



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/11/2023
 Reviewed : 15/12/2023
 Accepted : 16/12/2023
 Published : 23/12/2023

M. Dzikrul Hakim Al
 Ghozali¹
 Andini Zulfah²

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *MUFRODAT* PEGON BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MATERI *RO'SUN* *SIRAH* DAN *TAHAJJI* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang maksimalnya pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Diniyah materi Mufrodat Pegon di siswa Kelas 2 SDN Ngogri I. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang kurang efektif baik dalam hal metode pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pengkorelasian pembelajaran yang digunakan pendidik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan teknologi gadget sebagai solusi untuk memaksimalkan pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan menerapkan model Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 2 SDN Ngogri I yang berjumlah 30 anak. Instrument data yang digunakan berupa interview, kuisioner, dan tes. Adapun jenis data yang dianalisis menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif diantaranya: 1) telah dikembangkan media pembelajaran berupa produk aplikasi berbasis teknologi gadget. 2) berdasarkan uji validitas, media aplikasi yang dikembangkan mencapai tingkat kelayakan valid dan sangat valid dengan rata-rata 77,5% dari ahli materi dan 84%, dari ahli media. 3) tingkat keefektivitas produk media sangat efektif dilihat dari analisis menggunakan uji t berpasangan yang mendapatkan hasil nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga dikatakan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan produk media tersebut.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Materi Mufrodat Pegon, Aplikasi Berbasis Teknologi, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This research was motivated by the lack of optimal learning in the Early Education subject Mufrodat Pegon material for Class 2 students at SDN Ngogri I. This was due to the learning process being less effective both in terms of learning methods and the lack of use of technology in the correlation of learning used by educators. Therefore, this research was carried out with the aim of developing interactive learning media by using gadget technology as a solution to maximize learning both in class and outside of class. The method used in this research is R&D by applying the Borg and Gall model. The subjects in this research were 30 grade 2 students at SDN Ngogri I. The data instruments used are interviews, questionnaires and tests. The types of data analyzed produce qualitative and quantitative data including: 1) learning media has been developed in the form of gadget technology-based application products. 2) based on the validity test, the application media developed reached a valid and very valid feasibility level with an average of 77.5% from material experts and 84%, from media experts. 3) the level of effectiveness of the media product is very effective as seen from the analysis using the paired t test which obtained a significant value of $0.00 < 0.05$ so it can be said that there is an influence in the use of the media product.

Keywords: Development of Learning Media, Mufrodat Pegon Material, Technology Based Applications, Elementary School Students.

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas K. A. Wahab Hasbullah
 email: m.dzikrul@unwaha.ac.id, andinizulfah1606@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Terutama dalam bidang pendidikan disekolah. Pembelajaran pendidikan diniyah adalah pembelajaran baca kitab kuning yang asalnya dari lingkup pesantren. Seluruh lembaga pendidikan dasar yang ada di jombang sudah menerapkan pembelajaran ini di lembaga masing-masing guna mencetak siswa memperdalam ilmu agama mereka tentang materi kitab kuning yang identic dengan tulisan-tulisan pegonnya. Tetapi pembelajaran ini kurang interaktif karena masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang lama yaitu metode ceramah dan dikusi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perangkat seluler layar sentuh (ponsel cerdas, tablet) telah ada di mana-mana untuk anak kecil. Aplikasi interaktif atau "aplikasi" yang dianggap "mendidik" untuk anak kecil juga semakin populer dan semakin diintegrasikan ke dalam ruang kelas anak usia dini sebagai alat pembelajaran karena keuntungan yang dirasakan untuk keterlibatan anak dan pembelajaran aktif. Teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang nyaris tidak dapat di pisahkan. Penggunaan teknologi yang begitu di minati banyak orang, membuat teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang cukup efektif bagi peserta didik untuk menerima pesan dari guru selain dapat memudahkan guru dan peserta didik, teknologi juga dapat meningkatkan kreatifitas guru.

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa Kelas 2 SDN Ngogri I dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran mata pelajaran pendidikan diniyah materi hafalan *mufrodad (kitab ro'sun sirah)* dan pengenalan huruf *pegon (kitab tahajji)* perlu adanya tambahan media dalam pembelajarannya. Karena pendidik dirasa kurang maksimal dalam menyampaikan pembelajaran dalam hal metode belajarnya. Selain itu pendampingan orang tua dirumah juga mempengaruhi pembelajaran si anak, sehingga perlu adanya media sebagai sarana pembelajaran agar lebih maksimal. Fenomena-fenomena yang dijelaskan diatas merupakan fenomena yang telah terjadi dalam realita pembelajaran berbasis teknologi. Ketika dikerucutkan lagi dalam fenomena kelas atau masalah kelas pendidik kurang interaktif dalam proses pembelajarannya. Dapat disebabkan kurangnya terampil dalam metode atau model pembelajarannya, kurang memanfaatkan materi pembelajaran dengan teknologi, dan kurang menarik dalam model pembelajarannya. Namun dapat dikatakan orang tua juga berperan aktif dalam pembelajaran diluar kelas. Mereka kurang memperhatikan si anak dalam proses pemahaman materi di sekolah.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu, mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan teknologi berupa produk aplikasi, untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk aplikasi yang disajikan peneliti, untuk mengetahui keefektivitas pengembangan produk aplikasi yang disajikan peneliti yang digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya jika dikerucutkan untuk tujuan pendidik dan siswa adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan teknologi gadget sebagai solusi untuk memaksimalkan pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas. Media ini membantu si anak yaitu memberikan manfaat dari praktik keterampilan dasar yang berulang dan bervariasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran diniyah ini lebih ditekankan pada kelas rendah adalah materi pengenalan huruf hijaiyah, huruf pegon serta berbagai kosakata bahasa arab dalam kitab ro'sun sirah. Dalam hal ini siswa dituntut untuk mampu menulis huruf hijaiyah serta mampu menulis pegon arab bersambung dengan benar. Serta mereka mampu untuk tahu dan hafal akan berbagai kosakata dalam kitab ro'sun sirah. Sehingga nantinya siswa mampu membaca kitab kuning dengan benar dan lancar. Sedangkan pada kelas tinggi pembelajaran diniyah lebih ditekankan pada bacaan kitabnya, pemahaman materi sholat, zakat, puasa, dan kelanacaran dalam membaca kitab bertuliskan pegon. Namun peneliti mengambil kelas rendah sebagai objek telitinya yang lebih menekankan pada hafalan kosakata Bahasa arab dan pengenalan huruf hijaiyah serta huruf pegon.

Maka dirasa perlu peneliti untuk meneliti, menelisik pengembangan serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satunya adalah menggunakan aplikasi Mufrodad Pegon. Mufrodad Pegon adalah aplikasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang serta membantu pembelajaran siswa. Mufrodad Pegon mampu membuat pembelajaran siswa lebih inovatif dan kreatif sehingga menjadikan pembelajaran yang lebih

interaktif. Dalam pembuatannya menggunakan software PowePoint, Spring Suite 10 dan Website 2 APK Buider Pro. Dengan menggunakan program aplikasi Mufrodad Pegon kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar atau materi ajar, Quizz atau latihan soal untuk siswa dan video pemaparan atau penjelasan dari pendidik untuk siswa. Dalam aplikasi Mufrodad Pegon memiliki variasi template yang cukup banyak, sehingga pemaparan yang ditampilkan terlihat menarik.

Dengan adanya aplikasi tersebut, akan membantu pendidik dalam materi yang disampaikan menjadi lebih interaktif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran pendidikan diniyah (Madin). Dari penjelasan beberapa masalah diatas, penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mufrodad Pegon Berbasis Teknologi dalam Materi Ro’sun Sirah dan Tahajji terhadap Siswa Kelas 2 SDN Ngogri I.”

METODE

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall. Dalam model Borg and Gall terdapat 10 langkah kemudian peneliti menyederhanakan menjadi 6 langkah utama yaitu disesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan. Prosedur penelitian itu yaitu

- a. potensi masalah
- b. desain produk
- c. uji coba produk I
- d. revisi produk I
- e. uji coba produk II
- f. revisi serta finalisasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Sedangkan objek penelitian ini adalah Siswa Siswi Kelas 2 SDN Ngogri I. Selanjutnya Uji coba I terhadap Siswa Siswi Kelas 2 MI Mambaul Ulum Megaluh, Sedangkan uji coba II terhadap Siswa Siswi Kelas 2 SDN Ngogri I. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuisioner, (angket), dan tes.

Untuk memvalidasi hasil produk yang dikembangkan, maka dipilihlah beberapa validator yang dianggap ahli dalam bidangnya untuk memberikan penilaian dan perbaikan, yaitu satu ahli dibidang materi pembelajaran diniyah dan satu ahli dibidang media. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data validasi ahli yaitu menggunakan skala likert.

Selanjutnya untuk mengukur efektivitas media peneliti mengambil 3 tahapan uji yaitu uji validitas kepada ahli materi dan ahli media, uji normalitas data, dan uji t-berpasangan.

Kategori skor dalam skala Likert menurut Putra (2014: 182) dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Skala Likert Kelayakan Media Pembelajaran

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Tidak Baik	2
5	Sangat Tidak Baik	1

Selanjutnya skor akan diolah menggunakan rumus skala likert dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan :

P : Presentase Kelayakan
 x : Jumlah total skor jawaban validator
 xi : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai ideal)

Selanjutnya presentase kelayakan produk aplikasi yan didapatkan dari ahli media dan ahli materi kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan.

Tabel 2. Skala Likert Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	81%-100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61%-80%	Valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	41%-60%	Cukup valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	21%-40%	Tidak valid, tidak boleh digunakan
5	0%-20%	Sangat tidak valid, tidak boleh Digunakan

Setelah melakukan tahap validasi selanjutnya peneliti dapat menganalisis data uji coba produk menggunakan angket respon siswa. Presentase respon mahasiswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Presentase hasil respon siswa
 x : Jumlah total skor yang didapat
 xi : Jumlah total skor maksimal

Penentuan tingkat kelayakan produk seperti yang tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Skala Likert Kriteria Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria Interpretasi
1	81%-100%	Sangat layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
4	21%-40%	Tidak layak
5	0%-20%	Sangat tidak layak

Produk media dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran jika hasil penilaian angket respon siswa mencapai presentase 65%. Sebelum itu peneliti perlu untuk melakukan uji normalitas, uji hipotesis dan uji kelayakan data guna mengvalidkan data tersebut dan efektivitas dalam produk yang telah diteliti.

Uji Normalitas

Adapun prosedur pengujian sebagai berikut:

Perumusan Hipotesis:

Ho : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H1 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Nilai hasil uji normalitas diketahui signifikan jika hasil yang didapat lebih dari nilai 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal dan normalitas data terpenuhi sehingga uji t berpasangan dapat digunakan. Namun jika hasil yang didapat kurang dari nilai 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut tidak residual dan tidak berdistribusi normal dan normalitas data tidak terpenuhi sehingga uji t berpasangan tidak dapat digunakan. Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t, rumus uji-t sebagai berikut:

$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$	<p>KETERANGAN :</p> <p>\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1</p> <p>\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2</p> <p>s_1 = Simpangan baku sampel 1</p> <p>s_2 = Simpangan baku sampel 2</p> <p>s_1^2 = Varians sampel 1</p> <p>s_2^2 = Varians sampel 2</p> <p>r = Korelasi antara dua sampel</p>
---	---

Gambar 1. Rumus Uji t-berpasangan

Nilai kelayakan media dapat dikatakan signifikan jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari nilai 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil data yang diperoleh layak. Namun jika nilai yang didapat lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan tidak signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk Media Berbasis Teknologi

Berdasarkan tahapan model penelitian dan pengembangan menggunakan 6 langkah Borg and Gall yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian yaitu potensi masalah, desain produk, uji coba I, revisi produk, uji coba II, dan revisi produk serta finalisasi.

1. Potensi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan identifikasi dari masalah tersebut yaitu pendidik kurang terampil dalam metode atau model pembelajaran dikelas, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam mengkorelasikan materi pembelajaran, dan kurangnya pengawasan dari orang tua dalam pembelajaran diluar kelas.

2. Desain Produk

Tujuan peneliti membuat desain produk ini adalah yang pertama untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran, mengetahui validitas tentang penyusunan desain media pembelajaran dan untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran Madin menggunakan Aplikasi Mufrodat Pegon pada materi Ro’sun Sirah dan Tahajji dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas 2 SDN Ngogri I.

Dari hal ini peneliti mengajukan angket kepada responden untuk mengetahui kebutuhan dan persetujuan siswa akan media yang dikembangkan. Berikut hasil angket responden sesuai dengan kebutuhan siswa:

Tabel 4. Hasil Prosentase Angket Kebutuhan Siswa

Skor Keseluruhan (30 responden)	P = $\sum \frac{x}{xi} \times 100$	Presentasi (%)	Kategori
641	85,46 %	81 % ≤ P ≤ 100 %	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh prosentase rata-rata penilaian dari responden adalah 85,46 %. Kemudian untuk mengetahui kategori sangat setuju untuk pembuatan produk aplikasi melalui pemanfaatan teknologi untuk membantu proses pembelajaran lebih interaktif, kreatif, dan inovatif.

Validasi Produk Pengembangan Media Berbasis Teknologi

Setelah peneliti mendesain produk media, peneliti mengajukan validasi dan revisi kepada 2 validator untuk dinilai dan diberikan masukan pembenaran agar media aplikasi yang didesain sesuai dengan harapan. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti mendesain produk:

a. Validasi Materi

Setelah penyusunan produk aplikasi selesai, maka dilakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media. Produk aplikasi ini divalidasi oleh ahli materi yaitu Ketua Kelompok Pendidikan Diniyah (KKPD) Kecamatan Megaluh yaitu Bapak M. Rofiul Kirom, S. Pd.

Pengisian angket disesuaikan dengan penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi produk aplikasi oleh ahli materi:

Tabel 5. Hasil Penilaian Validator Materi

No	Indikator Penilaian	$P = \sum \frac{x}{xi} \times 100$	Kategori Validitas
1	Aspek Materi	75 %	Valid, dapat digunakan namun perlu revisi
2	Aspek Tujuan Pembelajaran	75 %	Valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	Aspek Umpan Balik	80 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
4	Aspek Motivasi	80 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
Rata-rata		77,5 %	Valid, dapat digunakan namun perlu revisi

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh presentase rata-rata penilaian produk aplikasi oleh ahli materi adalah 77,5%. Kemudian untuk mengetahui kategori kevalidan buku ajar, nilai presentase tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan yang telah ditentukan.

Tabel 6. Hasil Akhir Penilaian Validator Materi

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kevalidan
77,5 %	61% - 80%	Valid, dapat digunakan namun perlu revisi

Berdasarkan tabel diatas, kelayakan produk termasuk dalam kategori Valid, dapat digunakan namun perlu revisi jika diimplementasikan dalam pembelajaran.

b. Validasi Media

Selanjutnya, produk aplikasi divalidasi oleh ahli media yaitu Dosen Fakultas Teknologi Informatika yaitu Bapak Moh. Anshori Aris Wijaya, M. Kom. Pengisian angket disesuaikan dengan penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi produk aplikasi oleh ahli media:

Tabel 7. Hasil Penilaian Validator media

No	Indikator Penilaian	$P = \sum \frac{x}{xi} \times 100$	Kategori Validitas
1	Aspek Pembelajaran	92 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	Aspek Media	80 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
3	Aspek Desain	80 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
Rata-rata		84 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh presentase rata-rata penilaian produk aplikasi oleh ahli media adalah 84%. Kemudian untuk mengetahui kategori kevalidan produk aplikasi ini, nilai presentase tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan yang telah ditentukan.

Tabel 8. Hasil Akhir Validator Media

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kevalidan
84 %	81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan tabel diatas, kelayakan produk termasuk dalam kategori sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi jika diimplementasikan dalam pembelajaran.

c. Revisi Produk

Dalam tahap ini peneliti melakukan perbaikan atau revisi media interaktif dari saran validator media yaitu berupa perubahan template aplikasi pada powerpoint (kurang menarik dan kurang menyatu dengan konsep) dan penggantian aplikasi APK Website Builder menjadi APK Pro Website Builder (lebih mudah dan pengoperasian jangka panjang).

Selanjutnya revisi materi dari validator materi yaitu penambahan materi sejarah pada pembahasan huruf pegon. Maka revisi ini merupakan awal bagi peneliti guna penyempurnaan media interaktif dalam aplikasi pembelajaran berbasis teknologi agar media tersebut menjadi lebih baik.

d. Data Angket Responden Siswa

Setelah melalui uji validasi dan revisi, produk ini diuji cobakan kepada 30 siswa Kelas 2 SDN Ngogri I, Berikut hasil uji coba produk berdasarkan angket respon siswa:

Tabel 9. Hasil Angket Responden Siswa

No	Indikator Penilaian	$P = \sum \frac{x}{xl} \times 100$	Kategori
1	Aspek Media	77,556 %	Layak
2	Aspek Materi	86,444 %	Sangat Layak
3	Aspek Ketertarikan	89,867 %	Sangat Layak
Rata-rata		84,622 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh prosentase rata-rata penilaian dari responden adalah 84,622 %. Kemudian untuk mengetahui kategori kelayakan produk, nilai tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria produk yang telah ditentukan.

Tabel 10. Hasil Akhir Angket Responden Siswa

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kelayakan
84,622 %	$81 \% \leq P \leq 100 \%$	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, kelayakan produk termasuk dalam kategori sangat layak sehingga produk dapat digunakan dalam pembelajaran.

Efektivitas Produk Media Berbasis Teknologi

a. Uji Coba I (Kelas kecil)

Selanjutnya uji coba I (kelas kecil) terbatas yang terdiri dari 30 siswa Kelas 2 MI Mambaul Ulum Megaluh pada tanggal 10 Oktober 2023.

Berikut hasil perhitungan pretest dan posttest pada uji coba I (kelas kecil) menggunakan aplikasi SPSS :

Tabel 11. Uji Coba

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	69.3333	30	6.91492	1.26249
	POSTEST	83.8333	30	4.29180	.78357

Berdasarkan grafik dan hasil penghitungan spss diatas dari 30 responden, Pada output ini diperlihatkan hasil ringkasan statistic deskriptif dari kedua sampel atau data pretest dan posttest. Maka mendapatkan hasil rata-rata pretest yaitu 69,3 tergolong kriteria ‘ ‘ Layak’ ’ dan post test 83,8 kriteria tergolong ‘ ‘Sangat Layak’ ’ pada uji coba I (Kelas kecil) pada siswa Kelas 2 MI Mambaul Ulum Megaluh dan media tersebut sudah dapat diuji coba II (Kelas besar).

a. Revisi Produk I

Dalam tahap ini peneliti melakukan perbaikan atau revisi media berupa perubahan menu awal atau beranda atau sub pembahasan pada aplikasi tersebut guna mempermudah peserta didik atau pengguna dalam mengoperasikannya.

b. Uji Coba II (Kelas Besar)

Selanjutnya Uji Coba II (Kelas Besar) untuk mengukur hasil belajar siswa sesuai media yang disajikan. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke uji coba II (kelas besar) yang terdiri dari 30 siswa Kelas 2 SDN Ngogri I pada tanggal 15 Oktober 2023.

Berikut hasil perhitungan pretest dan posttest pada uji coba II (kelas besar) menggunakan aplikasi SPSS :

Tabel 12. Uji Coba II

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	75.6667	30	8.58360	1.56714
	POSTEST	89.8333	30	6.49713	1.18621

Berdasarkan grafik dan hasil penghitungan spss diatas dari 30 responden, Pada output ini diperlihatkan hasil ringkasan statistic deskriptif dari kedua sampel atau data pretest dan postest. Maka mendapatkan hasil rata-rata pretest yaitu 75,6 tergolong kriteria **“Layak”** dan post test 89,8 kriteria tergolong **“Sangat Layak”** pada uji coba II (kelas besar) pada siswa Kelas 2 SD Ngogri I dan media tersebut sudah dapat digunakan sebagai penunjang keinteraktifan siswa dalam belajar.

Uji Normalitas Data

Tabel 13. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.4320479
		7
Most Extreme Differences	Absolute	.119
	Positive	.119
	Negative	-.092
Test Statistic		.119
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan 0,200 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Maka normalitas data terpenuhi sehingga uji t berpasangan dapat digunakan.

Uji t – Berpasangan

Tabel 14. Uji t – Berpasangan

Paired Samples Test				
	Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-14.16667	10.00718	1.82705	-17.90341	-10.42992	-7.754	29	.000

Berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar pendidikan diniyah materi mufrodat pegon pada data pretest dan posttest.

c. Revisi Produk dan Finalisasi

Tahap ini adalah tahap terakhir setelah melakukan uji coba II (kelas besar) peneliti mendapat beberapa kekurangan, yaitu kurang memahami akan materi sehingga perlu ada penghapusan backsound pada halaman pembahasan materi dikarenakan mengurangi konsentrasi peserta didik dalam membaca dan memahami materi. Selanjutnya penghapusan pada format GPS atau lokasi yang muncul pada awal aplikasi saat digunakan. Revisi ini merupakan yang terakhir dan dilakukan bertujuan untuk penyempurnaan media interaktif dalam aplikasi pembelajaran berbasis teknologi agar media tersebut menjadi lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak terkait yaitu Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang dan Lembaga Pendidikan Dasar SDN Ngogri I yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) Produk media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah berupa media aplikasi berbasis teknologi gadget yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran diniyah (2) Produk media berupa media aplikasi berbasis teknologi gadget memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan menurut penilaian para ahli materi dan media serta respon dari siswa (3) Produk media berupa media aplikasi berbasis teknologi gadget yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan presentase penilaian hasil respon siswa terkait keefektifan buku ajar dari hasil yang diperoleh yakni 84, 622 % dengan kategori sangat valid (4) Produk media berupa media aplikasi berbasis teknologi gadget yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari hasil posttest setelah menggunakan media aplikasi berbasis teknologi gadget Arab dalam pembelajaran (89,8) lebih besar dibandingkan rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari hasil pretest yang sebelum menggunakan media aplikasi berbasis teknologi gadget (75,6). Dari perbandingan antara kedua hasil tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar dan pemahaman pembelajaran pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, Fifit Fitria, And Sri Lestari Handayani. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 4 (August 5, 2021): 2530–40. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>.

Hapid, Nurul. “Penerapan Metode Langsung (Thoriqoh Mubasyarah) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab.” *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (Jhpp)* 1, No. 4 (November 18, 2023): 265–70. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i4.220>.

Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, And Muhammad Azhar Ma’shum. “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, No. 2 (December 26, 2021): 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

- Mohammad Adi Prasetyo, Wildan Habibi. "Program Pengenalan Arab Pegon Pada Usia Dini Di Tpq Kanzul 'Ulum Pogar Tuglur Badas." Desember 2020 Volume 1, Number 3, Desember 2020 (N.D.). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/jpmd>.
- Najah, Maris Azizatu Nurun, And Yuni Mariani Manik. "Implementasi Kegiatan Madin Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, No. 01 (May 31, 2023): 137–43. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2362>.
- Saputra, Guntur Yudi, Dwiani Listya Kartika, And Nuraini Muhassanah. "Uji T Berpasangan (Paired T-Test) Terhadap Pengaruh Perbedaan Jumlah Jam Terapi Applied Behaviour Analysis (Aba) Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Autisme." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, No. 03 (August 20, 2022): 379–87. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.224>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016, N.D.
- Sumiati, Mierna, Anggralita Sandra Dewi, And M. Khusni Mubarak. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartikru Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, No. 7 (July 1, 2023): 4692–98. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2334>.
- Wardini, Bella Shanty. "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel Berbasis Lectora Inspire Menggunakan Metode C3t Pada Kelas Vii Smp Negeri 3 Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan," N.D.
- Widianto, Edi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal Of Education And Teaching* 2, No. 2 (August 15, 2021): 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.