



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC DISC* MENGGUNAKAN  
*ADOBE ANIMATE CC 21* TENTANG HUKUM BACAAN *MAD 'IWAD*, *MAD  
LAYYIN*, DAN *MAD 'ARIDH LISSUKUN* PADA MATA PELAJARAN AL-  
QUR'AN HADIST DI MADRASAH TSANAWIYAH**

**TESIS**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister (S-2)  
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

**OLEH:**

**NENI NETRIANA**  
**NIM. 1702032011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR  
2021**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing tesis atas nama NENI NETRIANA, NIM PAI 17 02 03 2 011,  
Judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC DISC*  
MENGGUNAKAN *ADOBE ANIMATE CC 21* TENTANG HUKUM BACAAN  
*MAD 'IWAD, MAD LA'YIN DAN MAD 'ARIDH LISSUKUN* PADA MATA  
PELAJARAN AL QUR'AN HADIST DI MADRASAH TSANAWTYAH,  
memandang bahwa tesis yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah  
dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah


Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 03 Agustus 2021

Pembimbing I

  
Dr. Fadriah, M. Ag  
Nip. 196911091998032002

Pembimbing II

  
Dr. Suharmon, S. Ag, MA  
Nip. 196910111999031003

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis atas nama Neni Netriana, NIM: PAI.1702032011, judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC DISC* MENGGUNAKAN *ADOBE ANIMATE CC 21* TENTANG HUKUM BACAAN *MAD 'IWAD, MAD LAYYIN DAN MAD 'ARIDH LISSUKUN* PADA MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADIST DI MADRASAH TSANAWIYAH**, telah di uji dalam ujian Munaqasyah Program Pascasarjana IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 13 Agustus 2021.

Demikianlah persetujuan ini di berikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama / NIP penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr.Hj.Sri Yunarti, M.Ag NIP.196711031994032004	Ketua Sidang		
2	Dr.Fadriati, M.Ag NIP. 196911091998032002	Pembimbing I/ Penguji III		
3	Dr. Suharmon, M.A NIP.196910191999031003	Pembimbing II/ Penguji IV		
4	Dr.Suswati Hendriani,M.Pd.,M.Pd NIP.1966091419992032003	Penguji I		
5	Dr. H.Jamilus, M.Pd.I NIP. 196407081998011000	Penguji II		

Batusangkar, 23 Agustus 2021

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana  
IAIN Batusangkar

  
**Dr.Suswati Hendriani, M.Pd. M.Pd**  
NIP.1966091419992032003

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Neni Netriana  
NIM : PAI.1702032011  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul: **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC DISC* MENGGUNAKAN *ADOBE ANIMATE CC 21* TENTANG HUKUM BACAAN *MAD 'IWAD, MAD LAYYIN DAN MAD 'ARIDH LISSUKUN* PADA MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADIST DI MADRASAH TSANAWIYAH"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Agustus 2021  
Yang membuat pernyataan



NENI NETRIANA  
NIM. PAI.1702032011

## ABSTRAK

**NENI NETRIANA, 2017, NIM, PAI 1702032011** judul tesis **”Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disc* Menggunakan *Adobe Animate CC 21* Tentang Hukum *Bacaan Mad 'Iwad, mad Layyin dan Mad 'Aridh lissukun* pada mata Pelajaran Al Qur'an Hadist di Madrasah Tsanawiyah”**. Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Batusangkar.

Pokok masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah terdapatnya kekurangan pada media pembelajaran LKPD yang digunakan guru, dimana LKPD hanya berupa lembaran-lembaran pertanyaan tanpa memuat materi pembelajaran terutama tentang materi hukum *Bacaan Mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist. Peserta didik kesulitan dalam membedakan hukum bacaan masing-masing mad, hal ini dapat dilihat pada saat peserta didik mempraktekan pelafalan dan menyebutkan hukum bacaan dari ayat yang ditanyakan guru. Oleh karena itu, diperlukan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu hukum bacaan *mad 'Iwad, mad layyin, dan mad 'Aridh lissukun* dan menghasilkan media pembelajaran *Magic Disc* yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara, instrument validitas, dan instrument praktikalitas. Teknik analisis data terdiri atas dua cara yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* memiliki nilai validitas sebesar nilai 3.59 dengan kategori sangat valid dari segi relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik. Hasil praktikalitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* sangat praktis dengan nilai sebesar 3.58 oleh guru dan sangat praktis oleh peserta didik dengan nilai 3.39 dari segi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat.

## ABSTACT

**NENI NETRIANA, 2017, NIM, PAI 1702032011 thesis title "Development of Magic Disc Learning Media Using Adobe Animate CC 21 About Reading Law Mad 'Iwad, mad Layyin and mad 'Aridh lissukun in Al-Qur'an Hadith Subject at Madrasah Tsanawiyah".** Islamic education study program. Postgraduate Study Program of the Batusangkar State Islamic Institute.

The main problem found in this study is that there are deficiencies in the LKPD learning media used by the teacher, where the LKPD is only in the form of question sheets without loading learning materials, especially about the legal material of Mad 'Iwad Readings, Mad Layyin and Mad 'Aridh lissukun in Al subjects. Quran Hadith. Students have difficulty in distinguishing the reading law of each madrasa, this can be seen when students practice pronouncing and mentioning the reading law of the verse asked by the teacher. Therefore, we need Magic Disc media using Adobe Animate CC 21. The purpose of this research is to develop Magic Disc learning media using Adobe Animate CC 21 in order to increase students' understanding of learning materials, namely mad reading mad 'Iwad, mad layyin, and mad 'Aridh lissukun and produce valid and practical Magic Disc learning media.

This research is a development research using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection instruments used were interview guidelines, validity instruments, and practicality instruments. Data analysis techniques consist of two ways, namely qualitative data analysis techniques and quantitative descriptive data analysis techniques.

The results showed that Magic Disc using Adobe Animate CC 21 had a validity value of 3.59 with a very valid category in terms of relevance, accuracy, completeness of presentation, basic concepts of material and suitability of presentation with student-centered learning demands. The practical results of Magic Disc learning media using Adobe Animate CC 21 are very practical with a value of 3.58 by teachers and very practical by students with a value of 3.39 in terms of ease of use, efficiency of learning time and benefits.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRAC</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiiiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk .....	8
H. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	12
A. Landasan Teori .....	12
1. Media Pembelajaran .....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	13
c. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran .....	14
d. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	17
2. Media Pembelajaran <i>Magic Disc</i> .....	18

a. Pengertian Media <i>Magic Disc</i> .....	18
b. Kelebihan dan Kekurangan <i>Magic Disc</i> .....	19
c. Gambar <i>Magic Disc</i> .....	20
3. <i>Adobe Animate CC 21</i> .....	20
a. Pengertian <i>Adobe Animate CC 21</i> .....	20
b. Keunggulan <i>Adobe Animate CC 21</i> .....	22
c. Action Script 3.0 (AS3) .....	23
4. Hakikat Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs .....	24
a. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadist .....	24
b. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs .....	25
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs.....	26
d. Metode Pembelajaran Memahami Al-Qur'an Hadist .....	27
e. Media dalam Pembelajaran Memahami Isi Kandungan Al-Qur'an Hadist di MTs .....	28
f. Bentuk Evaluasi Pembelajaran Memahami Kandungan Al-Qur'an Hadist di MTs .....	29
5. Materi <i>Mad 'Iwad, Mad Layyin, dan Mad 'Aridh Lissukun</i> .....	29
B. Penelitian Relevan .....	30
C. Kerangka Konseptual.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	33
A Jenis dan Motode Penelitian .....	33
B. Model Pengembangan .....	33
C. Prosedur Pengembangan.....	36
D. Subjek Penelitian .....	42
E. Jenis Data .....	42
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	48
A. Hasil Penelitian .....	48
1. <i>Analysis</i> .....	48
2. <i>Design</i> .....	54

3. <i>Development</i> .....	65
4. <i>Implementation</i> .....	69
5. <i>Evaluation</i> .....	70
B. Pembahasan.....	73
1. Validitas .....	73
2. Praktikalitas .....	76
C. Kualitas Produk Pengembangan .....	79
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	81
A. Kesimpulan .....	81
B. Implikasi .....	81
C. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	83
<b>LAMPIRAN</b> .....	87

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Tampilan <i>Magic Disc</i> .....	19
2. Kerangka Konseptual Pengembangan <i>Magic Disc</i> .....	31
3. Tahap-tahap Pengembangan <i>Magic Disc</i> .....	33

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Daftar Nama Validator .....	40
4.1 Garis Besar Program Media .....	53
4.2. Tampilan media <i>Magic Disc</i> menggunakan <i>Adobe Animate CC 21</i> .....	55
4.3. Rekapitulasi Data Hasil Validasi <i>Magic Disc</i> .....	64
4.4. Hasil Perbaikan media <i>Magic Disc</i> berdasarkan saran validator .....	65
4.5 Rekapitulasi data Hasil Uji Praktikalitas media <i>Magic Disc</i> oleh Guru .....	67
4. 6. Rekapitulasi Data Hasil Uji Praktikalitas media <i>Magic Disc</i> Oleh Peserta Didik .....	67
4.7. Penilaian <i>Prites</i> Peserta didik sebelum menggunakan media <i>Magic Disc</i> .	68
4.8. Hasil <i>Postes</i> Peserta didik setelah Menggunakan Media <i>Magic Disc</i> .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Pedoman Wawancara Guru .....	87
2. Hasil Analisis Wawancara Guru .....	89
3. Pedoman Wawancara Peserta Didik .....	91
4. Hasil Analisis Wawancara Peserta Didik .....	92
5. Analisis Tugas (KI, KD, dan Indikator) .....	94
6. Kisi-kisi Angket Validitas .....	106
7. Hasil Validasi Media <i>Magic Disc</i> .....	113
8. Hasil Analisis Angket Validasi .....	120
9. Kisi-kisi Angket Praktikalitas oleh Guru dan Peserta Didik .....	126
10. Hasil Uji Praktikalitas Media <i>Magic Disc</i> oleh Guru .....	134
11. Hasil Analisis Uji Praktikalitas oleh Guru .....	146
12. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik .....	147
13. Hasil Analisis Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik .....	159
14. Surat Izin Penelitian dari Sekolah .....	160
15. Surat Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah .....	161
16. Dokumentasi Penelitian .....	162

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada Era revolusi industri 4.0 sistim pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks namun menarik. Revolusi industri 4.0 menyebabkan peristiwa perubahan yang sangat cepat dan sulit diantisipasi dalam semua perspektif kehidupan terutama dalam bidang pendidikan (Rhedana, 2019, h: 214). Transformasi mekanis 4.0 tidak lagi menganggap ruang sebagai halangan. Sekolah dapat memanfaatkan tempat tanpa batas (no spot), abadi (tanpa waktu), di mana tempat asli digantikan dengan tempat virtual tanpa batas, serta waktu belajar yang tidak terbatas, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja, di mana saja dan dengan siapa saja. (Mubarak, 2018, h: 41). Oleh karena itu, era 4.0 ditandai dengan perkembangan teknologi komputer dan informatika yang sangat cepat.

Kemajuan teknologi komputer yang semakin canggih dengan ukuran yang lebih kecil namun memiliki kecepatan dan limit yang lebih besar serta kapasitasnya yang semakin berkembang seiring dengan penemuan-penemuan imajinatif dari pemrograman (Software) akan menyebabkan revolusi belajar (Gordon, 2003, h: 25). Komputer yang pada awalnya membantu mengatasi estimasi yang kompleks, kini dapat dimanfaatkan untuk mengolah kata, gambar, dan basis informasi di berbagai bidang kehidupan, terutama dengan pendekatan inovasi multi media interaktif yang menghadirkan suara, gambar, video, dan rekaman secara bersamaan atau berulang kali (Normadina, 2019, h: 51). Kemajuan teknologi ini membuat aktivitas bergerak cepat dan kehidupan dunia seperti tanpa batas melalui jaringan web yang tersebar di seluruh dunia (Abdul, 2003, h: 371). Berbagai jenis informasi dapat diperoleh dengan cepat, tepat, akurat dan mudah. Kemajuan yang cepat ini mendorong dunia pendidikan untuk mempertimbangkan kembali hal-hal yang telah dilihat selama ini tentang pembelajaran, program pendidikan, dan sumber daya manusia (SDM)

Guru atau pendidik merupakan sumber daya manusia yang berperan penting dalam mengelola kemajuan-kemajuan inovatif di era revolusi 4.0. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki pilihan untuk memberikan media pembelajaran sesuai dengan teknologi yang berkembang saat ini. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan sasaran pembelajaran kepada peserta didik oleh pendidik, dengan tujuan agar terjadi keserasian yang baik dalam interaksi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang utama dalam interaksi pembelajaran, mengingat melalui media pembelajaran akan menimbulkan kesan bahwa pencapaian tujuan pembelajaran akan efektif atau tidak. Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik dan guru dalam menghadapi kesulitan pada proses belajar dan mengajar, memberikan pengalaman yang nyata dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan dan menarik perhatian dan minat peserta didik. Media pembelajaran yang menarik akan menjadikan peserta didik lebih tertarik dan menyenangkan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, begitu pula sebaliknya tanpa menggunakan media pembelajaran maka proses belajar dan mengajar tidak dapat berkembang dengan baik. Maka media pembelajaran akan menjadi sarana yang tepat untuk digunakan oleh peserta didik ( Oetomo, 2002,h: 119). Salah satu media yang dapat dikembangkan guru di era revolusi industri ini 4.0 yang bisa menarik perhatian peserta didik adalah *Magic Disc* menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 21*, yaitu media yang berbentuk cakram yang dipadukan dengan aplikasi *software Adobe Animate CC*.

*Adobe Animate CC 21* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe Animate CC* menjadi perangkat lunak pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di *Adobe Flash* (Saputro, 2018, h: 5-6). *Adobe* terus mengembangkan *Flash* hingga berganti nama menjadi *Adobe Animate CC* dan mendukung pengembang web untuk mendesain animasi HTML 5, media iklan animasi, media pembelajaran, dan game versi web. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan dari aplikasi *Adobe Animate CC*. Keunggulannya yaitu dilengkapi dengan alat pengontrol yang

dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengoperasikan sendiri kelemahannya yaitu hanya mendukung penggunaan OS 64-bit, contohnya seperti OS Windows 8 64-bit, sedangkan penggunaan OS 32-bit tidak dapat menggunakan *Adobe Animate CC*. *Adobe Animate CC* dipakai untuk menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual yang digunakan sebagai aplikasi yang dapat menyajikan materi pembelajaran pada semua mata pelajaran termasuk Al-Qur'an Hadist (Uno, 2017, h: 1).

Al-Qur'an Hadist merupakan salah satu mata pelajaran PAI di Madrasah, Mulai dari madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah sampai Madrasah Aliyah. Di dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist memuat materi tentang isi kandungan Al-Qur'an, tajwid dan hadist-hadist pilihan, yang dapat menjadi pedoman dalam kehidupan beragama. Namun kenyataannya Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits masih kurang menarik bagi peserta didik tertentu, faktor yang mempengaruhi hal tersebut bisa timbul dari diri peserta didik itu sendiri dan bisa juga dari guru yang mengajar yang tidak memperhatikan potensi peserta didik dan tidak mempergunakan media yang tepat dalam pembelajaran sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam mempelajari Al-Qur'an Hadits ada pembelajaran tentang tajwid, salah satu materi yang dibahas dalam tajwid adalah Hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Arid h lissukun* yang dipelajari di kelas VIII semester Ganjil atau semester I.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan salah seorang guru Al-Qur'an Hadist di MTsS Rambatan pada tanggal 22 Juni 2020 menunjukkan bahwa materi tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Arid Lissukun* termasuk materi yang sukar bagi peserta didik, mereka kesulitan dalam memahami pengertian dan mencari contoh dalam Al Quran. Hal itulah yang menjadi alasan bagi penulis untuk meneliti materi tersebut, walaupun guru sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran seperti Lembaran Kerja Peserta Didik ( LKPD) atau bahan ajar yang disusun oleh guru, dimana media tersebut masih tergolong media konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa

penggunaan media belum efektif dan maksimal ditambah lagi dengan kondisi pendidikan yang terdampak *Covid-19* saat ini. Hal ini menuntut guru harus mampu mengembangkan media berbasis teknologi yang bisa diakses peserta didik kapanpun dan dimanapun sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk terus belajar dengan media yang lebih menarik. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa peserta didik sulit membedakan hukum bacaan pada materi pembelajaran mad '*Twad, mad Layyin* dan mad '*Aridh lissukun*, hal ini dapat terlihat pada saat peserta didik melakukan praktik membaca dan menentukan hukum mad, dimana guru menentukan surat dan ayat yang akan dibacakan oleh peserta didik, dan disaat itu juga guru meminta peserta didik menyebutkan hukum bacaan *mad* yang ditunjuk guru. Namun dalam proses tersebut, peserta didik belum bisa menentukan dan membedakan masing-masing hukum bacaan *mad* tersebut.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah seorang peserta didik pada 22 Juni 2020, dan hasilnya menunjukkan bahwa mereka masih sulit membedakan *mad 'Twad, Mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* dan sulit dalam mencari contoh pada Al Qur'an, sementara guru masih menggunakan media berupa LKPD dalam proses pembelajaran. Hal itulah membuat peneliti memilih materi hukum bacaan *mad 'Twad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* tersebut karena peserta didik yang sulit memahami dan membedakan hukum bacaan *mad* tersebut yang ada di dalam Al-Quran walaupun guru sudah menggunakan LKPD.

Kelemahan dari LKPD itu diantaranya adalah LKPD tersebut hanya banyak memuat kegiatan-kegiatan saja sedangkan pemaparan materi dan contohnya tidak seberapa sehingga sulit dipahami peserta didik. Dalam kondisi *Covid-19* ini pun guru masih menggunakan LKPD yang di upload guru melalui *Google Classroom* atau Grup WA Al-Qur'an Hadist. Namun, peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi yang dikirimkan guru karena kurang termotivasinya peserta didik belajar terutama pada materi hukum bacaan mad '*Twad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* ini. Oleh karena itu, guru mengharapkan adanya media pembelajaran yang mampu membantu peserta

didik mengingat hukum bacaan *mad'Iwad*, *mad Layyin* dan *mad 'Aridh Lissukun*.

Berdasarkan hal tersebut, penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sungguh-sungguh menarik, menyenangkan, dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga tercapai tujuan yang diinginkan, seperti memanfaatkan inovasi *Adobe Animate CC 21*. Salah satunya adalah media pembelajaran *Magic Disc* dengan memanfaatkan *Adobe Animate CC 21*. Alasan penulis menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah agar media pembelajaran yang direncanakan penulis dapat menarik perhatian peserta didik, karena *Adobe Animate CC 21* ditujukan untuk pengerjaan gambar animasi, gambar vektor dan digunakan secara luas untuk membuat aktivitas pada logo, situs dan lain-lain. Kelebihan dari *Adobe Animate CC 21* ini adalah bisa digunakan untuk membuat animasi di website, logo yang menarik, CD interaktif, film, *game*, menu interaktif, animasi kartun, dan lain-lain.

Media pembelajaran *Magic Disc* merupakan media pembelajaran yang terbuat dari bahan karton yang terdiri dari 2 bagian yang dikumpulkan menjadi satu. Media pembelajaran *Magic Disc* berdasarkan turunan arti kata pada Kamus Besar Bahasa Indonesia *Magic Disc* adalah suatu alat perantara untuk proses pembelajaran yang berbentuk piringan bulat pipih seperti lingkaran yang memuat materi pembelajaran tertentu (Budi, 2010, h: 9). Anwar (2011, h: 3), menjelaskan bahwa "*Magic Disc* adalah suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik, sehingga peserta didik secara aktif akan memperhatikan apa yang diajarkan pendidik". Namun disini penulis mencoba untuk mengembangkan dan mengkreasikan media *Magic Disc* menjadi struktur aplikasi menggunakan *Adobe Animate CC 21*.

Media *Magic Disc* ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik membedakan hukum bacaan *mad 'Iwad*, *mad Layyin* dan *mad 'Aridh Lissukun* karena media dirancang dengan cara pelafalan hukum bacaan yang benar dan peserta didik bisa mengulang secara terus-menerus dan berulang-ulang dengan menekan tombol yang ada pada *Magic Disc* sehingga peserta didik dengan

mudah membedakan hukum bacaan *mad* 'Iwad, *mad Layyin* dan *mad 'Aridh Lissukun*. Dengan media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang diikuti dengan metode peserta didik aktif, kelangsungan belajar akan lebih baik karena *Magic Disc Adobe Animate CC 21* diimbangi dengan fitur-fitur yang dapat membangun kreativitas peserta didik, selain itu peserta didik bisa mengakses media *Magic Disc* melalui PC, atau Gadget.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist di MTsS Rambatan".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru dihadapkan dengan tantangan di era revolusi industri 4.0.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang dipakai oleh guru, yang hanya menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik sulit membedakan hukum bacaan *mad 'Iwad, Mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an hadist.
4. Belum tersedianya media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang valid dan praktis tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, Mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist kelas VIII di MTsS Rambatan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah pada Pengembangan media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang valid dan praktis tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist kelas VIII di MTsS Rambatan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka dirumuskan permasalahan yang diteliti, yaitu.

1. Bagaimana Validitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist di MTsS Rambatan?
2. Bagaimana Praktikalitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* pada materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist di MTsS Rambatan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal sebagai berikut.

1. Validitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* pada materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist di MTsS Rambatan.
2. Praktikalitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* pada materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist di MTsS Rambatan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian berupa media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* diharapkan bermanfaat yaitunya:

1. Bagi guru Al-Qur'an Hadist, sebagai alternatif penggunaan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, sebagai penunjang pembelajaran yang efektif dan memudahkan memahami materi pelajaran yang akan dilaks peserta didikan serta pemahaman teori dan meningkatkan motivasi belajar.

3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dan bekal pengetahuan dalam mengaplikasikan pengetahuan dan sebagai pemikiran awal untuk melakukan penelitian lanjutan
4. Peneliti lain, sebagai sumber rujukan dan informasi ilmiah bagi penelitian relevan selanjutnya.

### G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*, memuat materi pembelajaran untuk kelas VIII semester ganjil MTs, pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist tentang hukum bacaan *Mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun*. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. *Magic Disc* yang dikembangkan adalah *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*.
2. Produk media ini memuat audio, visual, dan materi *mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VIII MTs semester ganjil.
3. Dalam media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* memuat beberapa menu utama yaitu.
  - a. Kata Motivasi, berisi kata-kata motivasi untuk peserta didik dan guru.
  - b. Petunjuk, yang memuat tentang petunjuk penggunaan media oleh pengguna (peserta didik).
  - c. Kompetensi Dasar, yang memuat tentang kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik dari materi *mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VIII MTs semester ganjil.
  - d. Menu materi, yang memuat seluruh materi *mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VIII MTs semester ganjil.
  - e. Kegiatan, yang membantu peserta didik untuk melafazkan hukum bacaan *mad 'Iwad, mad layyin dan mad 'Aridh lissukun*.

- f. Evaluasi, yang memuat soal-soal kegiatan bagi peserta didik setelah proses pembelajaran.
  - g. Referensi, berisi rujukan materi yang digunakan pada media *Magic Disc*.
4. Memuat tombol-tombol yang membantu peserta didik dalam mengoperasikan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*.
- a. Media dilengkapi dengan tombol “Pelafalan” dimana penulis melafazkan contoh bacaan masing-masing mad untuk memudahkan peserta didik,
  - b. Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* dilengkapi dengan tombol *Next* dan *Previous* yang memudahkan peserta didik menuju materi selanjutnya dan kembali untuk melihat materi sebelumnya jika masih belum mengerti.
  - c. Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* juga dilengkapi dengan tombol “Informasi” untuk memudahkan peserta didik mengoperasikan media.
5. Peserta didik dengan mudah bisa mengoperasikan media dengan langkah berikut.
- a. Peserta didik mengklik tombol mulai pada tampilan pembuka sebelum masuk ke halaman berikutnya.
  - b. Pada halaman menu utama peserta didik dapat mengakses secara bebas menu yang tersedia seperti menu petunjuk, kompetensi, materi dan profil.
  - c. Pada menu kompetensi peserta didik dapat mengklik dan memahami kompetensi yang akan dicapai dari materi pembelajaran.
  - d. Pada menu materi, peserta didik diperbolehkan untuk mendapatkan materi sesuai keinginan, dari penunjuk utama hingga penanda terakhir dan peserta didik dapat mengulang materi yang belum mereka pahami tanpa mengganggu teman yang lain.
6. Agar memudahkan peserta didik dalam pembelajaran, peneliti sengaja merancang media untuk bisa di pelajari kapanpun, dimanapun oleh

karena itu, peserta didik bisa memiliki media tersebut di *gadget* ataupun *android* yang dimiliki dan bisa dibawa kemana mana. Sedangkan untuk penggunaan disekolah menggunakan Laptop atau komputer.

## H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman antara penulis dan pembaca dan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang eksplorasi ini, penulis memberikan klarifikasi tentang gagasan yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu cara dan metode untuk menghasilkan suatu produk atau mengembangkan suatu produk. Dalam hal ini akan dikembangkan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* pada materi *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VIII semester ganjil.

### 2. Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*

*Magic Disc* merupakan suatu permainan yang dirancang sebagai media untuk membantu proses pembelajaran yang membantu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran yang berbentuk bulat dan pipih, Namun dalam penelitian ini *Magic Disc* dikembangkan menggunakan *Adobe Animate* yaitu *Software* profesional yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, *game*, aplikasi *smart phone*, dll. Jadi dapat disimpulkan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah permainan yang dirancang untuk media pembelajaran guna membantu proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak komputer, laptop, android untuk membuat animasi, video, gambar dan vector.

### 3. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist

Al-Quran Hadist merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mencakup pemahaan Al-Quran, surat pendek pilihan, Tajwid dan hadist-hadist pilihan. Salah satu materi dalam

pembelajarannya adalah hukum bacaan mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun.

#### 4. Materi Hukum Bacaan Mad 'Iwad, Mad Layyin dan Mad 'Aridh lissukun

*Mad 'Iwad* adalah mad pengganti yang ditandai dengan adanya fathatain (tanwin) yang jatuh pada waqaf diakhir ayat atau diakhir kalimat. Contoh: فَالْمُؤْرِبَاتِ فَتْحًا .

*Mad Layyin* adalah apabila terdapat huruf mad waw atau ya yang sukun yang terletak setelah huruf fathah dalam satu kalimat. Contoh:

الْفِهُمُ رِحْلَةَ الشَّنَاءِ وَالصَّيْفِ

*Mad 'Aridh lissukun* adalah bacaan panjang yang disebabkan huruf mad bertemu dengan sukun karena ada waqaf diakhir ayat atau kalimat dalam Al-Quran. Contoh, هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media untuk pembelajaran adalah suatu perangkat yang dipakai untuk menunjang proses pembelajaran, atau dapat juga dipahami dengan suatu alat yang digunakan dengan tujuan membangun daya tarik peserta didik dalam belajar, sehingga semangat, perhatian serta pikirannya dapat tertuju kepada pembelajaran (Abduh, Muhammad, 2015, h: 5). Heinich menegaskan bahwa media merupakan instrumen mediator antara mahasiswa dan guru dalam menyampaikan pesan atau data dalam kegiatan mendidik dan belajar. Media juga digunakan sebagai komponen penting dalam korespondensi antara komunikator dan komunikan (Daryanto, 2010, h: 4). Gerlach & Ely menjelaskan bahwa media juga diibaratkan sebagai manusia/ materi kejadian yang dapat merangsang daya pikir serta tindakan. Berarti dapat dipahami bahwa guru dan buku serta sekolah disebut juga sebagai suatu media (Arsyad, 2011, h: 3).

Relationship For Education And Communication Technology (AECT) menjelaskan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada penerima informasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perhimpunan Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan seperti cetakan, suara atau peralatan lainnya (Majid, Abdul, 2014, h: 7).

Jadi dapat kita pahami bahwa media pembelajaran atau pembelajaran ini adalah suatu alat yang berfungsi untuk menghubungkan pesan dari penyedia data kepada penerima data dan dapat menghidupkan daya nalar dan informasi siswa, sehingga pembelajaran dapat menarik, menyenangkan dan tujuan belajar juga akan tercapai.

## **b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Ada tiga kualitas media yang menjadi tanda mengapa media digunakan dan apa yang dilakukan media yang mungkin tidak mampu (atau kurang produktif) dilakukan oleh pendidik. Atribut media yang biasanya digunakan.

### 1) Fiksatif (*Fixative Property*)

Media fiksatif adalah media yang biasanya digunakan dalam merekam, menyimpan dan menjelaskan kembali apa yang sudah diterimanya. Dengan media ini segala yang sudah direkam dan disimpan, maka file itu bisa dilihat kembali dengan menggunakan video tape, audio tape dan lain-lainnya. Keuntungan menggunakan media pembelajaran dengan ciri-ciri fiksatif ini adalah dengan mudahnya diputar kembali kapan saja dibutuhkan. Sehingga dengan media ciri-ciri fiksasi ini, guru akan mudah melihat kembali kejadian yang telah pernah disimpannya selama melaksaperta didikan pembelajaran

### 2) Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri media manipulatif ini adalah dengan cara memanipulasi data yang telah ada. Seperti contoh, peristiwa yang mungkin menggunakan waktu yang sangat panjang, maka bisa disampaikan kepada peserta didik didik dengan beberapa menit saja dengan menampilkan bagian-bagian yang penting saja. Contohnya, proses perubahan kepompong menjadi kupu-kupu. Sebenarnya itu menggunakan waktu yang cukup lama, tetapi dengan menggunakan ciri media ini, guru bisa menampilkan bagian yang penting saja, tanpa mengurangi kephahaman peserta didik dalam melihatnya.

### 3) Distributif (*Distributive Property*)

Saat sekarang ciri media pembelajaran distribusi ini bisa digunakan untuk banyak kelas karena awalnya digunakan hanya untuk beberapa kelas saja. Data yang terekam dalam desain media apapun,

cenderung dibuat sebanyak apapun dan dapat dimanfaatkan berulang-ulang (Arsyad, 2011, h: 12-14).

### c. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Kemajuan zaman sekarang telah membantu banyak pekerjaan manusia. Salah satunya adalah hadirnya media untuk menemukan yang telah membantu guru dalam menyampaikan topik dengan gaya yang lebih kompleks dan sesuai dengan permintaan kesempatan, baik itu menggunakan media yang canggih atau mahal atau media yang sederhana. Asnawir dan Basyirudin Usman (2002, h: 11) mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memudahkan proses pembelajaran
- 2) Menambah banyak pengalaman
- 3) Meningkatkan daya tarik peserta didik
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar
- 5) Menunjang teori dalam pendidikan
- 6) Merangsang rasa tertarik peserta didik dalam belajar

Ada empat fungsi media pembelajaran menurut *Levy* dan *Lents*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi, adalah media visual untuk menarik perhatian peserta didik
- 2) Fungsi Afektif, media visual untuk menumbuhkan tindakan pada peserta didik
- 3) Fungsi kognitif, media visual untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik
- 4) Fungsi Kompensatoris, media visual dalam membantu peserta didik yang lemah dalam belajar

Adapun peranan media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Alat untuk membantu guru menerangkan pembelajaran
- 2) Alat untuk merangsang peserta didik didik dalam menyelesaikan masalah

- 3) Sebagai alat bantu tambahan materi bagi peserta didik
- 4) Media belajar bisa secara klasikal dan individual
- 5) Peserta didik ikut aktif dalam proses belajar

Kehadiran media pembelajaran ini, sangat membantu sekali dalam pelaksanaan proses belajar dan mengajar biasanya guru menyampaikan dan menjelaskan materi secara lisan atau tulisan, maka dengan adanya media hal itu lebih mempermudah lagi. Media yang hadir saat sekarang ini, juga bisa dilaksanakan peserta didik secara menyeluruh ataupun secara pribadi. Melalui media pembelajaran peserta didik juga dapat melihat langsung permasalahan yang dihadapi atau dipelajarinya, sehingga menambah rasa ingin tahu serta menambah pengalaman yang sangat berharga bagi peserta didik.

Beberapa manfaat media menurut Arsyad (2002, h: 26) yaitu:

- 1) Penyeragaman materi pelajaran, beda guru tentu beda pula cara penafsirannya dalam suatu materi. Adanya media, akan dapat menyamakan persepsi peserta didik tentang materi yang dipelajari.
- 2) Kegiatan belajar yang lebih menyenangkan, dengan menggunakan media yang serba canggih saat sekarang ini, akan menimbulkan rasa ketertarikan pada peserta didik mengenai materi pelajaran, sehingga kegiatan belajar jadi menyenangkan.
- 3) Interaksi yang bagus antara guru dengan murid, saling menimbulkan keaktifan dalam belajar, baik guru maupun peserta didiknya. Dengan kehadiran media peserta didik akan terangsang untuk bertanya tentang materi yang belum dia pahami. Jadi tidak hanya guru yang aktif dalam proses belajar.
- 4) Mutu belajar peserta didik semakin meningkat, media pembelajaran juga memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Jika peserta didik hanya mendengarkan ceramah guru dalam menyampaikan materi, hanya akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan kepada peserta didik.

- 5) Kegiatan belajar dapat dilaksipeserta didikan dimana dan kapan saja, media pembelajaran dapat direncpeserta didikan dengan sebaik bentuk, sehingga juga bisa dilaksipeserta didikan dimana saja.
- 6) Materi pelajaran mudah dipahami dan tuntas, media sangat membantu peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar. Dengan adanya media, guru juga tidak harus menjelaskan keseluruhan materi pembelajaran, karena sudah membantu sekali kepada peserta didik dalam memahami pelajaran.

Kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Materi yang disampaikan mudah dipahami
- 2) Belajar menjadi menarik
- 3) Peserta didik dan guru menjadi lebih aktif
- 4) Tidak memakan waktu yang lama
- 5) Mutu belajar meningkat
- 6) Kegiatan belajar bisa dilaksipeserta didikan kapan dan dimana saja
- 7) Menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi pada peserta didik
- 8) Mempermudah guru dalam mengajar

Arsyad (2011, h: 32) menjelaskan kontribusi media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kegiatan belajar bisa dilaksipeserta didikan ketika guru bisa hadir dalam proses belajar
- 2) Proses belajar jarak jauh, Pendidikan jarak jauh yang tentunya sangat membutuhkan media dalam menghubungkan informasi atau pesan drai pendidik kepada peserta didik.
- 3) Proses belajar yang khusus, bagi peserta didik yang berkebutuhan khusus, media pembelajaran ini juga sangat sangat membantunya dalam memahami materi pelajaran. Contohnya peserta didik yang tidak bisa melihat (tuna netra), tidak bisa mendengar (tuna rungu) serta mereka yang memiliki keterbelakangan mental.

#### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran saat sekarang ini sangat mengikuti perkembangan teknologi, terutama teknologi percetakan. Lalu lahir teknologi audio-visual untuk tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011, h: 29). Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 4 kelompok, yaitu:

- 1) Media cetak
- 2) Media audio-visual
- 3) Media komputer
- 4) Media gabungan antara cetak dan komputer (Arsyad, 2011, h: 31)

Keempat jenis media di atas, sampai saat ini masih digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, baik yang sudah canggih maupun yang masih sederhana. Didalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist, antara lain:

- 1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang berguna untuk menyampaikan pesan kepada komunikan yang membutuhkan penglihatan (Arsyad, 2011, h: 7).

- 2) Media Grafik.

Media Realistis dapat menampilkan protes lebih disukai, mengklarifikasi ide-ide yang merepotkan, mengklarifikasi ide-ide unik menjadi konkret, jelas menunjukkan kemajuan prosedural.

- 3) Media Animasi

Media animasi dapat menunjukkan interaksi teoritis di mana klien perlu melihat dampak dari perubahan variabel pada siklus.

- 4) Video

Video mungkin kehilangan detail dalam pengenalan materi karena siswa harus memiliki kemampuan untuk mengingat seluk-beluk dari satu adegan ke adegan lainnya. Sebagian besar, klien menganggap belajar melalui video lebih sederhana daripada melalui teks sehingga klien kurang terbuju untuk lebih dinamis dalam

bekerja sama dengan materi. Video menggambarkan keadaan sebenarnya dari suatu interaksi, keajaiban atau peristiwa dengan tujuan dapat meningkatkan keterbukaan. Rekaman sangat cocok untuk menampilkan materi di ruang sosial atau psikomotor (Abdul, 2014, h: 125).

## **2. Media Pembelajaran *Magic Disc***

### **a. Pengertian Media *Magic Disc***

Media *Magic Disc* adalah alat pembelajaran yang berbentuk bulat atau lingkaran pipih dan di dalamnya berisi materi pembelajaran. Atau bisa juga dipahami dengan media pembelajaran yang berbentuk cakram yang berisi materi pelajaran sebagai pengganti buku (Budi, 2010, h: 9). Sedangkan Hanifah (2020, h: 17) menyatakan bahwa, *Magic Disc* terdiri dari dua buah lingkaran yang saling terhubung, untuk penggunaannya, diputar sesuai arah jarum jam. Selanjutnya Anwar (2011, h: 3) menyatakan bahwa dengan media *Magic Disc*, peserta didik akan dipersilakan untuk secara efektif fokus pada apa yang diajarkan guru. Melalui metode ini, peserta didik menjadi lebih aktif, kegiatan belajar menyenangkan dan bisa meningkatkan kreatifitas peserta didik disekolah. Selain itu Anwar (2011, h: 1) menyampaikan pula bahwa media pembelajaran *Magic Disc* dapat dimanfaatkan dengan lebih efektif dalam menampilkan data secara cepat dan tepat.

*Magic Disc* terdiri dari dua buah pelat bundar (lingkaran), antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dihubungkan dengan pengait di tengahnya, cara kerjanya diputar satu bagian atau keduanya searah jarum jam atau sebaliknya. Sesuai penilaian Kusri (2009, h: 1), Pemanfaatan media pembelajaran *Magic Disc* English secara mendasar dapat membangun inspirasi peserta didik dalam belajar bahasa. Pengenalan pembelajaran dengan media sebagai lingkaran juga telah dilakukan, antara lain oleh Kurnianty (2015), Azizah (2018), dan Mulyana (2013) yang menyatakan bahwa Perkembangan

mediapembelajaran *Magic Disc* pada mata kuliah Taksonomi Hewan sangat membantu peserta didik menguasai atau memahami materi ordo vertebrata yang dilengkapi dengan permainan. *Magic Disc* merupakan salah satu permainan yang belum banyak dikenal masyarakat luas, seperti permainan sulap (Prismeidu, 2011, h: 1). *Magic Disc* dapat membantu peserta didik dalam membuatnya lebih mudah untuk mengartikulasikan gambar, nama, atau istilah yang belum dikenal. *Magic Disc* juga telah banyak diperbarui untuk meningkatkan keuntungan peserta didik dalam menggunakannya (Bambang, 2015, h: 9). *Magic Disc* adalah media pembelajaran yang mempunyai fungsi spesifik tertentu, khususnya hafalan atau pemahaman gambar, nama atau kata-kata asing, peningkatan hasil belajar rata-rata meningkat setelah diberikan media *Magic Disc* lebih dari satu kali atau berulang ulang. *Magic Disc* juga telah diperbarui dalam struktur lain yang secara keseluruhan dapat meningkatkan dan mendorong peserta didik secara signifikan (Anna Nurlia dan Bambang, 2015, h: 9). *Magic Disc* merupakan salah satu media pembelajaran yang lebih sederhana, karena dapat memberikan data dan informasi secara terampil dan efisien (Yelianti, 2019). Penelitian Kusriani juga menjelaskan bahwa pemanfaatan media umum *Magic Disc* pada dasarnya dapat memperluas inspirasi dan memotivasi peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia.

Media *Magic Disc* ini memiliki keunggulan dan mamfaat yang luar biasa bagi peserta didik , karena terlihat lebih menarik bagi peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik memiliki minat yang lebih tinggi dalam belajar. Media ini juga dapat dilakukan untuk setiap mata pelajaran termasuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits, khususnya materi *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun*.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan *Magic Disc***

##### 1) Kelebihan *Magic Disc*

Anwar (2011, h: 3), mengungkapkan beberapa kelebihan *Magic Disc*, antara lain sebagai berikut:

- a) kegiatan pembelajaran sangat menarik
  - b) Mengarahkan perhatian peserta didik
  - c) Membantu peserta didik memahami materi
  - d) Mempermudah peserta didik untuk mengingat materi pelajaran
- 2) Kekurangan *Magic Disc*

Anwar (2011, h: 3), mengungkapkan kekurangan *Magic Disc* antara lain sebagai berikut:

- a) Sulit untuk menyediakan *Magic Disc* sebagai media pembelajaran
- b) Guru kurang memiliki pengalaman dalam memanfaatkan *Magic Disc* sebagai media pembelajaran.
- c) Keping cakram hanya bisa dilihat dari 1 sudut pandang.

### c. Gambar *Magic Disc*

Sebagai contoh dari gambar *Magic Disc* adalah sebagai berikut ini.



Gambar 1. Tampilan *Magic Disc*

## 3. Adobe Animate CC 21

### a. Pengertian Adobe Animate CC

*Adobe Animate CC* adalah program yang dapat bekerja seperti aslinya yaitu *Adobe Flash Professional*. *Adobe Animate CC 21* adalah versi terbaru dari *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe*. *Adobe Animate CC 21* adalah program pengganti dan

melengkapi kekurangan yang ada di *Adobe Flash*, dengan menambahkan komponen terbarunya seperti penggunaan HTML5, Canvas, dan WebGL. *Adobe* terus mengembangkan *Flash* hingga berganti nama menjadi *Adobe Animate CC* dan mendukung pengembangan *web* untuk mendesain animasi HTML5, media iklan animasi, video, media pembelajaran, variasi *web* permainan atau game, dan lain sebagainya (Saputro, h: 3-5).

Media *Adobe Animate CC* 21 memiliki kelebihan dan kekurangan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran peserta didik tingkat menengah. Saputro (2018, h: 6) berpendapat, keunggulan yang dimiliki *Adobe Animate CC* 21 adalah:

- 1) Dapat mendesain animasi HTML5, media iklan animasi, video animasi, media pembelajaran, *game* versi web dan lain sebagainya.
- 2) *Adobe Animate CC* memiliki *tools* tambahan untuk membuat animasi-animasi gerakan yang lebih halus.
- 3) Dapat membuat objek sesuai dengan keinginan, baik gambar, suara maupun animasi gerakan, sehingga lebih interaktif.

*Adobe Animate CC* merupakan *software* atau perangkat lunak komputer yang didesain oleh *Adobe System*. *Adobe Animate CC* sebelumnya bernama *Adobe Flash Professional*, *Macromedia Flash*, dan *Future Splash Animator*. Menurut Labrecque (2016, h: 5) *Adobe Animate CC* merupakan *software* profesional yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, *game*, aplikasi *smart phone*, dll. Selain itu Chun (2017, h: 8) menyatakan bahwa *Adobe Animate CC* merupakan aplikasi yang komprehensif untuk membuat animasi canggih dan aplikasi interaktif yang kaya media yang dapat diterbitkan ke berbagai platform. Beberapa definisi di atas mengarah pada kesimpulan bahwa *Adobe Animate CC* merupakan sebuah program multimedia *authoring* dan animasi komputer yang dikembangkan oleh *Adobe System*. *Adobe Animate CC* banyak digunakan untuk merancang grafis vektor, animasi, mempublikasi internet, dan video game. Fitur-fitur

di dalam *software Adobe Animate CC* antara lain: memiliki animasi menggunakan *motion, action script 3.0*, mengelola video dengan fasilitas *playback FLV*, mengelola audio, menghasilkan *ouput* dalam berbagai format (SWF, APK, EXE, EXE Desktop, Desktop Installer, Web Browser, dll). Tampilan *interface* pada *Adobe Animate CC* memiliki 5 menu utama, yaitu: main menu, *timeline* menu, *toolbar* menu, *stage* menu, dan *dynamic panel*.

Media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate* mempunyai animasi sederhana yang dapat digunakan sebagai perangsang peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Wibawanto (2017, h: 33) *Adobe Animate CC 21* terdapat fasilitas pembuatan animasi dengan beberapa metode, yaitu :

- 1) Animasi *frame by frame* yaitu animasi dengan menggunakan beberapa gambar berurutan, contohnya animasi karakter melakukan gerak tubuh, animasi efek gerakan air, animasi efek gerakan api, dll.
- 2) Animasi *motion guide* yaitu animasi yang menggunakan dua buah keyframe dengan menggerakkan satu objek dari titik satu ke titik lainnya, tanpa mengalami perubahan bentuk.
- 3) Animasi *motion guide* yaitu animasi *motion tween* yang menggunakan lintasan sehingga perubahan gerak dapat diatur sesuai dengan lintasan yang diinginkan.
- 4) Animasi *masking* yaitu animasi yang menampilkan suatu area dan menyembunyikan area lain dengan metode menutupi dengan sebuah objek di atasnya.
- 5) Animasi *shape tween* yaitu animasi berdasarkan perubahan bentuk objek, contohnya animasi bentuk lingkaran menjadi bentuk bintang maka dapat digunakan teknik *shape tween*.

#### **b. Keunggulan Adobe Animate CC 21**

Adapun *keunggulan* yang dimiliki aplikasi *Adobe Animate CC* yang terdapat pada Chun (2017, h: 8-9), sebagai berikut.

- 1) Fitur kamera yang dapat digunakan sebagai *zooming* dan *panning*.

- 2) Fitur cat kuas yang dapat digunakan sebagai efek pelukis menggunakan vector
- 3) Dukungan untuk video HTML5
- 4) Adanya *Adobe Typekit* dan *Google Web Fonts*, untuk membuat bentuk teks lebih menarik.
- 5) *Publishing* program kedalam berbagai format.
- 6) Terdapat *Creative Cloud Library*

Berdasarkan keunggulan di atas dapat dilihat *Adobe Animate CC* merupakan aplikasi yang tepat digunakan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Adobe Animate CC* dapat memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran, disertai bahasa pemrograman *Action Sript 3.0* yang dapat dipelajari dengan mudah

#### c. *Action Script 3.0 (AS3)*

*Adobe Animate CC* memiliki bahasa pemrograman yang disebut *Action Script*, sejak tahun 2007 standar industri bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Action sript 3.0*. Bahasa pemrograman *Action script 3.0* memiliki *syntax* atau aturan yang harus dipenuhi dalam penulisan kode. Aturan dalam penulisan *Action script 3.0* antara lain sebagai berikut:

- 1) *Case Sensitive*, penulisan kode AS3 menggunakan format sensitif case, sehingga besar kecil huruf yang digunakan harus tepat sebagaimana mestinya. Satu perbedaan karakter akan menghasilkan perbedaan.
- 2) *Semicolons* atau titik koma (;) digunakan sebagai akhir dari sebuah baris kode.
- 3) *Parentheses* atau tanda kurung ( ) digunakan untuk mengubah urutan dalam sebuah operasi/fungsi.
- 4) *Code blocks*, dalam pemrograman AS3 satu baris atau lebih yang terletak di dalam kurung kurawa { } disebut sebagai satu blok kode.

- 5) *Whitespace* merupakan istilah untuk jarak penulisan, tab, enter, dan spasi yang ditunjukkan untuk mempermudah penulisan kode.
- 6) *Comments* atau komentar merupakan catatan yang bisa ditambahkan pada kode untuk mempermudah penjelasan kode. Komentar pada pemrograman AS3 biasanya dituliskan dengan lambang dua garis miring atau //.
- 7) *Literals* adalah nilai yang dituliskan ke kode dalam bentuk angka, string atau array.
- 8) *Keywords and reserved words* merupakan kata kunci dan kata-kata khusus yang telah dipakai oleh kode, sehingga tidak bisa digunakan sebagai identifier.

#### **4. Hakikat Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadist**

Kata pembelajaran memiliki makna dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Belajar lebih cenderung dititik beratkan kepada peserta didik, sedangkan mengajar difokuskan kepada pendidik. Jadi pembelajaran adalah proses belajar dan mengajar (Susanto, 2013, h: 18-19). Menurut istilah pembelajaran Al-Qur'an Hadist adalah proses pembelajaran dalam memahami isi Al-Qur'an yang diturunkan kepada Rasulullah (Ash-Shabuni, 2001, h: 97).

Al-Qur'an adalah ungkapan atau kalam Allah yang diturunkan melalui perantara malaikat Jibril kepada nabi Muhammad S.A.W, yang di dalamnya berisi aturan dan petunjuk bagi keberadaan manusia. Sedangkan Hadits adalah segala sesuatu baik itu perbuatan, perkataan, perilaku, dan lainnya tentang Nabi Muhammad yang dilakukan oleh Nabi Muhammad untuk memperjelas substansi Al-Qur'an. (Ash-Shabuni, 2001, h: 3). Jadi dapat dipahami bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadist adalah suatu proses belajar dan mengajar untuk memahami isi dari Al-Qur'an Hadist, memahami hukum di dalamnya agar selamat pada kehidupan dunia dan akhirat.

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs memiliki kontribusi dalam memotivasi peserta didik untuk mengamalkan nilai-nilai agama dan akhlakul karimah. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits adalah untuk membantu memahami penguasaan ilmu pengetahuan secara teoritis dan lebih luas untuk membentuk sikap, kepribadian, dan sekaligus mengamalkan isi Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman hidup. dalam kehidupan sehari-hari. Al-Qur'an merupakan senjata andalan Nabi yang diturunkan pertama kali oleh Allah SWT di bulan Ramadhan.

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MTs menekankan pada proses kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik dengan kedua sumber ajaran tersebut. Diantaranya adalah kemampuan membaca, menulis, menghafal, menafsirkan, memahami, dan mengamalkan Al-Qur'an dan Hadist. Untuk dapat memenuhi target pembelajaran tersebut, seorang guru tentunya harus mempersiapkan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi. Selain itu seorang guru yang baik juga dituntut untuk mempersiapkan materi, sumber belajar dan media pembelajaran dengan baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs**

Adapun tujuan dari pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs adalah agar peserta didik dapat membaca dengan teliti, menulis, mengingat, menghafal, dan memahami isi kandungan Al-Qur'an dan hadits dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat memiliki rasa percaya diri, beriman dan bertaqwa kepada Allah. Dalam pengelompokan tujuan pendidikan, tujuan pembelajaran atau disebut juga tujuan instruksional merupakan tujuan yang paling eksplisit. Tujuan pembelajaran menjadi bagian dari tujuan kurikuler, didefinisikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam bidang studi tertentu dalam satu kali pertemuan, misalnya

mempelajari surat Al-Fatihah dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. Karena guru yang memahami kondisi lapangan, termasuk memahami karakteristik peserta didik yang akan melakukan pembelajaran di sekolah, maka menjabarkan tujuan pembelajaran ini adalah menjadi tugas guru. Sebelum guru melakukan proses belajar mengajar, guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah mereka selesai mengikuti pelajaran. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist adalah bagian dari upaya untuk mempersiapkan sejak dini agar peserta didik memahami, terampil melaksanakan dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an Hadist melalui kegiatan pendidikan (Salim,2014, h: 18).

Tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs adalah agar peserta didik tahu dan paham mengenai hukum-hukum yang ada di dalam Al-Qur'an dan Hadist untuk pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan paling pastinya untuk keberhasilan kehidupan akhirat. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Tsanawiyah (MTs) ada 3 tujuan penting yang harus dimiliki, yaitu :

- 1) Pengetahuan (*Knowing*), yaitu memperoleh pemahaman baru
- 2) Pelaksanaan (*Doing*), yaitu cara bersikap dari pemahaman yang diterima
- 3) Pembiasaan (*Being*), yaitu menjadikan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Lutfi, 2009).

### **c. Ruang lingkup Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs**

Menurut Peraturan Menteri Agama ( PMA ) RI no 000912 tahun 2013 tentang kurikulum madrasah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, ruang lingkup pembelajaran Al-Qur'an Hadist adalah sebagai berikut:

- 1) Menulis dan membaca Al-Qur'an dan Hadist
- 2) Menterjemahkan ayat Al-Qur'an dan Hadist dalam menambah pengetahuan.

3) Menerapkan hukum-hukum bacaan yang ada di dalam Al-Qur'an dan Hadist

Beberapa hal yang perlu dipahami dalam kandungan Al-Qur'an dan Hadist sebagai berikut:

- 1) Tahapan memahami kandungan Al-Qur'an:
- 2) Memahami bahwa Islam agama yang diridhoi Allah.
- 3) Paham adab bersama Al-Qur'an.
- 4) Paham bahwa Al-Qur'an membahas segala permasalahan.
- 5) Menggunakan akal.
- 6) Paham bahwa Al-Qur'an banyak mengandung hikmah.
- 7) Paham bahwa Al-Qur'an diturunkan untuk petunjuk bagi manusia.
- 8) Paham bahwa dalam Al-Qur'an ada ayat yang tegas dan sulit dipahami.
- 9) Menjalani hukum yang ada dalam Al-Qur'an.

Tahapan memahami kandungan Hadist

- 1) Memahami Hadist sesuai petunjuk Al-Qur'an.
- 2) Mengumpulkan Hadist sesuai tema.
- 3) Digabungkan Hadist yang saling bertolak belakang.
- 4) Memahami Hadist sesuai dengan sebab turunnya.
- 5) Memahami mufradhat pada Hadist.

**d. Metode Pembelajaran Memahami Al-Qur'an Hadist**

1) Metode Tahlili.

Yaitu berbicara tentang makna Al-Qur'an dan Hadits secara keseluruhan. Manfaat dari metode Tahlili adalah pembahasannya menjadi luas dan mengandung banyak pemikiran atau ide. Kekurangan metode tahlili yaitu, petunjuk yang belum tepat serta terjadi penafsiran yang salah (Rusydi, 2004, h: 809).

2) Metode Ijmali (Global)

Yaitu menafsirkan Al-Qur'an dan Hadist secara umum. Mufassir menjelaskan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadist dengan singkat, tepat dan padat sehingga dipahami oleh semua orang.

Kelebihannya yaitu, mudah, bahasa luwes, terhindar dari cerita yang tidak bermanfaat, dekat dengan Hadist. Kekurangan metode ini yaitu, menjadikan petunjuk Al-Qur'an Hadist parsial, analisisnya kurang bagus

### 3) Metode Muqaraban

Yaitu membandingkan ayat Al-Qur'an dengan Hadist Nabi. Kelebihannya adalah wawasan pemahaman yang lebih luas, bersikap toleran serta sangat berguna bagi mereka yang ingin mengetahui berbagai pendapat tentang Al-Qur'an dan Hadist dan mengkaji Al-Qur'an dan Hadist dari berbagai sumber. Kekurangannya adalah tidak sesuai bagi pembaca tingkat pemula, kurang bisa untuk menjawab masalah sosial, lebih banyak menelusuri pendapat ulama dahulu dari pada mengeluarkan pendapat sendiri.

### 4) Metode Maudhu'i (Tematik)

Al-Qur'an dan Hadits yang tersebar dalam kitab-kitab hadits yang diidentifikasi dengan tema-tema tertentu atau tujuan-tujuan tertentu kemudian disusun berdasarkan alasan pengembangan dan pemahamannya dengan klarifikasi dalam masalah-masalah tertentu. Kelebihan teknik maudhu'i adalah sebagai berikut, menunjukkan keberagaman lafal atau redaksi –redaksi tentang Al-Qur'an dan Hadits, dengan cara pendekatan induktif untuk dapat menemukan jami' atau kully dari berbagai hadis dan membuat pemahaman menjadi utuh. Sedangkan kekurangan metode ini adalah memenggal Al-Qur'an dan Hadits dan membatasi pembahasan Al-Qur'an dan Hadits.

## e. Media dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs.

Dalam memilih media ada beberapa hal yang menurut penulis harus diperhatikan oleh pendidik atau guru yaitu:

- 1) Karakteristik peserta didik
- 2) Materi yang akan di ajarkan
- 3) Sarana dan prasarana yang tersedia
- 4) Kondisi dan situasi suasana belajar.

Ada 3 media yang bisa digunakan dalam mengajarkan materi pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs, yaitu:

- 1) Media suara atau audio, yaitu media yang hanya berdasarkan suara saja. Dalam penggunaannya melalui suara yang menggunakan alat seperti tape, rekaman melalui Hp dan lain sebagainya.
- 2) Media visual, yaitu media yang berdasarkan pada gambar. Misalnya gambar penggalan kata dari ayat Al-Qur'an maupun Hadist.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang langsung menggunakan gambar serta suara secara bersamaan.

#### **f. Bentuk Evaluasi pada Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadist di MTs**

Ada dua jenis penilaian yang dapat di terapkan dalam pembelajaran memahami isi kandungan Al-Qur'an Hadist yaitu.

##### 1) Penilaian Proses

Penilaian ini diselesaikan selama interaksi pembelajaran. Jadi peserta didik disurvei dari awal sampai akhir proses pembelajaran.

##### 2) Penilaian Hasil

Jenis penilaian untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran yang tepat untuk materi pembelajaran memahami kandungan Al-Qur'an Hadist adalah tes obyektif dan subyektif dengan teknik lisan atau tulisan. Tes ini dipakai untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami cara memahami kandungan Al-Qur'an dan Hadist serta sikap mereka setelah menguasai cara memahaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan-kegiatan yang membantu peserta didik untuk menguasai materi ini dengan baik (Luthfi, h: 240-241).

### **5. Materi *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun***

#### **a. Pengertian *mad 'Iwad***

Pengertian *mad* adalah Panjang sedangkan *'Iwad* adalah pengganti.

*Mad 'Iwad* berarti bacaan panjang sebagai pengganti dari fathatain yang

diikuti Alif karena dibaca waqaf. Hukum bacaan atau cara membacanya adalah 2 harkat atau 1 alif.

Contoh Mad 'Iwad وَالْعَدِيَّتِ ضَبْحًا  
فَالْمُؤْرِبَاتِ فَتْحًا

### b. Pengertian *mad Layyin*

*Mad Layyin* adalah bacaan panjang yang dibaca lunak, yaitu apabila terdapat waw sukun atau ya sukun yang didahului huruf berharkat fathah dan setelahnya berupa huruf hidup yang dibaca waqaf (berhenti), hukum bacaan atau cara membacanya adalah 2/4/6 harkat atau 1/2/3/ alif.

Contoh: الْفِهِمِ رِحْلَةَ الشِّتَاءِ وَالصَّنِيفِ  
وَأَمْنَهُمْ مِّنْ خَوْفٍ

### c. Pengertian *mad 'Aridh lissukun*

*Mad 'Aridh lissukun* adalah bacaan panjang yang terjadi apabila bacaan mad tabi'i bertemu huruf hidup yang dibaca waqaf (berhenti), baik berhenti di akhir kalimat maupun di tengah. Hukum bacaan atau cara membacanya adalah 2/4/6 harkat atau 1/2/3/ alif.

Contoh: هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ  
وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنْفِقُونَ

## B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Astra, Umiatin, & Ruharman, (2012) dengan judul Aplikasi *Mobile Learning* Fisika dengan Menggunakan *Adobe Flash* sebagai Media Pembelajaran Pendukung. Hasil penelitiannya menunjukkan nilai untuk media pembelajaran, yaitu sangat baik. Hal ini didukung oleh nilai rata-rata kuesioner hasil uji coba terhadap ahli media sebesar 82%, ahli materi sebesar 83%, serta uji coba kepada guru sebesar 83%. Berdasarkan hasil penelitiannya, disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan komputer atau internet dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pendukung pada mata pelajaran Fisika SMA.

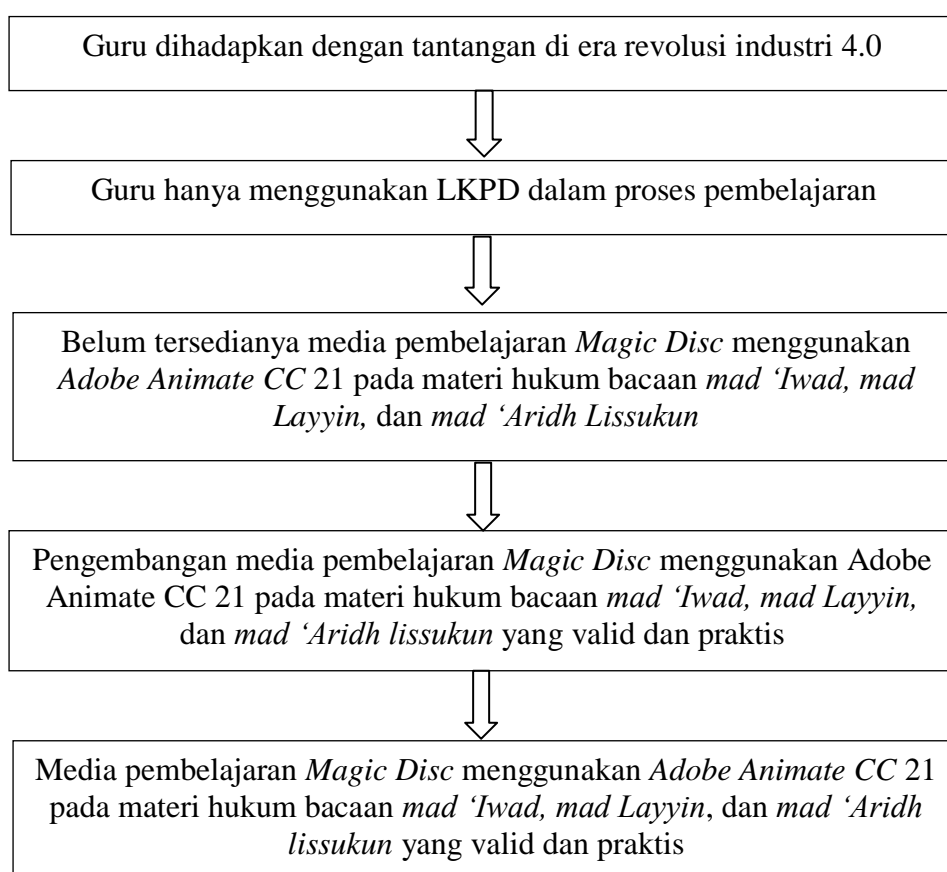
2. Nurbaiti, Panjaitan, & Titin (2017) dari Universitas Tanjung pura dalam *Unnes Science Education Journal* Vol. 6 No. 3, melaporkan hasil penelitian yang berjudul *The Properness of Adobe Flash Basis Interactive Media for Respiratory System Learning Material*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menentukan kelayakan media interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi sistem pernafasan. Data divalidasi dengan menggunakan kuesioner yang dilakukan oleh tiga validator. Rata-rata skor validasi adalah 3,28 dan itu dikategorikan valid. Disimpulkan bahwa media interaktif menggunakan *Adobe Flash* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pernafasan.
3. Penelitian Satria, Andreo, (2019) dengan judul Pengembangan *Magic Disc* pada bahan Taksonomi Hewan untuk peserta didik SMA. Penelitiannya menunjukkan hasil validasi oleh ahli media sebanyak tiga kali diperoleh persentase akhir 93,7% (sangat baik) dan validasi oleh ahli materi sebanyak tiga kali diperoleh persentase 86,7% (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitiannya disimpulkan bahwa, produk media pembelajaran *Magic Disc* materi Vertebrata termasuk kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan maha peserta didik dalam kegiatan belajar untuk memahami lebih lanjut mengenai materi Vertebrata.
4. Penelitian Zulkarnain, Fauzan (2019) dengan judul pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist dengan *Magic Disc* Tajwid. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Magic Disc* tajwid materi pada pokok bahasan nun mati atau tanwin yang berbentuk piringan yang dapat digunakan dengan penilaian validator ahli media sebesar 75,1%, sedangkan dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 79%. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Magic Disc* tajwid efektif dapat meningkatkan motivasi, minat belajar peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian sebelumnya, khususnya penggunaan media *Adobe Animate*

CC 21, meskipun pada penelitian sebelumnya masih menggunakan varian *Adobe* sebelumnya, yaitu *Adobe Flash CC*, *Macromedia Flash*, dan *Adobe Flash*. Namun masih bersifat konvensional menggunakan karton dan sebagainya. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah bahwa peneliti lebih terfokus pada bagaimana menghasilkan produk *Magic Disc yang valid*. Selain itu peneliti mengembangkan *Magic Disc* menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 21*, yang berbeda dengan peneliti sebelumnya yang mengembangkan *Magic Disc* menggunakan karton biasa.

### C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikembangkan maka dikemukakan kerangka yang ditampilkan sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka Konseptual Pengembangan Media *Magic Disc*.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat direpresentasikan baik (Sukmadinata, 2009, h: 164). Untuk dapat menghasilkan produk tersebut peneliti menggunakan model pengembangan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *Magic Disc* dengan menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang materi *mad 'Iwad, mad layyin*, dan *mad 'Aridh lissukun* yang valid dan praktis.

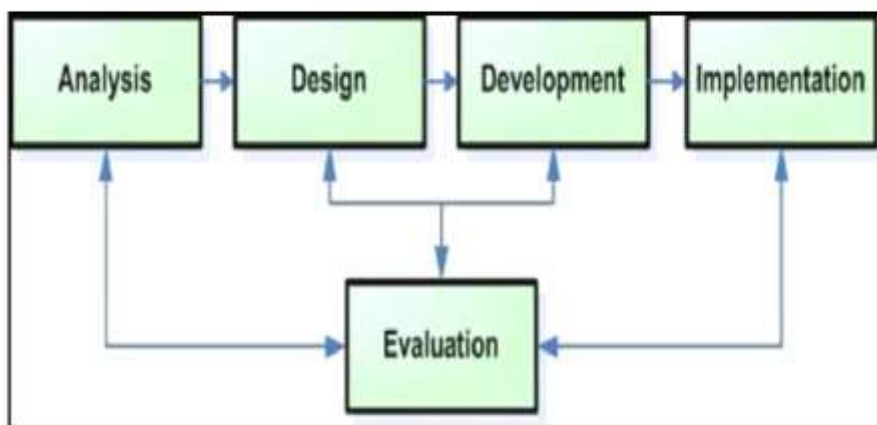
#### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan diartikan sebagai proses konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan (Sugianto 2007, h: 11).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan singkatan dari (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model Pengembangan *ADDIE* muncul pada tahun 1990-an yang diciptakan oleh Reiser dan Molenda. Model *ADDIE* adalah model pengembangan umum yang dapat digunakan sebagai petunjuk pada tingkatan yang cukup tinggi untuk pengembangan rencana pembelajaran, teknisi *software* dan lebih jauh lagi untuk pengembangan media pembelajaran. Model *ADDIE* termasuk dalam model berorientasi sistem, yaitu pengembangan yang menghasilkan suatu sistem dan memiliki ekstensi yang cakupannya sangat luas (Aka, 2013).

Salah satu fungsi dari model *ADDIE* adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan kerangka program pekegiatan yang efektif,

dinamis dan mendukung kinerja pekegiatan itu sendiri (Novan, 2013, hlm: 42). Berikutnya adalah lima fase kemajuan model ADDIE



Gambar 3. Tahap Pengembangan Model *ADDIE*

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut ini.

#### 1) *Analysis* (Tahap Analisis)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan dan analisis tugas.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan masalah dalam menentukan media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini peneliti mendefinisikan kebutuhan terhadap perlunya pengembangan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*, baik untuk guru maupun peserta didik. Selain itu penulis juga melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan sebelumnya

Analisis tugas dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan

solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran dengan menganalisis materi yang akan dikembangkan.

## 2) **Design (Tahap Perancangan)**

Tahap ini adalah rencana pembuatan *Magic Disc* berdasarkan hasil dari penelaahan pada tahap pertama (analysis). Dalam tahap perancangan, peneliti akan membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada tahap ini peneliti akan melakukan penentuan Materi, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, mendesain tampilan, membuat *timeline*, kemudian peneliti memulai proses pembuatan *Magig Disc*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototype* pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Animate CC 21*.

## 3) **Develop (Tahap Pengembangan)**

Tahap ini adalah tahap penilaian produk oleh ahli dengan adanya validasi serta revisi dari rancangan awal produk.

Tahapan ini dilakukan mulai dari tahap pembuatan *Magic Disc* menggunakan Adobe Animate CC 21 sampai pada Validasi dan revisi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid berdasarkan masukan dari para ahli mengenai media *Magic Disc* yang menggunakan program *Adobe Animate CC 21*. Validasi digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat keabsahan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang di kembangkan Valid atau tidak.

## 4) **Implementation (Tahap Implementasi)**

Tahap implementation dilakukan untuk melihat media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang telah direvisi berdasarkan pada masukan atau input validator. Kepraktisan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* diambil melalui angket respon dari peserta didik dan pendidik.

## 5) **Evaluation (Tahap Evaluasi)**

Dilihat dari tahapan pelaksanaannya, *Magic Disc* yang menggunakan Adobe Animate CC 21 harus dinilai atau di evaluasi. Pada tahap penilaian,

dilakukan revisi terakhir dari produk dikembangkan berdasarkan ide dan masukan dari peserta didik yang diberikan selama tahap pelaksanaan (*Implementation*).

### **C. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan rancangan pengembangan *ADDIE*, maka prosedur penelitian yang dilaksanakan ada lima tahap pelaksanaan, yaitu :

#### **1. Analysis (Tahap Analisis)**

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan , tahap ini sering disebut analisis kebutuhan dan analisis tugas. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis adalah sebagai berikut.

##### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist. Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara dengan guru bidang studi dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui masalah, hambatan yang ada di lapangan sehubungan dengan mata pelajaran Al Qur'an Hadist khususnya kelas VIII semester ganjil. Masalah, hambatan maupun fenomena dapat berasal dari guru maupun peserta didik sendiri. Dalam analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik sebagai berikut.

##### **1) Wawancara dan observasi dengan Guru Al-Qur'an Hadist**

Wawancara yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pentingnya produk yang akan dikembangkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist bagi guru maupun bagi peserta didik serta mengetahui seberapa besar kebutuhan guru dan peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan. Observasi yang dilakukan peneliti dengan melihat sumber belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist yang tersedia di sekolah tersebut, bagaimana situasi dan kondisi proses pembelajaran yang terjadi serta media yang digunakan guru saat

mengajarkan mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. Dilihat juga metode dan metode seorang guru saat melaksaperta didikan proses pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist dan metode guru dalam menjelaskan pembelajaran Al-Qur'an Hadist serta melihat kiat guru untuk membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadist menjadi lebih bermakna dan lebih menarik bagi peserta didik.

## 2) Analisis Peserta Didik

Hasil wawancara menunjukkan bahwa, guru masih menggunakan media berupa LKPD dalam proses pembelajaran, dalam kondisi Covid-19 guru pun masih menggunakan LKPD yang di upload guru melalui *Google Clasroom* atau Grup WA Al-Qur'an Hadist. Namun peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi yang dikirimkan guru karena kurang termotivasinya peserta didik belajar terutama pada materi *mad 'Iwad*, *mad Layyin*, dan *mad 'Aridh Lissukun*, karena peserta didik sulit membedakan masing-masing dari mad tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi *Adobe Animate CC21* yaitu salah satunya media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobate Animate CC 21*.

### b. Analisis Tugas

Menganalisis tugas diperlukan untuk mengetahui materi yang akan dikembangkan, perlu memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut.

#### 1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VIII semester ganjil MTs adalah sebagai berikut:

KI. 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI. 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural)

berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## 2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

Adapun kompetensi dasar (KD) dari Kompetensi Inti di atas adalah sebagai berikut:

3.1. Memahami ketentuan hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin,* dan *mad 'Aridh lissukun* dalam Al Qur'an surat pendek pilihan.

4.1. Mempraktekan hukum bacaan *mad 'Iwad, Mad Layyin, Mad 'Aridh lissukun* dalam Al Qur'an surat pendek pilihan.

## 3) Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini tidak menargetkan semua KI dan KD yang diharapkan, indikatornya sebagai berikut ini:

- a) Menjelaskan Pengertian *mad 'Iwad, mad Layyin,* dan *mad 'Aridh lissukun* dalam Al-Qur'an dengan benar,
- b) Melafalkan contoh hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin,* dan *mad 'Aridh lissukun* dalam Al-Qur'an dengan tepat dan benar.
- c) Menelaah hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukkun* dalam Al-Qur'an dengan benar.

## 4) Analisis Karakteristik Peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar peserta didik, apakah peserta didik cenderung memiliki gaya belajar audio, visual, maupun audio visual. Selain itu peneliti juga menganalisa tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini digunakan dalam merancang produk nantinya, agar produk yang dihasilkan bisa sesuai dengan

kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu dilakukan wawancara dengan peserta didik.

c. Analisis Buku Teks Al-Qur'an Hadist kelas VIII

Analisis terhadap buku referensi dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran. Buku referensi ini dapat membantu dalam mencari bahan ajar dan dapat menambah referensi peneliti dalam membuat media *Magic Disc* dengan menggunakan *Adobe Animate CC 21*

**2. Design (Tahap Perancangan)**

Kegiatan pada tahap ini adalah menyiapkan prototype media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*. *Prototype* adalah model atau simulasi dari produk sesungguhnya yang akan dikembangkan. Model ini harus bersifat *representative* dari produk akhirnya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menentukan konsep utama pada pokok bahasan hukum bacaan *mad 'Iwad*, *mad Layyin*, dan *mad 'Aridh lissukun*. Konsep dikembangkan sedemikian rupa mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Media disajikan berupa materi pembahasan, animasi, berupa cakram yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 21* yang sesuai dengan materi dan latihan. Ini berpedoman pada buku Al-Qur'an Hadist MTs kelas VIII, internet dan sumber-sumber lainnya. Rancangan konsep yang disajikan adalah sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi dan menganalisis judul, tujuan dan materi pembelajaran yang dituangkan dalam garis besar program media (GBPM)
- b. Pengumpulan materi dan gagasan untuk membuat *flowchart*. *Flowchart* ini akan digunakan sebagai panduan merancang *story board*. *Flowchart* adalah alur program yang dibuat dimulai dari pembuka (*start*), isi, sampai keluar (*exit/quit*)
- c. Membuat konsep atau gambar kasar media *Magic Disc* pada kertas karton
- d. Membuat desain *Magic Disc* menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 21*
- e. *Programing*, merupakan tahapan membuat media menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 21* sesuai dengan tuntutan naskah.

f. *Finishing*, dilakukan validasi oleh beberapa orang ahli dan revisi menurut masukan Validator.

### 3. *Develop* (Tahap Pengembangan)

Tahap ini berarti membuat media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*. Sebelum media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* digunakan oleh guru dan peserta didik, terlebih dahulu dilakukan persetujuan atau validasi. Validasi dilakukan untuk memeriksa konsistensi dengan materi program pendidikan, atau kurikulum yang berlaku, kebenaran ide, signifikansi, ketepatan, kelengkapan, bentuk, dan tampilan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*.

Validasi dilakukan oleh dosen ahli pendidikan sesuai dengan bidang kajiannya yaitu 3 dosen di Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Tabel 1. Daftar Nama Validator.

No.	Nama	Keterangan
1.	Dr. Abhanda Amra, M.Ag.	Ahli Media
2.	Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom.	Ahli IT
3.	Dr. David, S,Ag. M.Pd.	Ahli Pendidikan

Kritikan masukan dan saran dari para validator menjadi bahan untuk merevisi *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*. Tahap-tahap validasi *Magic Disc* oleh dosen sebagai berikut:

- 1) Penulis meminta kesediaan dosen untuk melihat kelayakan media *Magic Disc* serta kebenaran konsep yang telah di buat.
- 2) Penulis meminta dosen untuk memberikan penilaian terhadap media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang dibuat berdasarkan pernyataan yang ada pada angket validitas dan memberikan saran terhadap media *Magic Disc* tersebut.

### 4. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Tahap implemementasi dilakukan untuk melihat kepraktisan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang sudah revisi berdasarkan masukan validator. Kepraktisan diambil melalui angket respon peserta didik

dan guru. Pada tahap ini dilakukan uji coba pada peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Rambatan yang berjumlah 20 orang. Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan. Ini bisa diketahui berdasarkan hal berikut.

- a. Angket respon peserta didik. Angket disusun untuk meminta tanggapan peserta didik tentang kepraktisan atau kemudahan penggunaan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* pada mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII semester ganjil pada materi hukum bacaan *mad 'Iwad*, *mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun*.
- b. Angket respon guru. Guru akan memberikan tanggapan terhadap kepraktisan atau kemudahan penggunaan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*.

#### **5. Evaluation (Tahap Evaluasi)**

Langkah terakhir atau kelima dari model *ADDIE* pada pengembangan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah penilaian atau evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.

Munir (2008, h: 200) mengemukakan bahwa “Untuk mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan *software* yang telah dikembangkan, maka dilakukan penilaian”. Penilaian dilakukan oleh pakar untuk mengetahui kelayakan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang telah dikembangkan serta tanggapan dan penilaian dari validator. Dari hasil tersebut dapat diketahui apakah media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* telah layak untuk digunakan. Selain itu, tahap penilaian diperlukan untuk perbaikan dan penghalusan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* ini agar lebih sempurna. Kemudian dilakukan evaluasi hasil belajar peserta didik setelah diuji cobakan kepada peserta didik.

#### **D. Subjek Uji Coba**

Subjek penelitian ini adalah guru Al-Quran Hadits dan peserta didik kelas VIII MTs Rambatan sebanyak 20 peserta didik.

#### **E. Jenis Data**

Jenis data pada penelitian pengembangan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif, yakni berupa pendapat validator dari data validasi *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* oleh Dosen IAIN Batusangkar. Serta pendapat peserta didik dari dan guru tentang kepraktisan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang dikembangkan.
2. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka (Sugiyono,2010, h: 15). Data kuantitatif dikumpulkan melalui lembar penilaian pakar, praktikalitas guru dan peserta didik.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

##### **1. Pedoman Wawancara**

Lembar pedoman wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan (*Need Analysis*) yang menjadi pertimbangan dalam media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. Lembar pedoman wawancara digunakan untuk mewawancarai guru, peserta didik terkait dengan proses pembelajaran dan juga analisis kebutuhan (*Need Analysis*) terhadap media yang akan dikembangkan (Lampiran 1 dan 2). Kisi-kisi Pedoman wawancara meliputi:

- a) Media yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist,
- b) Kekurangan/kelemahan media tersebut,
- c) Perlunya media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* dikembangkan.

## 2. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mendapatkan data tentang validitas dan praktikalitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* media yang dikembangkan. Adapun lembar angket akan diuraikan berdasarkan aspek validitas dan praktikalitas yang diteliti yaitu sebagai berikut.

### a. Angket Validitas

Angket validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang dirancang valid atau tidak. Lembar validasi yang digunakan harus terdiri dari beberapa komponen penilaian pada setiap indikator. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008, h: 28) yang menyatakan bahwa indikator yang dinilai oleh pakar mencakup komponen relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik yang dilampirkan pada lampiran 6.

### b. Angket Praktikalitas

Angket praktikalitas ini berisi pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan kritik dan saran untuk produk yang akan dikembangkan, sehingga dihasilkan media yang praktis. Angket ini diisi oleh guru dan peserta didik yang dilampirkan pada lampiran 9.

Menurut sukardi (2012, h: 52), pertimbangan praktikalitas dapat ditinjau dari beberapa aspek berikut.

1. Kemudahan dalam penggunaan
2. Waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya efektif dan efisien
3. Daya tarik media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* terhadap minat peserta didik

Angket validitas dan praktikalitas dibuat berdasarkan skala Likert yang telah dimodifikasi dari Arikunto (2009, h: 180), dengan alternative jawabannya sebagai berikut.

- SS = Sangat Setuju dengan skor 4
- S = Setuju dengan skor 3
- TS = Tidak Setuju dengan skor 2
- STS = Sangat Tidak Setuju dengan skor 1

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dalam bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validasi *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang dikembangkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif yang akan diuraikan sebagai berikut:

### **1. Analisis Data Kualitatif**

Hasil lembar pedoman observasi dan lembar pedoman wawancara akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2007, h: 337). Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

#### **a. *Data reduction* (Reduksi data)**

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, menfokuskan kepada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

#### **b. *Data display* (penyajian data)**

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami data tersebut. Dalam melakukan

display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik dan chart.

c. *Conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan)

Merupakan tahap membuat kesimpulan awal setelah dilakukan display data. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan berubah bila ditemukan bukti-bukti baru lainnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti yang valid, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2007, h: 207). Data yang terdapat pada lembar angket akan dianalisis untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang dikembangkan. Analisis data secara deskriptif kuantitatif akan diuraikan berdasarkan aspek validitas dan praktikalitas yaitu sebagai berikut:

a. Analisis validitas dan praktikalitas *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* dilakukan dengan memberikan skor jawaban dengan empat alternatif jawaban yang disusun berdasarkan skala *Likert* yang dimodifikasi dari Riduwan (2012, h: 27) sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS) = skor 4

Setuju (S) = skor 3

Tidak Setuju (TS) = skor 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = skor 1

b. Menentukan jumlah kelas untuk kriteria penilaian. Jumlah kriteria penilaian yang digunakan merupakan pendapat dari Purwanto (2009) dengan kriteria berikut:

1) Sangat Baik

- 2) Baik  
 3) Tidak Baik  
 4) Sangat Tidak Baik
- c. Menentukan panjang kelas atau interval, kriteria penilaian validitas ini menggunakan frekuensi dan kualitatif yang dikemukakan oleh Supranto (2000, h: 63-64) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$C = \frac{X_n - X_i}{K}$$

Keterangan:

- C = Panjang kelas/interval  
 X<sub>n</sub> = Skor tertinggi penilaian  
 X<sub>i</sub> = Skor terendah penilaian  
 K = Jumlah kelas

- d. Berdasarkan rumus yang dikemukakan oleh Supranto (2000, h: 63-64) maka panjang kelas yang diperoleh untuk tiap kriteria adalah 0,75 dengan rentang sebagai berikut:

3,25-4,00 = Sangat Baik

2,50-3,24 = Baik

1,75-2,49 = Tidak Baik

1,00-1,74 = Sangat Tidak Baik

- e. Nilai validitas produk yang dikembangkan ditentukan dengan statistic deskriptif berupa penilaian rerata menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Supranto (2000, h: 86) sebagai berikut:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{N}$$

N

Keterangan:

- V<sub>a</sub> = Rata-rata hasil penilaian validitas  
 A<sub>i</sub> = Rata-rata penilaian validitas terhadap kriteria  
 N = Banyaknya kriteria

Setelah kriteria skor diperoleh, dilakukan pengelompokan nilai validitas dan praktikalitas produk berdasarkan modifikasi kriteria penilaian dari Purwanto (2009) sebagai berikut.

**1) Kriteria Penilaian Validitas**

- 3,25-4,00 = Sangat Valid
- 2,50-3,24 = Valid
- 1,75-2,49 = Tidak Valid
- 1,00-1,74 = Sangat Tidak Valid

**2) Kriteria Penilaian Praktikilitas**

- 3,25-4,00 = Sangat Praktis
- 2,50-3,24 = Praktis
- 1,75-2,49 = Tidak Praktis
- 1,00-1,74 = Sangat Tidak Praktis

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang materi *mad 'Iwad*, *mad Layyin*, dan *mad 'Aridh lissukun* pada pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VIII MTs yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* dapat dikemas dalam bentuk CD, Android atau memori lainnya.

Konsep dalam media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* ini adalah penggabungan teks, audio, video, dan animasi. *Magic Disc* ini dilengkapi dengan tombol interaktif sehingga peserta didik dapat berinteraksi sendiri dengan apa yang disajikan dalam media ini. Materi dalam media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* ini disajikan secara menarik karena dilengkapi dengan , audio dan musik latar yang dapat menghibur pengguna.

Media pembelajaran *Magic Disc* ini dikembangkan dengan menggunakan *software Adobe Animate CC 21*. Sedangkan pengembangannya menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai kegiatan yang dilakukan dalam proses pengembangan media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang materi *mad 'Iwad*, *mad Layyin*, dan *mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VIII MTs. Masing-masing pada tahap *ADDIE* tersebut akan diuraikan sebagai berikut ini.

##### **1. Analysis (Analisis)**

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan dan analisis tugas.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan masalah dalam menentukan media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini peneliti mendefinisikan kebutuhan terhadap perlunya pengembangan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*, baik untuk guru maupun peserta didik. Selain itu penulis juga melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan sebelumnya

Analisis tugas dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran dengan menganalisis materi yang akan dikembangkan.

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Dalam analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik dengan hasil sebagai berikut.

##### **1) Wawancara dan observasi dengan Guru Al-Qur'an Hadist**

Wawancara dilakspeserta didikan bertujuan untuk mengetahui pentingnya produk yang akan dikembangkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist bagi guru maupun bagi peserta didik serta mengetahui seberapa besar kebutuhan guru dan peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan. Observasi yang dilakukan peneliti dengan melihat sumber belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist yang tersedia di sekolah tersebut, bagaimana situasi dan kondisi proses pembelajaran yang terjadi serta media yang digunakan guru saat mengajarkan mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.

Hasil wawancara dengan salah seorang guru Al-Quran Hadist Ibu Kasmira Widarti, S.Pd.I pada tanggal 22 Juni 2020 mengungkapkan bahwa:

“Saya sudah menggunakan media dalam pembelajaran, yaitu media LKPD, namun penggunaan media tersebut pada materi tertentu saja. Hal ini dikarenakan LKPD belum sepenuhnya dikembangkan berdasarkan KD yang ada”.

Dilihat juga metode dan metode seorang guru saat melaksaperta didikan proses pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist dan metode guru dalam menjelaskan pembelajaran Al-Qur'an Hadist serta melihat kiat guru untuk membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadist menjadi lebih bermakna dan lebih menarik bagi peserta didik. Dalam hal ini ibu Kasmira widarti juga mengungkapkan bahwa.

“metode dan metode yang digunakan, dimana saya memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, namun saya jarang menggunakan media dalam pembelajaran”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pemakaian media pembelajaran belum efektif sehingga peserta didik kurang memiliki minat belajar yang tinggi yang menyebabkan proses belajar belum berjalan dengan efektif. Maka dari itu perlu adanya pengembangan kearah yang lebih baik yaitu guru harus memakai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena media dapat membantu kiat dan srategi seorang guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran, yang salah satu nya adalah dengan pemakaian media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*, karena media *Magic Disc* akan lebih menarik perhatian peserta didik karena bisa digunakan pada android dan laptop

Untuk lebih jelasnya, pedoman wawancara dan analisis wawancara dengan guru dapat dilihat pada Lampiran 1 dan 2.

## **2) Wawancara dengan Peserta Didik**

Hasil wawancara menunjukkan bahwa, guru masih menggunakan media berupa LKPD dalam proses pembelajaran, dalam kondisi Covid-19 guru pun masih menggunakan LKPD yang di

upload guru melalui *Google Classroom* atau Grup WA Al-Qur'an Hadist. Namun, peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi yang dikirimkan guru karena kurang termotivasinya peserta didik belajar terutama pada materi mad '*Twad, mad Layyin, dan mad 'Aridh Lissukun*, karena peserta didik sulit membedakan masing-masing dari mad tersebut. Hal ini didukung dengan wawancara dengan peserta didik pada 22 Juni 2020. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa:

“Guru ada menggunakan LKPD dalam pembelajaran, meski jarang. Saya berharap ada media yang berbeda, yang menarik agar belajar menjadi menyenangkan”.

Dari hasil wawancara tersebut sangat dibutuhkan pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi *Adobe Animate CC 21* yaitu salah satunya media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*, karena peserta didik menginginkan pemakaian media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga keefektifitasan belajar bisa terlaksana, dengan maksimal. Pedoman wawancara dan analisis wawancara dengan peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 3 dan 4.

## **b. Analisis Tugas**

Menganalisis tugas diperlukan untuk mengetahui materi yang akan dikembangkan, dengan hasil sebagai berikut di bawah ini. Untuk lebih rincinya analisis tugas dapat dilihat pada Lampiran 5.

### 1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti pada mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII semester ganjil MTs adalah sebagai berikut:

- KI. 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI. 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural)

berdasarkan rasa ingintahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## 2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

Adapun kompetensi dasar (KD) dari Kompetensi Inti di atas adalah sebagai berikut:

3.1. Memahami ketentuan hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin,* dan *mad 'Aridh lissukun* dalam Al Qur'an surat pendek pilihan.

4.1. Mempraktekan hukum bacaan *mad 'Iwad, Mad Layyin, mad 'Aridh lissukun* dalam Al Qur'an surat pendek pilihan.

## 3) Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini tidak menargetkan semua KI dan KD yang diharapkan, indikatornya sebagai berikut ini:

- a. Menjelaskan Pengertian *mad 'Iwad, mad Layyin,* dan *mad 'Aridh lissukun* dalam Al-Qur'an dengan benar.
- b. Melafalkan contoh hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin,* dan *mad 'Aridh lissukun* dalam Al-Qur'an dengan tepat dan benar.
- c. Menelaah hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukkun* dalam Al-Qur'an dengan benar.

Dari analisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator yang penulis teliti, peserta didik dituntut untuk memahami lebih mendalam tentang materi yang diajarkan. Peneliti mengembangkan penggunaan media *Magic Disc* yang sangat mendukung dan dibutuhkan dalam pembelajaran materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukkun* ini terutama dalam melafalkan

contoh hukum bacaan mad 'Iwad, mad Layyin dan mad Aridh lissukun.

#### 4) Analisis Karakteristik Peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar peserta didik. Dari hasil analisis ini dapat dilihat bahwa gaya peserta didik belajar masih cenderung bermain, mungkin ini sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik yang masih labil yang belum bisa dituntut untuk melakukan analisa maupun hipotesis. Cara belajar bermain masih dibutuhkan oleh peserta didik agar tidak cepat menjadi bosan, dengan gaya bermain itu haruslah memiliki aturan-aturan. Oleh karena itu media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* ini sesuai dengan karakteristik peserta didik agar bisa belajar dengan efektif dan dengan media yang menyenangkan. Selain itu peneliti juga menganalisa tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini digunakan dalam merancang produk nantinya, agar produk yang dihasilkan bisa sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### c. Analisis Buku Teks Al-Qur'an Hadist kelas VIII

Dilakukan analisis terhadap buku rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Buku-buku rujukan tersebut dapat membantu merumuskan materi-materi pembelajaran dan dapat menambah referensi penulis dalam pengembangan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*.

Dari hasil analisis buku teks yang ada, masih kurangnya buku panduan untuk mengajar, guru hanya mengandalkan buku paket yang ada. Oleh karena itu diperlukan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* sesuai dengan materi ajar yaitu Menjelaskan hukum bacaan mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun.

## 2. Design (*Perancangan*)

Pada tahap perancangan media dapat diproduksi pembuatan garis besar program media, dan pengumpulan bahan-bahan, dan pembuatan media.

### a. Membuat GBPM (**Garis Besar Program Media**)

GBPM berisi tentang gambaran program *Magic Disc* yang akan dikembangkan. Garis besar program media tergambar seperti tabel dan uraian berikut ini.

Tabel 4.1. Garis Besar Program Media.

No.	Aspek	Uraian
1.	Satuan Pendidikan	MTsS Rambatan
2.	Kelas	VIII
3.	Mata Pelajaran	Al-Quran Hadist
4.	Media	<i>Magic Disc</i>
5.	Materi	<i>Mad 'Iwad, Mad Layyin, dan Mad 'Aridh Lissukun</i>

Kemudian produk media *Magic Disc* yang dirancang, terdiri atas enam halaman utama yaitu.

- 1) Halaman pembuka. Berisi tampilan logo Ikhlas beramal Kementerian Agama. Selain itu ditampilkan pula judul materi, dan mata pelajaran.
- 2) Halaman menu utama. Berisi tentang daftar menu yang akan diakses oleh peserta didik di dalam multimedia. Halaman menu utama terdiri atas kata motivasi, kegiatan pembelajaran, materi, kegiatan, evaluasi serta referensi
- 3) Halaman petunjuk. Berisi tentang petunjuk penggunaan dan pengoperasian multimedia interaktif. Sebelum *Magic Disc* digunakan, maka peserta didik harus membaca terlebih dahulu petunjuk dalam pengoperasinya. Untuk masuk kehalaman petunjuk peserta didik mengklik tombol “!” pada bagian kanan atas media.
- 4) Halaman Motivasi, berisi tentang kata-kata motivasi untuk membangun kemauan dan motivasi peserta didik untuk belajar.

- 5) Halaman kegiatan pembelajaran. Berisi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru maupun peserta didik serta kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui penggunaan media ini.
- 6) Menu materi. Berisi tentang materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Materi yang disajikan dilengkapi dengan gambar, video dan audio yang diharapkan dapat membangun pengetahuan peserta didik sehingga mampu memahami materi hukum bacaan *mad 'Iwad*, *mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun*.
- 7) Kegiatan. Berisi tentang cara pelafalan hukum bacaan *mad 'Iwad*, *mad layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* sebagai penguatan dari materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- 8) Evaluasi. Berisi tentang kegiatan yang akan dikerjakan oleh peserta didik setelah menggunakan media *Magic Disc* ini.
- 9) Referensi. Berisi tentang sumber/rujukan yang digunakan pada materi Mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun.

#### **b. Pengumpulan Data**


Bahan yang dikumpulkan untuk pengembangan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah gambar, *background*, musik, animasi, video dan buku. Untuk memperoleh gambar diambil dari internet, sedangkan *background* didesain oleh peneliti melalui penggunaan *software Adobe Animate CC 21* sedangkan musik diambil dari koleksi pribadi peneliti. Kemudian buku-buku yang berkaitan dengan materi pembelajaran diambil dari buku teks pelajaran Al-Quran Hadist serta contoh-contoh bacaan hukum bacaan didapatkan dari Al-Quran.



Dari semua bahan yang telah terkumpul maka semua bahan seperti musik, video, *background*, tombol dan bahan lainnya dimasukkan kedalam *software Adobe Animate CC 21* untuk di dibuat dan dikembangkan menjadi Media *Magic Disc* Menggunakan *Adobe Animate CC 21*.


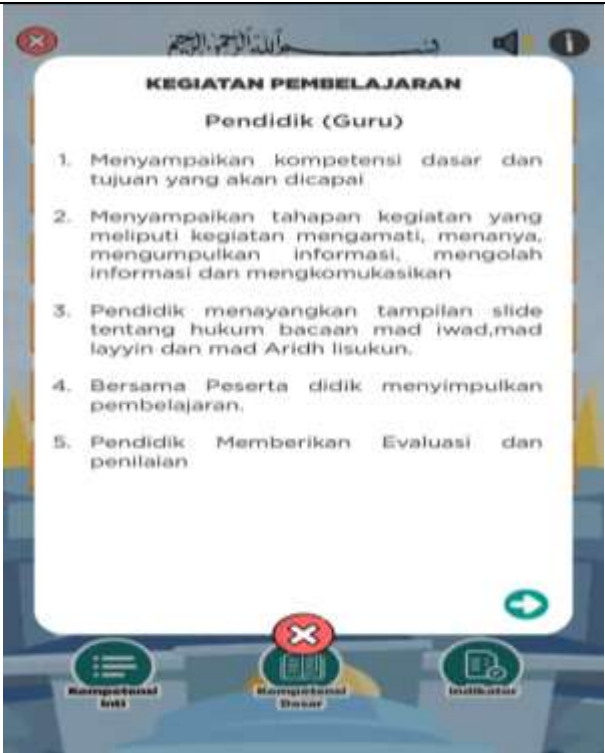
### c. Pembuatan Media

Media *Magic Disc* dibuat dengan menggunakan *software Adobe Animate CC 21* secara garis besar terdiri atas halaman pembuka, halaman menu utama, halaman petunjuk, kegiatan pembelajaran, menu materi, latihan evaluasi dan referensi yang telah disusun pada tahap perancangan (design). Berikut tampilan hasil pembuatan media *Magic Disc* dengan menggunakan *software Adobe Animate CC 21*

Tabel 4.2. Tampilan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*.


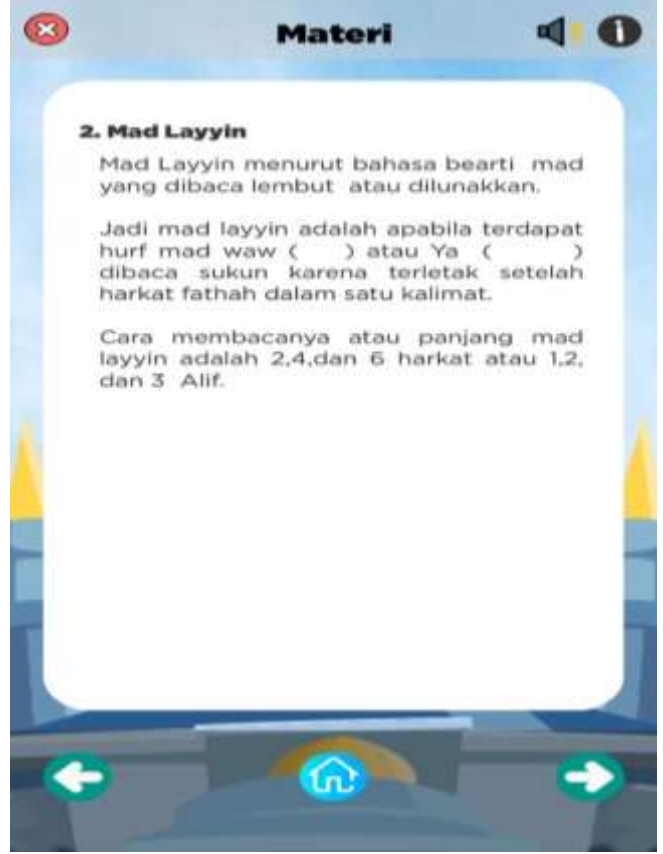
No	Aspek	Tampilan
1.	Halaman Judul/Cover	



2.	Halaman Menu Utama	
3.	Halaman Petunjuk	



4.	Kata Motivasi	 <p>The screenshot shows a mobile application interface with a white card titled "MOTIVASI". The card contains five numbered motivational quotes in Indonesian. At the top of the screen, there is a header with Arabic calligraphy and a speaker icon. At the bottom, there are three navigation icons: a list icon labeled "Kompetensi Inti", a book icon labeled "Kompetensi Dasar", and a document icon labeled "Indikator". A red 'X' icon is also visible in the top left corner of the card area.</p> <p><b>MOTIVASI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Belajar merupakan sebuah proses yang tidak pernah lekang oleh waktu, kapan pun, di manapun, kamu bisa belajar, karena dengan belajar orang bisa jadi pintar"</li> <li>2. "Jangan takut melangkah karena 1.000 mil itu pasti dimulai dari satu ( 1 )"</li> <li>3. "Apapun kata orang lain, belajar dan bergiatlah untuk mencapai kesuksesan"</li> <li>4. "Lakukan yang terbaik pada semua kesempatan yang kamu miliki, karena siapa yang bersungguh sungguh dialah yang mendapat kesuksesan"</li> <li>5. "Makin awal kamu memulai pekerjaan ,makin awal pula melihat hasilnya,karena masa depan adalah milik ananda yang menyiapkannya hari ini"</li> </ol>
5.	Halaman Kegiatan Pembelajaran	 <p>The screenshot shows a mobile application interface with a white card titled "KEGIATAN PEMBELAJARAN". The card is specifically for "Pendidik (Guru)" and contains five numbered learning activities. At the top of the screen, there is a header with Arabic calligraphy and a speaker icon. At the bottom, there are three navigation icons: a list icon labeled "Kompetensi Inti", a book icon labeled "Kompetensi Dasar", and a document icon labeled "Indikator". A red 'X' icon is visible in the top left corner of the card area, and a green plus icon is in the bottom right corner.</p> <p><b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b> Pendidik (Guru)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai</li> <li>2. Menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan</li> <li>3. Pendidik menayangkan tampilan slide tentang hukum bacaan mad iwad, mad layyin dan mad Aridh lisukun.</li> <li>4. Bersama Peserta didik menyimpulkan pembelajaran,</li> <li>5. Pendidik Memberikan Evaluasi dan penilaian</li> </ol>



6.	Kompetensi Inti	 <p><b>KOMPETENSI INTI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</li> <li>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</li> <li>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</li> </ol>
7.	Kompetensi Dasar	 <p><b>KATA MOTIVASI</b></p> <p><b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b></p> <p><b>KOMPETENSI DASAR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerapkan hukum bacaan mad iwadl, mad layyin, dan mad arid lis-sukun dalam al-Qur'an</li> <li>2. Menjelaskan ketentuan hukum bacaan mad iwadl, mad layyin, dan mad arid lis-sukun dalam al-Qur'an</li> </ol>

8.	Indikator	
9.	Menu Materi	

10.	Materi Mad 'Iwad	 <p><b>1. Mad Iwad</b></p> <p>Mad menurut bahasa bearti panjang, sedangkan iwad bearti pengganti, yaitu mengganti bunyi harkat fathatain yang berada diakhir kalimat atau waqaf . Jadi mad Iwad adalah mad yang terjadi karena adanya huruf fathatain diakhir kalimat atau waqaf .hukum bacaanya adalah 2 harkat atau 1 alif.</p>
11.	Materi Mad Layyin	 <p><b>2. Mad Layyin</b></p> <p>Mad Layyin menurut bahasa bearti mad yang dibaca lembut atau dilunakkan.</p> <p>Jadi mad layyin adalah apabila terdapat huruf mad waw ( ) atau Ya ( ) dibaca sukun karena terletak setelah harkat fathah dalam satu kalimat.</p> <p>Cara membacanya atau panjang mad layyin adalah 2,4,dan 6 harkat atau 1,2, dan 3 Alif.</p>

12.	Materi Mad 'Aridh Lissukun	 <p><b>3. Mad Arid Lissukun</b></p> <p>Mad Arid Lissukun terjadi apabila Mad asli diiringi oleh huruf hidup yang dibaca mati ( sukun ) karena waqaf atau diakhir kalimat.</p> <p>Lama atau panjang bacaan Mad Arid Lissukun ada 3 macam, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Thul ( طول ) atau panjang, yaitu 6 harkat atau 3 alif</li> <li>- Tawasuth ( توسط ) atau sedang, yaitu 4 harkat atau 2 alif</li> <li>- Qashar ( قصر ) atau pendek, yaitu 2 harkat atau 1 alif.</li> </ul> <p>Jadi cara membaca atau panjang mad Arid lissukun adalah 2,4,dan 6 harkat atau 1,2,3 Alif.</p>
13.	Tampilan Latihan	 <p><b>HUKUM MAD 'IWAD, MAD LAYYIN DAN MAD ARID LISUKUN</b></p> <p>1. Mad Tawil yaitu mad yang terjadi pada akhir kalimat terdapat huruf tafwidah (و) dan dibaca wasaf</p> <p>2. Mad Layyin yaitu mad yang terjadi pada akhir kalimat terdapat huruf tafwidah (و) dan dibaca wasaf</p> <p>3. Mad Arid Lissukun yaitu mad yang terjadi pada akhir kalimat terdapat huruf sukun (◌ْ) dan dibaca wasaf</p> <p>Dengan Pelafazan</p>

14.	Evaluasi	
15.	Contoh Soal Evaluasi	

16.	Contoh Perolehan Skor Evaluasi	
17.	Referensi	

### 3. Develop (Tahap Pengembangan)

Setelah proses pembuatan dan pengemasan ini selesai maka media *Magic Disc* di tersebut divalidasi oleh tiga orang dosen untuk menilai kevalidan media tersebut. Masing-masing validator mengisi angket validasi yang telah disusun berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Dalam angket tersebut disediakan pula bagian isian untuk memberikan komentar dan saran perbaikan. Oleh karena itu angket akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi atau perbaikan media *Magic Disc*.

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli pendidikan. Validasi dilakukan untuk mengevaluasi media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 3 orang Dosen Institut Agama Islam Negeri Batusangkar dengan menggunakan angket validitas. Secara ringkas hasil angket dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Rekapitulasi Data Hasil Validasi *Magic Disc*.

No.	Komponen Penilaian	Validator			Jumlah	Nilai Validitas	Kriteria
		1	2	3			
1.	Relevansi	3.33	3.83	3.67	10.83	3.61	Sangat Valid
2.	Keakuratan	3.25	3.5	3.5	10.25	3.42	Sangat Valid
3.	Kelengkapan Sajian	4.00	4.00	4.00	12.00	4.00	Sangat Valid
4.	Konsep Dasar Materi	3.33	3.67	3.00	10.00	3.33	Sangat Valid
5.	Kesesuaian sajian dengan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik	3	3.75	4	10.75	3.58	Sangat Valid
Jumlah						17.94	Sangat Valid
Rata-Rata						3.59	

Keterangan:



Validator 1 : Dr. Abhandia Amra, M.Ag.



Validator 2 : Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom.

Validator 3 : Dr. David, S.Ag, M.Pd.

Hasil validasi media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* pada table di atas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3.59 dengan kriteria sangat valid. Berikut tabel perbaikan media *Magic Disc*.

Tabel 4.4 Hasil Perbaikan Media *Magic Disc* berdasarkan Saran Validator.

No.	Validator	Saran	Revisi
1.	1	Gunakan bahasa yang jelas dan mudah mengerti	<p>Sebelum Perbaikan</p>  <p>Setelah diperbaiki</p> 

2.	1	Tambahkan evaluasi pada media	<p>Sebelumnya tidak ada evaluasi</p> <p>Setelah direvisi</p> 
3.	2	Ubah jenis tulisan di slide Motivasi	<p>Sebelum direvisi</p> 

			<p>Setelah Direvisi</p> 
4.	3	<p>Tambahka n Sumber atau Referensi</p>	

#### 4. Implementation (Pelaksanaan)

Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang telah dikembangkan serta telah dinyatakan valid dan layak uji, di ujicobakan kepada peserta didik kelas VIII MTs Rambatan sebanyak 20 orang serta kepada Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan dari produk media tersebut. Berikut diuraikan data praktikalitas penggunaan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*.

##### a. Hasil Analisis Angket Respon Guru terhadap Media *Magic Disc*

Peneliti memberikan angket terhadap media *Magic Disc* kepada 4 orang guru Al-Quran Hadist untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan guru terhadap media *Magic Disc* yang peneliti kembangkan. Berikut hasil angket respon guru terhadap praktikalitas media *Magic Disc*. Hasil uji praktikalitas guru dapat dilihat pada Tabel 4. 5 berikut.

Tabel 4.5. Rekapitulasi Data Hasil Uji Praktikalitas Media *Magic Disc* oleh Guru.

No.	Aspek	Guru				Jumlah	Nilai Praktikalitas	Kriteria
		1	2	3	4			
1.	Kemudahan penggunaan	3.71	3.29	3.71	3.43	14.4	3.54	Sangat Praktis
2.	Efesiensi waktu pembelajaran	3.67	3.33	3.67	3.67	14.34	3.58	Sangat Praktis
3.	Manfaat	4	3.25	4	3,25	14.50	3.63	Sangat Praktis
Jumlah							10.75	Sangat Praktis
Rata-rata							3.58	

Berdasarkan data di atas dikethau bahwa nilai uji praktikalitas media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* oleh guru adalah 3.58 dengan kriteria sangat praktis.

### **b. Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik terhadap Media *Magic Disc***

Peneliti juga memberikan kepada 20 orang peserta didik kelas VIII di MTsS Rambatan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang kepraktisan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*. Hasil analisis angket respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4. 6. Rekapitulasi Data Hasil Uji Praktikalitas Media *Magic Disc* Oleh Peserta Didik.

No.	Aspek	Rata-Rata Nilai Praktikalitas	Kriteria
1.	Kemudahan penggunaan	3.45	Sangat Praktis
2.	Efisiensi waktu pembelajaran	3.43	Sangat Praktis
3.	Manfaat	3.30	Sangat Praktis
Jumlah		10.18	Sangat Praktis
Rata-rata		3.39	

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa nilai praktikalitas media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah 3.39 dengan kriteria sangat praktis oleh peserta didik.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE* adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan tahapan implementasi, dimana media *Magic Disc* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Ditinjau dari seluruh aspek yang dinilai dalam pengembangan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* telah memenuhi kriteria kelayakan karena media *Magic Disc* berbasis *Adobe Animate CC 21* memiliki petunjuk

bagi peserta didik dalam mengaksesnya, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, memiliki audio, gambar, animasi yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi dan aspek lainnya yang telah dinilai layak oleh validator.

Berdasarkan hasil tanggapan guru media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* sesuai dengan pembelajaran di Abad 21 yang serba teknologi, sehingga media ini sangat dibutuhkan guru dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Sedangkan pada peserta didik, didapatkan tanggapan terhadap media *Magic Disc* yaitu mudah diaplikasikan dengan menggunakan *android, smartphone*. dan media *Magic Disc* juga menarik bagi peserta didik. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media *Magic Disc* dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa, media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran. Selain itu peneliti melakukan evaluasi terhadap peserta didik sebelum menggunakan media *Magic Disc* dan setelah menggunakan media. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.7. Penilaian Pretes Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media *Magic Disc*

No	Nama	Nilai	KKM	Ketuntasan
1.	Abdurrahman	65	75	TT
2	Alya Putri	80	75	TT
3	Fauzi Hanif	75	75	T
4	Fitri Rahayu Ulfa	75	75	T
5	Hafiza	72	75	TT
6	Januar	68	75	TT
7	Mhd.Andika Pratama	68	75	TT
8	Mhd.hibatul Zhaka	70	75	TT
9	Mhd.Nuh Mustafa	72	75	TT
10	Mhd.Zikri	75	75	T

11	Noalina Lias Safitri	70	75	TT
12	Rafi	78	75	T
13	Revina Nasla	76	75	T
14	Roza Khaima	74	75	TT
15	Saskia Juva Yanti	68	75	TT
16	Shifa meylani putri	77	75	T
17	Wildan Haqqi Mubaraq	75	75	T
18	Zahara	76	75	T
19	Zahara Afifah	75	75	T
20	Zaki Muzakka Alzama	76	75	T

Tabel 4.8 Hasil Postes Peserta Didik Setelah Menggunakan Media *Magic Disc*.

No	Nama	Nilai	KKM	Ketuntasan
1.	Abdurrahman	82	75	T
2	Alya Putri	88	75	T
3	Fauzi Hanif	85	75	T
4	Fitri Rahayu Ulfa	90	75	T
5	Hafiza	88	75	T
6	Januar	88	75	T
7	Mhd.Andika Pratama	84	75	T
8	Mhd.hibatul Zhaka	90	75	T
9	Mhd.Nuh Mustafa	92	75	T
10	Mhd.Zikri	85	75	T
11	Noalina Lias Safitri	80	75	T
12	Rafi	90	75	T
13	Revina Nasla	90	75	T
14	Roza Khaima	90	75	T
15	Saskia Juva Yanti	88	75	T
16	Shifa meylani putri	88	75	T

17	Wildan Haqqi Mubaraq	86	75	T
18	Zahara	90	75	T
19	Zahara Afifah	88	75	T
20	Zaki Muzakka Alzama	80	75	T

Tabel 4.6 dan 4.7 di atas menunjukkan perbandingan nilai peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Magic Disc* dan setelah menggunakan media *Magic Disc*. Penilaian dilakukan pada saat peneliti melakukan pembelajaran pada materi *mad 'Iwad, mad layyin* dan *mad 'Aridh lissukun*, dimana sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peneliti memberikan pretest pada peserta didik. Hasil pretest tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.6. kemudian guru melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Magic Disc*, dan setelah itu melakukan postes. Hasil postes peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.7. Kedua Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran *Magic Disc* memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran, dimana media tersebut mampu meningkatkan motivasi peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## B. Pembahasan

### 1. Validitas

Validitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* diperoleh melalui, penilaian berupa angket validitas media *Magic Disc*. Lembar validasi dikembangkan berdasarkan lima aspek, yaitu relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hasil analisis data validasi menunjukkan bahwa media *Magic Disc* yang dikembangkan memperoleh rata-rata nilai validitas sebesar 3.59 dengan kriteria sangat valid. Data tersebut sesuai dengan kriteria yang dimodifikasi dari Supranto (2000, h: 86), bahwa 3,25-4,00 dikategorikan sangat valid.

Berdasarkan aspek relevansi, media dinyatakan sangat valid oleh validator dengan nilai rata-rata 3.61. Hal ini berarti media pembelajaran *Magic Disc* ini memuat materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah dijabarkan menjadi indikator pembelajaran. Kriteria sangat valid juga meliputi kelengkapan dan kedalaman materi yang dilihat dari masing-masing contoh hukum bacaan *mad* serta materi yang dimuat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran *Magic Disc* yang telah dikembangkan dalam fungsinya sebagai salah satu bahan ajar, layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2008, h: 8) bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Southern Regional Education Board (2006) mengungkapkan media pembelajaran yang baik meliputi konsep dan kosakata yang relevan dengan kemampuan pengguna, informasi yang relevan dengan kurikulum dan interaksi yang sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna. Selain itu Menurut Rusman dkk.(2011, h: 175) mengungkapkan bahwa, media yang baik adalah adanya kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia

Berdasarkan aspek keakuratan yang disajikan dalam media pembelajaran *Magic Disc* menunjukkan rata-rata sebesar 3.4 dengan kriteria sangat valid. Komponen keakuratan berhubungan dengan materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan serta sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik serta sesuai dengan pendekatan keilmuan berdasarkan pendekatan saintifik serta tidak terlalu bersifat verbalitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2011, h: 17) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan); mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, mengatasi sikap pasif anak didik, dan dapat mempersamakan rangsangan, pengalaman dan persepsi.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Sedangkan dalam aspek kelengkapan sajian memperoleh nilai sebesar 4.00 dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menurut Rusman dkk (2011, h: 175) pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

Berdasarkan aspek konsep dasar materi menunjukkan nilai sebesar 3.33 dengan kriteria sangat valid. Hal ini tentu menunjukkan bahwa media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* sesuai dengan konsep hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun*. *Magic Disc* memiliki materi yang jelas, dan tidak menimbulkan keraguan dan kerancuan sehingga materi pembelajaran mudah dimengerti oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008, h:13) bahwa media *Magic Disc* harus disajikan dengan menggunakan bahasa dan materi yang jelas. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Prastowo (2014, h: 123-124) bahwa kalimat yang digunakan dalam media *Magic Disc* harus sederhana, jelas dan efektif agar peserta didik mudah memahaminya. Selain itu media pembelajaran yang layak adalah media pembelajaran yang keluasan materi mencakup topik-topik yang diperlukan, penyusunan topik-topik yang logis, dan variasi kegiatan untuk meningkatkan kompleksitas.

Berdasarkan aspek kesesuaian sajian dengan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik, *Magic Disc* yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dengan nilai 3.58. hal ini menunjukkan bahwa media *Magic Disc* mendorong rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mendorong peserta didik belajar aktif dan peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri dan hal ini mengakibatkan terjadinya interaksi peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasution (2008, h: 207)

bahwa, salah satu keuntungan dalam pembelajaran disajikan dengan jelas dan sistematis adalah pembelajaran lebih terarah dan peserta didik bisa membangun konsep sendiri selama kegiatan pembelajaran. Kemudian Sudjana dan Rivai (2011, h: 2) yang menyatakan bahwa salah satu manfaat media/bahan ajar adalah menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, memudahkan peserta didik memahami materi dan menguasai indikator pembelajaran.

Secara keseluruhan rata-rata hasil uji validitas media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah 3.59 dengan kriteria sangat valid. Hal ini menjadi bukti bahwa media *Magic Disc* yang dikembangkan telah memenuhi kelima aspek uji dalam validitas berdasarkan penilaian dari validator sehingga media *Magic Disc* ini dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran atau sebagai sumber belajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum di abad 21.

## **2. Praktikalitas**

Uji praktikalitas media *Magic Disc* dilakukan kepada 4 orang guru PAI khususnya guru Al-Quran Hadist dan 20 orang peserta didik. *Magic Disc* yang dikembangkan dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, dan manfaat media *Magic Disc*.

Aspek kemudahan penggunaan diberi nilai 3.54 oleh guru dan 3.45 oleh peserta didik dengan kriteria sangat praktis. Hal ini berarti media *Magic Disc* yang dibuat memiliki materi yang jelas, bahasa yang mudah dipahami, jenis dan ukuran huruf yang nyaman dibaca, serta memiliki petunjuk penggunaan yang jelas sehingga media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2010, h: 89) bahwa, ukuran dan jenis huruf yang digunakan untuk media harus mudah dibaca dan memiliki tata letak yang tepat.

Berdasarkan aspek efisiensi waktu pembelajaran media *Magic Disc* efisien digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil uji praktikalitas oleh guru yang menyatakan sangat praktis dengan nilai 3.58 dan hasil diperoleh dari peserta didik menyatakan sangat praktis dengan

nilai 3.43. hal ini berarti efisiensi waktu penggunaan media *Magic Disc* dapat membantu guru mengefisienkan waktu agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Menurut Kustiono (2010) media pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yaitu, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dan materi pembelajaran, proses pembelajaran dapat berlangsung secara individu sesuai dengan kemampuan siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dapat memberikan umpan balik terhadap respons siswa, dapat menciptakan proses belajar yang berkesinambungan. Selain itu menurut Daryanto (2013, h: 52) media pembelajaran dipilih dan digunakan secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa dimana, proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Nilai praktikalitas diperoleh dari peserta didik, dapat dikatakan bahwa media *Magic Disc* berfokus pada kemampuan individual peserta didik. Hal ini karena peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Nasution (2008, h: 205) menyatakan bahwa, salah satu tujuan pembelajaran dengan media adalah membuka kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menurut kecepatan belajar masing-masing. Hal ini menjadi jawaban atas kendala belum tersedianya bahan ajar yang tidak berfokus pada kemampuan individual peserta didik.

Media pembelajaran yang baik harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Aspek manfaat oleh guru dinilai dengan nilai 3.63 dan peserta didik dengan nilai 3.30 keduanya dengan kriteria sangat praktis. Penggunaan media *Magic Disc* ini bermanfaat bagi guru karena dapat memudahkan guru menjelaskan materi, membantu guru menjelaskan kepada peserta didik secara sistematis, mendukung guru sebagai fasilitator, serta membantu guru mengevaluasi peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2008, h: 20) bahwa media pembelajaran bagi peserta didik harus dapat dijadikan sebagai fasilitator oleh guru. Dalam pembelajaran menggunakan media *Magic Disc* ini akan membantu guru memberikan penilaian terhadap peserta didik melalui Evaluasi yang ada. Sedangkan dari segi peserta didik media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Munadi (2013, h: 43-48), yaitu menimbulkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret ke yang abstrak.

Secara keseluruhan, untuk praktikalitas dengan nilai rata-rata 3.58 oleh guru dengan kriteria sangat praktis dan 3.39 oleh peserta didik dengan kriteria sangat praktis. Nilai ini berarti media *Magic Disc* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena sudah mencukupi kriteria praktis dari segi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu penggunaan dan manfaatnya. Hal tersebut berguna bagi guru dan peserta didik supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dari hasil keseluruhan, baik dalam angket validasi dan praktikalitas dinyatakan bahwa media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* valid dan praktis. Hal ini menjawab batasan masalah bahwa belum tersedianya media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas VIII MTs.

### **C. Kualitas Produk Pengembangan**

Media pembelajaran *Magic Disc*, menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang materi *mad 'Iwad*, *mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* sudah layak digunakan dan dipakai di sekolah pada mata pelajaran Al-Quran Hadist dengan

materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* .Media ini dapat menambah pengalaman baru bagi peserta didik, karena dengan media *Magic Disc* ini pembelajaran dapat dengan mudah terlaksana dan guru juga mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik . Hal ini dapat dilihat dari hasil validitas produk dengan kategori sangat valid dan dari praktisnya digunakan di sekolah dengan kategori sangat praktis. Selain itu media juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun kelebihan media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah sebagai berikut.

- b. Penyajian yang menarik perhatian siswa karena menyatukan teks, gambar, audio, video, dan tombol navigasi menjadi kesatuan yang interaktif.
- c. Lebih merangsang pemahaman siswa karena materi diberikan secara lengkap, berurut, dan memperlihatkan contoh hasil jadi.
- d. Keterangan berupa teks yang dilengkapi gambar dan suara, sehingga memperjelas materi.
- e. Penjelasan materi dalam video memberikan gambaran secara nyata pada siswa.
- f. Urutan penyajian dan lama penyajian dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.
- g. Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana media ini mampu membantu peserta didik dalam membedakan hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* dengan mendengar bagaimana pelafalan bacaan yang baik dan benar.
- h. Media *Magic Disc* mudah dibawa kemana-mana karena dapat di akses di Android guru maupun peserta didik, hal ini dapat membantu peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun.
- i. Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* mudah di operasionalkan oleh peserta didik, Karena media ini memuat petunjuk penggunaan dan di desain praktis untuk peserta didik agar peserta didik termotivasi dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

- j. Peserta didik tidak perlu paket data dalam mengakses media *Magic Disc* ini, karena dalam mengoperasikan media tidak harus terhubung dengan jaringan internet.
- k. Pada tampilan awal media pembelajaran *Magic Disc* terdapat kata “motivasi” untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
- l. Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* memuat evaluasi yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik, karena peserta didik langsung bisa melihat nilai atau skor yang diperoleh setelah menggunakan media *Magic Disc*.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

1. Dari hasil uji validitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin*, dan *mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII semester ganjil di MTsS Rambatan dapat kategori sangat valid yakni dengan rata rata nilai 3.59 dari segi relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik.
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* memiliki kategori sangat praktis dengan nilai sebesar 3.58 oleh guru dan sangat praktis oleh peserta didik dengan nilai 3.39 dari segi kemudahan penggunaan, efesiensi waktu pembelajaran dan manfaat.

Dapat dinyatakan bahwa, media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin*, dan *mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII di MTsS Rambatan yang dikembangkan sangat valid dan praktis.

### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* maka dapat dikemukakan beberapa implikasi penelitian sebagai berikut.

- 1) Implikasi terhadap guru. Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC* mempermudah guru dalam menyampaikan materi khususnya tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin* dan *mad 'Aridh lissukun*.

Dan juga mendorong peningkatan kompetensi dan sumber daya guru dalam peningkatan kualitas media

- 2) Impilasi terhadap peserta didik. Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* merupakan media yang menyenangkan dan mampu meningkatkan ketertarikan, antusias dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad layyin* dan *mad 'Aridh lissukun* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist.
- 3) Implikasi Terhadap Pengambil Keputusan (Kepala Sekolah). Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* sebagai pertimbangan dan solusi dalam membantu proses pembelajaran serta mendorong peningkatan fasilitas media pembelajaran dan peralatan komputer di sekolah.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta didik, Agar dalam proses belajar mengajar hendaknya menggunakan media pembelajaran *Magic Disc* terutama pada mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII dengan materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun*.
- b. Bagi guru atau pendidik , agar memakai media pembelajaran *Magic Disc* dalam proses pembelajaran dan menganjurkan kepada peserta didik menggunakan media *Magic Disc* khususnya mata pelajaran Al-Quran Hadist berkaitan dengan materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun*.
- c. Bagi kepala sekolah, untuk dapat memotivasi dan memfasilitasi guru agar menggunakan media pembelajaran *Magic Disc* dalam pembelajaran terutama mata pelajaran *Al-Quran Hadist VIII* semester ganjil dengan materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun*.
- d. Bagi peneliti lain, disarankan untuk dapat mengembangkan dan dapat melanjutkan uji efektivitas untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media *Magic Disc* ini dalam pembelajaran.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abduh, M. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terintegratif Menggunakan Sosiokultural Bagi Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 2.No. 2.
- Abdul, K. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Abdul, M. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Abdul, M. 2014. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ali Ash-Shabuni, Syekh Muhammad. 2001. *Hukum Waris Menurut Al-Qur'an dan Hadits*. Bandung: Trigenda Karya.
- Astra, I. M., Umiatin, & Ruharman, D. 2012. Aplikasi Mobile Learning dengan Menggunakan Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Pendukung. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 18. No. (2). (diunduh pada 22 Juni Desember 2019).
- Agama, D. 2004. *Standar Kompetensi mata pelajaran Al-Qur'an Hadist MA*. Jakarta: Departemen Agama.
- Anwar. 2011. *Produk Magic Disc*. Bandung: Direktori UPI: Bandung.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Bambang, S. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Budi, H:S. 2010. *Keefektifan Media Cakram Ajaib dan Metode Kooperatif Tipe Co-Op Co-Op pada Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 30 Semarang*.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Java Media.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.

- Grafika, R. S. 2003. *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, 1971, *Teaching and Media: A Systematic Approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J.
- Gordon B. D. 2003. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Haniifah, I.N. 2020. *Magic Disc Arabic Berbasis Karakter Religius Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas VII Mts Di Kota Semarang*. *Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia*. Vol. 9. No. 1: 15-22.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Jufri, W. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Kusrini, L. 2009. *Algoritma Data Mining*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kustiono, 2010. *Media Pembelajaran : Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek, Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Labrecque, L. 2016. *An Integrated Marketing Communications Perspective on Social Media Metrics*. *International Journal of Integrated Marketing Communications*.
- Mubarak, Z. 2018. *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 dan Problematika Pendidikan Tinggi*. Yogyakarta: Gending Pustaka.
- Muhadjir, N. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rakesarasin.
- Muhaimin, P. K. 2005. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyana, D. 2013. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Normadina, 2019. *Strategi dan Motivasi Konsep Cerdas Guru Profesional Revolusi Industri 4.0*. Cibubur: Guepedia.

- Nurbaiti., Panjaitan, R. G. P., & Titin. 2017. The Properness of Adobe Flash Basis Interactive Media For Respiratory System Learning Material. *Science Education Journal*. Vol.6.No. 3. (diunduh pada 22 Junu 2020).
- Nurlia, A., Hariyadi, B. 2015. Pengembangan PteriDisc Pokok BahasanPteridophyta sebagai Media Pembelajaran Taksonomi Tumbuhan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Jambi*.Vol. 1,No 1.
- Plomp, T.. 2010. *Generic Model for Educational Design (Problem, Analysis, Design, Implementation, Evaluation)*. Enschede: University of Twente.
- Permatasari, D., Falah, A. 2015. Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Menggunakan Android Studi Kasus : Madrasah Ar-Rahman Bandung. *Jurnal Teknologi dan Informasi UNIKOM*.Vol.1.No. 7.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Purwono, J. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*.Vol.2.No. 2.
- Rahyubi, H: 2012.*Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rhedana, I. W. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 13.No. 1.
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. 2010. *Komponen-Komponen Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.
- Salim, B. 2014.Pengaruh Dispilin Belajar dan Kinerja Tugas Rumah Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 02. No.1. ISSN: 2337-5973. (diakses 17/10/2020).
- Saputro, A. 2018.*Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Andi.
- Satria, A. 2019.Pengembangan *Magic Disc* pada Bahan Taksonomi Hewan untuk Peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*.Vol 5.No. 3.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiarto, dkk. 2007. *Ekonomi Mikro (sebuah kajian komprehensif)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supranto, J. 2000. *Teknik Sampling untuk Survei dan Eksperimen*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sutikno. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Prenadamedia Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H: B. dkk. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- .2017. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Zulkairnain, F., Firdous, R., Sada, H: J. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Quran Hadist dengan Magic Disc Tajwid". *Jurnal Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* Vol. 10.No. 2.