

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yaitu terdiri atas proses interaksi antara siswa dengan guru sebagai terwujudnya tujuan pembelajaran.¹ Akan tetapi pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang bisa memberi peluang kepada siswa agar bisa lebih aktif dalam menumbuhkan pengetahuannya sendiri. Ketika siswa aktif dapat membangun pengetahuannya sendiri dan mengembangkan kecerdasan emosi siswa akan lebih banyak mendapatkan peluang dalam mendapatkan pengetahuan sehingga pembelajaran lebih bermakna.²

Agar pembelajaran bermakna maka dari itu membutuhkan komponen-komponen pembelajaran yang telah dirancang oleh guru, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu suatu alat komunikasi yang diaplikasikan oleh guru guna mengutarakan materi kepada siswa karena itu akan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.³ Bukan hanya itu media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menjadikan siswa aktif dan tertarik ketika mengikuti pembelajaran.

1 Regan A. R. Gurung, "Call it out: Recognizing good teaching and learning," *Journal of Applied Research in Memory and Cognition* 9 (2020): 161–64, <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2020.02.003>.

2 Emma Kostianen dkk., "Meaningful Learning in Teacher Education," *Teaching and Teacher Education* 71 (1 April 2018): 66–77, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.12.009>.

3 Teni Nurrita, "pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *misykat*, 2018, 171.

Selain itu, adanya media pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa saat siswa mengikuti pembelajaran. Munculnya minat siswa dalam metode pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dimana semakin tinggi minat siswa dalam pembelajaran berlangsung maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Oleh karena itu pembuatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Namun, tidak semua guru Madrasah Ibtidaiyah sudah memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran dengan baik, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional yang monoton ketika menyampaikan materi. Dalam pemanfaatan media pembelajaran guru saat ini belum mampu membuat inovasi media pembelajaran agar tidak bersifat konvensional saja.

Karena masih belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal. saat pembelajaran, guru hanya berpedoman dengan buku. Penggunaan metode konvensional membuat guru terbatas dalam menyampaikan materi terutama pada materi tajwid sehingga guru membuat proses pembelajaran belum berjalan dengan baik karena kebanyakan siswa tidak mendengarkan saat guru menjelaskan materi tersebut, yang mengakibatkan banyak siswa yang belum paham mengenai materi yang disampaikan. Jika hal ini diabaikan akan berdampak terhadap minat belajar siswa.⁴ Apalagi saat pembelajaran Al-Qur'an Hadist khususnya pada materi tajwid *nun sukun* atau *tanwin* yang

⁴ Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (12 April 2021): 123, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.

realitanya disebutkan dalam observasi wawancara kepada guru Al-Qur'an Hadist MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota kediri:

“Siswa yang mempelajari tajwid *nun sukun* atau *tanwin* yaitu siswa kelas IV dengan metode yang konvensional yaitu dengan cara menjelaskan dan memberikan contoh-contoh bacaan *nun sukun* atau *tanwin* di papan tulis setelah penjelasan siswa mencari bacaan *nun sukun* atau *tanwin* di buku tahfid, dalam pembelajaran ini guru tidak memberikan media pembelajaran yang membuat siswa agar tertarik dan minat dalam belajar, sehingga cenderung siswa tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru.”

Jika dilakukan pengamatan lebih rinci dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran dengan siswa MI Miftahul Falaah. Peneliti menemukan kurangnya pemahaman santri terhadap materi tajwid, hampir semua siswa kelas IV tidak paham terhadap materi yang telah di jelaskan oleh guru. Banyak siswa yang masih menanyakan *nun sukun* atau *tanwin* saat siswa diberikan tugas mencari contoh-contohnya sehingga guru menjelaskan berulang kali. Sehingga pembelajaran ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik siswa agar meningkatkan minat siswa dalam belajar tajwid.

Masalah ini membutuhkan solusi, kebutuhan untuk fasilitas materi pelengkap dalam pembelajaran tidak boleh diabaikan, media pembelajaran adalah sarana komunikasi sebuah pesan dari pengirim ke penerima. melalui media pembelajaran penggunaan yang tepat membuatnya lebih menarik dan

efektif. Dalam hal ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menggunakannya untuk mendukung efektif kegiatan mengajar dan belajar khususnya saat mempelajari ilmu Tajwid.

Peneliti disini berusaha membantu mengembangkan media pembelajaran interaktif perangkat lunak android dengan fitur putar otomatis. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dan menyediakan bahan untuk ini juga mengajarkan dan membantu siswa memahami materi. Selain itu, menarik dan mudah dipahami, suasana belajar itu menyenangkan. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mempelajari pemahaman tingkat lanjut hanya berdasarkan aspek linguistik dimana siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran dikendalikan bersama.

Media pembelajaran yang dibuat secara interaktif tentu membutuhkan alat untuk itu sebagai wadah agar media pembelajaran dapat digunakan ponsel cerdas adalah alat yang sempurna sebagai wadah media pembelajaran karena dapat menggunakannya kapan saja, di mana saja, hal ini sesuai dengan tingkat penggunaan smartphone di Indonesia. Menurut sebuah artikel di situs web Newzoo, itu terus meningkat penetrasi smartphone di Indonesia sudah mencapai 150 juta pengguna. Hal ini Indonesia menempati urutan keempat di negara ini dalam hal jumlah pengguna ponsel pintar terbesar di dunia. Setiap *smartphone* memiliki sistem operasi yang berbeda, berdasarkan data yang dirilis oleh *Statcounter Global Stats* pada akhir tahun 2020, sistem operasi *smartphone* paling populer di Indonesia adalah Android. Ada pilihan untuk smartphone dengan sistem operasi android selanjutnya, instal aplikasi media

pembelajaran yang telah buat di perangkat seluler. Selain itu, sistem operasi android *open source* memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengembang membuat aplikasi untuk *smartphone* android.⁵

Dengan mempermudah media interaktif berbasis android ini menggunakan *I Spring suite 10*. *I Spring suite 10* merupakan salah satu multimedia *learning* yang gabungan dengan *powerpoint* sehingga memudahkan membuat konten pembelajaran. Dan bisa menggunakan tamplet untuk desainya, mempunyai fitur antara lain modul vidio pembelajaran, modul *chart*, modul poster, modul *report/* laporan, modul benner atau *social posts*, *mod infographic*, dan modul peta interaktif. ⁶ *Software I spring suite 10* dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru, *Software* memberikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik tidak pasif karena *I spring suite 10* mempunyai bebarapa fitur seperti bisa memasukan sebuah teks, gambar, audio, video dan gambar bergerak. Dengan adanya keunggulan fitur media tersebut selain dapat membuat peserta didik senang belajar juga bisa meningkatkan proses belajar dan memotivasi.⁷

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang ada di MI Miftahul Falaah dengan itu peneliti mengambil judul " **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Menggunakan**

5 jujun muhammad jubaeruddin, "pengembangan media interaktif berbasis android berbantuan I Spring suite 10 pada pembelajaran matematika di masa pandemi," *jarme*, 2021, 180.

6 Janner Simarmata, *Pembelajaran Berbasis Multimedia* (2022: yayasan kita menulis, medan), 119–20.

7 Ade Puji Lestari, "Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis I Spring Suite 9," *Jurnal SINANIS 1* (2022): 101.

I Spring suite 10 Pada Materi Tajwid Di MI Miftahul Falaah
Meningkatkan minat belajar siswa''

B. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan tidak meluas maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana desain pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *I Spring suite 10* pada materi tajwid di MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota Kediri?
2. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis android menggunakan *I Spring suite 10* pada materi tajwid di MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota Kediri?
3. Apakah pengembangan media interaktif berbasis android menggunakan *I Spring suite 10* pada materi tajwid ini bisa meningkatkan minat belajar siswa di MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diurai diatas maka tujuan penelitian dan pengembangan dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui desain pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *I Spring suite 10* pada materi tajwid di pada materi tajwid di MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota Kediri.
2. Mengetahui pengembangan media interaktif berbasis android menggunakan *I Spring suite 10* pada materi tajwid di MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota Kediri.

3. Mengetahui pengembangan media interaktif berbasis android menggunakan *I Spring suite 10* pada materi tajwid ini bisa meningkatkan minat belajar siswa di MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi Produk pengembangan dan penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan ini menggunakan *I Spring suite 10* dihasilkan beberapa fitur seperti bisa memasukan sebuah teks, gambar, audio, video dan gambar bergerak yang dapat menjelaskan materi tentang tajwid.
2. Multimedia interaktif memuat beberapa menu yaitu pendahuluan, informasi, materi penjelasan tentang tajwid, contoh-contoh tajwid, Vidio, latihan soal, hasil atau nilai evaluasi.
3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan di dalam MI atau di rumah secara individu.
4. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif dipublikasikan yang bisa di buka di android.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi pendamping yang berperan menjadi sumber belajar dan dapat mengajarkan siswa untuk belajar mandiri di sekolah dan di rumah. Selain pertimbangan tersebut, siswa dibimbing untuk membangun pemahaman dengan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari mereka dalam membaca Al-Qur'an untuk membuat kegiatan belajar lebih bermakna. Pentingnya Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai pemicu dari pemahaman tajwid sesuai kemampuan dan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
- b. Siswa dapat belajar sendiri di rumah dengan materi yang sudah ada.
- c. Siswa dapat memanfaatkan *smartphone* untuk belajar tidak hanya untuk main *game* atau sosial media.
- d. Siswa dapat memberdayakan kemampuan awal dan secara maksimal untuk memahami materi tajwid.

2. Bagi Guru

- a. Media ini dapat memudahkan guru saat pembelajaran berlangsung dan dapat membimbing siswa dalam meningkatkan pengetahuannya serta pemahaman siswa.
- b. Sebagai alternatif pendidik melakukan pendekatan kepada siswa sehingga siswa terdorong untuk memperhatikan materi yang sudah ada di media pembelajaran tersebut dan akan menjadikan siswa termotivasi dengan pembelajaran tersebut karena pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tidak bosan.
- c. Mendorong pendidik selalu untuk menambah ilmu pengetahuan dan melakukan renovasi pembelajaran memanfaatkan android.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dan dapat membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan informasi teknologi

komunikasi dan informasi seperti komputer, *smartphone*, alat peraga, media, dan lainnya.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk pembelajaran tajwid di Madrasah Ibtidaiyah.

5. Peneliti lain

Untuk mendorong terus berkarya dan mengembangkan sebagai penambah wawasan dan pengetahuan terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus berkembang dan sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini mempunyai beberapa asumsi pengembangan yaitu:

- a. Media pembelajaran interaktif ini dapat memecahkan masalah untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik pada materi tajwid untuk menjadi lebih baik.

- b. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat mengevaluasi materi yang abstrak menjadi materi yang lebih konkrit sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran tajwid tersebut.
 - c. Media pembelajaran interaktif dirancang dengan mencampurkan teks, gambar, audio, animasi, dan tombol navigasi, sehingga dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
 - d. Guru dan siswa bisa memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang di masyarakat sehingga anak menggunakan *handphone* untuk belajar materi yang sudah dijelaskan di MI, bukan untuk bermain permainan atau media sosial saja.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga peneliti hanya meneliti di MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota Kediri
 - b. Produk ini dikembangkan berdasarkan pemahaman siswa MI Miftahul Falaah yang lemah dalam materi *nun sukun* atau *tanwin* di kelas IV sehingga materi yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya sebatas materi *nun sukun* atau *tanwin*.
 - c. Uji coba terbatas hanya pada siswa MI Miftahul Falaah kelas IV B.

G. Penelitian Terdahulu

1. Telaah saudara Bagus Rinaldi seorang mahasiswa yang telah menyelesaikan skripsi pada tahun 2021 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (*Ispring Suite* 9) Berbasis Aplikasi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Way

Jepara". Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Ispring suite 9* berbasis aplikasi. Pada pengembangan produk ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jepara pada materi sistem peredaran darah. Penelitian untuk mengetahui pengembangan, kelayakan produk, dan keefektifan produk.

Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan menggunakan prosedur *Borg and Gall* dengan 9 tahapan (studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan desain, uji coba pendahuluan, revisi hasil uji coba pendahuluan, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk, uji efektivitas, revisi produk). Berdasarkan hasil penelitian ini validasi produk nilai persentase ahli media 86,9 % kriteria Sangat Layak, nilai persentase ahli materi 87,8% kriteria Sangat Layak, nilai persentase ahli bahasa 85,5 % kriteria Sangat Layak. Respon peserta didik uji coba skala kecil mendapatkan nilai persentase 86,25 5 kriteria Sangat Layak sedangkan uji coba skala besar mendapatkan nilai persentase 87,12 % kriteria Sangat Layak.

Efektifitas dapat dilihat pada uji N-Gain dengan skor rata-rata 0,47 kriteria sedang dan uji t Paired Sample dengan hasil $0,00 < 0,05$ dimana nilai mean angket minat awal 46,266 dan nilai mean angket minat akhir 62,0667. Berdasarkan penelitian ini bahwa media pembelajaran interaktif *Ispring suite 9* berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah.

Penelitian yang dilakukan oleh saudara Bagus Rinaldi memiliki persamaan dan perbedaan yang signifikan dengan peneliti yang pertama persamaannya yaitu sama sama mengembangkan media interaktif untuk

meningkatkan minat belajar siswa dan sama sama menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Akan tetapi memiliki perbedaan yang signifikan juga penelitian terdahulu meneliti di MI sedangkan peneliti meneliti di SMP dan materi yang telah dilakukan penelitian terdahulu merupakan materi Sistem Peredaran Darah sedangkan peneliti meneliti materi tajwid yang ada di MI. Peneliti terdahulu menggunakan prosedur *Borg and Gall* sedangkan peneliti menggunakan metode ADDIE. Peneliti menggunakan *I spring suite 9* sedangkan peneliti menggunakan *I spring suite 10*.⁸

2. Telaah saudara Carenina Widyawati seorang mahasiswa yang telah menyelesaikan skripsi pada tahun 2022 di Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia Kediri yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android Dengan Menggunakan *Ispring Suite 10* Pada Materi Aritmatika Sosial". Penelitian ini pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite 10* pada materi aritmatika sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas 7.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis android pada materi Aritmatika Sosial dengan menggunakan *Ispring Suite 10* yang layak digunakan secara masal melalui uji coba pada siswa metode SMP kelas 7. Media ini menggunakan

⁸ Bagus Rinaldi, "Pengembangan Media Media Pembelajaran Interaktif (*Ispring Suite 9*) Berbasis Aplikasi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Way Jepara" (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2021).

pengembangan dari ADDIE. Media ini juga di uji dengan metode *checklist* oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji coba kepada 9 siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Kediri dengan menggunakan angket untuk menguji kualitas Teknik dari media.

Dari daftar periksa pengujian yang dilakukan ahli media mendapatkan skor sebanyak 66% yang masuk dalam kategori Valid dan Layak Dengan Revisi Kecil. Dari daftar periksa pengujian yang dilakukan ahli materi mendapatkan skor sebanyak 84% yang masuk dalam kategori Valid dan Layak Tanpa Revisi. Sedangkan dari respon uji coba lapangan untuk kriteria kepraktisan juga telah dipenuhi penilaian dari guru sebesar 90% dengan kategori Sangat Praktis, dan kriteria kepraktisan juga telah dipenuhi dengan penilaian dari siswa uji terbatas sebesar 90,99% dengan kategori Sangat Praktis. Tampilan dari media ini perlu di sempurnakan dengan penampilan yang lebih unik dan menarik yang relevan dengan materi aritmatika sosial. Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang dibuat.

Penelitian saudara Carenina Widyawati memiliki persamaan dan perbedaan yang signifikan dengan peneliti yang pertama persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis *I Spring suite 10* dan sama sama menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dan Sama sama menggunakan metode pengembangan ADDIE. Selain itu ada juga perbedaan yang signifikan yaitu tempat penelitian

terdahulu bertempat di SMP sedangkan peneliti meneliti di MI. Dan materi yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu itu meneliti Aritmatika Sosial, sedangkan peneliti disini meneliti tentang materi tajwid.⁹

3. Telaah saudara Sulistyorini seorang mahasiswa yang telah menyelesaikan Skripsi pada tahun 2022 di Universitas Negeri Surabaya yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring Suite 10* Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK ". penelitian mengembangkan media pembelajaran *Ispring Suite 10* basic android pada materi jurnal penyesuaian, menganalisis kelayakan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Ispring Suite 10* basis android pada materi jurnal penyesuaian. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Dalam penelitian ini peneliti memakai subjek penelitian ini yakni siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN Mojoagung.

Berdasarkan Penelitian ini diperoleh hasil yakni 92,37% dengan interpretasi sangat layak dari para ahli materi, media, dan bahasa. Persentase nilai yang didapatkan dari ahli materi yakni 99,28%, ahli media 87,19% serta ahli bahasa 90,66%. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan hasil nilai presentase sebesar 90,6% dengan interpretasi sangat layak. Menurut nilai uji coba terbatas yang dilaksanakan memperoleh tanggapan sangat baik dari para peserta didik yang membagikan bahwa media pembelajaran berbasis android tersebut sudah mencukupi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

⁹ Carenina Widyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan *Ispring Suite 10* Pada Materi Aritmatika Sosial" (Kediri, Universitas Nusantara Pgri Kediri, 2022).

Penelitian saudara Sulistyorini memiliki persamaan dan perbedaan yang signifikan dengan peneliti yang pertama memiliki persamaan yaitu sama-sama mengembangkan *Ispring Suite 10*, dan sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dan sama-sama menggunakan model ADDIE. Selain itu ada juga perbedaan yang signifikan dengan peneliti yang bertempat di SMK sedangkan peneliti meneliti MI, dan materi yang diteliti oleh peneliti terdahulu adalah Materi Jurnal Penyesuaian sedangkan peneliti meneliti materi tajwid.¹⁰

4. Telaah saudara Laily Noer Hidayatul seorang mahasiswa yang telah menyelesaikan skripsi pada tahun 2021 di IAIN Kediri yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Dan Media Interaktif Berbasis *Ispring* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Miftahul Afkar Selotopeng". Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang menggunakan Video Animasi dan Media Interaktif Berbasis *Ispring* yang akan diterapkan dalam pembelajaran Fiqih kelas VIII. Faktor yang melatar belakangi penelitian ini adalah tingkat keminatan pelajar pada siswa di MTs Miftahul Afktar, melalui video animasi dan media interaktif berbasis *Ispring* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa selama belajar berani sehingga pembelajaran dapa berjalan lebih maksimal.

Pengembangan media video animasi dan kuis berbasis ISP untuk meningkatkan minat belajar siswa memiliki jenis penelitian yang digunakan

¹⁰ Sulistyorini, "Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring Suite 10* Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK" (Surabaya, Universitas Negeri Surabaya, 2022).

adalah jenis penelitian *Research and Development* (RnD) yang menggunakan jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pengembang media video animasi dan kuis berbasis *Ispring* merupakan modifikasi untuk pembelajaran Fiqih yang memiliki acuan bermodel ADDIE yang memiliki enam tahap pengembangan. Hasil penelitian dalam pengembangan media menggunakan RnD ADDIE melalui tahap validasi materi terhadap media pembelajaran mendapatkan skor penelitian sebesar 4,7, validasi terhadap desain media pembelajaran mendapat skor 4,4, serta validasi terhadap media pembelajaran mendapatkan skor 4, 6. Hasil seluruh validasi terhadap para ahli masuk pada katagori layak. Uji coba kepada responden untuk melihat minat belajar kepada siswa di lakukan dengan dua uji coba yaitu uji coba kelas kecil mendapatkan skor 79.2 dan uji coba kelas besar mendapatkan skor 78 yang menunjukkan katagori baik untuk media pembelajaran.

Penelitian saudara Laily Noer Hidayatul memiliki persamaan dan perbedaan yang signifikan dengan peneliti yang pertama yaitu sama-sama memiliki persamaan model ADDIE dan sama-sama mengembangkan media interaktif menggunakan *Ispring* dan sama-sama meningkatkan minat belajar siswa. Akan tetapi memiliki perbedaan juga yaitu penelitian terdahulu ini meneliti di MTS sedangkan peneliti meneliti di MI, dan materi yang diteliti penelitian terdahulu yaitu pembelajaran fiqih sedangkan peneliti materi tajwid.¹¹

11 Laily Noer Hidayatul, "Pengembangan Media Video Animasi Dan Media Interaktif Berbasis Ispring Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Miftahul Afkar Selotopeng" (Kediri, IAIN Kediri, 2021).

5. Telaah saudara Cristina Siti Rhomadhoni seorang mahasiswa yang telah menyelesaikan skripsi pada tahun 2022 di Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah, Jombang yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar ". Penelitian ini bertujuan untuk membangun model media pembelajaran akhlak dengan berbantuan *iSpring Suite* berbasis android pada kisah teladan Nabi Ibrahim. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan melibatkan 113 peserta didik, menggunakan model 4D Thiagarajan yang mencakup 4 fase. Media pembelajaran akidah akhlak memanfaatkan *iSpring Suite* setelah dibuat, disetujui dan direproduksi serta telah melalui beberapa modifikasi untuk menghadirkan media pembelajaran akidah akhlak yang layak untuk digunakan. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android dalam pembelajaran akidah akhlak dengan materi teladan Nabi Ibrahim dalam penilaian dari validasi ahli materi adalah 84,83% dengan kategori yang sangat layak, penilaian validasi dari ahli media adalah 73% dengan kategori layak, dan penilaian validasi dari ahli bahasa adalah 94% dengan kategori sangat layak, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media *iSpring Suite* berbasis android dapat meningkatkan pembelajaran akidah akidah sehingga bermanfaat bagi para guru madrasah.”

Penelitian saudara Cristina Siti Rhomadhoni memiliki persamaan dan perbedaan yang signifikan dengan peneliti yang pertama memiliki persamaan yaitu sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis android

menggunakan *I Spring suite* dan sama-sama menggunakan R&D dan sama-sama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu ada juga perbedaan yang signifikan dengan peneliti meneliti di MI sedangkan peneliti terdahulu meneliti di MTS, sedangkan peneliti meneliti tentang materi tajwid penelitian terdahulu meneliti tentang pembelajaran Kisah Teladan Nabi Ibrahim, dan peneliti terdahulu menggunakan model 4D sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.¹²

¹² Cristina Siti Rhomadhoni, "Pengembangan "Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar"" (Jombang, Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah, Jombang, 2022).

Tabel 1. 1 penelitian terdahulu

No	Penulis dan Judul penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Yang dapat di ambil dari penelitian terdahulu
1	Bagus Rinaldi, 2021 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Ispring Suite 9) Berbasis Aplikasi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Way Jepara"	Mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menggunakan pengembangan (<i>Research and Development</i>)	Meneliti di SMP, materi Sistem Peredaran Darah, menggunakan prosedur Borg and Gall dan menggunakan <i>I spring suite 9</i> .	Penelitian ini bahwa media pembelajaran interaktif Ispring suite 9 berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah.
2	Carenina Widyawati, 2022 di Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia Kediri yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android Dengan Menggunakan <i>Ispring Suite 10</i> Pada Materi Aritmatika Sosial "	mengembangkan media interaktif berbasis <i>I Spring suite 10</i> , pengembangan (Research and Development) dan menggunakan metode pengembangan ADDIE.	Bertempat di SMP dan materi yang telah diteliti Aritmatika Sosial,	Menggunakan media <i>I spring suite 10</i> dapat menampilkan yang lebih unik dan menarik yang relevan dengan materi aritmatika sosial.

3	Sulistiyorini, 2022 di Universitas Negeri Surabaya "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ispring Suite</i> 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK "	Mengembangkan <i>Ispring Suite</i> 10, pengembangan (<i>Research and Development</i>), dan menggunakan model ADDIE	Bertempat di SMK dan materi yang diteliti adalah Materi Jurnal Penyesuaian.	Menurut nilai uji coba menggunakan model ADDIE yang dilaksanakan memperoleh tanggapan sangat baik dari para peserta didik yang membagikan bahwa media pembelajaran berbasis android tersebut sudah mencukupi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.
4	Laily Noer Hidayatul, 2021 di IAIN Kediri "Pengembangan Media Video Animasi Dan Media Interaktif Berbasis <i>Ispring</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Miftahul Afkar Selotopeng".	Menggunakan model ADDIE, mengembangkan media interaktif menggunakan <i>Ispring</i> dan meningkatkan minat belajar siswa.	Meneliti di MTS dan materi yang diteliti pembelajaran fiqih.	Setelah di adakan validasi, uji coba media saat menggunakan model ADDIE layak dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
5	Cristina Siti Rhomadhoni, 2022 di Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah, Jombang yang "Pengembangan Media Pembelajaran <i>iSpring</i>	Berbasis android, <i>I Spring suite</i> , R&D dan untuk meningkatkan minat belajar siswa	Meneliti tentang pembelajaran Kisah Teladan Nabi Ibrahim,	Dari penelitian ini Media <i>iSpring Suite</i> berbasis android dapat meningkatkan

	<i>Suite</i> Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar”		dan menggunakan model 4D	pembelajaran akidah akidah sehingga bermanfaat bagi para guru madrasah
--	--	--	--------------------------	--

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Berasal dari kata media bentuk jamak dari medium dari bahasa latin medius artinya tengah. Dalam bahasa indonesia, kata medium dapat diartikan sebagai antara atau sedang karena pemahaman media mengarah ke sana apapun yang menyampaikan atau meneruskan informasi (pesan) antara Sumber (pengirim) dan penerima pesan. Media dapat ditafsirkan sebagai bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam proses penyajian informasi. Semua media adalah bentuk perantara digunakan oleh mereka yang menyebarkan ide sehingga ide dan gagasan dikomunikasikan penerima. Media adalah medium digunakan untuk mengirim, menyampaikan pesan, media ini adalah rute atau alat yang dilalui oleh pesan, komunikator dengan komunikan.¹³

2. *I Spring suite 10*

I Spring suite 10 merupakan salah satu multimedia *learning* yang gabungan dengan *powerpoint* sehingga memudahkan membuat konten pembelajaran. Dan bisa menggunakan tamplet untuk desainya, mempunyai fitur antara lain modul vidio pembelajaran, modul *chart*, modul poster, modul *report/* laporan, modul benner atau *social posts*, *mod infographic*, dan modul peta interaktif.¹⁴

3. Ilmu Tajwid

Ilmu tajwid ilmu yang digunakan untuk mengetahui cara membaca (mengucapkan) huruf-huruf Al-Qur'an dengan benar serta kaidah-kaidahnya. Tujuan ilmu tajwid adalah

¹³ hasnul fikri, *pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif* (Yogyakarta: samudra biru, 2018).

¹⁴ Simarmata, *Pembelajaran Berbasis Multimedia*, 119–20.

untuk melindungi bacaan Al-Qur'an dari kesalahan dan perubahan, dan untuk melindungi bacaan lisan (lisan) dari kesalahan terutama dibahas atau dipelajari dalam ilmu tajwid hal yang paling penting untuk dipelajari dalam Tajwid adalah aksara hijaiyah, perbedaan halaka (baris) dan hubungan yang berbeda, metode belajar tajwid mempelajari ilmu tajwid adalah fardhu kifayah, dan membaca Al-Quran menurut ilmu tajwid adalah Fardhu 'Ain.¹⁵

4. Minat Belajar

Minat belajar secara bahasa terdiri dari 2 suku kata yang pertama minat yang berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu keinginan atau kemauan. Sedangkan belajar yaitu berusaha memperoleh pengetahuan atau ilmu. Dapat di simpulkan dari kata minat dan belajar yaitu kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu keinginan untuk memperoleh pengetahuan atau ilmu.¹⁶

¹⁵ Sayuti, *Ilmu Tajwid Lengkap* (Sangkala, T.T.).

¹⁶ Halid Hanafi Muzakkir La Adu & H., *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah* (Deepublish, 2018), 152.