

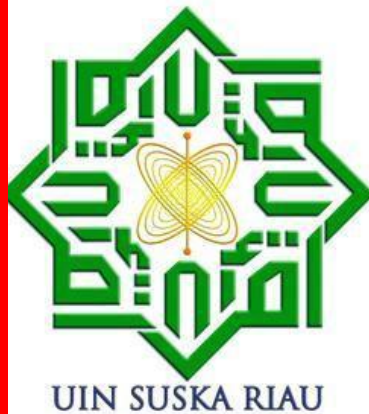
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN *INTERACTIVE LEARNING* BERBASIS
SOFTWARE LECTORA INSPIRE DALAM
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN
HADITS DI MTsN 1 BENGKALIS**

TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam



TRIA NORANTY
NIM: 22090123052

UIN SUSKA RIAU

**PASCASARJANA UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI (UIN) SULTAN
SYARIF KASIM RIAU
1443 H /2022 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PASCASARJANA
كلية الدراسات العليا
THE GRADUATE PROGRAMME

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004
Phone & Facs, (0761) 858832, Site : pps.uin-suska.ac.id E-mail : pps@uin-suska.ac.id

Lembaran Pengesahan

Nama : Tria Noranty
Nomor Induk Mahasiswa : 22090123052
Gelar Akademik : M.Pd. (Magister Pendidikan)
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran dengan
Menggunakan Interactive Learning Berbasis Software
Lectora Inspire dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di
MTsN 1 Bengkalis

Tim Penguji:

Dr. Alwizar, M.Ag.
Penguji I/Ketua

Dr.Perisi Nopel, M.Pd.
Penguji II/Sekretaris

Dr. Kadar, M.Ag.
Penguji III

Dr. Idris, M.Ed.
Penguji IV

Tanggal Ujian/Pengesahan

28/06/2022



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

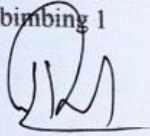
PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing Tesis, denganini menyetujui bahwa Tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan *Interactive Learning* Berbasis *Software Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Di Mtsn 1 Bengkalis”** yang ditulis oleh saudari:

Nama : TRIA NORANTY
NIM : 22090123052
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Kosentrasi : -

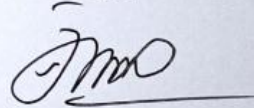
Untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Tesis pada Program Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Tanggal: 19 Juni 2022
Pembimbing I



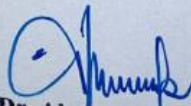
Dr. Sri Murhayati, M.Ag
NIP: 19740103 200003 2 001

Tanggal: 19 Juni 2022
Pembimbing II



Dr. Mardia Hayati, M.Ag
NIP: 19721015 199603 2 001

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Dr. Alwizar, M.Ag
NIP: 19700422 200312 1 002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. SRI MURHAYATI, M.Ag
DOSEN PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU.

NOTA DINAS
Perihal: Tesis Saudari
Tria Noranty

Kepada Yth:

Direktur Pascasarjana
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Di

Pekanbaru.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

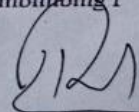
Setelah saya membaca, meneliti, mengoreksi dan menadakan perbaikan terhadap tesis saudara :

Nama	: Tria Noranty
NIM	: 22090123052
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Kosentrasi	: -
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan <i>Interactive Learning</i> Berbasis <i>Software Lectora Inspire</i> dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Bengkalis

Maka dengan ini dapat dipersetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian Tesis Program Pascasarjana UIN Suska Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru , 19 Juni 2022
Pembimbing I



Dr. Sri Murhayati, M.Ag
NIP: 19740103 200003 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. MARDIA HAYATI, M.Ag
DOSEN PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU.

NOTA DINAS
Perihal: Tesis Saudari
Tria Noranty

Kepada Yth:

Direktur Pascasarjana
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Di
Pekanbaru.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

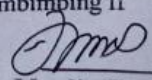
Setelah saya membaca, meneliti, mengoreksi dan menadakan perbaikan terhadap tesis saudara :

Nama	: Tria Noranty
NIM	: 22090123052
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Kosentrasi	: -
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan <i>Interactive Learning</i> Berbasis <i>Software Lectora Inspire</i> dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Bengkalis

Maka dengan ini dapat dipersetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian Tesis Program Pascasarjana UIN Suska Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru , 19 Juni 2022
Pembimbing II



Dr. Mardia Hayati, M.Ag
NIP: 19721015 199603 2 001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

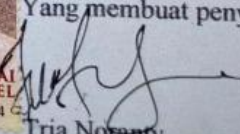
Nama : Tria Noranty
NIM : 22090123052
Tempat/ Tanggal Lahir : Dedap, 6 November 1998
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Kosentrasi : -
Judul tesis :


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN *INTERACTIVE LEARNING* BERBASIS *SOFTWARE
LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS
DI MTS N 1 BENGKALIS**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Tesis dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Tesis saya ini saya nyatakan bebas plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat ditemukan plagiat dalam penulisan Tesis saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 19 Juni.2022
Yang membuat pernyataan.

Tria Noranty
NIM :22090123052



Dipindai dengan CamScanner

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya uis ini tanpa mencantumkan oan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan karunia yang tiada berbatas, terutama nikmat atas Iman dan Islam. Salawat beriring salam Kepada Baginda Rasulullah SAW, junjungan alam yang membawa manusia ke alam terang benderang penuh dengan cahaya dan rahmat ilmu pengetahuan. Melalui proses yang cukup panjang akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini berjalan lancar karena bantuan dan dukungan luar biasa oleh pihak-pihak yang selalu memberikan kemudahan, memotivasi peneliti untuk terus maju dalam menyelesaikan tugas ini. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Bapak Prof. Dr. H. Ilyas Husti, MA selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dr. Sri Murhayati, M.Ag selaku Pembimbing I atas segala bimbingan, dukungan dan kesempatan yang diberikan.
4. Ibu Dr. Mardia Hayati, M.Ag selaku Pembimbing II yang selalu memberikan masukan dan saran yang bersifat membangun, demi kebaikan penulis dalam penelitian ini.
5. Tim Validator Bapak Drs. Yusmanto, Syukri, S.Ag, Ibu Titin Sumarni, M.Kom, Ibu Ismatul Maula M.Pd, Khairul Nizan, S.Pd.MA. Armito,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- S.Ag.,M.Pd.I, H.Taufik Akmal, S.HI. Dito, S.Ag. Siti Neneng Hasanah, SE.
Hamdan, S.Ag atas diskusi dan saran-sarannya dalam proses penelitian.
- 6 Pimpinan, Guru-guru serta siswa siswi di MTsN 1 Bengkalis atas kesempatan dan kerjasama yang luar biasa.
 - 7 Staf Prodi PAI UIN Suska Riau yang telah banyak membantu.
 - 8 Kedua Orangtuaku Ayahanda Bahari (alm) dan Ibunda Syamsidar. yang senantiasa memberikan dukungan, doa yang tulus demi keberhasilan penulis
 - 9 Teman-teman seperjuangan di lokal PAI.B Angkatan 2020 yang saling mengingatkan dan memberi motivasi.

Pekanbaru, 8 Juni 2022

Penulis,

Tria Noranty

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan.....	13
1. Identifikasi Masalah	13
2. Batasan Masalah.....	14
3. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan dan Manfaat Pengembangan	15
1. Tujuan Pengembangan	15
2. Manfaat Pengembangan	16
D. Spesifikasi Produk.....	17
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	18
F. Definisi Operasional.....	19
BAB II KERANGKA TEORETIS	21
A. Landasan Teori.....	21
1. Media Pembelajaran.....	21
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	29
3. Pembelajaran Interaktif	32
4. Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	34
5. Kualitas Pembelajaran.....	39
6. Mata Pelajaran Al-Qur“an Hadits.....	48
B. Penelitian yang Relevan.....	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	55

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Jenis Penelitian.....	55
B. Model Pengembangan.....	56
C. Prosedur Pengembangan.....	55
D. Validator Produk.....	66
E. Instrumen Penelitian.....	69
F. Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	75
B. Hasil Penelitian.....	82
C. Pembahasan.....	115
D. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	121
BAB V PENUTUP.....	123
A. Kesimpulan.....	123
B. Saran.....	125
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Aspek Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif
Tabel 3.2	Aspek Lembar Validasi Angket Respon Siswa
Tabel 3.3	Aspek Praktikalitas Media Pembelajaran
Tabel 3.4	Skala Penilaian Dalam Tahap Validasi
Tabel 3.5	Kategori Validasi
Tabel 4.1	Kisi-Kisi Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Interactive Learning
Tabel 4.2	Validasi Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Interactive Learning
Tabel 4.3	Saran-Saran Revisi
Tabel 4.4	Hasil Angket Respon Siswa

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi yang digunakan mengacu pada SKB antara Menteri Agama serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, masing-masing No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 dengan beberapa adaptasi.

Konsonan

Transliterasi huruf Arab ke dalam huruf Latin adalah sebagai berikut :

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
ا	Alif	Tidak dikembangkan	Tidak dikembangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
س	Sa	S	Es dengan titik di atas
ج	Ja	J	Je
ح	Ha	H	Ha dengan titik dibawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
سین	Syin	Sy	Es dan Ye
س	Sad	S	Es degan titik dibawah
د	Dad	D	De dengan titik dibawah
ت	Ta	T	Te dengan titik dibawah
ذ	Za	Z	Zet dengan titik dibawah
ء	„ain	„	Apostrof terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ham	H	Ha
ء	Hamzah	„	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (,).

Vocal

Vokal bahasa Arab seperti halnya vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, maka transliterasinya adalah sebagai berikut :

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
	Fathah	A	a
	Kasroh	I	i
	Dhammah	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf yang meliputi:

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
	Fathah dan ya	ai	a dan i
	Kasroh dan waw	au	a dan u

Contoh:

.....
 ٢

UIN SUSKA RIAU

3. Penulisan Alif Lam

Artikel atau kata sandang yang dilambangkan dengan huruf (ال) alif lam ma'arifah ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

ال

الال

4. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, maka transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
	Fathah	A	a
	Kasroh	I	i
	Dhammah	U	u

Garis datar di atas huruf a, i, u bisa juga diganti dengan garis lengkung seperti huruf v yang terbalik, sehingga menjadi â, î, û. Model ini sudah dibakukan dalam font semua sistem operasi.

Contoh:

آ

آ

آ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Ta Marbutah

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Transliterasi untuk ta marbûtah ada dua, yaitu ta marbûtah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dhammah, transliterasinya adalah (t). Sedangkan ta marbûtah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h). Kalau pada kata yang berakhir dengan ta marbûtah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbûtah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

ورض الّطنل
|| ||
النا

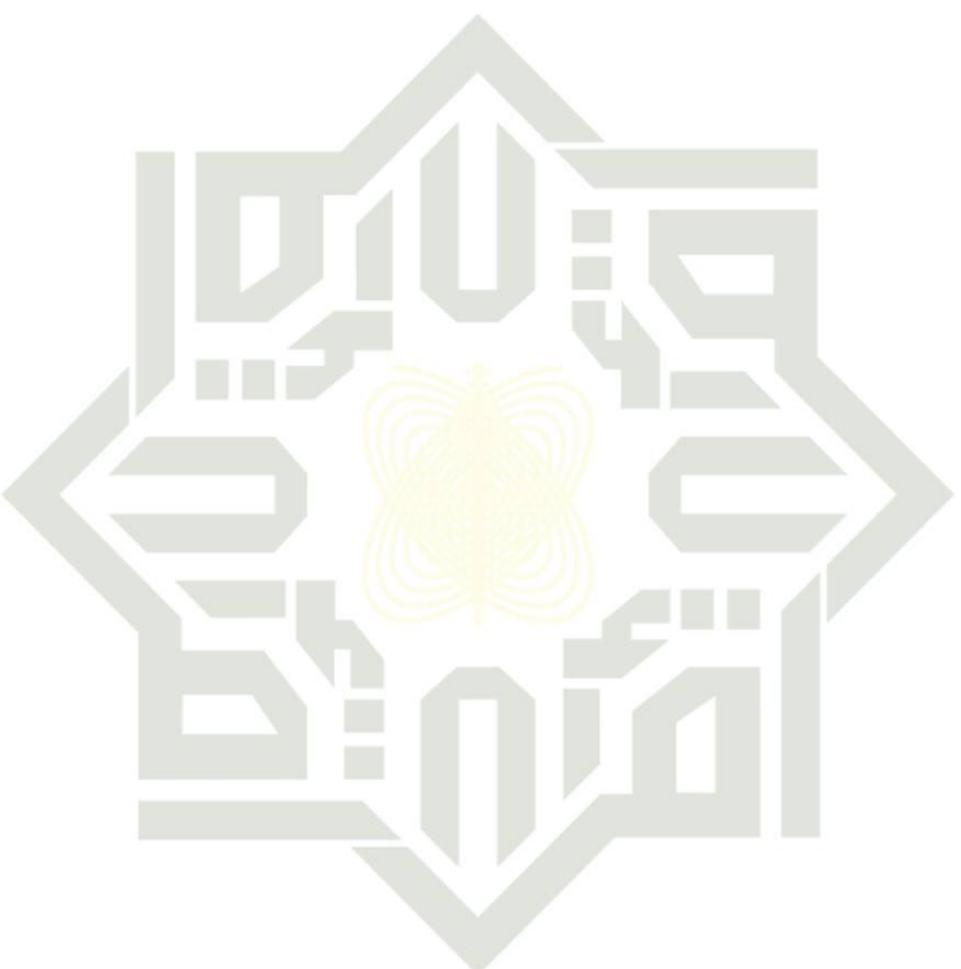
6. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رر
جج
نن
اللك

Jika huruf ى bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ِ) maka ditransliterasikan seperti huruf maddah (â).



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Contoh:

أ

Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (,) hanya berlaku bagi huruf hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila huruf hamzah terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

أ

8. Penulisan Kata Arab Yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas, misalnya kata hadis, sunnah, khusus dan umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Dikecualikan dari pembakuan kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata al-Qur'an. Dalam KBBI digunakan kata Alquran, namun dalam penulisan naskah ilmiah dipergunakan sesuai asal teks Arabnya yaitu

al-Qurʿan, dengan huruf a setelah apostrof tanpa tanda panjang, kecuali jika merupakan bagian dari teks Arab.

Contoh :

Fi al-Qurʿan al-Karîm

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

10. **Lafz Aljalâlah (والله)**

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍâf ilaih (frasa nominal) ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

الله

الله

Adapun ta marbûtah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz aljalâlah ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

الله

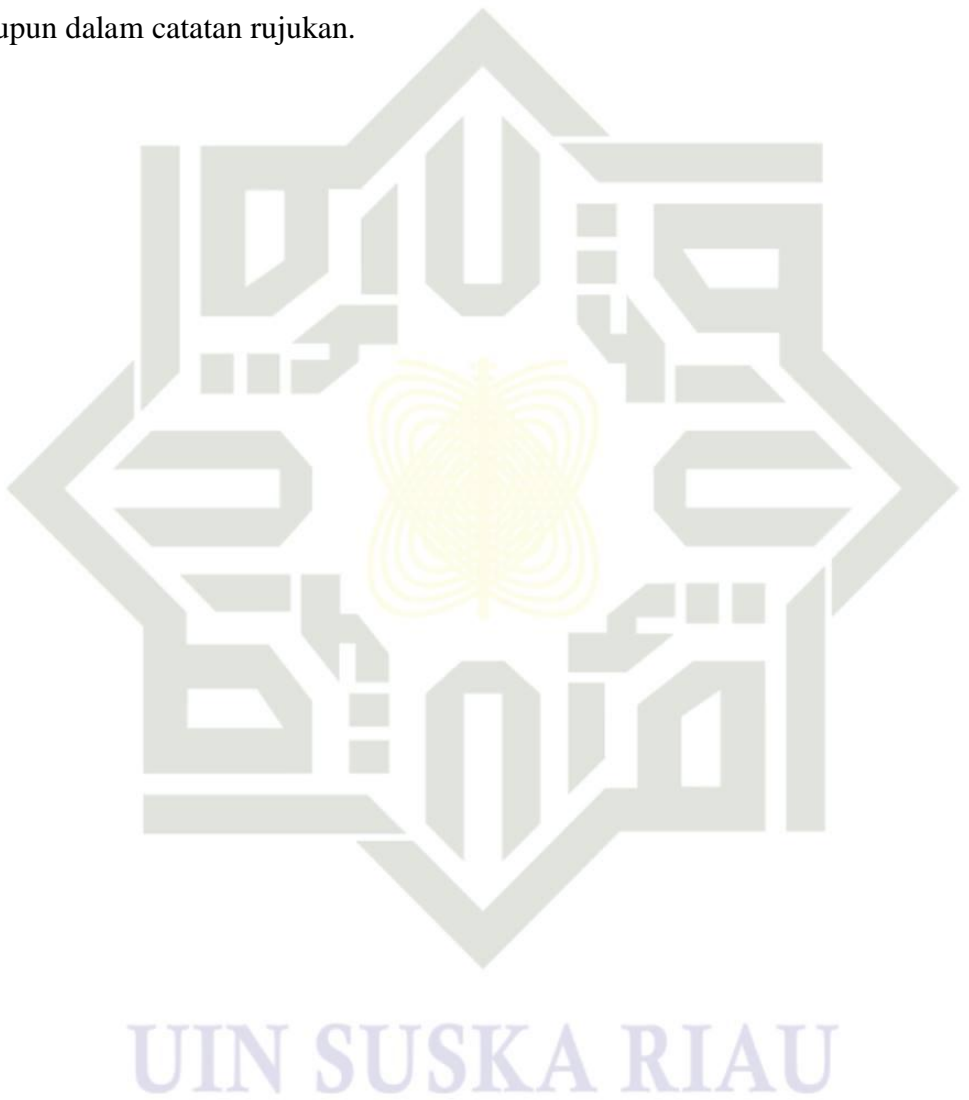
10. **Huruf Kapital**

Walaupun dalam sistem alfabet Arab tidak mengenal huruf kapital, tetapi dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut diberlakukan ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang sempurna. Huruf kapital antara lain digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila

nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Tria Noranty (2022) : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs N 1 Bengkalis

Penelitian ini bertujuan untuk membuat pengembangan Media *Interactive Learning* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII MTsN 1 Bengkalis, untuk mengetahui validasi dari pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII MTsN 1 Bengkalis, dan untuk mengetahui praktikalitas dari pengembangan Media Pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII MTsN 1 Bengkalis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model pengembangan 4D. Tahapan ini adalah *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII MTsN 1 Bengkalis yang dikembangkan menggunakan *Software Lectora Inspire*. Validasi produk dilakukan oleh 10 orang validator dan diuji coba kepada 28 orang siswa kelas VII

G MTsN 1 Bengkalis. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi dan praktikalitas. Instrumen yang digunakan adalah angket Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi dan praktikalitas. Pengkategorian hasil kevalidan dengan teknik yang dikemukakan Riduwan: 0-20 Tidak valid, 21-40 Kurang valid, 41-60 Cukup valid, 61-80 Valid, 81-100 Sangat valid. Dari hasil validasi media Pembelajaran yang dinilai oleh 10 orang validator, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 86 % dengan kategori sangat valid. Pada aspek kelayakan isi dalam media Pembelajaran 85%, aspek kelayakan penyajian dalam media 86%, aspek penilaian bahasa dalam media *interactive learning* 87 %. Dapat disimpulkan yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil respon dari 28 orang siswa kelas VII G MTsN 1 Bengkalis terhadap Media *Interactive Learning* yang digunakan selama pembelajaran adalah sangat praktis dengan rata-rata 88,63 %. Dari aspek tampilan 87,86%, aspek penyajian materi dalam Media *Interactive Learning* 88,75 %, manfaat dalam Media *Interactive Learning* 89,46 %. Hal ini berarti bahwa pada umumnya siswa memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan Media *Interactive Learning* ini dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian R&D, Media Pembelajaran dengan *Interactive Learning*

ABSTRACT

Tria Noranty (2022) : The development of Learning Media by Using *Lectora Inspire Software* based *Interactive Learning* in Al-Qur'an Hadits Learning at MTs N 1 Bengkalis

The objectives of this research are to develop *Interactive Learning Media* in the Al-Qur'an Hadits subject of VII grade at MTsN 1 Bengkalis, to determine the validation of the development of *Interactive Learning Media* in the subject of VII grade at MTsN 1 Bengkalis, and to find out practicality of the development of *Interactive Learning Media* in the Al-Qur'an Hadits subject of VII grade at MTsN 1 Bengkalis. This research was a type of Research and Development (R&D) research. The development model that the researcher used was the 4D development model. The stages of research using this 4D model were *Define, Design, Development, and Dissemination*. The product result of this research was *Interactive Learning Media* in the Al-Qur'an Hadits subject of VII grade at MTsN 1 Bengkalis which was developed using *Lectora Inspire Software*. Product validation was carried out by 10 validators and tested on 28 VII G grade students of MTsN 1 Bengkalis. The product that had been developed was then tested for validation and practicalization. The instrument used to collect data was a product questionnaire that had been developed and then tested for validation and practicalization. The data obtained was then analyzed to determine its validity and practicality. Categorization of validity results with the technique proposed by Riduwan: 0-20 Invalid, 21-40 Less valid, 41-60 Fairly valid, 61-80 Valid, 81-100 Very valid. From the results of *interactive learning media* validation which was assessed by 10 validators, it could be seen that the average validation result in general was 86 % with a very valid category. In terms of content feasibility aspects in *interactive learning media*, 85%, presentation feasibility aspects in *interactive learning media* 86%, language assessment aspects in *interactive learning media* 87%. It can be concluded that what had been developed was valid and can be used in the learning process. While the results of the responses from 28 students of VII G grade at MTsN 1 Bengkalis to the *Interactive Learning Media* used during learning were very practical with an average of 88.63%. From the aspect of display in *Interactive Learning Media* 87.86%, aspects of presenting material in *Interactive Learning Media* 88.75 %, benefits in *Media Interactive Learning Media* 89.46 %. This means that in general students gave a good appreciation in the use of this *Interactive Learning Media* in the learning process.

Key Words:R&D Research, *Interactive Learning Media*

لاملخص

نورنا نورانتني (2022): تطوير وسائل الإعلام التعليمية باستخدام التعلم للانداع لي لاقامي على
 ر بذا مچ ليلك نورا نلهم في نعلم الرفآن و الحدبث ني لامدرسة لاناونة
 الحكومفة 1 بيلك اليلس

يفد ه ذه اثح بل إلى جعل تطوير التلعم للانداع لي لإاعالمي ني وموضوع رفلآن و ث يدحلا لاناونة
 السانع ني الدمرسة لاناونة حلاكومفي 1 بيلك اليلسي، رعملانة ةحص تطور التلعم للانداع لي لإاعالمي
 ني وموضوع رفلآن و ث يدحلا الفئ السانع ني الدمرسة لاناونة الحكومفة 1 بيلك اليلس، و رعمفة
 لاطبيق العملي ناطوير وسائط التلعم للانداع لي ني وموضوع رفلآن و ث يدحلا الفئ السانع لي

الدمرسة لاناونة حلاكومفي 1 بيلك اليلسي. ذه ابلح و ه ونع من ثح بلا و ناطوير (R & D)
 البوحث. كان نمودج ناطوير الذي نساخهمد بلاجثن و ه نمودج ناطوير 4د. رملحل ثح بلا

باستدخما ذه الهمودج 4د هي خديد و نصيم و ناطوير و نشر. الهمج نلاتج عن ذه البوحث
 و ه وسائط التلعم للانداع لاة وحل وموضوع رفلآن و ث يدحلا الفئ السباع ني الدمرسة لاناونة

حلاكومفة 1 بيلك اليلسي الذي نم ناطويره باستدخما ر بذا مچ بلقوترا نلهم. نم التحقق من حصة

الهمج من بيل 11 دم نونين و نم اخ نبارد لعي 82 طابرا من الصرف السباع ني الدمرسة لاناونة
 حلاكومفة 1 بيلك اليلسي. نم نم التحقق من صرحة الهمجات نلاي نم ناطويرها و نطبيقها. دلالة

الم نسخة مد عمحل نابلات هي نساينان مهنج نم ناطويره نم نم رجيلء خاندارات نم التحقق من
 صرحتها و نطبيقها. نم نم بلحل نابلات نلاي نم حلاصول هيلعا لنحديد صرحتها و عملها.

نصن في نرائج الصالحية باستخدام لاناونة المفتوحة من بيل : رضوان 1-81 ؛ نغر صالح، 1-

41 أئل صالحية، 01-41 صرالح مبا بند اليافة، 01-21 صرالح، 21-111 صرالح دبا.

من نرائج التحقق من ةحص وسائط التلعم للانداع لية الذي نم نطبيقها من بيل 11 مد نونين، مي
 رعمفة نأ و نهمسط نزيجة التحقق بشلك عام و ه 20٪ عم نمد صالح باغلاة. ني جابن و دعي

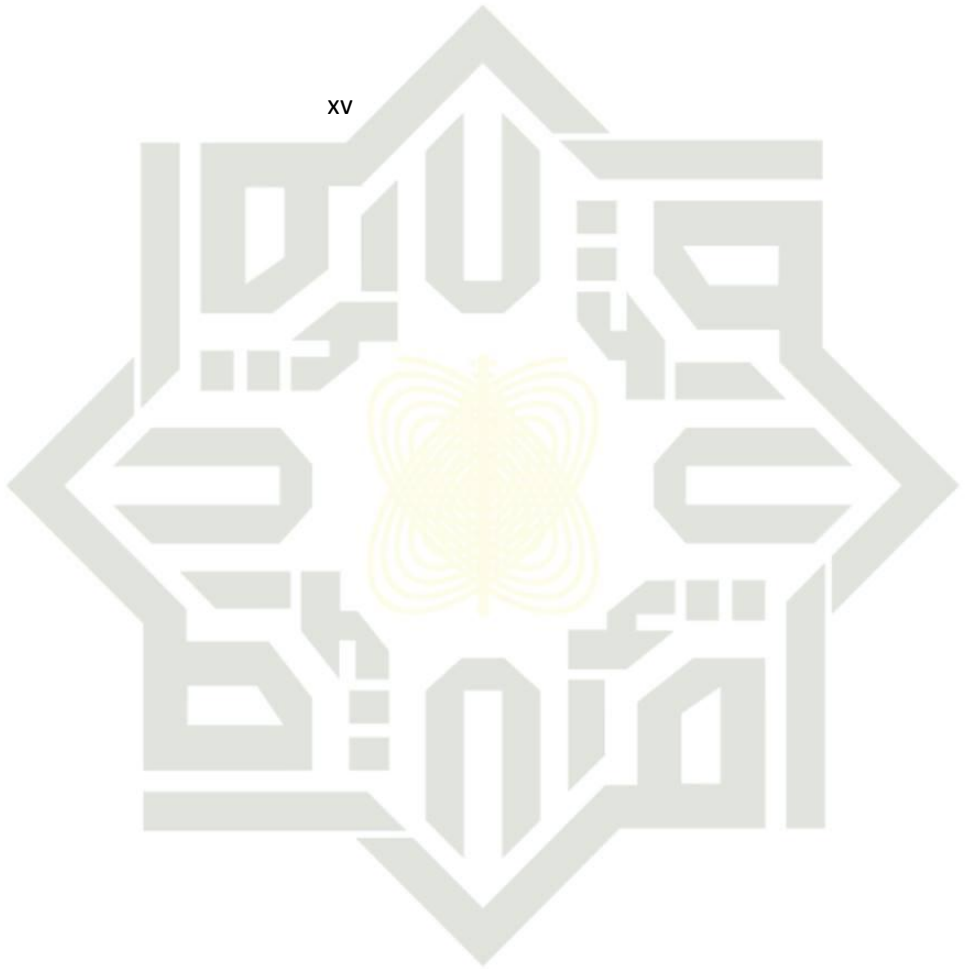
المجى نى وسائط النلمم :لائاعلى 28%، جانب ودى رعاى نى وسائط النلمم :لائاعبلة

20%، جابن نقيهم الةلج نى وسائط النلمم :لائاعلى 28%. مكن تسلاناج ذأ :لاطوبر صمل

بالذعل و مكن اسلداهم نى معلل النلمم. و نى الوئل ذنسه، كاةن اسلجاب 82 طابرا من

الصف الساعغ نى اللمسة :لاونة حلاكوغى 1 بئلكالسى ولسائط النلمم :لائاعبلة المسلداة

xv



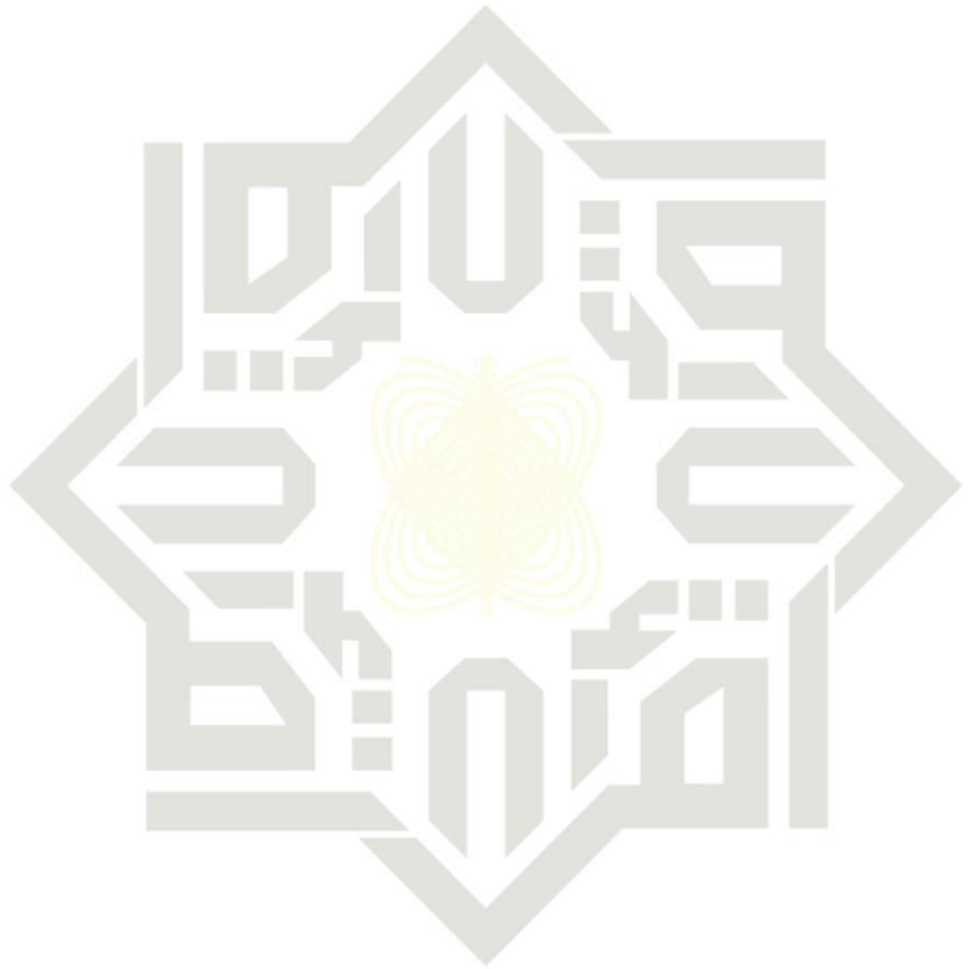
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

أثناء النائم معطل ي للوعي بعدد 22.08%. من جابه من ارعرض ني النائم :لائاعلي لإاعلمي
28.20%، جابه من نؤديم المواد ني النائم اللئاعلي لإاعلمي 22.88%، الفوائد ني النائم :لائاعلي
لإاعلمي 24.40%. و ذه ا يعني نأ الطالب بشلك عام يعطون نؤدريا جيذا ني استخام وسائط
النائم :لائاعلي هذد ني معطل ي النائم.

لاكلة ام المنداحية: جوث لبحث و لاطوير، لانعلم الإاعلمي للائاعلي



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia seperti aspek rohaniah dan jasmaniah, juga harus berlangsung secara bertahap. Pendidikan tidak hanya menumbuhkan, melainkan mengembangkan ke arah tujuan akhir. Tujuan yang hendak dicapai adalah terbentuknya kepribadian yang bulat dan utuh sebagai manusia individual dan sosial serta hamba Tuhan yang mengabdikan diri kepada-Nya.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 disebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila standar layanan pendidikan memiliki kualitas dan mutu yang baik seperti tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai dan tenaga pendidik (guru) yang profesional.¹ Dengan bekal ilmu pendidikan maka kegiatan pendidikan dapat direncanakan secara teratur dan sistematis

UIN SUSKA RIAU

¹ Dian Andesta Bujuri, Masnum Baiti, engembangan Bahan Ajar IPA Integratif

sehingga praktek pendidikan dapat teratur dan sistematis menuju tujuan yang telah ditetapkan.

Pendidikan yang berlangsung dalam suatu proses tidak dapat terlaksana begitu saja, tanpa melibatkan faktor-faktor yang menentukan dan mendukung terlaksananya pendidikan tersebut. Faktor-faktor tersebut meliputi Tujuan pendidikan, Pendidik, Peserta didik, Alat pendidikan, dan Lingkungan pendidikan. Pelaku pendidikan harus berusaha secara berkelanjutan untuk menyiapkan peserta didik dalam beradaptasi dengan dinamika yang ada. Untuk menjadikan negara Indonesia itu negara yang maju maka negara ini harus menciptakan anak bangsa yang cerdas, baik itu cerdas intelektual, spiritual, maupun emosional. Tanpa melalui proses kependidikan, manusia dapat menjadi makhluk yang serba diliputi oleh dorongan-dorongan nafsu jahat, ingkar, dan kafir terhadap Tuhannya. Hanya dengan melalui proses kependidikan, manusia akan dapat dimanusiakan sebagai hamba Tuhan yang mampu menaati ajarannya dengan penyerahan diri secara total sesuai ucapan dalam sholat.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yakni penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Pengetahuan manusia terbentuk karena adanya realita sebagai objek pengamatan indra. Hal ini juga selaras dengan penjelasan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah (2) : 31

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي

بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : *“Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"*

Berdasar ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkan-nya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. di perintahkan oleh Allah Swt tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt.²

Belajar adalah suatu proses kegiatan reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan.³ Maksudnya, perubahan itu mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan perubahan tersebut diperoleh melalui latihan, dan bukan perubahan dengan sendirinya. Kemampuan belajar

² Abdul Harid Pito, *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an*, Andragogi Jurnal Diklat Teknis. Vol. VI No. 2 Juli – Desember (2018), hlm 107

³ Esti Ismawati, Faras Umaya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), hlm.1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manusia sangat berkaitan dengan kemampuan manusia untuk mengetahui dan mengenal objek-objek pengamatan melalui panca indranya.

Belajar merupakan aktivitas yang sengaja dilakukan oleh suatu individu agar terjadi suatu perubahan kemampuan diri, dengan adanya belajar maka anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu atau anak yang tadinya tidak terampil akan menjadi terampil.

Untuk menciptakan manusia yang beriman tentunya berawal dari diri sendiri. Al-Qur'an dijadikan sebagai pedoman hidup dalam berbagai aspek baik dalam beribadah maupun dalam bermuamalah, bahkan Al-Qur'an sumber segala ilmu pengetahuan. Materi pembelajaran Al-Qur'an adalah materi yang paling agung diantara sekian materi pembelajaran, karena seluruh pembelajaran menginduk dan merujuk pada al-Qur'an.

Ajaran untuk mempelajari dan memahami al-Qur'an telah dijelaskan pada beberapa hadits, maka dari itu suatu keharusan bagi kita sebagai seorang muslim untuk mempelajari dan mengamalkan segala sesuatu yang diajarkan dalam al-Qur'an. Membaca al-Qur'an yang baik dan benar tentunya harus sesuai dengan kaidah makhraj dan tajwidnya agar tidak terjadi kesalahan pada arti di dalam ayat al-Qur'an. Selain tugas orang tua untuk mengajarkan al-Qur'an kepada anaknya, guru di sekolah juga ikut serta dalam mendidik anak untuk lebih memahami al-Qur'an pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumber belajar merupakan segala bentuk hal yang dapat membantu mewujudkan kelancaran sebuah pembelajaran dari berbagai sumber seperti data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan akhir.⁴ Sumber belajar yang hanya berasal dari pendidik dan buku cetak tidaklah cukup, sehingga diperlukannya cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga mampu mengatasi hambatan tersampainya materi. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain dan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media.⁵

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru memegang peranan sangat penting antara lain menyiapkan materi, menyampaikan materi, serta mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Tugas guru dalam pembelajaran merupakan perbuatan yang kompleks, yaitu penggunaan sejumlah keterampilan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan harapan pesan pembelajaran dapat mudah diterima oleh peserta didik sehingga

⁴ Imas Kurniasih, Berlin Sani, *Konsep dan Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), hlm.17

⁵ Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikeraton Pesawaran," *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1* (Juni, 2017), hlm. 1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terjadi perubahan perilaku pada diri peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.⁶

Guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan alat belajar yang dipakai agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik meskipun tugas, peran dan fungsi dalam proses belajar mengajar sangat penting. Seorang guru yang profesional seharusnya mampu mengajarkan peserta didik mengolah dan memanfaatkan teknologi informasi dengan lingkungan yang dimiliki peserta didik.⁷

Salah satu upaya guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagai seorang fasilitator, guru harus mampu membangun lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi terselenggaranya pembelajaran aktif yang baik.⁸ Suatu pembelajaran akan lebih menarik minat peserta didik dalam belajar jika terdapat media pembelajaran di dalamnya.

Sejak munculnya gerakan global yang menyerukan model pembelajaran baru untuk abad ke-21, telah berkembang pendapat bahwa

⁶ Karwono, Achmad Irfan Muzni, *Strategi Pembelajaran dalam Profesi Keguruan*. (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2020), hlm.6

⁷ Qomario, Putry Agung, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA berbasis ICT sebagai Media Pembelajaran", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No.2 (Desember 2018), hlm.240

⁸ Warsono, Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm.24



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan formal harus diubah. Perubahan ini penting untuk memunculkan bentuk-bentuk pembelajaran baru yang dibutuhkan dalam mengatasi tantangan global yang kompleks. Pembelajaran abad ke-21 menuntut banyak hal dari seorang guru khususnya yang berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan. Dalam perannya yang pertama, guru menyiapkan peserta didik untuk mampu memiliki keterampilan abad 21. Seorang guru perlu menguasai berbagai bidang, mahir dalam hal pedagogi termasuk inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, memahami psikologi pembelajaran dan memiliki keterampilan konseling, mengikuti perkembangan tentang kebijakan kurikulum dan isu pendidikan, mampu mendesain pembelajaran, mampu memanfaatkan media dan teknologi baru dalam pembelajaran, dan tetap menerapkan nilai-nilai untuk pembentukan kepribadian dan akhlak yang baik.⁹

Dalam pembelajaran abad 21 guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memenuhi kebutuhan pembelajar yang beragam dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan akses yang memadai terhadap tool-tool digital dan sumber belajar digital lainnya serta Berkolaborasi dengan peserta didik, sejawat, dan komunitas menggunakan tool-tool dan sumber digital untuk mendorong keberhasilan dan inovasi peserta didik. Maka dari itu apabila

⁹ Daryanto, Karim S.,. *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hlm. 32

dikaitkan dengan media pembelajaran sangat penting bagi guru abad 21 untuk menguasai teknologi guna selaras dengan tuntutan keterampilan guru abad 21 dan terciptanya inovasi baru dalam pembelajaran sehingga terwujudlah pembelajaran yang berkualitas.

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.¹⁰

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Media pembelajaran terdapat 2 unsur yang terkandung yaitu, pesan atau bahan ajar dan alat penampil atau perangkat keras.¹¹ Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses

¹⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat*, Vol. 03 No. 01, (Juni 2018), hlm. 171

¹¹ *Ibid*, hlm.19-20



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu salah satunya mempermudah peserta didik dalam penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran yang sifatnya abstrak.

Media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi atau bahan ajar karena setiap media mempunyai peranan masing-masing pada setiap materi. Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik belum seluruhnya menggunakan media pembelajaran. Melihat kenyataan bahwa media pembelajaran tajwid yang ada saat ini sangat sederhana maka perlu adanya pergeseran paradigma pembelajaran. Hal itu dapat diketahui setelah peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits MTs N 1 Bengkalis yaitu Bapak Hamdan, S.Ag dengan memperoleh hasil bahwa guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan papan tulis saja. Desain buku yang digunakan sangat sederhana, materi bahan ajar mencakup isi pembelajaran yang berupa ringkasan materi pelajaran.¹²

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti juga menyebutkan salah satu kendala yang dialami oleh pendidik adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai guna mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya inovasi yang belum dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana

¹² Wawancara dengan Bapak Hamdan, S.Ag pada tanggal 2 Agustus 2021. Pukul 08.30 WIB

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga tidak tercapainya pembelajaran yang berkualitas. Dengan demikian, peserta didik pula merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran yang disebabkan media yang digunakan guru terkesan hanya terfokus pada materi, membosankan dan tidak menarik.¹³

Maka dapat diklarifikasi permasalahan yang muncul adalah Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits masih menggunakan media pembelajaran sederhana berupa buku cetak, media visual dan sarana papan tulis, Kurangnya sarana prasarana dan inovasi yang memadai dalam mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik mengalami kesulitan dan mudah bosan dalam kelas karena guru mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah, belum adanya guru di MTsN 1 Bengkalis yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam proses kegiatan pembelajaran tajwid Mata Pelajaran al-Qur'an Hadits.

Dalam proses belajar mengajar tersebut guru juga menggunakan metode yang didominasi dengan ceramah dan diselingi dengan mencatat sehingga peserta didik di dalam suatu pembelajaran terlihat pasif. Hal tersebut digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi namun media yang digunakan oleh pendidik masih belum maksimal sehingga kurang menarik motivasi dan minat peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam

¹³ Wawancara dengan Peserta didik pada tanggal 2 Agustus 2021. Pukul 10.30 WIB





UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik dan tidak membosankan.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi seperti saat ini telah mengubah paradigma belajar dan pembelajaran. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi telah membuat guru tidak lagi harus berperan sebagai pengajar dan sumber informasi dan pengetahuan semata, tetapi juga menjadi pengelola dan pengembangan program pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan.¹⁴

Pengaruh kemajuan teknologi informasi berdampak terhadap aktivitas belajar dan program pembelajaran yang telah melahirkan bentuk-bentuk pembelajaran baru seperti *online learning*. Kemajuan teknologi yang telah ada sekarang mampu menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, berupa aplikasi-aplikasi yang dikelola dapat membuat video pembelajaran interaktif. Dunia pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk bisa mencapai tujuannya. Teknologi pembelajaran berarti media yang lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di

¹⁴ Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm-10-11

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

samping guru, buku teks, dan papan tulis.¹⁵ Proses pembelajaran akan lebih baik jika didukung oleh media yang memadai. Keragaman media ternyata cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan oleh seorang guru dengan kondisi, waktu maupun materi yang akan disampaikan. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi juga dapat memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yakni media visual, media audio visual, media komputer, media *power point*, media internet, dan media *interactive video* (multimedia). Salah satu bentuk dari media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Pembelajaran interaktif ini akan disajikan materi yang berupa multimedia (terdiri dari teks, suara, gambar, animasi, dan video).

Aplikasi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah aplikasi *lectora inspire*. Aplikasi ini dapat merekam

¹⁵ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm.29



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

video, menggabungkan gambar, menggabungkan *flash*, serta dapat digunakan untuk *screen capture*. Aplikasi ini pula yang akan peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *interactive learning*. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurul Wahyuni (2020), jurnal ini yang berjudul Pengembangan Media Interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Tanah Datar, yaitu media pembelajaran dalam bentuk Slide materi dan evaluasi yang bisa diakses melalui alat proyektor. Produk yang dikembangkan menurut peneliti masih kurang interaktif dan hanya berupa slide materi saja. Sedangkan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan adalah menjadikan media pembelajaran tersebut bersifat interaktif, berjenis multimedia yang mana di dalamnya memuat gabungan gambar, video, animasi, suara dan bisa di akses siswa baik secara online maupun offline, baik menggunakan laptop maupun android.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Nurul Wahyuni (2020) yang berjudul Pengembangan Media Interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Tanah Datar. Hasil pengembangan media interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada mata pelajaran SKI materi Keberhasilan-keberhasilan yang Dicapai Pada Masa Dinasti Abbasiyah di Baghdad kelas XI MAN 2 Tanah Datar, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif ini valid dan sangat praktis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran SKI dimana karena konsepnya yang multimedia mampu memudahkan siswa untuk memahami materi dan mampu untuk meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa.¹⁶

Peneliti berpendapat bahwa pengajaran maupun pembelajaran dengan menggunakan Media Interaktif visual lebih efektif pada mata pelajaran SKI. Pada penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan *Lectora Inspire* mendapatkan skor dengan kategori sangat baik layak untuk diimplementasikan dan telah memenuhi keluhan serta kebutuhan peserta didik.¹⁷

Namun, sejauh ini belum ada penggunaan *Software Lectora Inspire* tersebut dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits itu sendiri terutama untuk pengembangan media interaktif. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran Al-Qur'an Hadits, *Software Lectora Inspire* merupakan *software* yang cocok untuk digunakan sebagai *software* dalam pengembangan media interaktif. Hal ini dikarenakan *Software Lectora Inspire* dapat menyajikan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menjadi lebih menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena *Software Lectora Inspire* bisa memuat media interaktif dalam berbagai wujud template sesuai kebutuhan siswa. Di samping itu *Software Lectora Inspire* mampu membuat

¹⁶ Nurul Wahyuni, Pengembangan Media Interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Tanah Datar., *Jurnal Pendidikan*, IAIN Batu Sangkar (2020)

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 37–46



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media interaktif bisa di akses secara online maupun offline. Salah satu materi yang cocok untuk dikemas dalam media interaktif dengan menggunakan *Software Lectora Inspire* adalah tentang Memperindah Bacaan Al-Qur'an dengan Hukum Tajwid, dan untuk materi ini sesuai silabus dibatasi yaitu tentang hukum Mas Thabi'i, Mad Wajib Muttassil, dan Mad Jaiz Mufassil.

Berdasarkan tinjauan tujuan pembelajaran dan kebutuhan lapangan pada materi tersebut, peneliti mengkaji bahwa media interaktif berbasis *Software Lectora Inspire* linear dengan kebutuhan tujuan pembelajarn pada materi tersebut yang memungkinkan siswa bisa lebih termotivasi dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran, karena media interaktif ini akan memuat berbagai menu-menu interakti, kuis, serta suara pendukung yang dapat di dengar oleh siswa untuk mengetahui cara membaca hukum mad yang benar. Dan untuk berkeinginan menginovasi kegiatan belajar yang menarik maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs N 1 Bengkalis.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a) Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits MTsN 1 Bengkalis
- b) Validitas penggunaan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits MTsN 1 Bengkalis
- c) Praktikalitas penggunaan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits MTsN 1 Bengkalis
- d) Pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *Interactive Learning* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits MTsN 1 Bengkalis
- e) Metode pembelajaran dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits
- f) Hasil belajar siswa di MTsN 1 Bengkalis pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits
- g) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran di MTsN 1 Bengkalis
- h) Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu:

- a) Pengembangan Media pembelajaran dengan menggunakan *interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Bengkalis
- b) Validitas penggunaan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits MTsN 1 Bengkalis
- c) Praktikalitas penggunaan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits MTsN 1 Bengkalis
- d) Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits hanya untuk kelas VII MTsN 1 Bengkalis
- e) Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits hanya pada materi Memperindah Bacaan Al-Qur'an dengan Hukum Tajwid, yaitu Hukum Mad (Mad Thabi'I, Mad Wajib Muttasil, dan Mad Jaiz Munfassil) kelas VII MTsN 1 Bengkalis



3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a) Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning berbasis *software lectora inspire* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas VII MTsN 1 Bengkalis?
- b) Bagaimana hasil validitas media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning berbasis *software lectora inspire* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas VII MTsN 1 Bengkalis?
- c) Bagaimana hasil praktikalitas media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning berbasis *software lectora inspire* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas VII MTsN 1 Bengkalis?

C. Tujuan dan Manfaat Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan
 - a) Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning berbasis *software lectora inspire* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas VII MTsN 1 Bengkalis
 - b) Untuk melihat hasil validitas media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning berbasis *software lectora inspire* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas VII MTsN 1 Bengkalis.

- c) Untuk mengetahui hasil praktikalitas media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning berbasis *software lectora inspire* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas VII MTsN 1 Bengkalis.

2. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat bagi peserta didik

Meningkatkan keefektifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, mendukung semangat atau memotivasi dan daya tarik dalam belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

b) Manfaat bagi guru

Diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyiapkan pembelajaran Al-Qur'an Hadits, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

c) Manfaat bagi Madrasah

Penelitian ini dapat membantu madrasah memfasilitasi media belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

d) Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi program magister di UIN Suska Riau guna mendapatkan gelar M.Pd



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media interaktif yang dikembangkan menggunakan *software Lectora Inspire* versi terbaru yaitu versi 21
2. Media pembelajaran interaktif ini adalah dalam bentuk video yang memuat materi Al-Qur'an Hadits dengan pokok bahasan Memperindah Bacaan Al-Qur'an dengan Tajwid.
3. Media pembelajaran interaktif dalam bentuk multimedia ini berisikan, petunjuk penggunaan, KI dan KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, serta biografi penulis.
4. Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits ini mengkombinasikan teks sebagai kata-kata atau kalimat dalam kandungan isi materinya. Gambar dan video digunakan sebagai pendukung dari penjelasan materi, animasi digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan audio di dalam video interaktif ini berbentuk *sound* yang telah melalui proses *dubbing voice* dengan bantuan aplikasi *voice changer with effect* yang berguna untuk menjelaskan materi secara lebih detail dan rinci.
5. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits ini memungkinkan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengevaluasi siswa dan mengakses materi secara *online* maupun *offline*.

3. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits :

- a. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits akan lebih menarik bila dikemas dengan media pembelajaran interaktif dalam bentuk video yang menggunakan *Lectora Inspire*.
- b. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits akan lebih mudah dimengerti apabila dikemas dengan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Lectora Inspire*.
- c. Aktivitas siswa akan lebih terarah dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
- d. Siswa lebih semangat dan antusias belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits melalui tahap 4-D yang meliputi tahap *define* (pendefenisian),

design (perencanaan), dan *development* (pengembangan) sedangkan tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan penulis dalam penelitian ini. Selain itu, materi yang disusun dalam penelitian ini terbatas hanya pada materi tentang Memperindah Bacaan Al-Qur'an dengan Tajwid.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.
2. Media pembelajaran interaktif adalah alat peraga dalam pembelajaran yang melibatkan hampir semua unsur indra sehingga mempermudah peserta didik dalam belajar dan juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien.
3. *Lectora Inspire* merupakan *software* paket lengkap yang menyediakan beragam template yang siap diisi dengan materi pembelajaran yang akan disajikan.
4. Al-Qur'an Hadits adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan al-Qur'an sehingga mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat yang terpilih serta memahami dan mengamalkan hadis-hadis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KERANGKA TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual misalnya, gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dimiliki guru dan secara operasional dikuasai guru karena media pembelajaran sebagai sarana untuk memperjelas, memudahkan, mengefektifkan proses belajar mengajar di kelas.¹⁸

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hlm.3-4

Beberapa definisi mengenai media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- 1) AECT (*Association of Education Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi
- 2) Heinich dan kawan-kawan menjelaskan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima
- 3) Gagne dan Briggs secara implis mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.¹⁹

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

¹⁹ *Ibid*, hlm.5

kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan dalam kegiatan belajar peserta didik. Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pesan tersebut
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra
- 3) Menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar
- 4) Menimbulkan gairah belajar pada peserta didik
- 5) Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih antara peserta didik dengan lingkungan
- 6) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya

- 7) Mempersamakan pengalaman dan persepsi antar peserta didik dalam menerima pesan.²⁰

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari sebagai berikut:

- 1) Fungsi Semantik, media pembelajaran memiliki fungsi semantik yang artinya media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat mudah jelas dan dipahami.
- 2) Fungsi Manipulatif, media memiliki fungsi manipulatif artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi dapat diartikan sebagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung
- 3) Fungsi Fiksatif, fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.
- 4) Fungsi Distributif, fungsi distributif media yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.

²⁰ *Ibid*, hlm.120



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Fungsi Sosiokultural, media mempunyai fungsi sosiokultural yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

6) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.²¹

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan atau guru, komponen penerima pesan atau peserta didik, dan komponen peserta didik itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui, yakni lebih menarik, materi jelas, tidak mudah bosan, dan peserta didik lebih aktif. Manfaat dari penggunaan media diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.²² Bosan dalam proses pembelajaran adalah penyakit yang berbahaya bagi semua manusia, karena berdampak negatif bagi pembelajaran baik *input* maupun *output*.

²¹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm.10-12

²² Sohibun, Filza Yulina Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class berbantuan Google Drive”, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. Vol 2 No. 2 p-ISSN: 2301-7562 e-ISSN: 2579-7964 (Desember 2017), hlm.122

Menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seorang guru atau pendidik harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan karena setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula.

Penggunaan atau pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Untuk menentukan media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan memahami terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, baik di kelas maupun luar kelas. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui yakni sebagai berikut:

- 1) Media Visual, merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, yakni buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya
- 2) Media Audio Visual, merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual adalah mesin proyektor, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar
- 3) Media komputer, merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 4) Media *Microsoft Power Point*, merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat
- 5) Media Internet, merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan, dalam proses belajar-mengajar media internet ini sangat membantu untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- 6) Multimedia, merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang akan digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud yakni teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.²³

Dari beberapa jenis media pembelajaran yang telah disebutkan di atas peneliti menggunakan media pembelajaran aplikasi *lectora inspire* yang dalam hal ini termasuk pada media pembelajaran berbasis multimedia.

²³ Nunuk Suryani, *Media* hlm.47-55

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian media Pembelajaran Interaktif

Interaktif berarti antarmubungan, saling aktif.²⁴ Media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut, dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan.²⁵ Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yakni pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif melibatkan hampir semua unsur indra sehingga mempermudah peserta didik dalam belajar dan juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Karakteristik multimedia dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas hasil pembelajaran bagi pengguna yang dikombinasi dari teks, gambar, video, suara dan animasi.²⁶

²⁴ KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, diunduh pada 20 Oktober 2021

²⁵ *Ibid*, hlm.201

²⁶ Adam Mudinillah, "The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning", *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 E-ISSN : 2548-7892 & P-ISSN: 2527-4449 (December 2019), hlm.287

b. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif mempunyai kelebihan dibanding media lainnya, yakni:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak nampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron, dan lain-lain
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars dan lain-lain
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik²⁷

²⁷ *Ibid*, hlm.70

c. Kelemahan Media Pembelajaran Interaktif

E. Sharon mengemukakan kelemahan-kelemahan media interaktif, seperti²⁸ :

- 1) Hak cipta program yang menyebabkan program multimedia interaktif tidak seluruhnya bisa diakses secara bebas.
- 2) Ekspektasi yang tinggi dari guru bahwa pembelajaran dengan komputer dapat meningkatkan prestasi belajar, sementara hal ini tidak dapat terjadi begitu saja.
- 3) Tingkat kompleksitas program yang tinggi bisa menjadi hambatan bagi pengguna.
- 4) Kurang tersrukturnya informasi yang diperoleh.

Selain itu, menurut Elista kekurangan media berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut²⁹ :

- 1) *Design* yang buruk menyebabkan kebingungan dan kebosanan
- 2) Tuntutan terhadap spesifikasi computer yang memadai
- 3) Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/ cacat/ *disable*

Pernyataan-pernyataan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dan keterbatasan.

²⁸ Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). (Jakarta: KENCANA, 2011), hlm. 147

²⁹ Elista. (2013). *Multimedia: an Overview*. (online). Tersedia di [http://elista.akprind.ac.id/staff/catur/Multimedi/01 pengantar% 20Multimedia.pdf](http://elista.akprind.ac.id/staff/catur/Multimedi/01%20pengantar%20Multimedia.pdf) [12 Maret 2022].



Meskipun demikian, keterbatasan yang diungkapkan di atas peneliti atasi dengan mengembangkan multimedia interaktif yang dapat diakses melalui sekolah dan internet, tetap mendampingi selama pembelajaran berlangsung dan mengevaluasi hasil belajar, merancang program dengan sederhana dan mampu digunakan oleh siswa, dan menyajikan materi secara terstruktur dibantu oleh ahli materi dan ahli media.

d. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, 2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, 3) bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

3. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan yang merujuk pada pandangan konstruktivis. Pembelajaran interaktif menitik beratkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa.³⁰ Pembelajaran interaktif merupakan proses

³⁰ Suprayekti, *Interaksi Belajar Mengajar*. (Depdiknas. Jakarta, 2008) hlm. 19

pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun fisik. Hal ini diperkuat oleh Faire dan Cosgrove dalam Harlen yang mengemukakan pembelajaran interaktif dirancang agar siswa mau bertanya, kemudian menemukan jawaban mereka sendiri

Berdasarkan beberapa pendapat, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran interaktif dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Dalam hal ini, siswa diberikan kebebasan dan kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya dengan cara membuat pertanyaan mengenai topik yang akan dipelajari, kemudian melakukan penyelidikan atas pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Pengembangan pembelajaran interaktif dapat dilakukan guru pada semua kelompok bahasan, dengan syarat harus memerhatikan sembilan hal, yaitu motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa, konteksitas materi pelajaran, perbedaan individual siswa, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan memecahkan permasalahan, serta hubungan sosial.

Dalam proses pembelajaran yang interaktif, guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, pembimbing dan pembaru. Dengan demikian kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas adalah melalui peran aktif, dimana

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



aktifitasnya dapat diukur dari kegiatan memerhatikan, mencatat, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individu. Dalam situasi belajar yang demikian, siswa akan mendapat pengalaman yang berkesan, menyenangkan, dan tidak membosankan.³¹

4. Aplikasi *Lectora Inspire*

a. Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora inspire adalah *Authoring Tool* yang digunakan untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*.³² Aplikasi ini mampu membuat kursus online cepat dan sederhana. *Lectora Inspire* didirikan oleh Timothy D. Loudermik di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. *Lectora Inspire* dari awal *software* ini diciptakan memang untuk kebutuhan *e-learning*. Media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi ini dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*.³³

Lectora Inspire merupakan *software* paket lengkap yang menyediakan beragam template yang siap diisi dengan materi

³¹ Abdul Madjid. *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2013), hlm. 84

³² Anis Mahmudah, Adeng Pustikaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interatif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII No. 1

³³ Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Imam, "Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* sebagai Inovasi Pembelajaran", *Jurnal Warta LPM*, Vol. 20 No. 1 (Maret 2017), hlm.13

pembelajaran yang akan disajikan. Selain itu, di dalam *library lectora* juga sudah disediakan banyak gambar dan animasi gambar bergerak untuk melengkapi tampilan media pembelajaran interaktif yang sedang kita rancang. Memproduksi media pembelajaran menggunakan *software* ini relatif lebih mudah karena pengembang atau guru yang kurang dalam kemampuan memahami bahasa pemrograman dimanjakan dengan tidak perlu memasukkan karena sudah satu set dengan *template* yang diberikan. Pengembang hanya perlu memasukkan materi yang diinginkan ke dalam *template software* ini. Langkah-langkah produksi media pembelajaran menggunakan *software* ini sama dengan langkah-langkah yang digunakan dengan *software* lain, yaitu meliputi tahap praproduksi, produksi, pascaproduksi.

Fungsi dari menu yang ada di menu *bar* mirip dengan fungsi yang ada pada Ms. *Word*. Namun, terdapat fungsi tambahan yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah grafis dan juga mengatur *output* format media yang diinginkan. Setelah mengenal *tools* yang ada pada *software* ini, maka bisa dilakukan tahap produksi media. Pada tahapan ini langkah-langkah yang dilakukan sama persis dengan langkah-langkah yang dilakukan pada pengembangan media menggunakan media *software Adobe Falsh CS6*. Hal pertama yang dilakukan adalah menyusun *flowchart*, kemudian menuangkannya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pada *storyboard* yang berisi tentang seperti apa media yang dirancang. Keunggulan ketika merancang desain dengan menggunakan *lectora* ini adalah pengembang tidak perlu membuat sendiri desain dari mulai nol, memasukkan *action script* secara mandiri, dan membuat evaluasi dengan memasukkan *script* pemrograman secara manual. Pengembang cukup memilih *template* di *library* sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu, pengembang juga dimungkinkan untuk menambahkan *template* yang sudah diunduh dari penyedia jasa lain dari internet yang sesuai dengan format yang dipakai pada *lectora inspire* ini.

b. Kelebihan *Lectora Inspire*

- 1) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan
- 2) Fitur-fitur yang disediakan *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran
- 3) Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *lectora inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran
- 4) *Template lectora* cukup lengkap
- 5) *Lectora* menyediakan media *library* yang sangat membantu pengguna
- 6) *Lectora* sangat memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi *Microsoft Power Point* ke konten *e-learning*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 7) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti HTML5, *single file executable (exe)*, CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.³⁴

c. Tahapan Pengaplikasian *Lectora Inspire*

1) Membuka program *lectora inspire*

Berikut ini langkah-langkah dalam membuka program *lectora inspire*:

- a) Pada tampilan desktop kita pilih icon *lectora inspire*, kemudian kita klik dua kali untuk membuka program tersebut.
- b) Kemudian akan muncul tampilan utama *lectora inspire*, lalu pilih *blank new tittle*
- c) Kemudian akan muncul lembar kerja pada *lectora inspire*

³⁴ Asri Rachmawati, Nurhayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Perekrayaan Sistem Radio dan Televisi untuk SMK Negeri 5 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 5 No. 2 (2017), hlm. 414



- 2) Tampilan pada *lectora inspire*
- a) Menu file
 - b) Menu *home*, terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *clipboard*, *add structure*, *quick insert*, *text scalling formatting*, *arrange*, *edit*, dan *publish*
 - c) Menu *design*, digunakan untuk mendesain tampilan pada lembar kerja *lectora inspire*. Menu *design* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *title setup*, *title theme*, *title backround*, *default text style*, *default transition*, dan *frames*.
 - d) Menu *insert*, berfungsi menyisipkan objek yang dapat berupa gambar video, animasi, dan lain-lain. Menu *insert* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *add text*, *add image*, *add edia*, *add navigation and intraction*, *add web object*, dan *add more*.
 - e) Menu *Test and Survey* berfungsi untuk membantu pembuatan evaluasi dalam pembelajaran berupa *test* penilaian. Menu *test and survey* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *add question*, *add text or survey*, *add form element*, *coztumize controls*, dan *CSV question file*.
 - f) Menu *tools*, terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *creat new*, *edit*, *manage*, *import* dan *review*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- g) Menu *view*, digunakan untuk mengatur tampilan pada lembar kerja. Menu *view* terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *modes*, *grid and guides*, *display* dan *panes*.
- h) Menu *propertie*, merupakan fitur yang digunakan untuk mengatur halaman pada lembar *lectora inspire*. Menu ini terdiri dari beberapa *toolbar* seperti *page*, *page size HTML*, *page alignment*, *page layout*, *background*, *page textstyle*, *transisionm add*, dan *help*.
 - i) *Title explorer*, digunakan untuk memberi nama pada setiap perintah yang terdapat pada *lectora inspire*.
 - j) *Thumbnail view*, merupakan fitur yang digunakan untuk menampilkan tampilan pada halaman lembar *lectora*. Sehingga dapat memudahkan untuk menampilkan runtutan halaman secara sederhana.

5. Kualitas Pembelajaran

a. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran merupakan hal penting yang sangat diperhatikan dalam dunia pendidikan. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan hal yang amat sangat diperhatikan dalam dunia pendidikan karena kualitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia.

Adapun “Kualitas adalah mutu, tingkat baik dan buruknya sesuatu, derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan)”³⁵ Kualitas menunjukkan kepada suatu perubahan dari yang rendah menjadi tinggi atau sebaliknya.

Secara umum, kualitas atau mutu adalah gambaran dan karakteristik menyeluruh dari barang atau jasa yang menunjukkan kemampuan dalam memuaskan kebutuhan yang diharapkan atau yang tersirat. Dalam konteks pendidikan, pengertian kualitas mencakup input, proses dan output.³⁶ Terdapat 3 elemen-elemen kualitas yaitu:

- 1) Kualitas meliputi usaha memenuhi atau melebihi harapan pelanggan.
- 2) Kualitas mencakup produk, jasa, manusia, proses dan lingkungan.
- 3) Kualitas merupakan kondisi yang selalu berubah (yang dianggap merupakan kualitas saat ini, mungkin akan dianggap kurang berkualitas pada masa mendatang).³⁷

³⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 744

³⁶ Hanafiah & Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010), hlm. 83

³⁷ UharSuharsaputra, *Administrasi Pendidikan*. (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010), hlm.229

Jadi, dapat dipahami bahwa kualitas berupa suatu keunggulan yang bersifat alami atau bawaan dimana kualitas dapat tersebut dapat dirasakan atau diketahui, tetapi sulit untuk didefinisikan dan dioperasionisasikan. Kualitas juga menggambarkan nilai dari suatu objek karena terjadinya proses yang memiliki tujuan berupa suatu peningkatan.

Adapun Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa, dimana guru mentransfer ilmu dan siswa menangkap dan memahami apa yang diberikan oleh guru. “Pembelajaran adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan belajar mengajar”.³⁸ Kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan yang disadari dan direncanakan dan dititik beratkan kepada kegiatan guru pada saat melakukan proses pembelajaran, dengan demikian keberhasilan dari suatu pendidikan terletak pada upaya guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa kualitas pembelajaran adalah suatu mutu, nilai baik/buruk ataupun derajat dari suatu kegiatan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.

³⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), hlm. 76

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



b. Ciri Pembelajaran yang Berkualitas

Pembelajaran berkualitas dilakukan oleh guru yang berkualitas. Kualitas pembelajaran ataupun kualitas guru dapat dilihat dari interaksi, keaktifan dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa. Siswa tidak lagi ditempatkan dalam posisi sebagai penerima bahan ajaran yang diberikan oleh guru saja, tetapi subjek yang aktif melakukan proses berfikir, mencari, mengolah, menyimpulkan dan menyelesaikan masalah.³⁹

Adapun ciri pembelajaran yang berkualitas adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang mampu memaksimalkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran.
- 2) Pembelajaran yang mampu mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.
- 3) Pembelajaran yang mendorong tumbuhnya daya kreativitas (berfikir) dan tumbuhnya beragam keterampilan peserta didik secara maksimal.

³⁹ Hanafiah & Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010), hlm.93



- 4) Pembelajaran yang mampu membawa perubahan perilaku peserta didik secara positif konstruktif (berakhlak mulia).
- 5) Pembelajaran yang mampu menumbuhkan sikap mental positif, yaitu: cinta kepada perkembangan Iptek, tolerir, kerja sama, multikultural, demokratis, sikap mental dinamik, dan cinta (taat) pada Tuhannya.⁴⁰

Jadi, dapat dipahami bahwa kualitas pembelajaran dapat terlihat dari keaktifan siswa saat belajar di dalam kelas, ketuntasan belajar bagi siswa, kreativitas, mampu merubah pemahaman ataupun pola pikir siswa berdasarkan materi yang telah mereka pahami serta siswa mampu menumbuhkan mental yang positif terhadap perkembangan ilmu dan teknologi yang berkembang.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, antara lain:

1) Guru

Guru merupakan komponen yang dianggap sangat berpengaruh dalam proses pendidikan dan menentukan suatu

⁴⁰ Rusman, *Model*, hlm. 138





kualitas dari pembelajaran dan pembelajaran itu sendiri. “Kualitas pembelajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru”.⁴¹ Adapun “Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam menjalankan suatu strategi pembelajaran”.⁴² Keberhasilan penerapan suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik dan taktik pembelajaran.

2) Siswa

Selain guru siswa juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Adapun “siswa adalah organisme unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya”.⁴³ Sikap dan penampilan siswa di dalam kelas, juga merupakan aspek lain yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Faktor internal dari subjek didik, yakni kondisi dalam dirinya yang berkaitan langsung dengan peristiwa dan proses pembelajaran. Dalam hubungan ini dapat dikemukakan tentang kondisi psikologis berupa kesiapan mental dan perhatiannya, kesehatan jasmani, serta pengetahuan awal sebagai dasar yang perlu dikembangkan lebih lanjut.

⁴¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2016), hlm. 13

⁴² Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 197

⁴³ *Ibid*, hlm.199

Adakalanya ditemukan siswa yang aktif dan ada pula siswa yang pendiam atau siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar. Keragaman sikap siswa tersebutlah yang mengharuskan seorang guru agar selalu memiliki strategi untuk menangani berbagai sikap dan perilaku siswa-siswanya yang ada di dalam kelas.

3) Faktor sarana dan prasarana

Kelengkapan sarana dan prasarana merupakan faktor selanjutnya yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang akan membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya, jalan menuju sekolah atau penerangan sekolah.⁴⁴

Faktor sarana dan prasarana ini merupakan salah satu faktor yang ikut mempengaruhi kualitas pembelajaran di sekolah. Kelengkapan sarana dan prasarana akan menumbuhkan motivasi guru untuk mengajar, dengan demikian

⁴⁴ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm.200

ketersediaan ini dapat meningkatkan gairah mengajar. Mengajar dapat dilihat dari dua dimensi, yaitu sebagai proses penyampaian materi pembelajaran dan sebagai proses pengaturan lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁴⁵

Sarana dan prasarana yang memadai cenderung dapat menghasilkan pembelajaran yang maksimal dan pemahaman maksimal

4) Faktor Lingkungan

Lingkungan sekolah ataupun lingkungan kelas yang baik dan nyaman ikut berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Suasana kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁶

Jumlah siswa yang terlalu banyak di dalam kelas akan kurang menguntungkan dalam menciptakan iklim belajar mengajar yang baik. Kepuasan belajar setiap siswa akan semakin menurun. Hal ini disebabkan kelompok belajar yang

⁴⁵ Husniatus Salamah, Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.10

⁴⁶ Wina Sanjaya, *Kurikulum*, hlm.201

terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas dari setiap guru, dengan kata lain perhatian guru akan semakin terpecah⁴⁷. Situasi kenyamanan di dalam kelas juga ikut berpengaruh terhadap kenyamanan belajar siswa seperti situasi ruangan, pencahayaan dan pertukaran udara yang sehat sehingga dalam menerima materi pembelajaran dapat lebih maksimal.

Berdasarkan uraian faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran di atas, dapat dipahami bahwa kualitas pembelajaran perlu adanya kerja sama atau interaksi yang baik antara guru, siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan agar dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang berkualitas.

Adapun upaya guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan cara meniatkan diri untuk memberikan ilmu dengan penuh cinta dan keikhlasan, menyampaikan ilmu dengan menarik dan penuh makna, membiasakan bertanya untuk kemajuan diri, menjadikan kegiatan membaca sebagai kebiasaan sehari-hari, mengikuti seminar dan training bila ada kesempatan serta melanjutkan studi yang lebih tinggi jika memungkinkan. Melalui aneka

⁴⁷ *Ibid*, hlm.202



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kegiatan tersebut, guru dapat mengembangkan keahlian tentang mengajar sehingga dapat dengan mudah mengatasi berbagai masalah yang timbul pada saat proses pembelajaran atau pembelajaran berlangsung.

6. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

a. Pengertian Al-Qur'an Hadits

Syekh Ali Ash-Shabuni mengatakan bahwa al-Qur'an adalah kalam Allah yang menjadi mukjizat, diturunkan kepada Nabi dan Rasul terakhir dengan perantara Malaikat Jibril, tertulis dalam mushaf yang dinukilkan kepada kita secara mutawatir, membacanya merupakan ibadah yang dimulai dari surah Al-Fatihah dan diakhiri dengan surah An-Nas".⁴⁸

Al-Qur'an Hadits adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan al-Qur'an sehingga mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat yang terpilih serta memahami dan mengamalkan hadis-hadis pilihan sebagai pendalaman dan perluasan kajian dari pelajaran Al-Qur'an

⁴⁸Arrasikh, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Studi Multisitus Pada MIN Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib", *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 15 No.1 (2019), hlm. 15

Hadits dari Madrasah Tsanawiyah dan sebagai bekal untuk mengikuti jenjang pendidikan berikutnya.⁴⁹

Secara harfiah hadits berarti komunikasi, kisah (baik masa lampau maupun masa kontemporer), percakapan (baik yang bersifat keagamaan ataupun umum). Hadits menurut ulama ahli hadits berarti “segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW baik yang berupa ucapan, perbuatan, takrir (sesuatu yang dibiarkan, dipersilahkan, disetujui secara diam-diam), sifat-sifat, dan perilaku Nabi SAW”.

Peranan dan efektifitas pendidikan agama di madrasah sebagai landasan bagi pengembangan spiritual terhadap kesejahteraan masyarakat mutlak harus ditingkatkan, karena asumsinya adalah jika pendidikan agama (yang meliputi Al-Qur’an Hadits, Aqidah dan Akhlaq, fiqh dan Al-Qur’an Hadits) yang dijadikan landasan pengembangan nilai spiritual dilakukan dengan baik, maka kehidupan masyarakat akan lebih baik. Pendidikan Al-Qur’an dan Hadits di Madrasah Tsanawiyah sebagai landasan yang integral dari pendidikan agama, memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam penentuan watak dan kepribadian peserta didik, tetapi secara substansial mata pelamajaran Al-Qur’an Hadits memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk

⁴⁹ Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Amzah, 2018), hlm.32

mempraktekkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid) dan ahlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ruang Lingkup dan Prinsip Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- 1) Membaca dan menulis yang merupakan unsur penerapan ilmu tajwid
- 2) Menerjemahkan makna (tafsir) yang merupakan pemahaman interpretasi ayat, dan hadits dalam memperkaya khazanah intelektual.
- 3) Menerapkan isi kandungan ayat atau hadits yang merupakan unsur pengamalan nyata dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁰

Sedangkan prinsip-prinsip pembelajaran Al-Qur'an Hadits disebut dengan dasar atau asas yang menjadi landasan berpikir dan bertindak dalam hubungannya dengan metode mengajar AL-Qur'an Hadits.

Adapun prinsip-prinsip metodologis yang dijadikan landasan psikologis untuk memperlancar proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang sejalan dengan ajaran Islam adalah:

⁵⁰ Menteri Agama RI, *Peraturan Menteri RI* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2008), hlm.49



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 1) Prinsip memberikan suasana kegembiraan
- 2) Prinsip memberikan layanan dan santunan dengan lemah lembut
- 3) Prinsip kebermanaan bagi peserta didik
- 4) Prinsip prasyarat
- 5) Prinsip komunikasi terbuka
- 6) Prinsip pemberian pengetahuan yang baru
- 7) Prinsip memberikan model perilaku yang baik
- 8) Prinsip praktik
- 9) Prinsip kasih sayang dan prinsip bimbingan

c. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah adalah untuk meningkatkan kecintaan siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadits, membekali siswa dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al- Qur'an dan Hadits sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghalangi kehidupan, dan meningkatkan kekhusukan siswa dalam beribadah terutama shalat, dengan menerapkan hukum bacaan tajwid serta isi kandungan surat atau ayat dalam surat-surat pendek yang mereka baca.⁵¹

⁵¹ *Ibid*, hlm.49



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Apriliya Safitri (2015) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester II di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta*”. Materi yang disusun dalam penelitian ini adalah materi perilaku tercela yang dilengkapi dengan uraian materi serta video pendukung. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan program *Lectora Inspire* sangat efektif dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari skor rata-rata minat siswa 87.50% termasuk kategori sangat setuju. Kemudian dari penguasaan materi mencapai rata-rata skor 89% dalam kategori sangat setuju serta dari aspek tampilan 88.25%. Dengan pemaknaan hasil analisis data siswa keseluruhan skor rata-rata yang diperoleh 88.25%.⁵²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan menggunakan *software Lectora Inspire* namun perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Apriliya produk yang dihasilkan oleh Apriliya Safitri berisikan video pendukung tentang perbuatan dosa besar dalam makanan dan minuman haram.

⁵² Apriliya Safitri, Tesis : *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester II di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta*, (Yogyakarta: UIN SUKA, 2015)

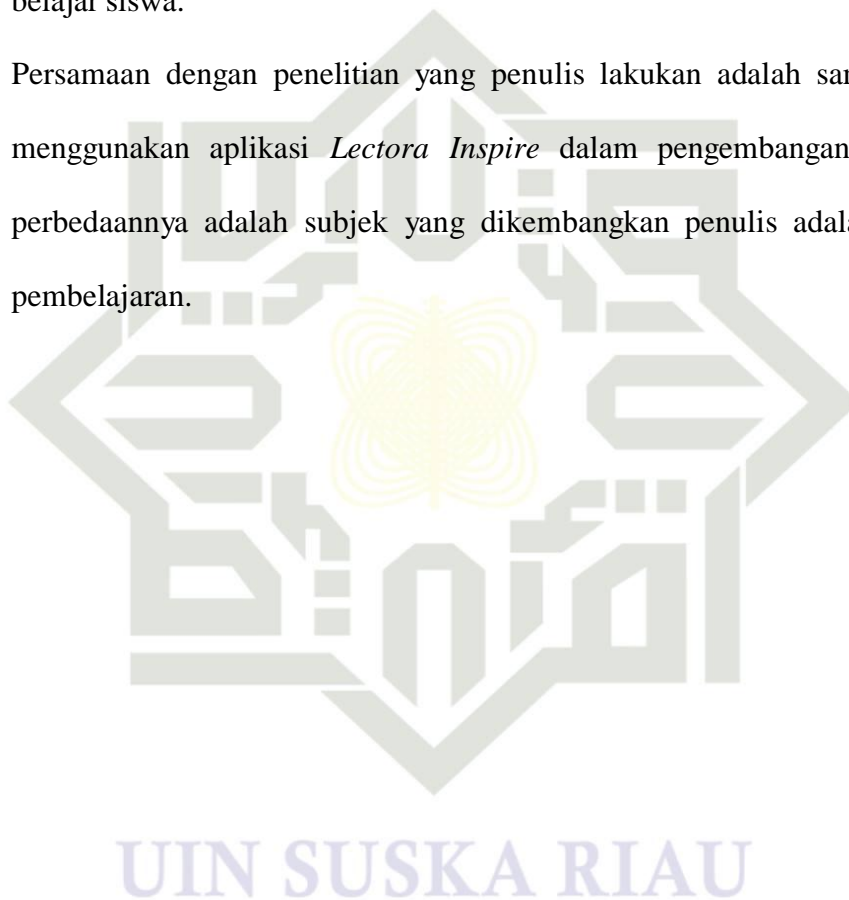


2. Muhammad Khoirun Aziz (2015) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android ini. Dari segi Partisipasi Siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75 %. Dari segi Hasil Belajar Siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa SMK Kelas X.⁵³
 Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan pengembangan berbasis android sedangkan penulis menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.
3. Penelitian Nurul Wahyuni (2020), jurnal ini yang berjudul Pengembangan Media Interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Tanah Datar. Hasil pengembangan media interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada mata pelajaran SKI materi Keberhasilan-keberhasilan yang Dicapai Pada Masa Dinasti Abbasiyah di Baghdad kelas XI MAN 2 Tanah Datar, maka dapat

⁵³ Muhammad Khoirun Aziz, Tesis : *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. (Yogyakarta: UIN SUKA, 2015)

disimpulkan bahwa media interaktif ini valid dan sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran SKI dimana karena konsepnya yang multimedia mampu memudahkan siswa untuk memahami materi dan mampu untuk meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa.⁵⁴

Persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dalam pengembangan. Namun perbedaannya adalah subjek yang dikembangkan penulis adalah media pembelajaran.



⁵⁴ Nurul Wahyuni, Pengembangan Media Interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Tanah Datar., *Jurnal Pendidikan*, IAIN Batu Sangkar (2020)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang artinya adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya⁵⁵. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg and Gall “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products .*” Pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.” Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok. *Pertama*, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti media, buku teks, video dan film

⁵⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.297

pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. *Kedua*, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. *Ketiga*, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. *Keempat*, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

Jadi, penelitian ini adalah penelitian jenis pengembangan yang dalam hal ini mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya kemudian disempurnakan yang dimulai dengan menganalisis kebutuhan penggunaan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi kemudian dari hasil informasi tersebut akan menghasilkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media interaktif ini adalah dengan 4-D (*define, design, development and disseminate*). Namun, penulis menggunakan model 4-D hanya sampai pada tahap *development*. Tahap awal dalam model 4D ialah penentuan terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

constructing criterion-referenced test (penyusunan standar tes), media selection (pemilihan media), format selection (pemilihan format), dan initial design (rancangan awal). Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (develop). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu expert appraisal (penilaian ahli) yang disertai revisi dan delopmental testing (uji coba pengembangan).

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini ada tiga tahap yang menjadi prosedur pengembangan, yaitu :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Menurut Thiagarajan dalam Sugiyono⁵⁶ tahap *define* (pendefinisian) berisikan kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan dan tahap ini sering dinamakan *need assessment* atau analisis kebutuhan. Menurut Deni Darmawan⁵⁷ analisis kebutuhan adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk melihat sejauh mana produk

⁵⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 38

⁵⁷ Deni Darmawan. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 59

tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum, lembaga pendidikan, kebutuhan peserta didik, kesesuaian dengan spesifikasi keilmuan, ketepatan metodologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan.

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan dilapangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap *define* yaitu :

a. Melakukan observasi ke MTsN 1 Bengkalis

Pada tahap ini peneliti akan melihat keadaan dari sekolah tersebut terkait dengan pembelajaran Al-Qur'an Hadits seperti media belajar Al-Qur'an Hadits, bahan ajar yang digunakan oleh guru, serta sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran yaitu mengenai ketersediaan *infocus*.

b. Wawancara dengan guru bidang studi Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Bengkalis

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui masalah, hambatan, media pembelajaran yang telah digunakan serta seberapa besar kebutuhan guru dan peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan.

c. Dalam analisis silabus ini ada empat aspek yang perlu diperhatikan yaitu:

1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII semester genap yaitu :

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

KI.2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, 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 ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 : Mengolah, dan menyaji dalam mencoba 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.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

1.4 Menerima keutamaan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah ilmu tajwid

2.4 Menjalankan sikap teliti dalam melaksanakan tugas

3.4 Memahami ketentuan hukum bacaan *Mad Thabi'i*, *Mad wajib muttashil*, dan *Mad jaiz munfashil*

1.4 Mempraktikkan bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, dan *mad jaiz munfashil* dalam surah pendek pilihan.

3) Analisis Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

a. Menghayati keutamaan membaca al-Qur'an sesuai kaidah Ilmu Tajwid

b. Meyakini keutamaan membaca al-Qur'an sesuai kaidah Ilmu Tajwid

c. Menerapkan sikap teliti dalam melaksanakan tugas

d. Terbiasa bersikap teliti dalam melaksanakan tugas

e. Menyebutkan pengertian Hukum Bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, dan *mad jaiz munfashil*

f. Menjelaskan ketentuan Hukum Bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, dan *mad jaiz munfashil*

g. Menentukan Hukum Bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, dan *mad jaiz munfashil*

- h. Membandingkan Hukum Bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, dan *mad jaiz munfashil*
 - i. Menilai cara membaca hukum bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, dan *mad jaiz munfashil*
 - j. Mengoreksi hukum bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, dan *mad jaiz munfashil*
 - k. Mendemonstrasikan cara membaca hukum bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, dan *mad jaiz munfashil*
- 4) Analisis Buku yang digunakan pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII Semester Genap

Dalam hal ini dilakukan analisis terhadap buku rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Buku-buku rujukan tersebut dapat membantu merumuskan materi-materi pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan konsep utama pada materi tentang Memperindah Bacaan Al-Quran dengan Tajwid. Konsep dikembangkan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk memodifikasi media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif dalam bentuk multimedia dengan menggunakan *Lectora Inspire*. Media pembelajaran yang dikembangkan dibuat dalam dua formst, yaitu CD dan Aplikasi Android (Apk). Setelah media pembelajaran interaktif selesai dibuat, maka akan dilakukan pengujian untuk memastikan apakah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan ataukah sebaliknya. Dalam tahap ini terdiri dari tahap validasi dan tahap praktikalitas.

Pada tahap ini terdiri dari tahap validasi dan tahap praktikalitas. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Tahap validasi

Pada tahap ini akan dilakukan penilaian secara keseluruhan terhadap produk yang dibuat. Penilaian tersebut dilakukan oleh 2 orang dosen, 1 orang guru dan 7 ahli media pendidikan.

1) Validasi media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning dengan menggunakan *Lectora Inspire*

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan uji validasi guna melihat atau menilai kelayakan dan kesesuaian produk yang dibuat dengan silabus pembelajaran. Uji validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a) Meminta kesediaan para pakar untuk menjadi validator dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.
- b) Meminta validator untuk memberikan kritik, saran serta penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan cara mengisi instrumen validasi.
- c) Melakukan revisi terhadap media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan validator.

Adapun aspek-aspek yang divalidasi dalam validasi media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning dengan menggunakan *Lectora Inspire* adalah⁵⁸ :

Tabel 3.1 Aspek Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif

NO	Aspek	Metode	Instrumen
		Pengumpulan Data	
1.	Kelayakan isi	Diskusi dengan pakar media pembelajaran	Lembar validasi
2.	Kelayakan penyajian	dan Dosen Al-Qur'an dan Hadits	
3.	Penilaian bahasa		

⁵⁸ Riduwan, *Skala Pengukuran Variable Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2005) hlm.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Validasi lembar angket respon siswa

Lembar validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari angket yang dirumuskan untuk digunakan sebagai angket respon siswa. Lembar validasi ini berisikan aspek-aspek sebagai berikut :

Tabel 3.2 Aspek Lembar Validasi Angket Respon Siswa

NO	Aspek	Metode Pengumpulan	
		Data	Instrumen
1.	Format angket	Diskusi dengan pakar media pembelajaran dan Dosen Al-Quran dan Hadits	Lembar validasi
2.	Bahasa yang digunakan		
3.	Butir pertanyaan angket		

b. Tahap Praktikalitas

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik kelas VII MTsN 1 Bengkalís. Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Hal ini dapat diketahui berdasarkan angket yang diisi oleh siswa.

Tabel 3.3 Aspek Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif⁵⁹

NO	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan <i>Lectora Inspire</i> pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits	Angket	Lembar praktikalitas

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Pengembangan Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning dengan menggunakan *Lectora Inspire* yang penulis kembangkan hanya dilakukan sampai tahap *development* dengan alasan keterbatasan materi dan mengejar berakhirnya materi di semester genap. Dengan demikian maka tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan penulis dalam penelitian.

⁵⁹ *Ibid*, hlm.91

D. Validator Produk

Validator pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 10 orang validator, yang ahli dibidang Al-Qur'an Hadits, IT, pendidikan, bahasa dan Media pembelajaran dengan menggunakan *interactive learning*, sebagaimana yang tertera dibawah ini:

1. Nama : Drs. Yusmanto
 TTL : Sragen, 19 Juli 1966
 Alamat : Bengkalis
 Pangkat dan Golongan : Penata Tk.I III/D
 NIP : 196607192002121002
 Jabatan : Kepala MTsN 1 Bengkalis
2. Nama : Syukri, S.Ag
 TTL : Bengkalis, 4 Juli 1975
 Alamat : Bengkalis
 Pangkat dan Golongan : Penata Tk.I III/D
 NIP : 197504072003121003
 Jabatan : Waka Kurikulum MTsN 1 Bengkalis
3. Nama : Titin Sumarni, M.Kom
 TTL : Bengkulu, 3 Maret 1980
 Alamat : Kuala Alam, Bengkalis
 Pangkat dan Golongan : -
 NIP : -

- Jabatan : Dosen Ilmu Komputer STAIN Bengkalis
4. Nama : Ismatul Maula, M.Pd
- TTL : Jambi, 18 Januari 1985
- Alamat : Jl. Pramuka, Bengkalis
- Pangkat dan Golongan : -
- NIP : -
- Jabatan : Dosen Media Pembelajaran STAIN Bengkalis
5. Nama : Khairul Nizan, S.Pd. MA
- TTL : Bengkalis, 11 Oktober 1971
- Alamat : Kelapapati Tengah, Bengkalis
- Pangkat dan Golongan : Pembina / IVA
- NIP : 1971111091997031005
- Jabatan : Kepala Seksi PAI Kemenag Kab. Bengkalis
6. Nama : Armito, S.Ag.,M.Pd.I
- TTL : Bengkalis, 23 Mei 1972
- Alamat : Wonosari Barat, Bengkalis
- Pangkat dan Golongan : Penata Tk.I/ IIID
- NIP : 197205232005011003
- Jabatan : Pengawas Madrasah
7. Nama : H. Taufik Akmal, S.HI
- TTL : Bengkalis, 12 Agustus 1970
- Alamat : Damon, Bengkalis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- | | | |
|-----|----------------------|--|
| | Pangkat dan Golongan | : - |
| | NIP | : - |
| | Jabatan | : Operator Simpatika Kemenag Kab. Bengkalis |
| 8. | Nama | : Dito, S.Ag |
| | TTL | : Bengkalis, 14 Juni 1965 |
| | Alamat | : Wonosari Tengah |
| | Pangkat dan Golongan | : Penata Tk.I / IIID |
| | NIP | : 196506142000031004 |
| | Jabatan | : Penyelenggara Islam Kemenag Kab.
Bengkalis |
| 9. | Nama | : Siti Neneng Hasanah, SE |
| | TTL | : Bengkalis, 18 Oktober 1984 |
| | Alamat | : Wonosari Timur, Bengkalis |
| | Pangkat dan Golongan | : Penata/III C |
| | NIP | : 198410182011012006 |
| | Jabatan | : Pengolah Data Kelembagaan Seksi
Pendidikan Madrasah |
| 10. | Nama | : Hamdan, S.Ag |
| | TTL | : Bengkalis, 24 Oktober 1971 |
| | Alamat | : Bengkalis |
| | Pangkat Golongan | : IIID |
| | NIP | : 197110242007011018 |

Jabatan : Guru Al-Qur'an Hadits MTsN 1 Bengkalis

E. Instrumen Penelitian

Validasi desain menurut Sugiyono merupakan proses kegiatan yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli dan praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan dari produk tersebut. Dengan demikian diperlukan adanya lembar validasi sebagai alat pengumpulan data. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan dari produk. Validasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits ini di bagi pada dua bagian, yaitu validasi dari pakar Al-Qur'an Hadits dan validasi dari pakar media pembelajaran. Validasi dari pakar Al-Qur'an Hadits adalah untuk melihat kesesuaian produk dengan pembelajaran sedangkan validasi dari pakar adalah untuk membahas tentang maksimal atau tidaknya penggunaan *software* yang dipakai.

Untuk keperluan tersebut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Lembar ini diberikan kepada validator. Dengan begitu akan diketahui tingkat validitas dari



produk yang dikembangkan. Lembar validasi dalam penelitian ini terdiri dari tiga macam, yaitu:

- a. Lembar Validasi Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* berbasis *Software Lectora Inspire*

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan template khusus yang modern dan profesional langsung dari layar memulai, menggunakan *stock button*, dan dapat menonaktifkan tampilan tablet atau telepon guna menyederhanakan desain kuruses responsif. Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 5. Setiap pertanyaan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 5. Maka nilai range ini adalah sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid dan tidak valid. Nilai 1 untuk tidak valid, 2 untuk kurang valid, 3 untuk cukup valid, 4 untuk valid dan 5 untuk sangat valid. Lembar validasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits diisi oleh dosen ahli yang pakar di bidang IT, pihak yang pakar Al-Qur'an dan Hadits dan media pembelajaran dan satu orang guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits MTsN 1 Bengkalis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



b. Lembar Validasi Angket Respon Siswa

Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi angket respon siswa terhadap media yang dirancang. Sehingga diperoleh lembar angket respon yang valid dan layak digunakan dengan menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 5.

Setiap pertanyaan mempunyai pilihan jawaban nilai 1 sampai 5. Maka nilai range ini adalah sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid dan tidak valid. Nilai 1 untuk tidak valid, 2 untuk kurang valid, 3 untuk cukup valid, 4 untuk valid dan 5 untuk sangat valid.

2. Angket Respon Siswa

Angket disusun untuk meminta tanggapan dari siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Kecamatan Bengkalis. Pengisian angket tersebut menggunakan skala dengan range 1 sampai 5.

Tabel 3.4 Skala Penilaian dalam Tahap Validasi⁶⁰

No	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	1	STS	Sangat tidak setuju
2.	2	TS	Tidak setuju
3.	3	KS	Kurang setuju
4.	4	S	Setuju
5.	5	SS	Sangat setuju

⁶⁰ *Ibid*, hlm 94

3. Wawancara

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan secara tidak berstruktur dengan guru bidang studi Al-Qur'an Hadits untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang praktikalitas media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada tentang memperindah bacaan al-Qur'an dengan Tajwid.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis validasi

Data hasil validasi yang terkumpul kemudian ditabulasi. Hasil ditabulasi tiap tagihan dicarikan persentasenya, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum \text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Kategori Validasi⁶¹

(%) Validasi	Kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

⁶¹ *Ibid*, hlm. 98

2. Analisis praktikalitas

Pada analisis praktikalitas terbagi atas tiga, yaitu:

a. Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah mencobakan media interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits secara individu. Data angket diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat pada angket.

Data tersebut dianalisis dengan teknik yang dinyatakan Riduwan, yaitu sebagai berikut:

$$p \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat praktikalitas dengan kriteria sebagai berikut:⁶²

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

⁶² *Ibid*, hlm.98

b. Lembar Validasi

Lembar validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif yang dirancang. Lembaran ini akan diisi oleh dosen yang pakar di bidang Al-Qur'an dan Hadits dan dosen yang pakar di bidang IT serta guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Data hasil validasi terhadap media interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits diolah dengan analisis deskriptif yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka.

c. Hasil Wawancara

Hasil wawancara akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* untuk siswa kelas VII MTsN 1 Bengkalis pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian pada tahap defenisi menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, maka peneliti merancang Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hasil penelitian pada tahap desain menghasilkan produk Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* pada untuk siswa kelas VII MTsN 1 Bengkalis
2. Hasil Penelitian pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa produk termasuk kategori sangat valid. Dari hasil validasi Media Pembelajaran dengan menggunakan *interactive learning* yang dinilai oleh 10 orang validator, seperti pada tabel 4.4, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 86 % % dengan kategori sangat valid. Dari aspek- aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai pada aspek kelayakan isi dalam media pembelajaran dengan menggunakan *interactive learning* 85%, aspek

kelayakan penyajian dalam Media Pembelajaran dengan menggunakan *interactive learning* 86%, aspek penilaian bahasa dalam Media Pembelajaran dengan menggunakan *interactive learning* 87 %. Dapat disimpulkan yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil respon dari 28 orang siswa kelas VII G MTsN 1 Bengkalis terhadap Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* yang digunakan selama pembelajaran adalah sangat praktis dengan rata-rata 88,63 %. Dari aspek-aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai pada aspek tampilan dalam Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* 87,86%, aspek penyajian materi dalam Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* 88,75 %, manfaat dalam Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* 89,46 %. Hal ini berarti bahwa pada umumnya siswa memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* ini dalam proses pembelajaran.



B. Saran

1. Bagi Siswa

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadits

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan Media Pembelajaran dengan menggunakan *interactive learning* dalam pembelajaran. Guru juga diharapkan mampu mengaplikasikan dan mengembangkan pada materi-materi pokok lainnya, tidak hanya pada materi tajwid saja. Serta menjadikan teknologi sebagai wadah mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Masih perlu adanya pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Learning* yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Memandang pengembangan ini masih mencakup hanya untuk beberapa materi saja, maka perlu adanya pengembangan untuk peneliti selanjutnya menambahkan beberapa materi lain atau materi untuk satu semester

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arrasikh, “Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Studi Multisitus Pada MIN Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib”, *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 15 No.1 (2019).
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2017.
- Beny A Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2017.
- Bujuri, Dian Andesta, Masnun Baiti, “Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual”, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5 No. 2, (Desember 2018).
- Dewi Shalikhah, Norma, Ardin Primadewi, dan Muis sad Imam. “Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran”. *jurnal Warta LPM*, vol. 20 No. 1 (Maret 2017).
- Elista. *Multimedia: an Overiview*. (online). Tersedia di <http://elista.akprind.ac.id/staff/catur/Multimedi/01pengantar%20Multimedia.pdf> [12 Maret 2022].
- Esti Ismawati, Faraz Umayu. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak. 2017.
- Faatin, Salmah. “Qur’an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner”. *Jurnal Elementary*. Vol. 5 No. 2 (Juli Desember 2017).
- Hidayah, Nurul. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 (juni 2017).
- Imas Kurniasih. Berlin Sani. *Konsep dan Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena. 2017. Karwono. Achmad Irfan Muzni. *Strategi pembelajaran dalam profesi keguruan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada. 2020.

- Latifah, S, Yuberti, dan V Agestiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOST Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol. 11 No. 1 (April 2020).
- Mahmudah, Anis dan Adeng Pustikaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII No. 1 (2019).
- Mudinillah, Adam. "The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning". *Jurnal Iqra'*: Kajian Ilmu pendidikan, Vol. 4 E- ISSN: 2548-7892 & P-ISSN: 2527- 4449 (December 2019).
- Muhammad Yaumi. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2019 Munirah. "Pendidikan Islam Dalam Perspektif Hadis". *Jurnal Lentera Pendidikan*. Vol. 19 No. 2 (Desember 2016).
- Mutiawani, Viska, Maria Ulfa, dan Muslim. "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif". *Indonesian Journal of Applied Informatics*, Vol. 2 No. 2 (2018).
- Nanuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria. *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variable Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2005)
- Omario dan Putry Agung. "Pengembangan lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT sebagai Media Pembelajaran". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5 No. 2 (Desember 2018).
- Septi Aji Fitri, "Al-qur'an dan Hadis Sebagai Sumber Hukum Islam", *Indo-Islamika*, Vol. 9 No. 2, (desember 2019)
- Shaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA. (2011).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang meminumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

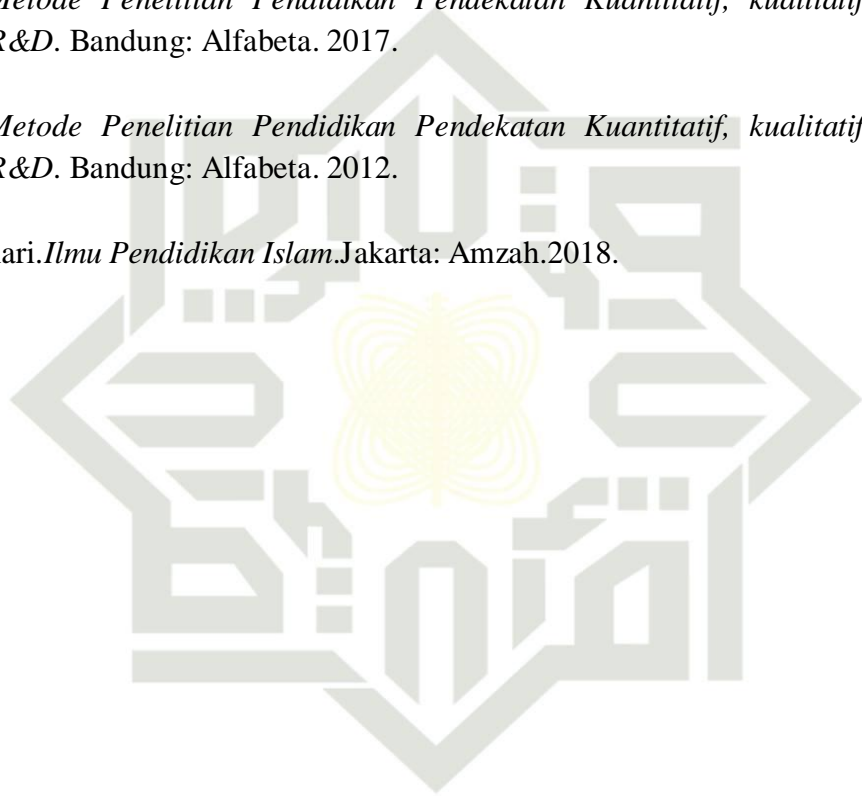
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Shibun dan Filza Yulina Ade. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class berbantuan Google Drive”. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No. 2 p-ISSN:2301-7562 e-ISSN: 2579-7964 (Desember 2017).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.

Umar , Bukhari. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah. 2018.



LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Penyalinan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan penyusunan laporan.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Validator										Jumlah Maks	Skor	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
	3	4	5	5	4	5	4	3	4	4	41	50	82%	Sangat Valid
	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	42	50	84%	Sangat Valid
	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	43	50	86%	Sangat Valid
	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	40	50	80%	Valid
	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	44	50	88%	Sangat Valid
	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	45	50	90%	Sangat Valid
Aspek Kelayakan Penyajian	22	23	28	27	24	29	26	23	24	29	255	300	85%	Sangat Valid
	5	4	5	5	4	4	5	4	3	4	43	50	86%	Sangat Valid
	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	40	50	80%	Valid
	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	44	50	88%	Sangat Valid
10.	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	43	50	86%	Sangat Valid
11.	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	45	50	90%	Sangat Valid
12.	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	41	50	82%	Sangat Valid
13.	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	45	50	90%	Sangat Valid
Aspek Kelayakan Penyajian	31	29	32	33	28	31	31	27	27	32	301	350	86%	Sangat Valid
14.	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	42	50	84%	Sangat Valid
15.	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	44	50	88%	Sangat Valid
16.	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	45	50	90%	Sangat Valid
17.	3	4	5	4	4	5	5	3	4	4	41	50	82%	Sangat Valid
18.	4	3	4	5	4	5	5	3	4	5	42	50	84%	Sangat Valid

19.	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	47	50	94%	Sangat Valid
20.	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	41	50	82%	Sangat Valid
21.	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	44	50	88%	Sangat Valid
22.	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	44	50	88%	Sangat Valid
Aspek Penilaian Bahasa	39	37	41	42	36	43	40	33	36	43	390	450	87%	Sangat Valid
Jumlah											946	1.100	86%	Sangat Valid

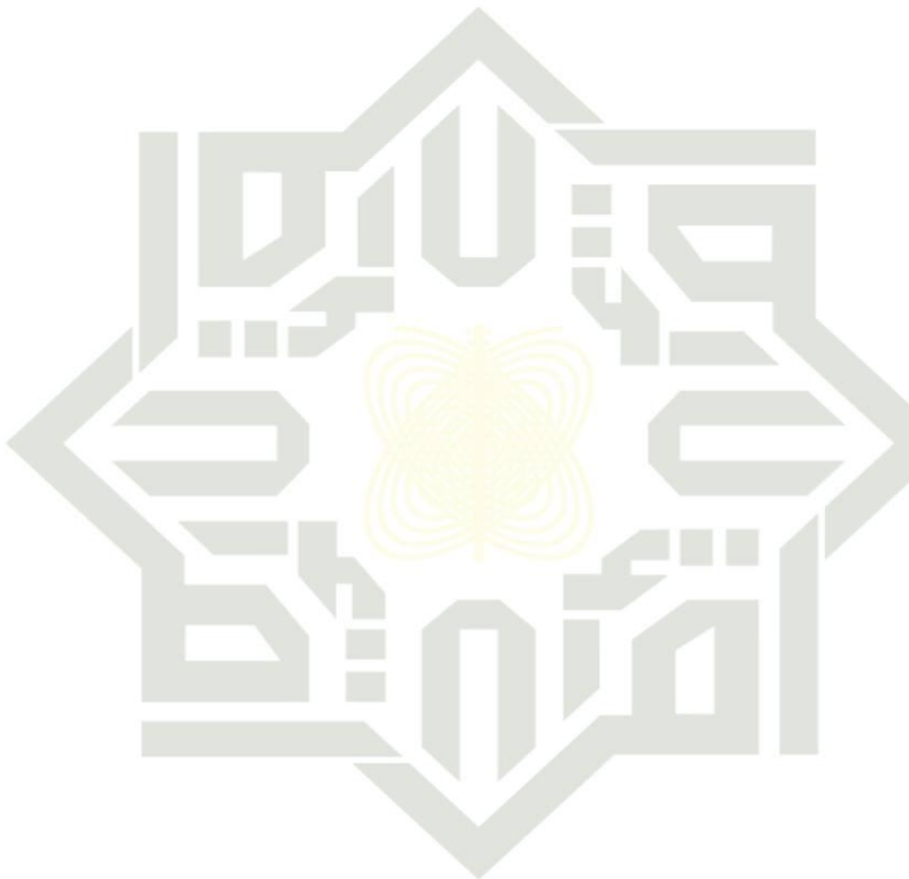


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Su

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik a
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska



UIN SUSKA RIAU



Lampiran II

1. Ha

Resp.	Aspek Tampilan					Aspek Penyajian Materi				Aspek Manfaat			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4
3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5
6	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4
7	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
8	4	3	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4
9	4	4	5	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	4	5	4	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4
12	2	3	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4
13	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5
14	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5
15	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4
16	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
17	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
18	2	3	3	5	3	2	3	3	4	3	5	3	4
19	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4
20	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
21	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
22	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
23	4	4	5	3	4	4	4	3	5	5	4	3	4
24	5	4	4	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	3	3	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	5
28	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5
JUMLAH	121	116	121	128	129	117	123	127	130	127	128	120	126

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

1. Ha

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran III

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor Maks	%	Ket.
1.	Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning ini memiliki cover menarik sehingga menimbulkan motivasi saya untuk belajar	121	140	86,43%	Sangat Praktis
2.	Penggunaan huruf dan tulisan dalam Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning ini sudah jelas	116	140	82,86%	Sangat Praktis
3.	Gambar yang disajikan dalam Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning jelas dan menarik	121	140	86,43%	Sangat Praktis
4.	Gambar yang disajikan dalam Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning sesuai dengan materi pembelajaran	128	140	91,43%	Sangat Praktis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.	Video yang disajikan dalam Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning sesuai dengan materi	129	140	92,14%	Sangat Praktis
Aspek Tampilan		615	700	87,86%	Sangat Praktis
7.	Saya lebih mudah memahami materi melalui Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits	117	140	83,57%	Sangat Praktis
8.	Penyajian materi dalam Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning ini memotivasi saya untuk berdiskusi dengan teman-teman lainnya	123	140	87,86%	Sangat Praktis
9.	Materi yang disajikan dalam Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning ini sudah bagus dan berurutan	127	140	90,71%	Sangat Praktis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10.	Saya dapat mengikuti pembelajaran tahap demi tahap dengan mudah	130	140	92,86%	Sangat Praktis
Aspek Penyajian Materi		497	560	88,75%	Sangat Praktis
11.	Dengan adanya Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning ini, kegiatan belajar menjadi aktif, kreatif, dan terarah	127	140	90,71%	Sangat Praktis
12.	Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning ini mampu meningkatkan antusias saya untuk belajar Al-Qur'an Hadits	128	140	91,43%	Sangat Praktis
13.	Belajar dengan menggunakan Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning ini mendorong saya untuk berfikir kritis dan teliti	120	140	85,71%	Sangat Praktis
14.	Dengan menggunakan Media pembelajaran dengan menggunakan interactive learning ini	126	140	90,00%	Sangat Praktis

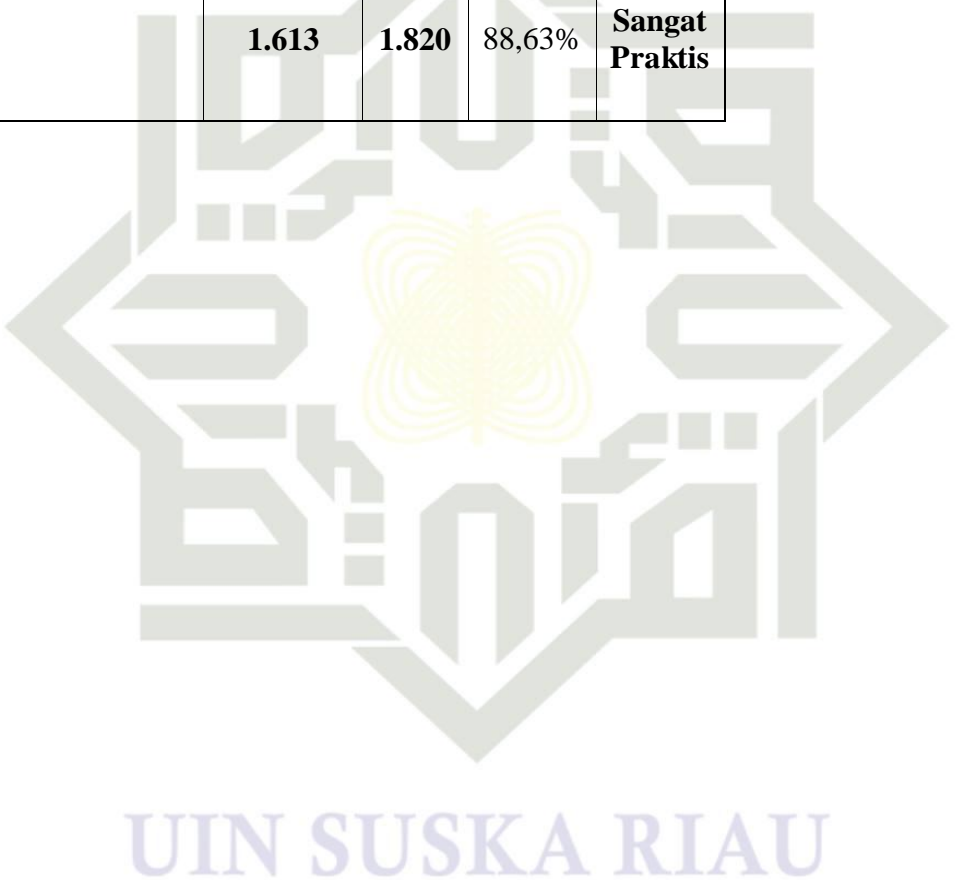
menumbuhkan mental positif terhadap perkembangan IPTEK yang berkembang				
Aspek Manfaat	501	560	89,46%	Sangat Praktis
JUMLAH	1.613	1.820	88,63%	Sangat Praktis

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran III

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dokumentasi Kegiatan Validasi dengan Validator







© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran IV

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Suran Syarif Nasim Riau



UIN SUSKA RIAU



⦿ Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



الشهادة

اختبار كفاءات اللغة العربية لغير الناطقين بها

يشهد العاقل بأن:

سيد/ة :
Tria Norany
رقم الهوية : 1403044611981457
تاريخ الاختبار : 6-3-2022
الصلاحية : 6-3-2024

قد حصلت/ت على النتيجة في اختبار الكفاءات في اللغة العربية لغير الناطقين بها

الاستماع : 45
القواعد : 46
القراءة : 45
المجموع : 453

الرقم التعريفي

No. 638GIC/II/2022



Powered by



Izin No: 420/BID.PAUD.PNF.2.VIII/2017/6308
Under the auspices of
Global Languages Course
At: Pekanbaru
Date: 7-3-2022



الأمين العام

أدي خير الدين الكاسم

Dependal dengan ComSiscenter

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PASCASARJANA
كلية الدراسات العليا
THE GRADUATE PROGRAMME

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004
Phone & Facs, (0761) 858832, Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id> Email : pasca@uin-suska.ac.id

Nomor : B-341/Un.04/Ps/HM.01/02/2022
Lamp. : 1 berkas
Hal : Izin Melakukan Kegiatan Riset Tesis/Disertasi

Pekanbaru, 14 Februari 2022

Kepada

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Prov. Riau
Pekanbaru

Dengan hormat, dalam rangka penulisan tesis/disertasi, maka dimohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara untuk mengizinkan mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama	: TRIA NORANTY
NIM	: 22090123052
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam S2
Semester/Tahun	: IV (Empat) / 2022
Judul Tesis/Disertasi	: Pengembangan Media Interactive Learning Berbasis Software Lectora Inspire Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Bengkalis

untuk melakukan penelitian sekaligus pengumpulan data dan informasi yang diperlukannya dari MTsN 1Bengkalis

Waktu Penelitian: 3 Bulan (14 Februari 2022 s.d 14 Mei 2022)

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Wasalam
Direktur,

Prof. Dr. H. Ilyas Husti, MA
NIP. 19611230 198903 100 2

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/47490
T E N T A N G



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN TESIS**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Pemohonan Riset dari : **Direktur Program Pascasarjana UIN Suska Riau, Nomor : B-1181/Un.04/Ps/HM.01/04/2022 Tanggal 26 April 2022**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

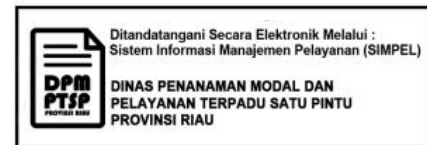
- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama | : | ASMI YANTI |
| 2. NIM / KTP | : | 22090122793 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Konsentrasi | : | - |
| 5. Jenjang | : | S2 |
| 6. Judul Penelitian | : | STUDI KOMPARATIF INTERAKSI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 DAN SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 KOTA PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : | 1. SMAN 1 PEKANBARU
2. SMAN 3 PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 12 Mei 2022




Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. Direktur Program Pascasarjana UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan : Antara No. Kode Pos : 28712
No. Telp/Fax : (0784) 23615 e-Mail : info@djpmptsp.bengkalis.go.id Website : djpmptsp.bengkalis.go.id

Bengkalis, 13 Mei 2022
Kepada :
Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kabupaten Bengkalis
di -

T e m p a t

Nomor : 061/DPMPTSP-JUV/2022/465
Lampiran : -
Hal : Rekomendasi

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bengkalis, memperhatikan Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISSET/45318B-3421/Un.04/Pw/HM tanggal 18 Februari 2022 perihal Pelaksanaan Kegiatan Riset/Pra Riset Dan Pengumpulan Data Baan Untuk Skripsi, dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

Nama : TRIA NORANTY
Alamat : Jl. Pramuka Gg. Jawa Senggoro Bengkalis
NIM : 22090123052
Universitas : UIN Sultan Syarif Kasim
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S2


Bermaksud mengadakan riset/pras riset dalam rangka :

1. Judul :
"Pengembangan Media Interactive Learning Berbasis Software Lectora Inspire dalam Pembelajaran Al-Quran Hadits di MTsN 1 Bengkalis".
2. Lokasi Penelitian :
MTsN 1 Bengkalis.
3. Penelitian ini berlangsung selama 3 (Tiga) Bulan terhitung sejak tanggal rekomendasi ini dibuat.


Sehubungan hal tersebut untuk proses selanjutnya kami serahkan kepada Saudara, mengingat pada prinsipnya kami tidak keberatan terhadap penelitian yang bersangkutan sepanjang dipenuhinya ketentuan dan persyaratan yang berlaku.

Demikian disampaikan, untuk dapat dimaklumi dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkalis
Pada tanggal : 13 Mei 2022

a.n. BUPATI BENGKALIS
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN BENGKALIS,

BASUKI RAKHMAD,AP, M.Si
Pembina Tk. I
NIP. 19750619 199503 1 003

Tembusan disampaikan kepada Yth. :
1. Kepala DPMPTSP Provinsi Riau;
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bengkalis;
3. Direktur Program Pascasarjana UIN Suska Riau;
4. Yang Bersangkutan.

 Balai Sertifikasi Elektronik
Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR

Dipindai dengan CamScanner



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BENGKALIS

Jalan Kelapapati Darat No. Kecamatan Bengkalis
 Email : Kabbengkalis@kemenag.go.id

Bengkalis, 24 Mei 2022

Nomor : B-160^D/Kk.04.3/01/TL.00/05/2022
 Lamp : -
 Prihal : Rekomendasi

Kepada yth.
 Kepala MTsN 1 Bengkalis
 Di,
 Bengkalis

Dengan hormat,

Memperhatikan surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bengkalis Nomor : 061/DPMPTSP-JU/V /2022/465 tanggal 13 Mei 2022 perihal Pelaksanaan Kegiatan Riset /Pra Riset dan Pengumpulan Data untuk Bahan Skripsi, dengan ini disampaikan kepada Saudara bahwa :

Nama : **TRIA NORANTY**
 NIM : 22090123052
 Alamat : Jl. Pramuka Gg. Senggoro Bengkalis
 Program studi : Pendidikan Agama Islam
 Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
 Judul : **"Pengembangan Media interactive Learning Berbasis Software Lectora inspire dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Bengkalis"**.

Pada prinsipnya kami tidak keberatan, sepanjang yang bersangkutan memenuhi ketentuan dan persyaratan yang berlaku.

Demikian Kami sampaikan, terima kasih.



An. Kepala
 Kepala Sub Bagian Tata Usaha

H. ZULKARNAEN.S.Ag

Tembusan :

1. Direktur Program Pascasarjana UIN Suska Riau
2. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Satu Pintu Kab. Bengkalis
3. Ka. Kantor Kemenag Kab. Bengkalis
- √ 4. Yang bersangkutan



KARTU KONTROL KONSULTASI

BIMBINGAN TESIS / DISERTASI MAHASISWA

NAMA

TRIA NORANTI

NIM

22090123052

PROGRAM STUDI

Pendidikan Agama Islam

KONSENTRASI

-

PEMBIMBING I / PROMOTOR

Dr. Sri Murthyati, M.A.

PEMBIMBING II / CO PROMOTOR

Dr. Mardiah Haryati, M.A.

JUDUL TESIS/DISERTASI

Pengembangan Media Pembelajaran

dengan menggunakan Learning berbasis

Software lesson inspire dalam

Rekayasa Al-Du'ma Hadis

di M. N 1 Bengkalis

PASCASARIJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTAN SYARIF KASIM RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KONTROL KONSULTASI BIMBINGAN TESIS / DISERTASI*

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Pembimbing / Promotor*	Paraf Pembimbing / Promotor*	Keterangan
1.	18/ Feb 2022	Proposal Pustaka		
2.	27/05/2022	Wawancara pustaka		
3.	08/04/2022	Pemilihan Bab		
4.	10/04/2022	Audien Prodi		
5.	13/05/2022	Supaya & Sm.		
6.	19/05/2022	Langkah 3/Ace		

Catatan :
*Coret yang tidak perlu

Rekanbaru, 19 April 2022
Pembimbing I / Promotor*

KONTROL KONSULTASI BIMBINGAN TESIS / DISERTASI*

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Pembimbing / Promotor*	Paraf Pembimbing / Co Promotor*	Keterangan
1.	16/ Feb 2022	Instansi Penelitian		
2.	23/05/2022	Perluasan Produk/medis		
3.	27/04/2022	Perluasan keaspek produk		
4.	10/04/2022	Perluasan Data		
5.	13/06/2022	Ace		
6.				

Catatan :
*Coret yang tidak perlu

Rekanbaru, 14 Juli 2022
Pembimbing II / Co Promotor*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENELITI



Penulis bernama Tria Noranty lahir di Dedap pada tanggal 6 November 1998 anak ke 3 dari 3 bersaudara putri Bapak Bahari (alm) dan Ibu Syamsidar. Penulis saat ini bertempat tinggal di Desa Dedap, Kecamatan Tasik Putri Puyu Kabupaten Kepulauan Meranti. Penulis mulai menempuh pendidikan dari Sekolah Dasar. Penulis merupakan Alumni SD Negeri 33 Dedap pada tahun 2004-2010. Kemudian melanjutkan ke SMPN 4 Merbau pada tahun 2010-2013 dan melanjutkan ke jenjang SMAN 2 Bengkalis pada tahun 2013-2016. Selanjutnya pada tahun 2016 penulis diterima menjadi Mahasiswi pada Perguruan Tinggi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis mengambil Jurusan Tarbiyah pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Kemudian pada tahun 2020 penulis menyelesaikan studi S1-nya, dan melanjutkan pendidikan S2 dengan Program Studi yang linear di UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2020-sekarang, pada saat ini penulis sedang menyusun tugas akhir penelitian (Tesis) sebagai syarat mendapat gelar tugas akhir guna memperoleh gelar Master Pendidikan (M.Pd) penulis membuat karya ilmiah dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan *Interactive Learning* Berbasis *Software Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadits di MTsN 1 Bengkalis”**.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BIODATA PENULIS

Nama : TRIA NORANTY
Tempat/tgl/lahir : Dedap, 6 November 1998
Pekerjaan : -
Alamat Rumah : Jl. Raja Laut, Dedap, Tasik Putri Puyu, Kepulauan Meranti
No. Telp : 085299578884
Nama Orang Tua : Bahari (Ayah)
Syamsidar (Ibu)
Saudara Kandung : Selfa Sariza (Kakak)
Selfa Sabatimi (Kakak)

Riwayat Pendidikan:

SDN 33 Dedap	2004-2010
SMPN 4 Merbau	2010-2013
SMAN 2 Bengkalis	2013-2016
STAIN Bengkalis	2016 - 2020
UIN SUSKA RIAU	2020 - 2022