainan. Aspek audio-visual yang sudah baik, terdapat gambar karakter dan gambar pendukung dalam soal permainan. Serta aspek tata letak menu utama aplikasi yang sudah jelas.

Catatan khusus dari ahli media yaitu penggunaan suara Qori yang perlu dipertimbangkan karena hak cipta, penjelasan petunjuk penggunaan

¹¹⁴ Hasil FGD Para Ahli Hari Kamis 26 September 2024

dan tombol-tombol, serta penambahan *assistant* untuk lebih interaktif dalam aplikasinya.

2) Review Ahli Materi

Review yang dilakukan oleh ahli materi terdiri atas tiga aspek yaitu relevansi materi, konsistensi materi dan adekuasi materi. Secara umum, hasil pengujian materi dinilai sangat baik karena sudah sesuai dengan kurikulum PAI yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan dalam proses belajar, serta evaluasi yang digunakan dalam aplikasi menjadi lebih menarik lagi. Serta bisa juga dijadikan bahan latihan untuk peserta didik yang mengikuti lomba MTQ karena terdapat sambung ayat, susun ayat, serta makna dari surah tertentu yang didukung oleh audio Qori.

Rekomendasi yang diberikan adalah dengan mengisikan suara Qori dari suara peneliti agar orisinal dan aplikasinya dapat disebarluaskan di KKG Pakem atau Kapanewon yang beliau pegang.

3) Review Ahli Pembelajaran

Aspek yang dinilai oleh ahli pembelajaran adalah yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran dan modul Ajar yang disusun oleh peneliti. Hasilnya aplikasi dinilai sudah baik dan sesuai dengan pelajaran PAI jenjang Sekolah Dasar dan modul ajar yang disusun dapat diterapkan pada peserta didik.

Rekomendasi yang diberikan yaitu memasukkan audio Qori tetapi menggunakan metode UMMI, karena dinilai mudah dipahami oleh

peserta didik daripada quara Qori Syaikh Mishary Rashid yang cocok untuk pengguna dewasa.

Tabel 4. 2 Hasil FGD Review Aplikasi oleh Para Ahli

No.	Aspek	Ahli/Pakar	Total Skor	Hasil Akhir (%)	Kategori
1	Media	Dr. Mohamad Joko Susilo, M.Pd.	45	93,75	Layak
2	Materi	Esty Dewi Mulyawarti, S.Ag., M.Si	33	100	Layak
3	Pembelajaran	Dahri Fahrudin Rifa'i, S.Pd.I	38	97,43	Layak

Berdasarkan hasil FGD yang dilakukan pada hari Kamis 26 September 2024, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang dikembangkan yaitu GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dikategorikan layak untuk tahap uji kepada pengguna dengan syarat melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan. Berikut hasil revisi yang dilakukan setelah *review* dilaksanakan.

Tabel 4. 3 Dokumentasi Produk Pra dan Pasca Revisi

No.	Aspek Tampilan/ Materi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Mencantumkan nama Qori Syaikh Mishary Rashid		
2	Penambahan <i>assistant</i> dalam aplikasi		

3	Penjelasan petunjuk penggunaan dan tombol-tombol dalam permainan	   
---	--	--

Tahap selanjutnya setelah melakukan revisi adalah mengujikan aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dengan uji dalam skala terbatas dan uji skala luas.

1) Uji Skala Terbatas di SDN Pandanpuro 2



Gambar 4. 5 Dokumentasi Uji Skala Terbatas di SDN Pandanpuro 2

Uji skala terbatas dilakukan untuk menguji efektivitas awal dari media pembelajaran aplikasi berbasis Android dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an pada peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Pandanpuro 2 dengan jumlah 13 peserta didik. Kegiatan penggunaan aplikasi ditunjukkan pada gambar berikut.

Pada tahap uji skala terbatas difokuskan pada pengujian awal dari aspek keterbacaan produk dan penerapan aplikasi GEDUQ dalam proses pembelajaran. Aspek keterbacaan diuji untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam mengikuti instruksi dan kejelasan materi dari segi bahasa, tulisan, dan suara. Sedangkan, aspek penerapan menilai bagaimana aplikasi GEDUQ dapat digunakan oleh peserta didik yang dipandu oleh pendidik dalam proses pembelajaran PAI elemen Al-Qur'an Hadis, serta mencermati bagaimana respons dari peserta didik saat menggunakan aplikasinya. Tahap uji coba skala terbatas dilakukan sebagai dasar evaluasi awal dan revisi, sebelum memasuki uji coba dalam skala yang lebih besar. Uji coba dilakukan dengan menggunakan angket berupa pernyataan yang diberikan skala penilaian 1-4. Berikut adalah hasil pengujian keterbacaan yang diberikan kepada peserta didik.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi GEDUQ di SDN Pandanpuro 2

Sa mpl e	Indikator																			S k or	Hasil
	Materi					Penyajian					Tampilan					Bahasa					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
S1	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	53	70
S2	3	1	2	3	4	4	4	4	2	2	1	1	4	4	3	2	3	2	4	53	70
S3	3	4	4	1	3	3	2	4	4	4	3	1	2	3	4	4	4	4	4	61	80
S4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	58	76
S5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	2	3	3	4	4	4	3	67	88
S6	3	4	4	1	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2	3	47	62
S7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	75
S8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	4	69	91
S9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	75
S10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56	74
S11	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	61	80
S12	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	74	97
S13	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61	80
Rata-rata	3,2	3,4	3,5	2,8	3,5	3,3	3,2	3,2	2,8	3,2	2,7	2,7	3,1	3,2	3,1	3,1	3,2	3,0	3,3	59,5	78,34

Berdasarkan hasil uji skala terbatas kepada tiga belas peserta didik yang terlibat dalam pengujian ini, secara keseluruhan aplikasi GEDUQ mendapat skor rata-rata sebesar 78,34, yang termasuk dalam kategori mudah dipahami. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik mampu memahami dan menyukai penggunaan aplikasi GEDUQ dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan penjelasan berdasarkan aspek yang dinilai oleh peserta didik.

a) Penerimaan Materi dalam Aplikasi GEDUQ

Indikator penerimaan materi dalam aplikasi ditunjukkan pada nomor instrumen 1-5 dengan rata-rata skor 2,8-3,5. Nilai rata-rata

tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik memahami dan mampu menerima aplikasi GEDUQ untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi tersebut dipandang efektif dalam memfasilitasi penyampaian materi dan pelaksanaan evaluasi dengan pendekatan interaktif.

b) Penyajian Aplikasi GEDUQ

Penyajian aplikasi dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan aplikasi, sehingga dalam penyajian aplikasi dan materi pelajarannya dibuat untuk mudah dipahami. Seperti dalam bagan 4.1 yang menunjukkan tampilan terpisah antara materi pelajaran dengan evaluasi pembelajarannya. Tampilan terpisah ini digunakan agar peserta didik yang ingin menggunakan “Permainan” untuk uji hafalan tidak harus membuka materi surah-surah terlebih dahulu.

c) Tampilan Aplikasi GEDUQ

Indikator tampilan aplikasi yang diujikan mendapatkan skor dengan rata-rata skor yang baik, menunjukkan bahwa tampilan dari aplikasi GEDUQ menarik peserta didik untuk menggunakannya. Penggunaan audio dan gambar dalam aplikasi memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan soal pertanyaan yang diberikan. Tampilan visual yang ringan dan menyenangkan ini mudah diikuti oleh peserta didik karena sesuai dengan perkembangan kognitif, minat dan gaya belajarnya.

d) Penggunaan Bahasa dalam Aplikasi GEDUQ

Indikator penggunaan bahasa dalam aplikasi GEDUQ ini sudah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan mendapat skor rata-rata ya 3,0-3,3. Penggunaan bahasa yang sederhana diperlukan agar tidak menimbulkan kebingungan serta memastikan peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi GEDUQ dengan optimal. Sementara itu, penambahan audio Qori pada materi atau pertanyaan ditujukan bagi peserta didik yang belum mampu membaca tulisan Arab, namun memiliki kemampuan hafalan yang baik.

Secara keseluruhan dari hasil pengujian skala terbatas yang dilakukan di SDN Pandanpuro 2 ini menunjukkan nilai rata-rata sebesar 78,34 dengan kategori mudah dipahami untuk dioperasikan. Selain itu, aplikasi yang mendapatkan skor tinggi juga dinilai layak untuk proses pembelajaran PAI khususnya elemen Al-Qur'an Hadis.

Penggunaan aplikasi GEDUQ di SDN Pandanpuro 2 mendapat respons yang variatif dari peserta didik, di antaranya adalah aplikasi sudah lengkap, bagus, mudah dan menyenangkan digunakan untuk menghafal surah-surah pendek, namun juga terdapat respons yang menilai bahwa soal pertanyaan yang sulit dan berikan soal lebih mudah lagi.

Kendala teknis yang dihadapi selama uji skala terbatas adalah terlambatnya pemberian informasi kepada guru kelas untuk peserta didik membawa *smartphone* bagi yang memiliki, sehingga dalam

pelaksanaannya peneliti dibantu dengan meminjamkan *smartphone* milik pendidik yang ada di lingkungan SDN Pandanpuro 2. Sedangkan dalam menggunakan aplikasinya, terdapat 2 sampai 3 peserta didik yang bertanya mengenai bagaimana cara mengerjakan soalnya, sementara di layar sudah tertera dengan jelas perintah dari soal yang diberikan. Hal tersebut mengindikasikan jika terdapat peserta didik yang kurang fokus terhadap perintah yang diberikan.

Dari hasil dan saran tersebut, peneliti mengembangkan soal dengan jenis yang sama, namun berbeda surah. Setelah dilakukan revisi, aplikasi GEDUQ dapat melanjutkan tahap uji skala luas dengan jumlah peserta didik lebih banyak dan lingkungan yang berbeda untuk menguji keefektifan aplikasi ini.

2) Uji Coba Skala Luas

a) Uji Skala Luas di SDN Purworejo

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru PAI di sekolah tersebut, target yang ditentukan oleh guru PAI di kelas V adalah tiga belas surah pendek. Program yang mendukung untuk meningkatkan tahfiz Al-Qur'an peserta didik dilakukan dalam program SISKKA (Sinau Islam Selasa Kamis) yang menjadi program kerja Kedinasan.

Di sekolah ini, kegiatan ekstrakurikuler TBTQ diintegrasikan ke dalam pembelajaran PAI dan dilaksanakan pada 30 menit terakhir setiap sesi pelajaran. Kegiatan tersebut

dilaksanakan dengan menggunakan metode Sima'an, yakni suatu metode pembelajaran yang melibatkan proses mendengarkan bacaan Al-Qur'an dari seorang penghafal oleh penyimak, dengan tujuan untuk membantu proses membaca, menghafal, dan memahami makna ayat-ayat Al-Qur'an serta memungkinkan adanya pemeriksaan dan koreksi terhadap bacaan. Sementara data siswa terbaru mengenai hafalan surah pendek Al-Qur'an, rata-rata peserta didik kelas V sudah mencapai sepuluh surat secara acak yang ada di juz 30.



Gambar 4. 6 Dokumentasi Uji Skala Luas di SDN Purworejo

Uji coba skala luas pertama dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2024 di SDN Purworejo. Kegiatan uji coba ini diikuti oleh 19 orang peserta didik kelas V yang didampingi oleh pendidik dan peneliti. Selama proses berlangsung, peserta didik menunjukkan antusias yang tinggi, ditandai dengan keaktifannya dalam mengeksplorasi fitur-fitur yang ada di aplikasi dengan baik.

Suasana belajar terbilang kondusif dan menyenangkan, namun yang menjadi kendala adalah belum realisasinya aplikasi

GEDUQ di Playstore sehingga menyulitkan peserta didik untuk install aplikasi melalui Google Drive.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi GEDUQ di SDN Purworejo

Sam ple	Indikator																			S k or	Hasil
	Materi					Penyajian					Tampilan					Bahasa					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
S1	3	4	4	3	4	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	57	75
S2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	62	82
S3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	53	70
S4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	61	80
S5	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	67	88
S6	3	4	4	3	2	3	2	4	2	2	4	4	3	3	2	3	4	2	4	58	76
S7	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	4	1	1	3	2	4	35	46
S8	1	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	1	2	1	3	51	67
S9	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	67	88
S10	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	65	86
S11	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	65	86
S12	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	53	70
S13	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	69	91
S14	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	65	86
S15	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	47	62
S16	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	61	80
S17	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	41	54
S18	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	67	88
S19	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	68	89
Rata-rata	3,1	3,0	3,1	3,1	3,2	2,7	2,8	3,2	2,6	2,9	3,2	3,2	3,2	3,3	3,4	3,0	3,0	3,1	3,3	59	77,01

Berdasarkan uji keterbacaan aplikasi, hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata 77,01 dan aplikasi diterima dengan baik oleh peserta didik dari aspek penting yang mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi GEDUQ.

(1) Penerimaan Materi dalam Aplikasi GEDUQ

Berdasarkan hasil penilaian terhadap penerimaan materi oleh peserta didik di SDN Purworejo, diperoleh skor rata-rata antara 3,0 hingga 3,4. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu menerima materi dengan baik, sehingga materi dapat dipahami dengan relatif mudah.

(2) Penyajian Aplikasi GEDUQ

Dalam indikator penyajian aplikasi, skor rata-rata penilaian menunjukkan angka 2,7 hingga 3,2. Mengindikasikan bahwa aplikasi GEDUQ dari segi tampilan visual hingga penggunaan aplikasi dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Penyajian aplikasi yang sederhana ini dapat memudahkan peserta didik khususnya jenjang Sekolah Dasar.

(3) Tampilan Aplikasi GEDUQ

Indikator tampilan aplikasi yang menilai terkait ukuran gambar, tata letak gambar, pemandu permainan, dan suara yang disediakan dalam aplikasi dinilai dengan skor rata-rata antara 3,0 hingga 3,4. Berdasarkan skor tersebut dapat dikategorikan bahwa aplikasi GEDUQ sudah sesuai dan proporsional dalam visualisasi.

(4) Penggunaan Bahasa dalam Aplikasi GEDUQ

Penggunaan bahasa dalam aplikasi sudah disesuaikan dengan kemampuan linguistik peserta didik jenjang Sekolah Dasar yang masih sederhana. Walaupun dalam aplikasi tersebut

dominan bahasa Arab, peneliti mempertimbangkan bagi peserta yang belum bisa membaca bahasa Arab, maka ditambahkan audio dalam materi ataupun pertanyaan permainan. Pada indikator ini, aplikasi GEDUQ dinilai dengan skor rata-rata 3,1 hingga 3,4 yang termasuk pada kategori baik.

Hasil uji keterbacaan yang dilakukan di SDN Purworejo secara umum menunjukkan bahwa aplikasi GEDUQ berbasis Android yang digunakan dalam pembelajaran telah memenuhi kriteria keterbacaan yang baik, dengan skor akhir rata-rata 77,01.

b) Uji Skala Luas di SDN Kaliurang 1

Berdasarkan observasi dan wawancara di lokasi uji luas kedua, peneliti mendapatkan informasi tambahan terkait pemahaman peserta didik terhadap hafalan surah pendek. Jumlah peserta didik kelas V di SDN Kaliurang 1 berjumlah 18 orang dengan kemampuan membaca Al-Qur'an 1 peserta didik, dan Juz 'Amma 2 orang peserta didik.

Kegiatan menghafal Al-Qur'an yang dilakukan oleh Ibu Melati sebagai guru PAI di SDN Kaliurang 1 menggunakan setoran hafalan secara langsung kepada pendidik. Kegiatan Ekstrakurikuler TBTQ (Tuntas Baca dan Tulis Al-Qur'an) dilakukan dari hari Senin sampai Kamis dengan durasi 1 jam atau disesuaikan dengan

jumlah peserta didik di setiap kelas, sedangkan kegiatan Shalat Dhuha dilakukan pada saat pelajaran PAI.¹¹⁵



Gambar 4. 7 Dokumentasi Uji Skala Luas di SDN Kaliurang 1

Selanjutnya, uji luas dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2024 di SDN Kaliurang 1 dengan jumlah 16 orang peserta didik. Secara keseluruhan, hasil uji keterbacaan aplikasi GEDUQ yang dilakukan oleh peserta didik kelas V ini menunjukkan hasil skor rata-rata 80. Selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi, tercatat 3 dari 16 peserta didik menunjukkan kesulitan dalam menjaga fokus dan ketenangan saat belajar. Sementara itu, terdapat 2 peserta didik yang tetap melanjutkan pengerjaan permainan meskipun waktu yang dialokasikan telah berakhir. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil uji keterbacaan aplikasi oleh peserta didik di SDN Kaliurang 1.

¹¹⁵ Hasil Observasi dan Wawancara di SDN Kaliurang 1 pada 28 Agustus 2024

Tabel 4. 6 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi di SDN Kaliurang 1

Sam ple	Indikator																			S k or	Hasil
	Materi					Penyajian					Tampilan					Bahasa					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
S1	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	53	70
S2	3	1	2	3	4	4	4	4	2	2	1	1	4	4	3	2	3	2	4	53	70
S3	3	4	4	1	3	3	2	4	4	4	3	1	2	3	4	4	4	4	4	61	80
S4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	58	76
S5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	2	3	3	4	4	4	3	67	88
S6	3	4	4	1	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2	3	47	62
S7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	75
S8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	4	69	91
S9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	75
S10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56	74
S11	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	61	80
S12	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	74	97
S13	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61	80
S14	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	66	87
S15	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	76
S16	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	73	96
Rata-rata	3,3	3,4	3,6	2,9	3,5	3,4	3,2	3,3	2,9	3,2	2,8	2,9	3,1	3,3	3,1	3,1	3,3	3,1	3,3	61	79,85

(1) Penerimaan Materi dalam Aplikasi GEDUQ

Indikator penerimaan materi dalam aplikasi menghasilkan skor rata-rata antara 2,9 hingga 3,6. Berdasarkan skor tersebut, aspek ini dipandang sudah baik dalam hal penyajian materi yang menarik, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan optimal dan menambah semangat belajar secara mandiri.

(2) Penyajian Aplikasi GEDUQ

Skor rata-rata yang diperoleh pada indikator penyajian aplikasi berada pada kisaran 2,9 hingga 3,4, yang menunjukkan bahwa aspek-aspek seperti penggunaan gambar dalam materi, petunjuk penggunaan, tampilan antarmuka, serta umpan balik yang diberikan dalam aplikasi telah tergolong baik. Elemen-elemen tersebut turut membantu peserta didik dalam melakukan introspeksi terhadap hasil pembelajaran yang telah mereka capai.

(3) Tampilan Aplikasi GEDUQ

Berdasarkan uji keterbacaan aplikasi oleh peserta didik, indikator tampilan aplikasi memperoleh skor rata-rata 2,9 hingga 3,3 dari skor maksimal 4. Skor ini menunjukkan bahwa tampilan visual aplikasi tergolong dalam kategori baik, walaupun belum mencapai tingkat yang optimal.

Penilaian mencakup aspek penting yang memengaruhi keterbacaan dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi, di antaranya ukuran gambar, tata letak, musik pengiring dan audio Qori, serta fitur pemandu dalam aplikasi yang cukup membantu peserta didik dalam memahami alur penggunaan aplikasi secara mandiri.

(4) Penggunaan Bahasa dalam Aplikasi GEDUQ

Penggunaan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan media pembelajaran digital, terutama dalam hal keterbacaan, kejelasan instruksi, dan kemudahan pemahaman oleh peserta didik. Pada indikator penggunaan bahasa, penilaian dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu komunikatif, bersifat umum, dan disampaikan secara lugas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa indikator ini memperoleh skor rata-rata antara 3,1 hingga 3,3 dari skor maksimal 4, yang dapat dikategorikan dalam tingkat baik.

Bahasa yang komunikatif yang digunakan dalam aplikasi untuk menyampaikan informasi atau pesan secara jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Dan bahasa tersebut merupakan bahasa umum, sementara audio yang disediakan guna mendukung peserta didik yang belum mampu untuk membaca tulisan Arab dengan baik.

Secara keseluruhan, skor dari uji skala luas di SDN Kaliurang 1 menunjukkan skor rata-rata 79,85 yang dikategorikan sebagai aplikasi yang mudah digunakan dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an.

c) Uji Skala Luas di SDN Banteng

Keterbacaan media pembelajaran menjadi salah satu indikator penting dalam menilai sejauh mana aplikasi dapat digunakan secara efektif oleh peserta didik, baik dari segi visual maupun penyajian materi dalam aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI jenjang Sekolah Dasar.

Uji coba skala luas yang terakhir dengan melibatkan sembilan peserta didik kelas V SDN Banteng. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen evaluasi yang mencakup empat indikator penilaian, yaitu penerimaan materi, penyajian aplikasi, tampilan aplikasi, dan penggunaan bahasa dalam aplikasi.

Berdasarkan hasil analisa yang diberikan oleh peserta didik, aplikasi GEDUQ memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 84 dari total maksimal yang dicapai. Skor ini menunjukkan bahwa keterbacaan aplikasi berada pada kategori sangat baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan tingginya nilai rata-rata yang diperoleh, terdapat satu peserta didik yang menarik perhatian peneliti bahwa ia lebih senang belajar menggunakan kertas daripada *handphone*, dikarenakan aplikasi GEDUQ khususnya dalam permainan memiliki batas kesalahan daripada menggunakan kertas yang dapat diubah-ubah jawabannya selama waktu pengerjaan soal masih tersedia.



Gambar 4. 8 Dokumentasi Uji Skala Luas di SDN Banteng

Berikut adalah penjelasan terhadap hasil uji keterbacaan aplikasi GEDUQ di SDN Banteng sesuai dengan indikatornya.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi GEDUQ di SDN Banteng

Sa mp le	Indikator																			S k or	H as il
	Materi					Penyajian					Tampilan					Bahasa					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
S1	3	4	4	4	3	3	4	2	4	1	3	4	3	4	2	3	1	1	2	55	72
S2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	63	83
S3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	69	91
S4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	3	4	1	3	61	80
S5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	72	95
S6	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	62	82
S7	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74	97
S8	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	63	83
S9	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	1	4	55	72
Rat a- rata	3 , 6	3 , 6	3 , 6	3 , 2	3 , 6	3 , 3	3 , 6	3 , 6	3 , 1	2 , 9	3 , 4	3 , 3	3 , 4	3 , 6	3 , 7	3 , 4	3 , 2	2 , 7	3 , 1	64	83 ,9 2

(1) Penerimaan Materi dalam Aplikasi GEDUQ

Aspek penerimaan materi dalam aplikasi GEDUQ mendapat skor rata-rata terendah 3,2 dan tertinggi 3,6. Skor tersebut diindikasikan bahwa materi dapat diterima dengan

baik oleh peserta didik. Dan petunjuk yang diberikan dapat memudahkan peserta didik untuk menggunakan aplikasi saat proses belajar mandiri berlangsung.

(2) Penyajian Aplikasi GEDUQ

Hasil penilaian yang dilakukan oleh peserta didik kelas V menunjukkan bahwa indikator penyajian aplikasi memperoleh skor rata-rata antara 2,9 hingga 3,6 dari skala maksimal 4. Rentang skor tersebut dapat dikategorikan baik hingga sangat baik dalam mendukung proses belajar, khususnya dalam keterbacaan dan kemudahan penggunaan aplikasi GEDUQ.

Aspek penilaian dalam penyajian aplikasi terdiri dari unsur penting pendukung aplikasi seperti adanya gambar yang disajikan membantu peserta didik untuk memahami materi, petunjuk penggunaan aplikasi yang dapat memudahkan peserta didik menggunakan aplikasi GEDUQ, adanya kuis dan umpan balik yang diberikan setelah mengerjakan permainan membuat peserta didik introspeksi diri terhadap hasil yang diperolehnya, dan tampilan yang menarik agar pembelajaran tidak membosankan.

(3) Tampilan Aplikasi GEDUQ

Tampilan aplikasi yang baik tidak hanya berfungsi sebagai estetika, melainkan berperan dalam menunjang keterbacaan, kenyamanan, dan efektivitas proses belajar. Berdasarkan hasil analisa, tampilan aplikasi mendapatkan skor rata-rata antara 3,3 hingga 3,7 yang dikategorikan baik hingga sangat baik, dari aspek visual dan audio yang telah dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik.

Gambar yang disediakan dinilai sudah proporsional dan penggunaan audio Qori dapat memudahkan peserta didik dalam mendengar atau membaca Al-Qur'an pada saat proses pembelajaran dengan metode Sima'an. *Backsound* yang digunakan dalam aplikasi juga dipandang dapat menambah kesan menyenangkan, karena tidak mengganggu ketika materi atau permainan berlangsung.

(4) Penggunaan Bahasa dalam Aplikasi GEDUQ

Dalam indikator penggunaan bahasa, aplikasi GEDUQ dinilai dengan skor rata-rata 2,7 hingga 3,2. Skor tersebut termasuk dalam kategori baik, namun masih perlu dapat ditingkatkan khususnya dalam penggunaan bahasa. Dalam hal ini, peneliti telah menambahkan audio sebagai alat bantu bagi peserta didik yang belum mampu membaca potongan ayat Al-

Qur'an serta penambahan tulisan latin di bagian materi surah pendek.

Pembelajaran dengan aplikasi di SDN Banteng terlaksana dengan kondusif. Ibu Mahati selaku guru PAI memberikan pendapatnya terkait karakteristik peserta didik pada masa ini berbeda dengan yang masa lampau. Menurutnya, kemampuan peserta didik sekarang jauh berkurang, karena tidak adanya dukungan dari orang tua untuk ikut mengaji di TPA sekitar rumahnya. Dan dengan adanya aplikasi yang dikembangkan ini semoga peserta didik bisa mengalihkan fokus main *games* yang kurang bermanfaat, menjadi belajar menghafal surah-surah pendek melalui aplikasi ini.¹¹⁶

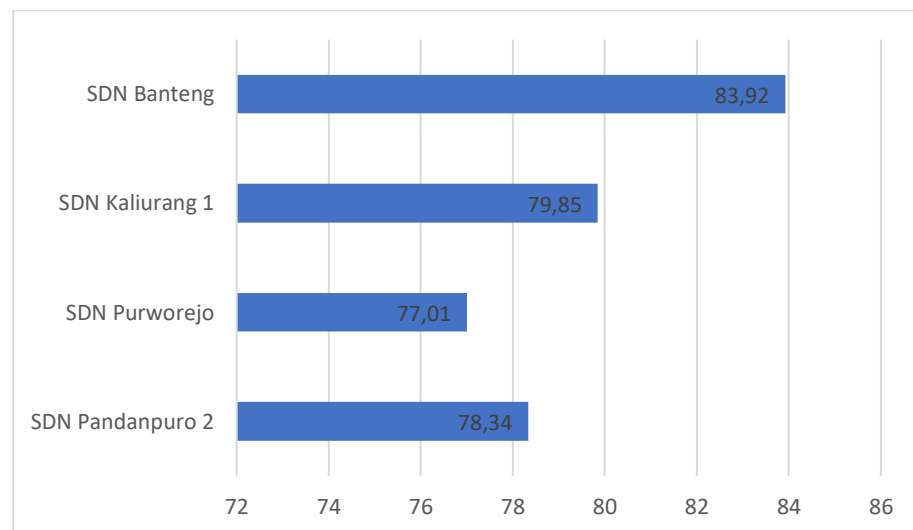


Diagram 4. 2 Hasil Uji Keterbacaan Aplikasi GEDUQ oleh Peserta Didik

¹¹⁶ Observasi dan wawancara guru PAI SDN Banteng pada 28 Agustus 2024

Pelaksanaan uji keterbacaan di empat sekolah dapat dilihat pada diagram di atas. Secara menyeluruh hasil uji keterbacaan dari peserta didik dengan jumlah 57 orang menghasilkan rata-rata 79,78 yang menyatakan bahwa aplikasi GEDUQ layak untuk indikator materi rata-rata 82,60, penyajian aplikasi 77,65, tampilan aplikasi 79,73, dan penggunaan bahasa 79,44.

d. Penyebarluasan Produk (Tahap *Disseminate*)

Tahap penyebaran produk aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dilakukan guna pemanfaatan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik di lingkungan sekolah maupun peserta didik di lingkungan rumahnya masing-masing. Produk disebarakan melalui dua cara, yakni *launching* di Google Playstore dan kepada Kelompok Kerja Guru PAI (KKG).

Pertama, penyebarluasan dilakukan dengan *me-launching* aplikasi GEDUQ di Google Playstore. Aplikasi yang dikembangkan kemudian diupload ke Google Playstore untuk dilakukan peninjauan sejak 20 Oktober 2024 dan testing oleh dua puluh penguji selama empat belas hari, dan pengajuan tahap produksi yang akhirnya *launching* dan dapat diakses sejak 31 Desember 2024. Penyebarluasan di Google Play bertujuan agar seluruh pengguna Android yang sesuai dengan kriteria aplikasi dapat menggunakan GEDUQ sebagai media belajar yang menyenangkan dalam menghafal Al-Qur'an.

Kedua, penyebarluasan dilakukan di KKG PAI Kapanewon Pakem pada tanggal 27 Mei 2025. Pada saat kegiatan berlangsung, terdapat beberapa guru yang memberikan testimoni dan saran atas aplikasi yang telah dikembangkan. Di antaranya, Ibu Pengawas PAI, Esty Dewi Mulyawati, S.Ag., M.Si. yang menyarankan untuk menggunakan aplikasi tersebut saat pembelajaran di sekolah. Lalu, Ibu Husna Rosidah, S.Pd.I. guru yang sudah menggunakan aplikasi GEDUQ untuk bahan belajar anaknya sendiri, dan memberikan testimoniya “Iya Bu Nada, Alhamdulillah aplikasinya kepake sama anak saya, apalagi pas lagi tunggu jajanan jadi main game dulu. Anak saya suka, karena kan pertanyaannya tiap main suka berbeda-beda, lalu karena nama pemainnya ga boleh sama jadinya suka pakai nama dia tapi sepotong-sepotong”.¹¹⁷ Tujuannya agar para pendidik dari seluruh Sekolah Dasar yang ada di Kapanewon Pakem dapat menggunakan aplikasi GEDUQ dalam proses pembelajaran di kelas.

B. Pembahasan

Evaluasi terhadap efektivitas penggunaan aplikasi GEDUQ dalam proses pembelajaran PAI elemen Al-Qur'an Hadis di tingkat Sekolah Dasar dilakukan melalui pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Dalam pelaksanaannya, pretest dilakukan dengan menggunakan media kertas dengan jumlah sepuluh soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat awal penguasaan peserta didik terhadap materi

¹¹⁷ Kegiatan Diseminate di KKG PAI Kapanewon Pakem pada 27 Mei 2025

surah pendek dan hafalan Al-Qur'an. Kemudian, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi GEDUQ yang memuat fitur materi tentang surah pendek dengan dukungan tulisan bahasa Arab, Latin, dan audio Qori Syaikh Mishary Rashid, dan fitur permainan sebagai kegiatan posttest setelah pembelajaran selesai dilakukan. Evaluasi ini bertujuan guna mengetahui efektivitas dari aplikasi GEDUQ dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik. Dengan indikator utama berupa nilai rata-rata, ketuntasan individual dan klasikal berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 70.

Berikut merupakan penjelasan terkait efektivitas dari penggunaan aplikasi GEDUQ di SDN Pandanpuro 2, SDN Purworejo, SDN Kaliurang 1, dan SDN Banteng dengan jumlah peserta didik yang mengikuti kegiatan Pretest dan Posttest sebanyak 57 peserta didik.

1. Efektivitas Penggunaan Aplikasi GEDUQ di SDN Pandanpuro 2

Pengukuran kemampuan hafalan peserta didik melalui kegiatan pretest dan posttest pertama dilakukan di SDN Pandanpuro 2. Untuk melihat adakah perubahan hasil belajar antara menggunakan dan tidak menggunakan aplikasi GEDUQ dalam pelajaran PAI.

Tabel 4. 8 Analisis Hasil Pretest dan Posttest di SDN Pandanpuro 2

Penilaian	Pretest	Posttest
Jumlah Nilai	870	980
Rata-rata	66,92	75,38
Jumlah Siswa Tuntas KKTP	8	10
Siswa Tidak Tuntas KKTP	5	3
Persentase Siswa Tuntas	61,54	76,92
Ketuntasan Klasikal	Belum Tuntas	Tuntas

Pada tahap pretest, total perolehan nilai seluruh peserta didik dengan jumlah 13 orang yaitu 870 dengan rata-rata 66,92. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikannya aplikasi GEDUQ, secara umum tingkat pemahaman materi dan hafalan Al-Qur'an peserta didik belum mencapai nilai minimal KKTP. Ketuntasan individual hanya menunjukkan 8 dari 13 (61,54%) peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 dan dikategorikan tuntas, sementara 5 peserta didik (38,46%) masih belum tuntas. Dan ketuntasan klasikal yang belum memenuhi ambang minimal dalam penilaian klasikal yaitu 75%, sehingga pada kegiatan pretest di SDN Pandanpuro 2 dinyatakan belum tuntas secara klasikal.

Setelah pretest dilakukan, pembelajaran menggunakan aplikasi GEDUQ diterapkan dalam pembelajaran PAI kelas V di SDN Padanpuro 2. Selama pembelajaran, peserta didik belajar dengan kondusif dan berusaha mencoba mengikuti audio Qari yang disediakan dalam aplikasi fitur materi. Untuk melihat efektivitasnya, maka

dilakukan posttest dengan menggunakan aplikasi GEDUQ dalam fitur permainan yang terdiri dari sepuluh pertanyaan instrumen yang sama.

Hasil posttest menunjukkan bahwa peningkatan total nilai menjadi 980, dengan rata-rata 75,38. Secara kuantitatif, data tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 8,46 poin, yang merefleksikan adanya perbaikan dan peningkatan hafalan Al-Qur'an peserta didik setelah menggunakan aplikasi interaktif tersebut. Selain itu, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 10 orang (76,92%), dan hanya tersisa 3 peserta didik yang belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal berhasil tercapai, karena persentase peserta didik yang tuntas melebihi 75%.

2. Efektivitas Penggunaan Aplikasi GEDUQ di SDN Purworejo

Untuk menguji efektivitas dalam penggunaan aplikasi GEDUQ, maka dilakukan pretest dan posttest yang berguna untuk melihat tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik dan dampak nyata terhadap hasil belajar dengan menggunakan aplikasi ini.¹¹⁸ Data kuantitatif menunjukkan hasil yang cukup konsisten dan dapat menggambarkan capaian pembelajaran dengan nilai tinggi, baik sebelum maupun sesudah penggunaan aplikasi GEDUQ.

¹¹⁸ Fauzan and Fatkhul Arifin, *Desain Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2022), 251.

Tabel 4. 9 Analisis Hasil Pretest dan Posttest di SDN Purworejo

Penilaian	Pretest	Posttest
Jumlah Nilai	1490	1490
Rata-rata	78,42	78,42
Jumlah Siswa Tuntas KKTP	18	19
Siswa Tidak Tuntas KKTP	1	0
Persentase Siswa Tuntas	94,74	100,00
Ketuntasan Klasikal	Tuntas	Tuntas

Berdasarkan Tabel 4.12 hasil pretest, total nilai yang diperoleh adalah 1490 dengan rata-rata 78,42. Sebanyak 18 dari 19 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yang telah ditentukan. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat hafalan Al-Qur'an peserta didik di SDN Purworejo sudah tergolong baik (94,74%) sebelum diadakannya perlakuan.

Setelah dilakukan posttest, tidak terjadi perubahan pada jumlah perolehan nilai atau rata-rata kelas. Namun, jumlah peserta didik yang tuntas menjadi 19 dari 19 peserta didik atau 100%. Meskipun hanya satu siswa yang mengalami peningkatan, menjadi signifikan karena menunjukkan bahwa aplikasi GEDUQ mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an dan menyempurnakan ketuntasan belajar klasikal sesuai dengan standar minimum ketuntasan.

Berdasarkan data kualitatifnya, keberhasilan pembelajaran di SDN Purworejo dapat dikaitkan dengan hasil observasi dengan Guru mata pelajaran PAI SDN Purworejo yang menyatakan bahwa dari jumlah 20 peserta didik kelas V, 15 peserta didik sudah mampu

membaca Al-Qur'an dan target hafalan surah pendek yang lebih dari sepuluh surah. Oleh karena itu, kemampuan peserta didik dan adanya peran guru dalam proses pembelajaran dapat dihubungkan dengan peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik pada kegiatan pretest ke posttest.

Temuan ini sejalan dengan Fadholi, Nasrodin, & Auliya (2022), yang menyatakan bahwa peran guru dalam membantu proses belajar khususnya A-Qur'an sangat berpengaruh karena diberikan peluang sebesar-besarnya untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya, baik dengan mengulang, belajar secara kelompok, ataupun tutor sebaya bagi yang sudah lancar membaca dan menghafal Al-Qur'an.¹¹⁹ Selain itu, menurut Uma (2022) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar.¹²⁰

Dengan demikian, aplikasi GEDUQ di SDN Purworejo dapat disimpulkan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an, terutama bagi peserta didik yang sudah memiliki kompetensi awal yang cukup baik dan aplikasi GEDUQ sebagai media yang dapat digunakan untuk menguatkan hafalan Al-Qur'an.

¹¹⁹ Amak Fadholi, Nasrodin Nasrodin, and Nila Auliya, "Peran Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah," *MUMTAZ : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (December 28, 2022): 82, <https://doi.org/10.69552/mumtaz.v2i1.1733>.

¹²⁰ Uma, Makaborang, and Ndjoeroemana, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan."

3. Efektivitas Penggunaan Aplikasi GEDUQ di SDN Kaliurang 1

Kegiatan pretest dan posttest yang dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Kaliurang 1 bertujuan untuk melihat keefektifan dari media pembelajaran berupa aplikasi, sehingga dapat meningkatkan minat, keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam menghafal surah-surah pendek dalam Al-Qur'an. Kegiatan ini dengan memberikan peserta didik sepuluh soal pertanyaan pilihan ganda dengan skor maksimal 100.

Tabel 4. 10 Analisis Hasil Pretest dan Posttest di SDN Kaliurang 1

Penilaian	Pretest	Posttest
Jumlah Nilai	1040	1140
Rata-rata	65,00	71,25
Jumlah Siswa Tuntas KKTP	7	10
Siswa Tidak Tuntas KKTP	9	6
Persentase Siswa Tuntas	43,75	62,50
Ketuntasan Klasikal	Belum Tuntas	Belum Tuntas

Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 7 dari 16 peserta didik yang mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 43,75%, sementara 9 peserta didik lainnya belum tuntas. Setelah pembelajaran menggunakan aplikasi GEDUQ, peserta didik diberikan posttest untuk mengevaluasi peningkatan hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an. Hasil posttest menunjukkan jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dari 7 menjadi 10 orang dengan rata-rata 71,25%. Meskipun terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas KKTP,

tetapi belum tuntas secara klasikal dengan nilai posttest 62,50% < 75%.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, pembelajaran di SDN Kaliurang 1 mencerminkan kondisi kemampuan awal yang variatif dan sebagian besar peserta didik masih dalam tahap belajar dasar dapat dilihat pada Diagram 4.1 yang menunjukkan kemampuan membaca Al-Qur'an, jumlah peserta didik yang mampu membaca Al-Qur'an adalah 3 dari 18 orang. Dan guru PAI menjelaskan bahwa kegiatan hafalan surah-surah pendek program dari Kabupaten Sleman yang diterapkan di SDN Kaliurang 1 ini diserahkan kepada masing-masing wali kelas, sehingga guru PAI tidak memiliki data yang akurat terkait jumlah hafalan peserta didik.

Di samping itu, peserta didik yang sudah memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an atau menghafal surah melalui lisan didukung oleh ketersediaan fitur audio dalam materi dan permainan. Hal ini dapat dilihat dalam penggunaan aplikasi saat pembelajaran PAI, karena beberapa peserta didik yang antusias mengikuti pelajaran dengan terus mengulang permainan meskipun sudah dinyatakan tuntas berdasarkan nilai KKTP. Sementara peserta didik yang baru belajar menghafal masih mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu lebih lama dalam mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi GEDUQ.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi GEDUQ di SDN Kaliurang 1 mengalami peningkatan yang cukup efektif terhadap hasil belajar dari rata-rata nilai maupun jumlah peserta didik yang tuntas, serta memberikan efek yang positif berupa motivasi peserta didik dalam belajar, walaupun secara klasikal dinyatakan belum tuntas.. Sehingga, masih diperlukan pendampingan kepada peserta didik agar terus menggunakan aplikasi GEDUQ tidak hanya pembelajaran di kelas saja, tetapi juga di luar kelas untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an.

4. Efektivitas Penggunaan Aplikasi GEDUQ di SDN Banteng

Penilaian	Pretest	Posttest
Jumlah Nilai	470	550
Rata-rata	24,74	28,95
Jumlah Siswa Tuntas KKTP	3	4
Siswa Tidak Tuntas KKTP	6	5
Persentase Siswa Tuntas	33,33	44,44
Ketuntasan Klasikal	Belum Tuntas	Belum Tuntas

Hasil pelaksanaan pretest menunjukkan bahwa 3 dari 9 peserta didik sudah tuntas mencapai nilai KKTP 70, nilai rata-rata pretest sangat rendah (24,74%) dan mengalami peningkatan pada posttest menjadi 28,95. Ketuntasan belajar di SDN Banteng belum tuntas secara klasikal. Meskipun rata-rata kelas belum mencapai standar ketuntasan, terdapat empat peserta didik (40%) yang telah berhasil mencapai KKTP, yang menunjukkan hampir setengah dari peserta telah memahami materi hafalan surah pendek dengan lebih baik

setelah pembelajaran menggunakan aplikasi berlangsung. Sementara itu, lima peserta didik lainnya yang belum mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan adanya tindak lanjut berupa remedial.

Jika dibandingkan dengan ketuntasan di SDN Kaliurang 1, SDN Banteng menunjukkan hasil yang lebih rendah, baik hasil pretest maupun posttest. Hal ini didukung oleh Guru PAI di SDN Banteng yang menjelaskan bahwa minimnya dukungan orang tua untuk belajar TPA di masjid sekitar rumah, sehingga motivasi belajar Al-Qur'an juga menurun yang berdampak pada ketidakmampuan membaca Al-Qur'an dengan baik. Sejalan dengan penelitian Sari et al., (2023), yang menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi buta aksara yaitu malu untuk belajar, kesibukan peserta didik di sekolah sehingga di rumah sudah lelah, faktor ekonomi yang tidak mampu mengikuti TPA yang berbayar, hingga kelangkaan guru mengaji.¹²¹

Selain itu, penggunaan aplikasi di SDN Banteng juga mendapatkan tanggapan dari satu peserta didik yang menyatakan ia lebih senang jika belajar menggunakan kertas daripada *handphone*. Penelitian Mangen et al., (2013) yang menjelaskan bahwa hasil uji kepada kelompok pembaca menggunakan teks cetak lebih baik daripada pembaca teks PDF di layar. Hal ini dikarenakan pengguna

¹²¹ Mutia Sari et al., "Mengkaji Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Buta Aksara Al-Qur'an Dan Langkah-Langkah Untuk Pembebasannya," *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 2, no. 2 (2023): 426.

kertas dapat mengingat halaman, dapat membalik halaman, dan tidak ada batasan representasi ruang seperti di layar.¹²² Sementara aplikasi GEDUQ yang digunakan oleh peserta didik khususnya dalam fitur permainan tidak di *setting* untuk dapat mengembalikan pada pertanyaan sebelumnya dan terbatasnya kesempatan salah yang membuat peserta didik harus lebih fokus pada pengerjaan permainan.

Berdasarkan sajian data analisis hasil pembelajaran dengan menggunakan aplikasi GEDUQ di SDN Pandanpuro 2, SDN Purworejo, SDN Kaliurang 1, dan SDN Banteng, dapat disimpulkan pada diagram berikut.

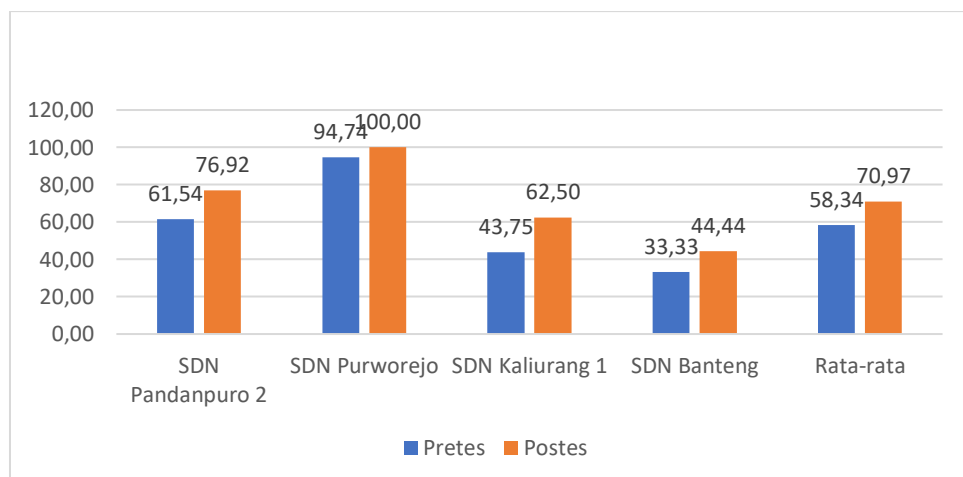


Diagram 4. 3 Rekapitulasi Ktuntasan Belajar Klasikal Pretest dan Posttest

Penerapan media pembelajaran aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis Android yang dilakukan di SDN Pandanpuro 2, SDN Purworejo, SDN Kaliurang 1, dan SDN Banteng dapat disimpulkan

¹²² Anne Mangen, Bente R. Walgermo, and Kolbjørn Brønneick, "Reading Linear Texts on Paper versus Computer Screen: Effects on Reading Comprehension," *International Journal of Educational Research* 58 (January 2013): 65–66, <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2012.12.002>.

memberikan pengaruh positif dan efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hafalan A-Qur'an peserta didik jenjang Sekolah Dasar dengan nilai 70,97%.

Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) yang memiliki keunikan berupa penggabungan materi pelajaran hafalan surah-surah dengan bantuan audio Qari, fitur permainan yang didesain untuk menguji hafalan peserta didik, dan materi singkat yang diberikan di antara permainan menjadi keunikan yang diberikan dari aplikasi ini. Selain itu, penggunaan aplikasi yang fleksibel karena tujuan utama agar peserta didik mampu untuk belajar secara mandiri dari mana pun berada dan tanpa penggunaan internet. Sehingga, dengan perancangan yang sesuai kebutuhan belajar peserta didik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terus proaktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.¹²³

¹²³ Saripuddin Sirampun, Hermin, Pattipeilohy, *Buku Referensi Model Pembelajaran Teori, Praktik, Dan Inovasi*, 1st ed. (Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2024), 95–98.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) berbasis Android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan peserta didik telah berhasil melalui beberapa tahap pengujian, baik dari sisi validitas, keterbacaan, maupun efektivitas penggunaannya di lapangan. Hasil uji validitas oleh para ahli menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek media 93,75%, aspek materi 100%, dan aspek pembelajaran 97,43%. Selain itu, uji keterbacaan oleh peserta didik juga menunjukkan respons yang positif dengan rata-rata 79,78% menandakan bahwa aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan oleh siswa Sekolah Dasar.

Efektivitas penggunaan aplikasi GEDUQ di 4 Sekolah Dasar Negeri menunjukkan hasil rata-rata posttest 70,97% > pretest 58,34%. Sementara itu, penerapan aplikasi GEDUQ dalam pembelajaran PAI dapat digunakan secara *offline* dan mendapatkan respons yang beragam. Peserta didik berkategori mampu membaca Al-Qur'an dapat menggunakan permainan dengan baik, sedangkan peserta didik yang belum mampu membaca Al-Qur'an diperlukan pengulangan 3-4x hingga menyelesaikan permainan hafalan Al-Qur'an.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memandang bahwa beberapa saran berikut dapat dijadikan acuan bagi penelitian berikutnya.

1. Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) hendaknya digunakan secara berkelanjutan bagi pendidik yang ada di sekolah maupun peserta didik gunakan secara mandiri di rumah dengan pengawasan orang tua. Hal ini karena keterbatasan waktu yang ada di kelas saat pelajaran PAI berlangsung.
2. Pengembangan berikutnya aplikasi dirancang dengan menggunakan *online* agar pendidik dapat memantau secara langsung perkembangan peserta didik.
3. Pengembangan media interaktif yang serupa dapat dilakukan dengan menambahkan surah-surah pendek yang lebih variatif sesuai dengan materi dalam kurikulum yang telah disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulwaly, Ust. C. *40 Alasan Anda Menghafal Al-Qur'an*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2017.

Achmad, Zheihan Aisyah, Ajat Rukajat, and Undangn Ruslan Wahyudin.

“Pengaruh Metode Talaqqi Terhadap Peningkatan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Peserta Didik Kelas Al-Qur'an TPQ Darussalam.” *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies* 5, no. 1 (2022).

Al-Qur'an Al-Karim Mushaf Al-Qur'an Tajwid. Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2011.

Alti, Rahmi Mudia, Putri Tipa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, et al. *Media Pembelajaran*, 2022.

An-Nawawi, Imam Abu Zakariya bin Syaraf. “Kitab Fadhail.” In *Riyadhus Sholihin*, 506. Riyad: Maktaba Dar-us-Salam, 2008.

Anggraenia, Erika Dwi, and Nuriana Rachmani Dewi. “Kajian Teori : Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan GeoGebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.” *Prisma, Prosing Seminar Nasional Matematika* 4 (2021): 179–88. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.

Ani, Novi Indri, and Lazulva Lazulva. “Desain Dan Uji Coba LKPD Interaktif

Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Hidrolisis Garam.” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (April 30, 2020): 87.

<https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>.

Annisa, Rahma, and Erwin Erwin. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (August 30, 2021): 3660–67. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>.

Assyakurrohim, Dimas, Agung Mandala Putra, Ermis Suryana, and Abdurrahmansyah Abdurrahmansyah. “Implikasi Teori Belajar Kognitivistik Jerome S Bruner Dalam Pembelajaran PAI.” *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 9 (September 3, 2023): 7299–7306. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2249>.

Bailey, Sean D. “TriviaPrep: Inside the Research, Design, Development, and Implementation of an Educational Competitive-Trivia Mobil Application.” In *Selected Papers on the Practice of Educational Communications and Technology*. North Miami, 2015.

Cahyaningtyas, Dwi, Naniek Sulistya Wardani, and Narwastujati Sepharibada Yudarasa. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (January 25, 2023): 59–67. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p59-67>.

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Fase A - Fase F Untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program

Paket B, Dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C. BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI INDONESIA, REPUBLIK, 2022.

Carolina, Yuvita Dela. “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8, no. 1 (October 4, 2022): 10–16.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>.

Fadholi, Amak, Nasrodin Nasrodin, and Nila Auliya. “Peran Guru Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Al-Qur’an Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah.” *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (December 28, 2022): 075.
<https://doi.org/10.69552/mumtaz.v2i1.1733>.

Fauzan, and Fatkhul Arifin. *Desain Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2022.

Fiteriadi, Rendi, Asian, and Eliyah. “Implementasi Program Tahfidz Al-Qur’an Di Sekolah Dasar Swasta Islam Terpadu Al-Furqon.” *JUTEQ: Jurnal Teologi & Tafsir* 2, no. 2 (2025): 426–36.

Gunawan, and Asnil Aidah Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Yogyakarta: PT Rajagrafindo Persada, n.d.

Gunawan, Wawan. “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah.” *Jurnal Informatika* 6, no. 1 (2019): 69–76.

<https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>.

Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (September 3, 2020): 1104–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

Hasmiza, Hasmiza, and Romelah Romelah. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA YOUTUBE DI SMP NURUL JANNAH NATUNA." *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 30, 2022): 354. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.13153>.

Hidayat, Arif Rachman, Ahdi Imawan Hamdi, Inggried Alivia Damayanti, Nadhira Arsyia Diva, and Mir'atun Nur Arifah. "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI SEBAGAI PENGEMBANGAN KEGIATAN TPA DI MASA PANDEMI COVID-19." *AT-THULLAB* 3, no. 1 (2021).

Hsiao, Hsien-Sheng, Fu-Hsing Tsai, and I-Ying Hsu. "Development and Evaluation of a Computer Detective Game for Microbial Food Safety Education." *Journal of Educational Computing Research* 58, no. 6 (October 18, 2020): 1144–60. <https://doi.org/10.1177/0735633120924924>.

Karama, Irpan Maulana, Astuti Darmiyanti, and Yadi Fahmi. "Implementasi Metode Takrir Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Quran Juz Ke-30 Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Siswa Kelas V (Lima) Di MI

Nurul Falah Cibalongsari.” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 4 (July 29, 2024):

16. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i4.814>.

Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. “PEMANFAATAN MEDIA CANVA DAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL PESERTA DIDIK SMP.” *Semantik* 11, no. 1 (February 18, 2022): 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>.

Kicken, Wendy, Saskia Brand-Gruwel, Jeroen van Merriënboer, and Wim Slot. “Design and Evaluation of a Development Portfolio: How to Improve Students’ Self-Directed Learning Skills.” *Instructional Science* 37, no. 5 (September 8, 2009): 453–73. <https://doi.org/10.1007/s11251-008-9058-5>.

Kristanto, Andi. “Media Pembelajaran.” *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

Kurniawan, Andri, Aurora Nadia Febrianti, Tuti Hardianti, Ichsan, Desy, Rahmad Risan, Dina Merris Maya Sari, et al. *Evaluasi Pembelajaran. Get Press*. 1st ed. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.

Kusdiyanti, Heny, Karkono, Sopingi, Indra Febrianto, Robby Wijaya, and Nur Indah Agustina. “Development of Edu-Kit Media for Entrepreneurship Learning Based on Gamification Model Toward Disruptive Education.” *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)* 16, no. 04 (February 28, 2022): 17–29. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.28985>.

Latip, Asep Ediana. *Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI Perencanaan Dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*. Jakarta, 2018.

- Magdalena, Ina;, Nur; Fajriyati Islami, Eva Alanda; Rasid, and Nadia Tasya; Diasty. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mahdali, Fitriyah. "Analisis Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dalam Perspektif Sosiologi Pengetahuan." *Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Hadis* 2, no. 2 (2020): 143–68.
- Mangen, Anne, Bente R. Walgermo, and Kolbjørn Brønnick. "Reading Linear Texts on Paper versus Computer Screen: Effects on Reading Comprehension." *International Journal of Educational Research* 58 (January 2013): 61–68. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2012.12.002>.
- Maydiantoro, Albert. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *JPPI: Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia* 1, no. 2 (2021): 29–35.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning. The Psychology of Learning and Motivation*. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.
- Monika, Monika, and Adman Adman. "Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 219–26.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>.
- Mustika, Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan

- Metode Multimedia Development Life Cycle.” *Jurnal Online Informatika* 2, no. 2 (January 6, 2018): 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>.
- Muzakkir, Muzakkir. “KEUTAMAAN BELAJAR DAN MENGAJARKAN AL-QUR’AN: Metode Maudhu’i Dalam Perspektif Hadis.” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 18, no. 1 (June 27, 2015): 107–21. <https://doi.org/10.24252/lp.2015v18n1a9>.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” In *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659, 2019.
- Napoli, Marco L. *Beginning Flutter: A Hands On Guide To App Development*. Hohn Wiley & Sons, Inc., 2020.
- Nazar, Muhammad, Zulfadli Zulfadli, Anggi Oktarina, and Kana Puspita. “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Membantu Mahasiswa Dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 1 (2020): 39–54. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16047>.
- Ningsih, Wahyu Fitra, and Isnaria Rizki Hayati. “Dampak Efikasi Diri Terhadap Proses & Hasil Belajar Matematika (The Impact Of Self-Efficacy On Mathematics Learning Processes and Outcomes).” *Journal On Teacher Education* 1, no. 2 (2020): 26–32.
- Nurhayani, and Dewi Salistina. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Gerbang Media, 2022.

- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.
<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.
- Oishi, Ivonne Ruth Vitamaya. “Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Peserta Didik Di Perguruan Tinggi.” *IKRA-ITH Humaniora* 4, no. 2 (2020): 50–55.
- Okpatrioka Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (March 30, 2023): 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pamungkas, Ludfi Anggit Brilliant, and Mahmud Imrona. “Analisa Perbandingan Kinerja Cross Platform Mobile Framework React Native Dan Flutter.” *E-Proceeding of Engineering* 7, no. 1 (2020): 2195–2203.
- Parina, Ria, Ardi Wijaya, and Yovi Apridiansyah. “Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android.” *JURNAL MEDIA INFOTAMA* 18, no. 1 (April 20, 2022): 121–27.
<https://doi.org/10.37676/jmi.v18i1.1772>.
- Prahata Jasa, Yodi, Sidhiq Andriyanto, and Ahmat Josi. “Pengembangan Aplikasi Android Hafalan Surah Al-Qur’an Menggunakan Metode Takrir.” *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer* 1, no. 2 (March 14, 2023): 77–93. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.160>.

- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–52.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.
- Purnama, Sigit. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 19.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Puspita Dewi, Kiki. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI DISCORD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI." *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 1 (June 7, 2022): 63–70. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.75>.
- Qodriani, Resti Nur Lailia, Asrori, and Rusman. "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 2 (December 30, 2022): 326–39. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689).
- Rachmawati, Anif, and Evi Fatimatur Rusydiyah. "Implementasi Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 5, no. 1 (October 15, 2020): 1–14.
<https://doi.org/10.35316/jpii.v5i1.223>.

Rahayu, Riana, Mustaji Mustaji, and Bachtiar Sjaiful Bachri. "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (February 27, 2022): 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>.

Rahayu, Sri Lestari, Fujiati, and Rofiqoh Dewi. "Educational Games as A Learning Media of Character Education by Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC)." In *2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2018*, 1–4. IEEE, 2018. <https://doi.org/10.1109/CITSM.2018.8674288>.

Rahmayanti, H., V. Oktaviani, and Y. Syani. "Development of Sorting Waste Game Android Based for Early Childhood in Environmental Education." *Journal of Physics: Conference Series* 1434, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1434/1/012029>.

Ramadi, Bagus. *Panduan Tahfizh Qur'an Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara*. Medan, 2021.

Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Edited by Faizah SA. 1st ed. Yogyakarta: KAU KABA DIPANTARA, 2013.

Sari, Erni Anita, and Rahmat Hariyadi. "Teori Belajar Behavioristik Ivan Pavlov Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Fikih Di MTs Pancasila Salatiga." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 4, no. 4 (July 2, 2023): 364–75. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i4.140>.

Sari, Mutia, Dimas Assyakurrohim, Karoma, and Mardiah Astuti. "Mengkaji

Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Buta Aksara Al-Qur'an Dan Langkah-Langkah Untuk Pembebasannya.” *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 2, no. 2 (2023): 421–35.

Shalikhah, Norma Dewi. “Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran.” *Warta LPM* 20, no. 1 (June 13, 2017): 9–16.
<https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.

Sirampun, Hermin, Pattipeilohy, Saripuddin. *Buku Referensi Model Pembelajaran Teori, Praktik, Dan Inovasi*. 1st ed. Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2024.

Siregar, Eveline, and Hartini Nara. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Asep Jamaludin. 4th ed. Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.

Soulisa, Irwan, Moh Supratman, Okta Rosfiani, Reno Renaldi, Sopiah, Widya Tri Utomo, Cecep Maman Hermawan, et al. *Evaluasi Pembelajaran*. Edited by Evi Damayanti. *Widina Bhakti Persada Bandung*. 1st ed. Vol. 5. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Setiyawami. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2022.

Suparlan, Suparlan. “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran.” *Islamika* 1, no. 2 (2019): 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.

Suryani, Lely. “Penggunaan Metode Kitabah Dalam Menghapal Al-Qur'an.” *Khidmat: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 132–36.

- Susilo, Mohamad Joko. *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir*. 1st ed. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022.
- Suyono. *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*. 6th ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Syahrudin, Yusuf Abdurachman Luhulima, and Nur Khozin. “Pengaruh Menghafal Al-Qur’an Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK IAIN Ambon.” *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2021): 11–38. <https://doi.org/10.33477/alt.v6i2.2491>.
- Tahiyah, and Dewi Maharani. “Implementasi Pembelajaran Tahfiz Al-Qur’an Juz 30 Dengan Metode Jama’ Dan Talaqqi.” *Jurnal Alasma: Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah* 4, no. 2 (2023): 91–101.
- Tashildar, Aakanksha, Nisha Shah, Rushabh Gala, Trishul Giri, and Pranali Chavhan. “Application Development Using Flutter.” *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science* 2, no. 08 (2020): 1262–66. www.irjmets.com.
- “Teori Belajar Yang Melandasi Pengembangan Multimedia.” *LMS Spada Kemdiktisaintek*, n.d.
- Tsaniyah, Widyana Restu, Iwan Hermawan, and Kasja Eki Waluyo. “Implementasi Media Audio Visual Pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (July 20, 2021): 2796–2802.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.994>.

Tzortzoglou, Filippos, Panagiotis Kosmas, and Lucy Avraamidou. "Design of a Location-Based Augmented Reality Game for the Development of Key 21st Century Competences in Primary Education." *Contemporary Educational Technology* 15, no. 3 (July 1, 2023): ep432.

<https://doi.org/10.30935/cedtech/13221>.

Ulfa, Nurul Aulia. "Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Sekolah Dasar." In *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*, 1st ed., 188. Cirebon: LovRinz Publishing, 2023.

Uma, Erna Rambu Andu, Yohana Makaborang, and Yohana Ndjoeroemana. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan." *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang* 2, no. 1 (February 28, 2022): 9–16. <https://doi.org/10.53889/jpig.v2i1.58>.

Vadilla, Nur. "PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI TERMOKIMIA UNTUK MENGUKUR KETERAMPILAN SAINS SISWA." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 3 (March 5, 2022): 152–64. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i3.63>.

Wahab, Gusnarib, and Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Harits Azmi Zanki. 1st ed. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021.

Wulandari, Novia Prahasti, and Wahono Widodo. "Keefektifan Media

Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Materi Konsep Energi.” *Jurnal Pendidikan Sains* 7, no. 2 (2019): 133–37. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/27930>.

Zubaidi, Ahmad, Amir Fauzi, and Muhammad Iqbal. “Metode Sima’an Bil Ghoib; Upaya Memperlancar Hafalan Al-Qur’an Santri Di Pesantren.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 8 (August 1, 2023): 5968–73. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2218>.

Lampiran I Surat Pengangkatan Pembimbing Tesis



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K. H. Mahfud Mangunjaya
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
J. Sekeloa Kidul No. 14, 3 Yogyakarta 55186
T. (0271) 899444 ext. 4071
F. (0271) 899443
E. fasrudi@uii.ac.id
W. uii.ac.id

**SURAT PENGANGKATAN
PEMBIMBING TESIS
No: 015/Dek/60/DAATI/S2/FIAI/III/2024**

Bismillahirrahmanirrahim

Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia mengangkat Saudara:

Nama : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd
Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta

Untuk menjadi Dosen Pembimbing Tesis mahasiswa di bawah ini pada Semester Genap
Tahun Akademik 2023/2024:

Nama : Nada Nurfadilah
No. Mahasiswa : 23913025
Program Studi : Ilmu Agama Islam Program Magister
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Judul Tesis : **PENGEMBANGAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS
APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-
QUR'AN PADA PESERTA DIDIK BERAGAMA ISLAM DI
SDN PANDANPURO 2**
Masa Berlaku s/d : 18 September 2024
Diperpanjang s/d :

Demikian, surat pengangkatan pembimbing ini dibuat untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Maret 2024
9 Ramadhan 1445 H



Dekan,

Asmuni
Dr. Drs. Asmuni, MA



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Jalan Sekeloa Utara No. 1
Kampus C, Yogyakarta 55145
Telp. (0271) 8314111
Fax. (0271) 8314112
Email: info@uii.ac.id
Website: www.uii.ac.id

KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Nada Nur Fadilah NIM : 23913025
Judul Tesis : PENGEMBANGAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS APLIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA
DIDIK BERAGAMA ISLAM DI SDN PANDANPURO 2
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd

Bimbingan ke-	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	17 Juni 2014	Penambahan lokasi penelitian untuk uji luas.	
2	20 Juni 2014	Bimbingan Bab 1-3	
3	16 Juli 2014	Bimbingan penyusunan storyboard.	
4	5 Agustus 2014	Revisi storyboard	
5	26 Agustus 2014	Review aplikasi yang dikembangkan	
6	26 Sept 2014	perlengkapan aplikasi & instrumen penelitian.	
7	24 Mei 2015	Bimbingan Bab 4-5	
8	28 Juni 2015	Acc tesis untuk daftar sidang.	

Yogyakarta, _____
Mengetahui
Kaprodik

Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran III Surat Izin Penelitian di SDN Pandanpuro 2



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu Uli Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islamici.ac.id
Email : msi@iic.ac.id

Nomor : 114/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/IX/2024
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:
Kepala SDN Pandanpuro 2
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Nada Nurfadhilah
NIM : 23913025
No Hp : 0895412031796

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul **"Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 25 September 2024

Ketua Prodi



[Signature]
Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran IV Surat Izin Penelitian SDN Purworejo



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu Uli Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islamici.ac.id
Email : msj@uii.ac.id

Nomor : 114/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/IX/2024

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:

Kepala SDN Purworejo

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Nada Nurfadhilah

NIM : 23913025

No Hp : 0895412031796

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul **"Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 25 September 2024

Ketua Prodi



[Signature]
Budi H. Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran V Surat Izin Penelitian SDN Kaliurang 1



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu Ull. Jl. Kaliurang KM. 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islamiciui.ac.id
Email : msi@uii.ac.id

Nomor : 114/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/IX/2024
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:
Kepala SDN Kaliurang 1
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Nada Nurfadhilah
NIM : 23913025
No Hp : 0895412031796

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul **"Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 25 September 2024

Ketua Prodi



[Signature]
Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran VI Surat Izin Penelitian SDN Banteng



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu Uli Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : masterislamic.uii.ac.id
Email : maiqulii.ac.id

Nomor : 114/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/IX/2024

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:

Kepala SDN Banteng

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Nada Nurfadhilah

NIM : 23913025

No Hp : 0895412031796

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul **"Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 25 September 2024

Ketua Prodi



[Signature]
Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran VII Undangan FGD Ahli Media



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islamici.ac.id
Email : master@uii.ac.id

Nomor : 11/Kaprodi.IAIS2/10/Prodi.IAIS2/IX/2024

Hal : Permohonan Ahli Media

Kepada Yth.

Bapak Dr. Muhammad Joko Susilo., M.Pd.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, berkaitan dengan pelaksanaan FGD Validasi Produk atas nama Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister sebagai berikut :

Nama : Nada Nurfadhilah
Nim : 23913025
No Hp : 0895412031796
Judul Tesis : **Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar**

Sehubungan hal tersebut diatas, kami mengundang Bapak berkenan menjadi Ahli Media yang Insya Allah kami selenggarakan pada:

Hari/tanggal : Kamis, 26 September 2024
Waktu : pukul 13.00 sd selesai
Tempat : Ruang Meeting JSI Lt 1
Gedung Wakhid Hasyim FIAI UII- Jln Kaliurang Km 14,5 Sleman Yk

Demikian surat undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kehadiran Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 25 September 2024

Ketua Prodi



Uzrul H. Fandi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran VIII Undangan FGD Ahli Materi



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : masim.uin-suka.ac.id
Email : masim@uin-suka.ac.id

Nomor : 11/Kaprodi.IAI.S2/10/Prodi.IAI.S2/IX/2024

Hal : Undangan FGD

Kepada Yth.

Esty Dewi Mulyawarti, S.Ag., M.Si (Pengawas PAI Kapanewon Pakem)

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, berkaitan dengan pelaksanaan FGD Validasi Produk atas nama Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister sebagai berikut :

Nama : Nada Nurfadhilah

Nim : 23913025

No Hp : 0895412031796

Judul Tesis : **Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar**

Sehubungan hal tersebut diatas, kami mengundang Bapak/Ibu pada acara tersebut yang Insya Allah kami selenggarakan pada:

Hari/tanggal : Kamis, 26 September 2024

Waktu : pukul 09.30 sd selesai

Tempat : Ruang Meeting JSI Lt 1

Gedung Wakhid Hasyim FIAI UII- Jln Kaliurang Km 14,5 Sleman Yk

Demikian surat undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kehadiran Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 25 September 2024

Ketua Prodi



Dr. H. M. M. Mawani, Lc., M.Kom.L., Ph.D

Lampiran IX Undangan FGD Ahli Pembelajaran



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : masn.idamuii.ac.id
Email : masnuii.ac.id

Nomor : 11/Kaprodi.IAI.S2/10/Prodi.IAI.S2/IX/2024

Hal : Undangan FGD

Kepada Yth.

Bapak Dahri Fahrudin Rifa'i, S.Pd

(Ketua KKG PAI Kapanewon Pakem)

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, berkaitan dengan pelaksanaan FGD Validasi Produk atas nama Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister sebagai berikut :

Nama : Nada Nurfadhilah

Nim : 23913025

No Hp : 0895412031796

Judul Tesis : **Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar**

Sehubungan hal tersebut diatas, kami mengundang Bapak/Ibu pada acara tersebut yang Insya Allah kami selenggarakan pada:

Hari/tanggal : Kamis, 26 September 2024

Waktu : pukul 13.00 sd selesai

Tempat : Ruang Meeting JSI Lt 1

Gedung Wakhid Hasyim FIAI UII- Jln Kaliurang Km 14,5 Sleman Yk

Demikian surat undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kehadiran Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 25 September 2024

Ketua Prodi



(Signature)
Dzulkiq: Mudi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran X Daftar Hadir FGD Para Ahli

**Daftar Hadir FGD Validasi Produk
GeduQ (Game Edukasi Al-Qur'an)**

Hari/tanggal : Kamis, 26 September 2024
Waktu : 13.00 WIB sd. selesai
Tempat : Ruang Meeting JSI Lt 1 Gedung Wakhid Hasyim FIAI UII
Jln Kaliurang Km 14,5 Sleman, Yogyakarta

No.	Nama	Jabatan	TTD
1.	Dr. M. Joko Susilo, M.Pd.	Ahli Media	1. 
2.	Esty Dewi Mulyawarti, S.Pd., M.Si	Ahli Materi	2. 
3.	Dahri Fahrudin Rifa'i, S.Pd	Ahli Pembelajaran	3. 

Lampiran XI Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN Pandanpuro 2

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PANDANPURO 2
SEKOLAH DASAR NEGERI PANDANPURO 2
Alamat : Tanen, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Kode Pos 55582
Telp. (0274) 4478722 Surel: sd.pandanpuro2@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No. 395/SDPD2/X/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Pandanpuro 2:

Nama	: WARSITI, S.PdSD., M.Pd.
NIP	: 19700112 199101 2 001
Pangkat/Golongan	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit kerja	: SD Negeri Pandanpuro 2

Menerangkan bahwa:

Nama	: Nada Nurfadhilah
NIM	: 23913025
Program Studi	: Ilmu Agama Islam Program Magister
Universitas	: Universitas Islam Indonesia

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di SDN Pandanpuro 2, pada tanggal 26 Agustus 2024 sampai dengan 7 Oktober 2024, dengan judul penelitian:

**"PENGEMBANGAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG
SEKOLAH DASAR"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pakem, 8 Oktober 2024
Kepala Sekolah

WARSITI, S.PdSD., M.Pd.
NIP. 19700112 199102 2 001



Lampiran XII Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN Purworejo

 **PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PURWOREJO
Depdiknas Wilayah Yogyakarta
Jalan Kalurahan Km 20, Sawungan, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta 55582
Telepon (0274) 4478941

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. 141/SKetSD PW/X/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Purworejo:

Nama	: SUTINAH, S.PdSD
NIP	: 19660504 1986042004
Pangkat/Golongan	: Pembina / IVa
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit kerja	: SD Negeri Purworejo

Menerangkan bahwa:

Nama	: Nada Nurfaadilah
NIM	: 23913025
Program Studi	: Ilmu Agama Islam Program Magister
Universitas	: Universitas Islam Indonesia

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di SD Negeri Purworejo, pada tanggal 27 Agustus 2024 sampai dengan 08 Oktober 2024, dengan judul penelitian:

"PENGEMBANGAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pakem, 8 Oktober 2024
Kepala Sekolah


SUTINAH, S.PdSD
NIP: 19660504 1986042004

Lampiran XIII Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN Kaliurang 1

 **PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KALIURANG 1
Jalan Kesehatan 18, Kaliurang, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta 55585
Telepon (0274) 4484121 Faksimile (0274) 4484121 E-mail: sdkaliurang1@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
No.: 177/SD KaLi/ X/ 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N Kaliurang 1:

Nama	: Bambang Agus Hermawanto, S.Pd.
NIP	: 19670820 198804 1 001
Jabatan	: Kepala Sekolah SD Kaliurang 1
Gol/ Ruang	: Pembina, IV/a
Unit kerja	: SD N Kaliurang 1

Menerangkan bahwa:

Nama	: Nada Nurfadhilah
NIM	: 23913025
Program Studi	: Ilmu Agama Islam Program Magister
Universitas	: Universitas Islam Indonesia

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di SD N Kaliurang 1, pada tanggal 28 Agustus 2024 sampai dengan 07 Oktober 2024 dengan judul penelitian:

"PENGEMBANGAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pakem, 08 Oktober 2024
Kepala Sekolah


BAMBANG AGUS HERMAWANTO, S.Pd
NIP. 19670820 198804 1 001

Lampiran XIV Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN Banteng

 **PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BANTENG
Disyahkan dan ditandatangani
Banteng, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta 55582
Telepon (0274) 4478688
Surel: sdnegeribanteng@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No. Surat : 237/BTG/IX/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Banteng:

Nama	: Theresia Suntari, S.Pd.SD
NIP	: 19660114 198604 2 00
Pangkat/Golongan	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit kerja	: SD Negeri Banteng

Menerangkan bahwa:

Nama	: Nada Nurfadhillah
NIM	: 23913025
Program Studi	: Ilmu Agama Islam Program Magister
Universitas	: Universitas Islam Indonesia

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di SD Negeri Banteng, pada tanggal 28 Agustus 2024 sampai dengan 8 Oktober 2024 dengan judul penelitian:

"PENGEMBANGAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebanarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

 8 Oktober 2024
Kepala Sekolah
Theresia Suntari, S.Pd.SD
NIP. 19660114 198604 2 003

NOTULEN

FGD VALIDASI PRODUK APLIKASI PEMBELAJARAN GEDUQ (GAME EDUKASI AL-QUR'AN)

Kegiatan : FGD Validasi Produk Aplikasi Pembelajaran GEDUQ

Hari/Tanggal : Kamis, 26 September 2024

Tempat : Gedung Wahid Hasyim FIAI UII Ruang Sidang PAI

Susunan Acara :

1. Pembukaan
2. Sambutan Dosen Pembimbing
3. Penjelasan Detail Produk oleh Peneliti
4. Review dari Ahli Media
5. Review dari Ahli Materi
6. Review dari Ahli Pembelajaran
7. Feedback dari Peneliti
8. Penguatan dari Dosen Pembimbing
9. Penutup

Peserta:

1. Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd (Dosen Pembimbing/ Ahli Media)
2. Esty Dewi Mulyawarti, S.Ag., M.Si (Ahli Materi)
3. Dahri Fahrudin Rifa'i, S.Pd.I (Ahli Pembelajaran)
4. Nada Nurfadhilah (Mahasiswa Magister Ilmu Agama Islam/Peneliti)

Pembahasan:

1. Pembukaan
Acara FGD dibuka dengan membaca *bismillahirrahmanirrahim*

2. Sambutan Dosen Pembimbing

Sambutan disampaikan oleh Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing. Beliau mengungkapkan rasa syukur atas karunia Allah yang memungkinkan acara ini dapat terlaksana sesuai rencana. Beliau juga menyampaikan harapannya agar acara ini berjalan lancar serta menghasilkan berbagai saran dan kritik yang dapat berguna untuk meningkatkan kualitas produk di masa mendatang.

3. Penjelasan Detail Produk oleh Peneliti

Pengembangan aplikasi yang diberi nama GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) ini bertujuan untuk meningkatkan hafalan surah-surah Al-Qur'an bagi peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Aplikasi ini berinovasi dari aplikasi Qur'an digital dan Duolingo, karena pengguna dari aplikasi ini adalah peserta didik jenjang Sekolah Dasar maka penyusunan materi dan kuis yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Sehingga, perbedaan dari aplikasi ini adalah terdapat permainan yang terdiri dari empat kategori pertanyaan yaitu susun ayat, sambung ayat, arti nama surat, dan arti surat dari potongan ayat. Selain itu, terdapat pop-up edukatif yang muncul pada nomor soal genap setelah peserta didik menjawab pertanyaannya. Untuk soal yang terdapat tulisan bahasa Arab didukung dengan audio dari Qari ternama yaitu Syaikh Mishary Rashid Alafasy. Dan terdapat gambar-gambar yang disediakan untuk menggambarkan pertanyaan yang berkaitan dengan arti nama surat.

Untuk materi merupakan kumpulan surah-surah yang terdiri dari tulisan surah berbahasa Arab, latin, dan terjemahannya. Penggunaan audio dalam materi dicantumkan agar peserta didik dapat mengulang-ulang audio dalam proses menghafal surah.

Dalam "Riwayat" berisikan nama pengguna, karakter, skor dan waktu pengerjaan. Karakter yang dipilih terbagi menjadi dua sesuai dengan icon UII yaitu "Ulil" untuk peserta didik perempuan dan "Albab" untuk peserta didik laki-laki. Untuk nama pengguna hanya dapat dimasukkan satu kali, selebihnya menggunakan nama yang belum

terdaftar. Karena aplikasi ini ada limit kesempatan, maka bagi peserta didik yang tidak memenuhi syarat atau melebihi lima kali kesempatan salah diharuskan mengulang permainan dari nomor pertama.

4. Review dari Ahli Media

Aplikasi yang dikembangkan sudah saya coba dan sudah ada revisi sedikit-sedikit, hanya masih ada yang terlewat untuk audio dari Qori. Karena itu suara Syaikh Mishary Rashid Alafasy pasti ada hak ciptanya dari beliau, maka dipastikan audio tersebut tidak akan terkena plagiasi pada aplikasi khususnya dalam proses pengajuan hak paten nanti. Saran kedua dari beliau adalah tentang penjelasan petunjuk penggunaan dan tombol-tombol yang ada di aplikasi agar peserta didik mudah untuk memahami aplikasi GEDUQ. Khususnya tombol untuk keluar ketika akan berhenti menggunakan aplikasinya setidaknya diberikan pop-up peringatan seperti “permainan belum selesai, apakah kamu yakin akan keluar?”. Ketiga, adanya penambahan assistant dalam aplikasi yang berguna untuk memandu peserta didik dalam menggunakan aplikasi tersebut. Contohnya seperti Google Assistant. Keempat, tata penulisan nama aplikasi harus konsisten, karena ini berkaitan dengan filosofis aplikasi tersebut. Besar kecilnya hurufnya tulisan nanti akan mengubah makna dari logo itu sendiri.

5. Review dari Ahli Materi

Aplikasi GEDUQ ini sudah bagus sekali dan sesuai dengan materi pelajaran PAI untuk digunakan peserta didik jenjang Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Saran dari beliau juga berkaitan dengan audio, karena dalam lomba MTQ bidang Cerdas Cermat Agama bagian permainan juga berkaitan dengan pelafalan menggunakan suara Qori. Alangkah baiknya dalam komponen materi ditambahkan audio menggunakan suara peneliti, agar terbukti orisinalitasnya. Saran kedua adalah aplikasi ini bagus untuk disebarluaskan dalam pertemuan rutin KKG PAI 4 Kapanewon, sehingga guru PAI yang lain bisa menggunakan aplikasi ini dalam proses belajar mengajar di sekolahnya masing-masing.

6. Review dari Ahli Pembelajaran

Berkaitan dengan pembelajaran maka beliau menjelaskan bahwa Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang disusun sudah sesuai dengan Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan saran yang diberikan juga berkaitan dengan audio. Karena pengguna aplikasi GEDUQ adalah peserta didik jenjang Sekolah Dasar, maka lebih baik Qori atau pengisi audio ini disesuaikan dengan kemampuan pengguna seperti metode UMMI yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

7. *Feedback* dari Peneliti

Feedback yang disampaikan oleh Nada Nurfadhilah selaku peneliti. Ucapan terima kasih disampaikan kepada para ahli yang telah memenuhi undangan pengujian aplikasi dan saran-saran yang telah diberikan dapat diterima oleh peneliti untuk perbaikan aplikasi menjadi lebih baik lagi.

Tanggapan dari peneliti berkaitan dengan audio yaitu audio yang didapatkan dari internet untuk Qori Syaikh Mishary Rashid sudah *open access* sehingga sudah ada izin penggunaan dan diharapkan tidak menjadi masalah dalam pengajuan hak paten, namun langkah konkret yang dapat dilakukan peneliti adalah dengan mencantumkan nama Syaikh dalam ucapan terima kasih di aplikasi GEDUQ. Sedangkan, penggunaan audio dengan metode UMMI belum peneliti telusuri lebih jauh bagaimana perizinannya, saran ini akan menjadi pertimbangan peneliti dalam merevisi aplikasi GEDUQ menjadi lebih baik.

Tanggapan kedua berkaitan dengan penambahan *assistant* dalam aplikasi untuk memandu peserta didik dalam menggunakan aplikasi dari step pertama, ke step berikutnya akan ditanyakan kepada *developer* terlebih dahulu. Hanya saja jika memang tidak bisa ditambahkan, peneliti akan menambahkan karakter yang dipilih dalam permainan ikut bergerak dari peta titik pertama sebagai soal nomor 1 ke titik berikutnya sebagai soal nomor 2.

8. Penguatan dari Pembimbing

Penguatan disampaikan oleh Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing. Beliau menyampaikan bahwa saran-saran dari para ahli yang bisa direvisi dengan cepat untuk segera dilakukan agar uji terbatas dan penyebarluasan kepada peserta didik bisa lebih optimal. Dan yang disampaikan oleh ahli Materi terkait penyebarluasan di KKG PAI 4 Kapanewon bisa menjadi tempat berbagi dengan sesama pendidik.

9. Penutup

Acara ditutup dengan mengucapkan terima kasih kepada para ahli yang telah menyampaikan tanggapan kepada produk yang dikembangkan oleh peneliti, dan diakhiri dengan melafalkan hamdalah bersama-sama.

DOKUMENTASI FGD REVIEW AHLI



Dokumentasi pelaksanaan Focus Group Discussion (FGD) untuk review kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dihadiri oleh Dosen Pembimbing, Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Pembelajaran.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Kaliurang Km. 14,5 Sleman, Yogyakarta 55584 Indonesia
Telepon (0274) 898444, Faks (0274) 898459
Email: info@uii.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Ahli Instrumen/Dosen
Instansi Asal : Universitas Islam Indonesia

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Aplikasi Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar

Dari mahasiswa:

Nama : Nada Nurfadhilah
Program studi : Ilmu Agama Islam Program Magister
NIM : 23913025

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Menambahkan sumber referensi pada rubrik
2. Setiap instrumen ahli dilengkapi dengan kata pengantar
3. Merapikan penulisan tabel dan penomoran agar tidak terpisah halaman
4. Tambahkan rumus analisis di setiap rubrik instrumen
5. Tabel komentar dan saran dipindahkan ke form penilaian
6. Penambahan spasi di bawah tabel agar terlihat lebih rapi dan tidak berimpitan
7. Size font diselaraskan ukuran 12pt menggunakan Times New Roman

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*coret yang tidak perlu

Yogyakarta, 24 September 2024

Validator,

Dr. Mohammad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.





INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

Nama Media : GeduQ (Game Edukasi Al-Qur'an)
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Disusun Oleh : Nada Nurfadhilah

KISI-KISI INSTRUMEN REVIEW AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Keterbacaan Teks	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1	1
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	1	2
		Ketepatan pemilihan warna latar belakang	1	3
		Ketepatan pengaturan spasi dan paragraf	1	4
2	Kualitas Desain	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	1	1
		Ketepatan <i>layout</i> menu-menu utama	1	2
		Ketepatan penggunaan karakter	1	3
		Ketepatan penggunaan instrumen latar (musik)	1	4
		Ketersediaan tombol akses untuk “back, next, menu, dan kembali ke menu utama”	1	5
		Ketepatan penggunaan <i>assistance</i> (pemandu)	1	6
3	Kualitas Gambar	Ketepatan ukuran gambar	1	1
		Ketepatan letak gambar	1	2
4	Kualitas Audio	Ketepatan volume audio	1	1
		Kejelasan suara audio	1	2
5	Tata letak	Ketepatan tata letak komposisi layout	1	1
		Tampilan desain pada setiap layout	1	2

Sumber: Susilo, M. J. (2023)

**RUBRIK PENILAIAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS APLIKASI UNTUK
MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

REVIEWER AHLI MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian	Rubrik
Keterbacaan Teks			
1.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3	Pemilihan ukuran huruf proporsional dan mudah dibaca
		2	Pemilihan ukuran huruf kurang proporsional dan sulit dibaca
		1	Pemilihan ukuran huruf tidak proporsional dan sulit dibaca
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3	Pemilihan jenis huruf tepat
		2	Pemilihan jenis huruf kurang tepat
		1	Pemilihan jenis huruf tidak tepat
3.	Ketepatan pemilihan warna latar belakang	3	Pemilihan warna latar belakang sudah sesuai dan tulisan terbaca
		2	Pemilihan warna latar belakang kurang sesuai dan tulisan menjadi samar
		1	Pemilihan warna latar belakang tidak sesuai dan tulisan tidak dapat terbaca
4.	Ketepatan pengaturan spasi dan paragraf	3	Pengaturan spasi dan paragraf sesuai dengan jarak yang tepat
		2	Pengaturan spasi dan paragraf kurang sesuai dengan jarak yang tepat
		1	Pengaturan spasi dan paragraf tidak sesuai dengan jarak yang tepat
Kualitas Desain			
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	3	Petunjuk penggunaan aplikasi cukup jelas
		2	Petunjuk penggunaan aplikasi kurang jelas
		1	Petunjuk penggunaan aplikasi tidak jelas
2.	Ketepatan <i>layout</i> menu-menu utama	3	<i>Layout</i> menu-menu utama tersedia jelas, beraturan, dan menarik
		2	<i>Layout</i> menu-menu utama tersedia jelas, beraturan, dan menarik
		1	<i>Layout</i> menu-menu utama tersedia

			jelas, beraturan, dan menarik
3.	Ketepatan penggunaan karakter	3	Penggunaan karakter sudah tepat dan memberi kesan hidup
		2	Penggunaan karakter kurang tepat dan kurang memberi arti
		1	Penggunaan karakter tidak tepat dan kurang berarti
4.	Ketepatan penggunaan instrumen latar (musik)	3	Penggunaan instrumen musik sudah tepat dan menarik siswa
		2	Penggunaan instrumen musik kurang tepat dan tidak menarik siswa
		1	Penggunaan instrumen musik tidak tepat dan mengganggu siswa
5.	Ketersediaan tombol akses untuk “back, next, menu, dan kembali ke menu utama”	3	Tombol akses untuk “back, next, keluar, dan kembali ke menu utama” tersedia lengkap di setiap tampilan menu
		2	Tombol akses untuk “back, next, keluar, dan kembali ke menu utama” tersedia kurang lengkap di setiap tampilan menu
		1	Tombol akses untuk “back, next, keluar, dan kembali ke menu utama” tersedia tidak lengkap di setiap tampilan menu
6.	Ketepatan penggunaan <i>assistance</i> (pemandu)	3	Penggunaan pemandu cukup berarti sebagai guru pemandu penggunaan aplikasi
		2	Penggunaan pemandu kurang berarti sebagai guru pemandu penggunaan aplikasi
		1	Penggunaan pemandu tidak berarti sebagai guru pemandu penggunaan aplikasi
Kualitas Gambar			
1.	Ketepatan ukuran gambar	3	Ukuran gambar proporsional dan terlihat jelas
		2	Ukuran gambar kurang proporsional dan kurang jelas
		1	Ukuran gambar tidak proporsional dan tidak jelas
2.	Ketepatan letak gambar	3	Letak gambar sudah sesuai dan mudah diakses
		2	Letak gambar kurang sesuai dan sulit diakses

		1	Letak gambar tidak sesuai dan sulit diakses
Kualitas Audio			
1.	Ketepatan volume audio	3	Volume audio sudah sesuai dan cukup enak didengar
		2	Volume audio kurang sesuai dan tidak enak didengar
		1	Volume audio tidak sesuai dan mengganggu
2.	Kejelasan suara audio	3	Suara audio terdengar dengan jelas
		2	Suara audio kurang jelas
		1	Suara audio tidak jelas
Tata Letak			
1.	Ketepatan tata letak komposisi layout	3	Tata letak setiap <i>layout</i> proporsional dan menarik
		2	Tata letak setiap <i>layout</i> kurang proporsional dan kurang menarik
		1	Tata letak setiap <i>layout</i> tidak proporsional dan tidak menarik
2.	Tampilan desain pada setiap layout	3	Tampilan desain setiap <i>layout</i> menarik
		2	Tampilan desain etiap <i>layout</i> kurang menarik
		1	Tampilan desain setiap <i>layout</i> tidak menarik

FORM PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar

Peneliti : Nada Nurfadhilah

A. Tujuan

Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang penerapan media pembelajaran GeduQ yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian terhadap aspek substansi serta komentar dan atau saran yang membangun.
2. Isilah lembar penilaian ini dengan cara memberi tanda cek "✓" pada kolom skala penilaian sebagaimana kriteria penskoran (1, 2, 3) di dalam rubrik yang disediakan.
3. Selanjutnya mohon kesediaan Bapak/Ibu menuliskan catatan perbaikan pada kolom komentar dan saran jika skor yang diberikan 2 atau 3.

C. Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			Komentar/Saran
		1	2	3	
A. Keterbacaan Teks					
1.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓	
3.	Ketepatan pemilihan warna latar belakang			✓	
4.	Ketepatan pengaturan spasi dan paragraf			✓	
B. Kualitas Desain					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi		✓		Peta cara membaca back / entri yang bagus.
2.	Ketepatan layout menu-menu utama			✓	
3.	Ketepatan penggunaan karakter			✓	
4.	Ketepatan penggunaan instrumen latar (musik)			✓	
5.	Ketersediaan tombol akses untuk "back, next, menu, dan kembali ke menu utama"		✓		Peta di bagian atas.
6.	Ketepatan penggunaan assistance (pemandu)		✓		Peta di bagian bawah.
C. Kualitas Gambar					
1.	Ketepatan ukuran gambar			✓	

2.	Ketepatan letak gambar			✓	
D. Kualitas Audio					
1.	Ketepatan volume audio			✓	
2.	Kejelasan suara audio			✓	
E. Tata Letak					
1.	Ketepatan tata letak komposisi layout			✓	
2.	Tampilan desain pada setiap layout			✓	

Komentar/Saran:

Secara umum sudah bagus, namun ada 3 hal dibagian akhir dengan info disampaikan.

Dengan segala pertimbangan, GeduQ ini dinyatakan: ...*)

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi

2. Layak untuk diuji cobakan dengan syarat revisi sebagaimana saran yang diberikan

*) lingkari salah satu

Yogyakarta, 25 September 2024
Reviewer

[Signature]
Dr. M. Joko Susanto



INSTRUMEN PENILAIAN MATERI

Nama Media : GeduQ (Game Edukasi Al-Qur'an)
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Disusun Oleh : Nada Nurfadhilah

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAHUN 2024

KISI-KISI INSTRUMEN REVIEW AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butik
1.	Relevansi materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	1
		Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran	3	2,3,4
		Kesesuaian materi dengan metode pembelajaran	1	5
		Kesesuaian materi dengan evaluasi pembelajaran	1	6
2.	Konsistensi materi	Keselaran materi dengan pokok bahasan	1	7
		Materi pembelajaran tersusun secara berurutan	1	8
3.	Adekuasi materi	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik	2	9,10
		Banyaknya materi cukup untuk diajarkan kepada peserta didik	1	11

Sumber: Susilo, M. J. (2023)

**RUBRIK PENILAIAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS APLIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA
DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR**

REVIEWER AHLI MATERI

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian	Rubrik
1	Relevansi materi	3	Materi yang disajikan sangat terkait dengan tujuan, tahapan, metode, dan evaluasi pembelajaran
		2	Materi yang disajikan kurang terkait dengan tujuan, tahapan, metode, dan evaluasi pembelajaran
		1	Materi yang disajikan tidak terkait dengan tujuan, tahapan, metode, dan evaluasi pembelajaran
2	Konsistensi materi	3	Materi disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran
		2	Materi disajikan kurang selaras dengan tujuan pembelajaran
		1	Penyajian materi dengan konseptual menyayangi anak yatim tidak mendukung perumusan konsep
3	Adekuasi materi	3	Materi yang disajikan cukup memadai untuk peserta didik Jenjang Sekolah Dasar
		2	Materi yang disajikan kurang memadai untuk peserta didik Jenjang Sekolah Dasar
		1	Materi yang disajikan terlalu sedikit untuk peserta didik Jenjang Sekolah Dasar

Sumber: Susilo, M. J. (2023)

PENILAIAN KUALITAS MATERI

No.	Indikator	Uraian Materi	Relvansi		Konsistensi		Adekuasi	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Memahami Q.S. al-Ikhlās, Q.S. an-Nas, Q.S. al-Falaq, Q.S. al-‘Asr, Q.S. an-Nāsr, Q.S. al-Kausar, al-’Alaq, Q.S. at-Tin, QS. Al-Ma’un, dan Ad-Dhuha	A. Asbabun Nuzul QS. Al-Ma’un Tahukah kamu, bahwa surat Al-Ma’un diberikan nama tersebut berdasarkan ayat terakhirnya? Surat Al-Ma’un terdiri dari tujuh ayat yang diturunkan di Mekkah dinamai surat Makkiyah, artinya surat ini sudah diturunkan oleh malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad SAW. sebelum hijrah ke Madinah. Surat al-Ma’un merupakan surat ke-107 dalam Al-Qur’an, sesudah at-Takatsur dan sebelum surah al-Kafirun. Surat Al-Ma’un diturunkan oleh Allah SWT. karena terdapat asbabun nuzulnya. Asbabun nuzul adalah sebab turunnya ayat atau surah dalam Al-Qur’an. Asbabun nuzul surat al-Ma’un ayat 1-3 dijelaskan bahwa ketika seorang tokoh kafir Quraisy yang identitasnya diperselisihkan oleh para perawi; Abu Sufyan, Abu Jahal, Al-Ash Ibn Walid atau orang lain tersebut biasa menyembelih unta setiap pekan. Dengan begitu, daging yang dimilikinya berjumlah banyak, namun ia hanya membagikan daging tersebut kepada orang-orang kaya untuk makan bersama. Suatu hari, datanglah seorang anak yatim dalam kondisi kelaparan dan meminta makanan kepadanya. “Tuan, tolong beri saya makan. Sejak kemarin saya belum makan,” ujar anak yatim tersebut. Bukannya diberi makanan, anak yatim itu justru dihardik oleh tokoh tersebut, maka diturunkanlah ayat 1-3 oleh Allah SWT. sebagai perintah untuk berbuat baik dan memiliki kepedulian khususnya anak yatim. Dalam riwayat lain diceritakan dari Ibn Abbas bahwa pada masa Rasulullah ada sekelompok orang munafik yang rajin mengerjakan ibadah shalat. Namun, shalatnya itu tidak diniatkan karena Allah						

		SWT. tetapi karena ingin dilihat dan dipuji oleh orang lain. Ketika orang lain melihat ibadahnya, maka shalat yang dilaksanakan lebih khusyuk daripada ketika tidak dilihat oleh siapapun, bahkan disepelkan dan sengaja meninggalkan shalatnya. Asbabun nuzul ini sesuai dengan surat al-ma'un ayat 4-7 yang Allah turunkan untuk tidak berbuat ria. Karena, beramal ibadah harus dilakukan dengan tulus ikhlas hanya mengharap ridha Allah, bukan untuk dipuji oleh orang lain.			
2	Terbiasa membaca Q.S. al-Ikhlâs, Q.S. an-Nas, Q.S. al-Falaq, Q.S. al-'Asr, Q.S. an-Nâsr, Q.S. al-Kausar, al-'Alaq, Q.S. at-Tin, QS. Al-Ma'un, dan Ad-Dhuha dengan benar.	1. Membaca QS. Al-Ikhlâs قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ <i>qul huwallâhu aḥad</i> Katakanlah (Nabi Muhammad), “Dialah Allah Yang Maha Esa. اللَّهُ الصَّمَدُ <i>allâhush-shamad</i> Allah tempat meminta segala sesuatu. لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ <i>lam yalid wa lam yûlad</i> Dia tidak beranak dan tidak pula diperanakkan وَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ <i>wa lam yakul lahû kufuwan aḥad</i> serta tidak ada sesuatu pun yang setara dengan-Nya.” 2. Membaca QS. An-Nas قُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ النَّاسِ <i>qul a'ûdzu birabbîn-nâs</i> Katakanlah (Nabi Muhammad), “Aku berlindung kepada Tuhan manusia, مَلِكِ النَّاسِ <i>malikin-nâs</i> raja manusia, إِلَهِ النَّاسِ <i>ilâhin-nâs</i> sembahan manusia مِنْ شَرِّ الْوَسْوَاسِ الْخَنَّاسِ			

		alladzî yuwaswisu fî shudûrin-nâs yang membisikkan (kejahatan) ke dalam dada manusia, مِنَ الْجِنَّةِ وَالنَّاسِ minal-jinnati wan-nâs dari (golongan) jin dan manusia.” 3. Membaca QS. Al-Falaq قُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ الْفَلَقِ qul a‘ûdzu birabbil-falaq Katakanlah (Nabi Muhammad), “Aku berlindung kepada Tuhan yang (menjaga) fajar (subuh) مِنْ شَرِّ مَا خَلَقَ min syarri mâ khalaq dari kejahatan (makhluk yang) Dia ciptakan, وَمِنْ شَرِّ غَاسِقٍ إِذَا وَقَبَ wa min syarri ghâsiqin idzâ waqabdari kejahatan malam apabila telah gelap gulita, وَمِنْ شَرِّ النَّفَّاثَاتِ فِي الْعُقَدِ wa min syarrin-naffâtsâti fil-‘uqaddari kejahatan perempuan-perempuan (penyihir) yang meniup pada buhul-buhul (talinya), وَمِنْ شَرِّ حَاسِدٍ إِذَا حَسَدَ wa min syarri hâsidin idzâ hasad dan dari kejahatan orang yang dengki apabila dia dengki.” 4. Membaca QS. Al-Asr وَالْعَصْرِ wal-‘ashr Demi masa, إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ innal-insâna lafî khusr sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ		
--	--	---	--	--

		وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ illalladzîna âmanû wa ‘amilush-shâlihâti wa tawâshau bil-ḥaqqi wa tawâshau bish-shabr kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran. 5. Membaca QS. An-Nasr إِذَا جَاءَ نَصْرُ اللَّهِ وَالْفَتْحُ idzâ jâ'a nashrullâhi wal-fat-ḥ Apabila telah datang pertolongan Allah dan kemenangan وَرَأَيْتِ النَّاسَ يَدْخُلُونَ فِي دِينِ اللَّهِ أَفْوَاجًا wa ra'aitan-nâsa yadkhulûna fî dînillâhi afwâjâdan engkau melihat manusia berbondong-bondong masuk agama Allah, فَسَبِّحْ بِحَمْدِ رَبِّكَ وَاسْتَغْفِرْهُ إِنَّهُ كَانَ تَوَّابًا fa sabbih biḥamdi rabbika wastaghfir-h, innahû kâna tawwâbâ bertasbihlah dengan memuji Tuhanmu dan mohonlah ampun kepada-Nya. Sesungguhnya Dia Maha Penerima tobat. 6. Membaca QS. Al-Kautsar إِنَّا أَعْطَيْنَاكَ الْكَوْثَرَ innâ a‘ṭainâkal-kautsar Sesungguhnya Kami telah memberimu (Nabi Muhammad) nikmat yang banyak. فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَانْحَرْ fa shalli lirabbika wan-ḥarMaka, laksanakanlah salat karena Tuhanmu dan berkurbanlah! إِنَّ شَانِئَكَ هُوَ الْأَبْتَرُ inna syâni'aka huwal-abtar Sesungguhnya orang yang membencimu, dialah yang terputus (dari rahmat Allah). 7. Membaca QS. Al-Alaq		
--	--	--	--	--

		اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ iqra' bismi rabbikalladzî khalaq Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ khalaqal-insâna min ‘alaq Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ iqra' wa rabbukal-akram Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ alladzî ‘allama bil-qalam yang mengajar (manusia) dengan pena. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ‘allamal-insâna mâ lam ya‘lam Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. 8. Membaca QS. At-Tin وَالنَّيْنِ وَالزَّيْتُونِ wat-tîni waz-zaitûn Demi (buah) tin dan (buah) zaitun, وَطُورِ سِينِينَ wa thûri sînîn demi gunung Sinai, وَهَذَا الْبَلَدِ الْأَمِينِ wa hâdzal-baladil-amîn dan demi negeri (Makkah) yang aman ini, لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ laqad khalaqnal-insâna fî aḥsani taqwîm sungguh, Kami benar-benar telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya. ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ tsumma radadnâhu asfala sâfilîn Kemudian, kami kembalikan dia ke tempat			
--	--	--	--	--	--

		yang serendah-rendahnya, إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَلَهُمْ أَجْرٌ غَيْرُ مَمْنُونٍ ۖ illalladzîna âmanû wa ‘amilush-shâlihâti fa lahum ajrun ghairu mamnûn kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan. Maka, mereka akan mendapat pahala yang tidak putus-putusnya. فَمَا يُكَذِّبُكَ بَعْدُ بِالذِّكْرِ ۚ fa mâ yukadzdzibuka ba‘du bid-dîn Maka, apa alasanmu (wahai orang kafir) mendustakan hari Pembalasan setelah (adanya bukti-bukti) itu? الْيَسَّ اللَّهُ بِأَحْكَمِ الْحَكَمِينَ ۚ a laisallâhu bi'ahkamil-hâkimîn Bukankah Allah hakim yang paling adil? 9. Membaca QS. Al-Ma’un Tahukah kalian, bahwa surat yang pertama kali Allah SWT. turunkan adalah perintah untuk rajin membaca. Sudahkah kalian membaca Al-Qur’an hari ini? Pada materi kali ini kita akan belajar untuk membiasakan diri membaca surat Al-Ma’un dengan benar. Sebelum membaca Al-Qur’an, marilah kita membaca ta’awudz dan basmalah terlebih dahulu. أَعُوذُ بِاللَّهِ مِنَ الشَّيْطَانِ الرَّجِيمِ A’udzubillaahi minasy syaithaanir rajiim Aku berlindung kepada Allah dari godaan setan yang terkutuk بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ Bismillaahirrahmaanirrahiim Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang أَرَأَيْتَ الَّذِي يُكَذِّبُ بِالذِّكْرِ ۚ a ra'aitalladzî yukadzdzibu bid-dîn Tahukah kamu (orang) yang mendustakan agama?			
--	--	--	--	--	--

		فَذَلِكَ الَّذِي يَدْعُ الْيَتِيمَ <i>fa dzâlikalladzî yadu ‘ul-yatîm</i> Itulah orang yang menghardik anak yatim وَلَا يَخْضُ عَلَى طَعَامِ الْمَسْكِينِ <i>wa lâ yahudldlu ‘alâ tha ‘âmil-miskîn</i> dan tidak menganjurkan untuk memberi makan orang miskin. فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ <i>fa wailul lil-mushallîn</i> Celakalah orang-orang yang melaksanakan salat, الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ <i>alladzîna hum ‘an shalâtihim sâhûn</i> (yaitu) yang lalai terhadap salatnya, الَّذِينَ هُمْ يُرَآءُونَ <i>alladzîna hum yurâ‘ûn</i> yang berbuat riya, وَيَمْنَعُونَ الْمَاعُونَ <i>wa yamna ‘ûnal-mâ ‘ûn</i> dan enggan (memberi) bantuan. 10. Membaca QS. Ad-Dhuha وَالضُّحَىٰ wadl-dluḥâ Demi waktu duha وَاللَّيْلِ إِذَا سَجَىٰ wal-laili idzâ sajâ dan demi waktu malam apabila telah sunyi, مَا وَدَّعَكَ رَبُّكَ وَمَا قَلَىٰ mâ wadda‘aka rabbuka wa mâ qalâ Tuhanmu (Nabi Muhammad) tidak meninggalkan dan tidak (pula) membencimu.		
--	--	---	--	--

		وَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لَّكَ مِنَ الْأُولَىٰ wa lal-âkhiratu khairul laka minal-ûlâ Sungguh, akhirat itu lebih baik bagimu daripada yang permulaan (dunia). وَلَسَوْفَ يُعْطِيكَ رَبُّكَ فَتَرْضَىٰ wa lasaufa yu‘thîka rabbuka fa tardlâ Sungguh, kelak (di akhirat nanti) Tuhanmu pasti memberikan karunia-Nya kepadamu sehingga engkau rida. أَلَمْ يَجِدْكَ يَتِيمًا فَآوَىٰ a lam yajidka yatîman fa âwâ Bukankah Dia mendapatimu sebagai seorang yatim, lalu Dia melindungi(-mu); وَوَجَدَكَ ضَالًّا فَهَدَىٰ wa wajadaka dlâllan fa hadâ mendapatimu sebagai seorang yang tidak tahu (tentang syariat), lalu Dia memberimu petunjuk (wahyu); وَوَجَدَكَ عَابِلًا فَأَغْنَىٰ wa wajadaka ‘â‘ilan fa aghnâ dan mendapatimu sebagai seorang yang fakir, lalu Dia memberimu kecukupan? فَأَمَّا الْيَتِيمَ فَلَا تَقْهَرْ fa ammal-yatîma fa lâ taq-har Terhadap anak yatim, janganlah engkau berlaku sewenang-wenang. وَأَمَّا السَّائِلَ فَلَا تَنْهَرْ wa ammas-sâ‘ila fa lâ tan-har Terhadap orang yang meminta-minta, janganlah engkau menghardik. وَأَمَّا بِنِعْمَةِ رَبِّكَ فَحَدِّثْ wa ammâ bini‘mati rabbika fa haddits Terhadap nikmat Tuhanmu, nyatakanlah (dengan bersyukur).		
--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

6	Mengetahui sejarah kebudayaan islam	Nabi Musa dan kaumnya dikejar oleh pasukan Firaun. Dengan izin Allah, Nabi Musa memukulkan tongkatnya ke Laut Merah, dan laut terbelah menjadi dua. Kaum Nabi Musa pun bisa melintasi laut dengan aman, sementara pasukan Firaun tenggelam di laut yang tertutup kembali. Nabi Nuh membangun sebuah kapal besar sesuai perintah Allah untuk menyelamatkan dirinya, keluarganya, dan berbagai jenis hewan dari banjir besar. Setelah hujan turun selama 40 hari, kapal tersebut selamat, dan bumi kembali kering. Ini menunjukkan kekuatan dan kasih sayang Allah. Nabi Ayub adalah contoh kesabaran dan keteguhan iman. Meskipun beliau mengalami banyak penderitaan dan kehilangan, Ayub tetap sabar dan bersyukur kepada Allah. Akhirnya, Allah memberikan kesembuhan dan lebih banyak nikmat kepada Ayub sebagai balasan atas kesabarannya. Nabi Yunus merasa putus asa dan melarikan diri dari tugasnya. Dia kemudian ditelan oleh ikan besar dan berada di dalam perut ikan selama tiga hari. Di dalam perut ikan, Nabi Yunus berdoa dan memohon ampun kepada Allah. Allah kemudian menyelamatkannya dan ia kembali ke tugasnya dengan penuh semangat. Nabi Ibrahim diperintahkan Allah untuk mengorbankan anaknya, Nabi Ismail. Namun, Allah menggantikan anaknya dengan seekor domba sebagai bentuk ujian dan kasih sayang-Nya. Ini mengajarkan kita tentang kepatuhan dan keikhlasan dalam beribadah. Surah Al-Kafirun adalah sebuah surat istimewa yang Allah turunkan untuk mengajarkan Nabi Muhammad tentang pentingnya iman yang kuat. Dalam surah ini, Allah menyuruh Nabi Muhammad untuk tetap setia pada ajaran Islam dan tidak mengikuti orang-orang yang tidak percaya. Surat ini mengajarkan kita bahwa meskipun orang memiliki keyakinan yang berbeda, kita harus tetap teguh pada iman kita dan menghargai perbedaan yang ada. Dengan enam ayatnya, Surah Al-Kafirun mengingatkan			
---	-------------------------------------	---	--	--	--

		kita untuk selalu percaya pada kebenaran dan menghormati orang lain. Surah An-Nazi'at bercerita tentang Nabi Musa yang menghadapi Firaun yang sangat sombong. Nabi Musa membawa tongkat yang bisa berubah menjadi ular sebagai mukjizat dari Allah. Meskipun Firaun diberi peringatan, dia tetap menolak, dan akhirnya dia mendapat hukuman. Selain itu, surah ini juga mengingatkan tentang hari kiamat yang akan datang dengan sangat dahsyat dan mengajarkan kita pentingnya iman dan ketaatan kepada Allah. Surah Abasa bercerita tentang saat Nabi Muhammad diberi teguran oleh Allah karena menunjukkan wajah masam kepada seorang lelaki buta yang datang meminta nasihat. Allah mengajarkan bahwa kita harus memperhatikan dan menghargai setiap orang, tidak peduli siapa mereka. Selain itu, surah ini juga mengingatkan bahwa hari kiamat akan datang, dan setiap orang akan mendapatkan balasan sesuai dengan perbuatan mereka. Surah Al-Buruj bercerita tentang sekelompok orang yang sangat beriman dan berani, meski mereka dibakar hidup-hidup oleh penguasa yang jahat karena keyakinan mereka. Surah ini mengajarkan bahwa Allah akan melindungi orang-orang yang beriman dan memberikan balasan kepada orang-orang yang tidak adil. Meskipun sangat sulit, iman dan keteguhan hati mereka tidak akan pernah sia-sia. Surah Ad-Duha menceritakan saat Allah menghibur Nabi Muhammad yang merasa kesepian karena wahyu berhenti sejenak. Allah berjanji bahwa kehidupan Nabi Muhammad akan menjadi lebih baik dan penuh berkah. Surah ini mengajarkan kita untuk selalu sabar dan yakin bahwa setelah menghadapi kesulitan, Allah akan memberikan kemudahan dan kebahagiaan.			
4	Menghafal Doa-Doa Harian	1. Doa Untuk Kedua Orang Tua <i>Allahumma firlii wa liwaa lidhayya warham humaa kamaa rabbayaa nii shaghira.</i>			

	"Wahai Tuhanku. ampunilah aku dan kedua orang tuaku (ibu dan Bapakku), sayangilah mereka seperti mereka menyayangiku waktu aku kecil." 2. Doa masuk kamar mandi <i>Bismillâhi Allâhumma innî a'ûdzu bika minal khubutsi wal khabâitsi</i> "Ya Allah, aku berlindung pada-Mu dari godaan iblis jantan dan betina." 3. Doa keluar kamar mandi <i>alhamdulillah alladzi adzhaba 'anni al-adza wa 'aafaani.</i> "Segala puji bagi Allah yang telah menghilangkan penyakit dari tubuhku, dan mensehatkan aku." 4. Doa mau tidur Bismika allahumma ahyaa wa amuut Dengan menyebut nama Allah yang menghidupkan dan mematikan. 5. Doa bangun tidur <i>Alhamdulillah ladzî ahyânâ ba'da mâ amâtanâ wa ilaihin nusyûr</i> "Segala puji bagi Allah, Tuhan yang menghidupkan kami setelah Ia mematikan kami. Kepada-Nya lah kebangkitan hari Kiamat." 6. Doa mau belajar <i>Rodlitu billahi robba, wabi islaamidina, wabimuhammadin nabiyya warasulla Robbi zidni ilman nafi'a warzuqni fahma)</i> "Aku ridha Allah SWT sebagai Tuhanku, dan Islam sebagai agamaku, dan Muhammad SAW sebagai Nabi dan			
--	---	--	--	--

		Rasulku. Ya Allah tambahkanlah kepadaku ilmu dan berikanlah aku pemahaman yang baik.” 7. Doa setelah belajar/majlis <i>Subhanakallahumma wa bihamdika, asyhadu al-laa ilaaha illaa anta, astaghfiruka, wa atuubu ilaik.</i> <i>Artinya: "Maha Suci Engkau ya Allah, aku memujiMu. Aku bersaksi bahwa tidak ada sesembahan yang berhak disembah kecuali Engkau, aku minta ampun dan bertaubat kepada-Mu." (HR At Tirmidzi dan Abu Daud)</i> 8. Doa mau makan "Allahumma baarik lanaa fiimaa rozaqtanaa wa qinaa 'adzaa bannaar" <i>Artinya: "Ya Allah berkahilah rizki yang telah Engkau berikan kepada kami dan jauhkanlah kami dari siksa Neraka, Bismillah.."</i> 9. Doa setelah makan Alhamdu lillahhil-ladzi ath-amanaa wa saqaana waja'alanaa minal muslimiin <i>Artinya: "Segala puji bagi Allah yang telah memberi kami makan dan minum serta menjadikan kami termasuk golongan orang muslim."</i> 10. Doa masuk masjid <i>Allahummaftahliy abwaaba rahmatika</i> "Ya Allah, bukakanlah untukku pintu rahmat-Mu" 11. Doa keluar masjid <i>Allaahummaghfir lii dzunuu biii waftah lii</i>			
--	--	---	--	--	--

		<i>abwaaba fadhlika</i> "Ya Allah ya Tuhan kami, ampunilah dosa-dosaku dan bukakanlah pintu-pintu kemurahan-Mu" 12. Doa selamat dunia akhirat <i>Rabbanā, ātinā fid dunyā hasanah, wa fil āakhirati hasanah, wa qinā 'adzāban nār</i> “ Tuhan kami, berikan kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat. Lindungilah kami dari siksa neraka.”			
5	Mengetahui Akhlak Terpuji dalam kehidupan sehari-hari	1. Adab Ketika Belajar - niat belajar untuk mencari ridha Allah SWT. - membaca doa ketika sebelum dan sesudah belajar - konsentrasi dan tidak main-main saat belajar - fokuskan pandangan pada buku atau sesuatu yang sedang dipelajari 2. ADAB KETIKA BERDOA - berdoa hanya kepada Allah SWT. dan yakin akan dikabulkan - mengangkat tangan dan mengusapkannya ke wajah setelah selesai - berdoa dengan khushyuk dan menggunakan suara lembut - diawali dengan menyanjung Allah SWT. dan shalawat nabi - tidak berdoa untuk hal yang buruk 3. ADAB KETIKA MAKAN - mencuci tangan hingga bersih - membaca doa sebelum makan - menggunakan tangan kanan - tidak berbicara ketika sedang makan - berhenti ketika sudah kenyang - mengucapkan hamdallah dan doa setelah makan 4. ADAB KETIKA DI MASJID			

		a. niat karena Allah SWT. b. berpakaian rapi ketika hendak menuju masjid c. berdoa sebelum dan sesudah dari masjid d. mendahulukan kaki kanan ketika masuk dan kaki kiri ketika keluar masjid e. shalat tahiyatul masjid f. menjaga sikap dan lisan selama di masjid 5. ADAB KEPADA ORANG TUA DAN GURU a. berkata halus dan sopan b. mendoakan kebaikan kepada mereka c. melaksanakan nasihat dan perintahnya selama tidak keluar dari syariat islam d. menjaga nama baik orang tua e. berbuat baik kepada orang tua dan guru f. merendahkan diri ketika berhadapan dengan orang tua dan guru			
6	Memahami hikmah dalam ajaran Islam	Hikmah Beriman Kepada Hari Akhir 1. Meningkatkan ketakwaan kepada Allah SWT. 2. Selalu beramal saleh 3. Berbuat baik kepada sesama 4. Muncul rasa takut untuk berbuat maksiat Hikmah Berbakti kepada Orang Tua 1. Berpahala jihad 2. Memperoleh ampunan Allah SWT. 3. Taat kepada orang tua merupakan bentuk ketaatan kepada Allah SWT. 4. Keridhaan Allah ada pada keridhaan orang tua 5. Berbakti kepada orang tua dapat menghilangkan kesulitan yang sedang dialami dengan cara bertawasul 6. Diluaskan rezeki dan dipanjangkan umurnya Hikmah Beriman Kepada Allah SWT. 1. Hati menjadi tenang			

		2. Mendapat bimbingan dari Allah SWT. 3. Mempunyai rasa kasih sayang yang tinggi 4. Diampuni dosa dan mendapat pahala besar Hikmah Beriman Kepada Rasul Allah SWT. 1. Menyempurnakan iman 2. Memiliki teladan dan contoh dalam hidup 3. Terdorong berperilaku dan bersikap baik 4. Mencintai para Rasul dengan mengikuti dan mengamalkan ajarannya dalam kehidupan sehari-hari 5. Menyadarkan bahwa manusia diciptakan Allah SWT.			
--	--	---	--	--	--

FORM PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar

Peneliti : Nada Nurfadhilah

A. Tujuan

Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang penerapan media pembelajaran GeduQ yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Instrumen ini terdiri dari penilaian terhadap aspek substansi serta komentar dan atau saran yang membangun.
2. Isilah lembar penilaian ini dengan cara memberi tanda cek "✓" pada kolom skala penilaian sebagaimana kriteria penskoran (1, 2, 3) di dalam rubrik yang disediakan.
3. Selanjutnya mohon kesediaan Bapak/Ibu menuliskan catatan perbaikan pada kolom komentar dan saran jika skor yang diberikan 2 atau 3.

C. Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			Komentar/Saran
		1	2	3	
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	sesuai
2.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pendahuluan			✓	sesuai
3.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan inti			✓	sesuai
4.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan penutup			✓	Bagus / sesuai
5.	Kesesuaian materi dengan metode pembelajaran			✓	sesuai
6.	Kesesuaian materi dengan evaluasi pembelajaran			✓	sesuai
7.	Keselaran materi dengan pokok bahasan			✓	Sesuai
8.	Materi pembelajaran tersusun secara berurutan			✓	sesuai
9.	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik			✓	sesuai / bagus
10.	Banyaknya materi cukup untuk diajarkan kepada peserta didik			✓	lanjutkan saja di KIR 6

11.	Materi pembelajaran dapat menambah keterampilan melaksanakan mandi wajib			✓	sama
-----	--	--	--	---	------

Komentar/Saran:

Dengan segala pertimbangan, GeduQ ini dinyatakan: ...*)

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan syarat revisi sebagaimana saran yang diberikan
*) lingkari salah satu

Yogyakarta, September 2024
Reviewer,

Ellen &
Esty Dewi Mulyawati



INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN

Nama Media : GeduQ (Game Edukasi Al-Qur'an)
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Disusun Oleh : Nada Nurfadhilah

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAHUN 2024

KISI-KISI INSTRUMEN REVIEW AHLI PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran	1	1
2	Kegiatan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada tahap kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup)	3	2,3,4
3	Metode Pembelajaran	Kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran	1	5
		Kesesuaian metode pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran	1	6
		Kesesuaian metode dengan karakteristik peserta didik	1	7
4	Media Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	8
		Kesesuaian media pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran	1	9
		Kesesuaian media dengan metode pembelajaran	1	10
		Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	1	11
5	Waktu	Ketepatan alokasi waktu untuk setiap tahapan kegiatan pembelajaran	1	12
6	Evaluasi	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	13

**RUBRIK PENILAIAN EDU-GAME AL-QUR'AN BERBASIS APLIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PADA PESERTA
DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR**

REVIEWER AHLI PEMBELAJARAN

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian	Rubrik
1	Tujuan Pembelajaran	3	Tujuan pembelajaran yang dirumuskan sesuai dengan capaian pembelajaran
		2	Tujuan pembelajaran yang dirumuskan kurang sesuai dengan capaian pembelajaran
		1	Tujuan pembelajaran yang dirumuskan tidak sesuai dengan capaian pembelajaran
2	Kegiatan Pembelajaran	3	Tahap kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup) sesuai dengan tujuan pembelajaran
		2	Tahap kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup) kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran
		1	Tahap kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup) tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
3	Metode Pembelajaran	3	Metode yang digunakan sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta karakteristik peserta didik
		2	Metode yang digunakan kurang sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta karakteristik peserta didik
		1	Metode yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta karakteristik peserta didik
4	Media Pembelajaran	3	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta karakteristik peserta didik

		2	Media yang digunakan kurang sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta karakteristik peserta didik
		1	Media yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta karakteristik peserta didik
5	Waktu	3	Alokasi waktu yang ditetapkan sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran
		2	Alokasi waktu yang ditetapkan kurang sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran
		1	Alokasi waktu yang ditetapkan tidak sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran
6	Evaluasi	3	Evaluasi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		2	Evaluasi yang digunakan kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran
		1	Evaluasi yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran

Sumber: Susilo, M. J. (2023)

FORM PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Edu-Game Al-Qur'an Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar

Peneliti : Nada Nurfadhilah

A. Tujuan

Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang penerapan media pembelajaran GeduQ yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian terhadap aspek substansi serta komentar dan atau saran yang membangun.
2. Isilah lembar penilaian ini dengan cara memberi tanda cek "✓" pada kolom skala penilaian sebagaimana kriteria penskoran (1, 2, 3) di dalam rubrik yang disediakan.
3. Selanjutnya mohon kesediaan Bapak/Ibu menuliskan catatan perbaikan pada kolom komentar dan saran jika skor yang diberikan 2 atau 3.

C. Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			Komentar/Saran
		1	2	3	
1	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran			✓	Gesuai
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada tahap kegiatan pendahuluan			✓	Gesuai
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada tahap kegiatan inti			✓	Gesuai
4	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada tahap kegiatan penutup			✓	Gesuai
5	Kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran			✓	Gesuai
6	Kesesuaian metode pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup)		✓		Cukup Gesuai
7	Kesesuaian metode dengan karakteristik peserta didik			✓	Gesuai
8	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran			✓	Gesuai
9	Kesesuaian media pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran			✓	Gesuai
10	Kesesuaian media dengan metode pembelajaran			✓	Gesuai

11	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik			✓	Gesuai
12	Ketepatan alokasi waktu untuk setiap tahapan kegiatan pembelajaran			✓	Gesuai
13	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	Gesuai

Komentar/Saran

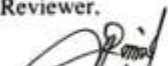
Secara keseluruhan Aplikasi GEDUG sangat menarik, namun supaya lebih memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran ini sebaiknya Nada / lagu Sound Qurannya pada aplikasi ini menggunakan Nada lagu metode UMMI, yang mudah dipahami peserta didik.

Dengan segala pertimbangan, GeduQ ini dinyatakan: ...*)

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan syarat revisi sebagaimana saran yang diberikan

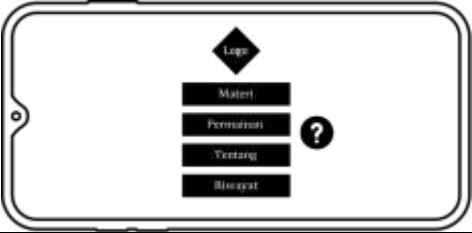
*) lingkari salah satu

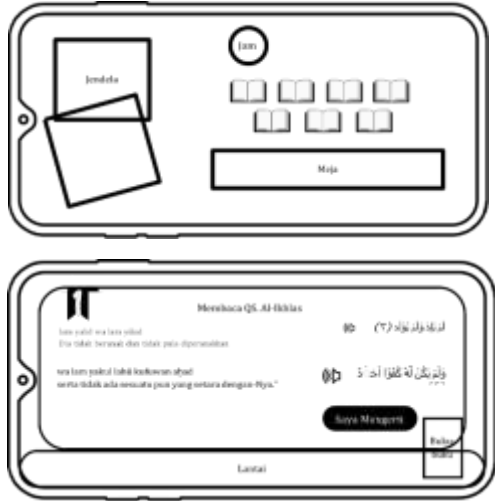
Yogyakarta, September 2024
Reviewer,

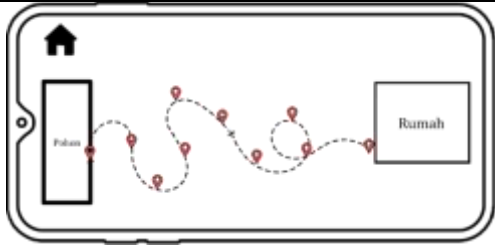
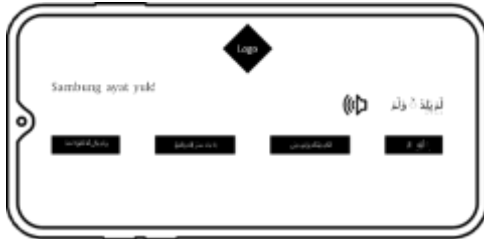

Datri Fahrudin Rifa'i, S.Pd.

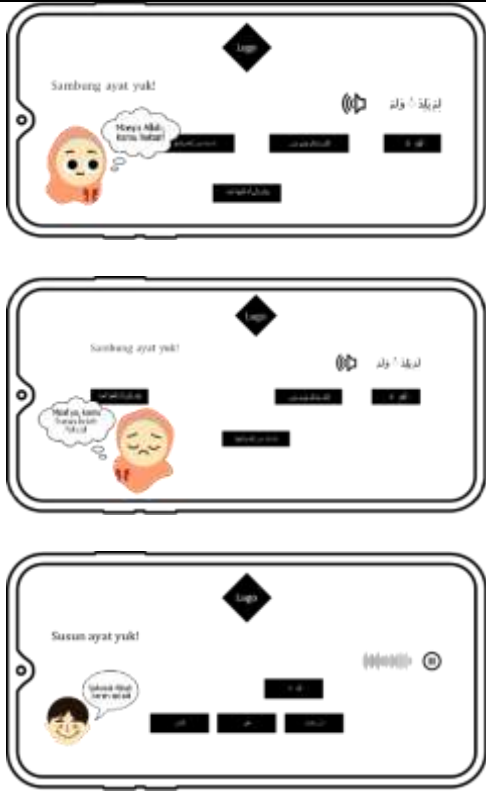
No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Materi di dalam aplikasi GEDUQ					
1	Isi aplikasi memudahkan saya untuk belajar surat pendek				
2	Petunjuk kerja di dalam aplikasi yang disajikan memudahkan saya mengikuti pelajaran				
3	Sajian isi aplikasi membuat saya semangat dalam belajar secara mandiri				
4	Sajian isi aplikasi mudah dipahami				
5	Isi materi di dalam aplikasi menarik				
Penyajian aplikasi GEDUQ					
1	Gambar yang disajikan memudahkan saya memahami materi				
2	Petunjuk penggunaan aplikasi memudahkan saya menggunakan aplikasi				
3	Tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan saya dalam belajar				
4	Refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut dalam aplikasi membuat saya introspeksi diri terhadap hasil pembelajaran yang telah saya lakukan				
5	Aplikasi GEDUQ mudah dioperasikan				
6	Kuis, kisi-kisi, dan pedoman penskoran (rubrik) cukup membantu saya menguji hafalan surat pendek				
Tampilan aplikasi GEDUQ					
1	Ukuran gambar di dalam aplikasi sudah tepat				
2	Tata letak (layout) gambar dan karakter menarik				
3	Suara audio terdengar dengan jelas				
4	Musik pengiring menambah kesan menyenangkan dalam belajar				
5	Assistance (pemandu) bermanfaat untuk memandu penggunaan aplikasi				
Penggunaan bahasa dalam aplikasi GEDUQ					
1	Bahasa yang digunakan di dalam aplikasi komunikatif				
2	Bahasa yang digunakan di dalam aplikasi bersifat umum (bukan bahasa daerah yang belum dikenal siswa)				
3	Bahasa disampaikan dengan lugas, tidak menimbulkan kebingungan				

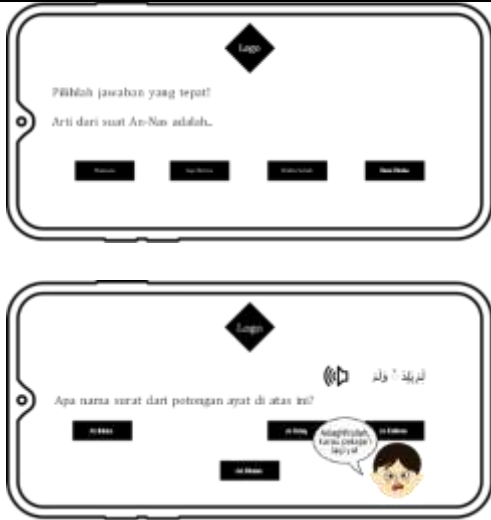
Lampiran XXIII Storyboard Pengembangan Aplikasi GEDUQ

Scene	Teks dan Gambar	Setting dan Narasi
Tampilan Masuk Aplikasi	1. Logo GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an)  2. Logo Kemdikbud dan UII 	1. Logo berada di tengah layar 2. Logo GEDUQ muncul pertama dilanjut dengan logo Kemdikbud dan UII 3. Background berwarna putih
Menu Utama Aplikasi		1. Logo diletakan di atas 2. Urutan sesuai pada gambar materi, permainan, tentang, dan Riwayat 3. Tanda tanya sebagai petunjuk penggunaan aplikasi 4. Exit menggunakan tombol kembali di <i>smarthphone</i>

Menu Materi		1. Background di dalam ruangan yang terdapat meja, kursi, jam dinding dan jendela 2. Terdapat 11 gambar buku yang berisikan bacaan dan audio surah-surah pendek
Menu Permainan	1. Pemilihan Karakter  2. Peta perjalanan	1. Pemilihan Karakter: a. Karakter yang tersedia ada Ulil untuk perempuan dan Albab untuk laki-laki b. Nama pengguna tidak dapat diulangi kembali jika sudah menyelesaikan permainan 2. Peta Perjalanan: a. Background di taman terdapat pohon dan rumah serta peta alur permainan. b. Setiap titik terdapat gambar karakter yang dipilih

	 3. Materi pop-up  4. Tampilan permainan 	3. Materi Pop up: - Setiap dua titik setelah pengerjaan soal, terdapat materi pop-up. - Materi pop-up berisikan materi singkat tentang Adab, SKI, Doa sehari-hari - Panah di materi pop-up untuk menyelesaikan bacaan dan melanjutkan permainan. 4. Tampilan permainan: Permainan terdiri dari: - Logo di tengah atas - Lima gambar hati berwarna merah di pojok kiri atas sebagai nyawa untuk bermain - Waktu yang maju di pojok kanan atas sebagai lama waktu mengerjakan permainan - Perintah dari soal yang diberikan di bagian kiri tengah - Pertanyaan terbagi menjadi 4 kategori soal: a. Sambung ayat: (1) Potongan ayat akan berbunyi jika peserta didik klik icon sound  (2) Jawaban akan turun ke kiri bawah ketika peserta didik
--	---	--

		sudah klik jawabannya. (3) Jika benar, maka akan muncul karakter senyum dan pujian sesuai dengan karakter yang dipilih. (4) Jika salah, akan muncul respon sedih dan kalimat penyemangat sesuai karakter yang dipilih. b. Susun ayat: (1) Hanya terdapat icon audio dan opsi jawaban dalam tampilan susun ayat (2) Audio tidak memiliki batasan untuk diputar oleh peserta didik (3) Audio yang berbunyi akan memunculkan icon gelombang suara (4) Hanya terdapat sisa satu opsi jawaban yang salah disediakan untuk menyusun ayat c. Arti nama surat: (1) Peserta diberikan satu soal untuk memilih arti nama surat-surat pendek (2) Jawaban akan turun ke kiri
--	---	---

		bawah (3) Terdapat respons karakter menyesuaikan dengan hasil jawaban yang dipilih oleh peserta didik d. Nama surat dari ayat: (1) Peserta didik diberikan satu soal untuk memilih nama surat dari potongan ayat yang disediakan (2) Terdapat icon  yang mengeluarkan suara Qari dari potongan ayat tersebut. (3) Terdapat respons karakter menyesuaikan dengan hasil jawaban yang dipilih oleh peserta didik
Menu Tentang	Berisikan: ➤ Tujuan Aplikasi ➤ Petunjuk Penggunaan ➤ Capaian Pembelajaran ➤ Ucapan Terima Kasih	1. Setiap tulisan yang ditekan akan muncul deskripsi sesuai dengan sub-subnya dan tanda panah berubah posisi ke bawah. 2. Tujuan aplikasi berisikan tentang filosofi logo dan tujuan aplikasi. GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) adalah aplikasi yang dikembangkan untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an siswa sekolah dasar dengan cara belajar dan bermain yang menarik dan menyenangkan

	 The image shows two screenshots of a mobile application menu. The top screenshot displays a menu with four items: 'Tentang Aplikasi', 'Petunjuk Penggunaan', 'Capaian Pembelajaran', and 'Ucapan Terima Kasih'. The bottom screenshot shows the same menu but with a detailed description of the application and its logo meaning. The text in the bottom screenshot reads: 'GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) adalah aplikasi yang dikembangkan untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an siswa melalui dasar dengan cara belajar dan bermain yang menarik dan menyenangkan. Arti Logo GEDUQ: Huruf Q lambang dari Qur'an sebagai basis aplikasi Game Edukasi Al-Qur'an. Warna hijau artinya sebagai sumber kehidupan. Daun artinya pertumbuhan dan perkembangan.'	Arti Logo GEDUQ: - Huruf Q lambang dari Qur'an sebagai basis aplikasi Game Edukasi Al-Qur'an - Warna hijau artinya sebagai sumber kehidupan - Daun artinya pertumbuhan dan perkembangan Jadi, makna dari logo GEDUQ yaitu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik berada dalam lingkaran Al-Qur'an yang merupakan sumber hukum dalam kehidupan umat Islam. 3. Petunjuk penggunaan menjelaskan tentang penggunaan aplikasi dalam menu permainan Petunjuk permainan: 1. Klik kotak "Permainan" satu kali untuk bermain. 2. Peserta didik dapat memilih karakter yang disediakan yaitu Ulil untuk peserta didik perempuan dan Albab untuk peserta didik laki-laki. 3. Terdapat peta perjalanan yang harus dilalui oleh peserta untuk mencapai akhir permainan dan terdiri dari 10
--	---	---

		kotak soal. 4. Soal dilakukan secara acak dan berisikan model pertanyaan untuk sambung ayat, susun ayat, arti nama surat, dan nama surat menggunakan ayat. 5. Pop up materi edukasi akan muncul setiap dua soal yang telah dilalui peserta didik. 6. Di akhir perjalanan, peserta didik akan diberikan skor akhir. 7. Peserta didik akan mendapatkan soal berbeda setiap kali melakukan permainan baru setelah sampai akhir perjalanan 4. Capaian pembelajaran Peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami surah-surah pendek Al-Fatihah, Al-Ikhlas, An-Nas, Al-Asr, An-Nasr, Al-Kausar, Al-Alaq, At-Tin, Al-Ma'un, Ad-Dhuha. 5. Ucapan Terima Kasih Pengembangan aplikasi GEDUQ ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Peneliti ucapkan terima kasih banyak
--	--	---

		kepada: 1. Kemdikbudristek yang telah mendanai penelitian pengembangan tesis pascasarjana. 2. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia, dan jajarannya. 3. Dr. Drs. Asmuni, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam dan jajarannya. 4. DPPM Universitas Islam Indonesia 5. Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd selaku ketua tim pengembangan 6. Nada Nurfadhilah, S.Pd. selaku anggota tim pengembangan
--	--	--

Lampiran XXIV Surat Keterangan Cek Plagiasi



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.hamid.uil.ac.id
Email : msi@uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
No: 58/Perpus/IAIPM/VI/2025

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nada Nurfadhilah
Nomor Induk Mahasiswa : 23913025
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.
Fakultas/Prodi : Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UII
Judul Tesis :

**PENGEMBANGAN GEDUQ (GAME EDUKASI AL-QUR'AN)
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-
QUR'AN PADA PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR DI 4 SD
NEGERI KAPANEWON PAKEM**

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar **3% (Tiga Persen)**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum War. Wab.

Yogyakarta, 23 Juni 2025
Kaprodi IAIPM



Dzulkifli Hadimawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas

Nama Lengkap : Nada Nurfadhilah
Tempat, Tanggal Lahir : Subang, 26 Agustus 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Sukaasih No. 40 Rt 64/18 Karanganyar,
Subang, Jawa Barat
No. Telepon : 0895412031796
Email : 23913025@students.uii.ac.id
nadanurfadhilahh@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

2006-2012 : SD Negeri Dewi Sartika
2012-2015 : MTs Negeri Subang
2015-2018 : SMA Negeri 3 Subang
2019-2023 : S1 PAI Universitas Islam Indonesia

C. Pengalaman Kerja

2023-sekarang : GPAI di SDN Pandanpuro 2

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Nada Nurfadhilah