

HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks.

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Di Jalan Ahmad Yani No. 10. Jamban Bojonegoro

Assalamu alaikum wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama	: M. SOFIYULLAH YUSUF
NIM	: 20015039
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas	: TARBIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APPI MATERI TOKOH DAN AJARAN TASAWUF KELAS XI DI MA MIFTAHUL ULUM SITIAJI SUKOSEWU

Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, 13 Mei 2024

Pembimbing I

Giati Anisah, M.Pd
NIDN.2104079104

Pembimbing II

Dr. Moh Agus Sholahuddin, M. Pd
NIDN.0710089104

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Su'udin Aziz, S.Pd., M. Ag
NIDN.2121128602

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:




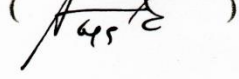
Nama : M. SOFIYULLAH YUSUF
NIM : 20015039
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF APPI MATERI TOKOH DAN AJARAN
TASAWUF KELAS XI DI MA MIFTAHUL ULUM
SITIAJI SUKOSEWU BOJONEGORO

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam) pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada :

Hari, Tanggal : Sabtu, 25 Mei 2024

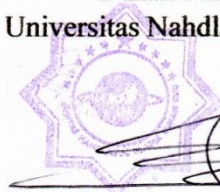
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji :

1. Ketua : K.M. Jauharul Ma'arif, M. Pd.I ()
2. Sekertaris : Zumrotul Fauziah, M. Pd ()
3. Penguji 1 : Giati Anisah, M. Pd ()
4. Penguji 2 : Dr. Agus Moh. Sholahuddin, M. Pd ()

Bojonegoro, 25 Mei 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A)

NIDN: 2122037701


HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. SOFIYULLAH YUSUF
NIM : 20015039
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF APPI MATERI TOKOH DAN
AJARAN TASAWUF KELAS XI DI MA
MIFTAHUL ULUM SITIAJI SUKOSEWU

Menyatakan dengan sebesarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 13 Mei 2024

pernyataan

(M. Sofiyullah Yusuf)

MOTTO

“ Santosoning jiwo rogo kinaryo anggayuh kaluhuraning nuso bongso negoro lan
agomo ajining manungso iku mung biso kapurbo saka ing pakartine dewe
tumprap kanggo matrapake watak ing bebrayan agung “

(Raden Koeshartoyo)



UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha penolong dan sebaik-baiknya pelindung. Segala puji bagi Allah tuhan semesta alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir dan memperoleh gelar sarjana ini. Ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak M. Ridwan dan Ibu Eri Riasih yang selalu mendoakan kealancaran dan kesuksesan penelitian ini.
2. Murobi ruhina yang selalu membimbing dan mendoakan setiap langkah yang saya lalui.
3. Dosen pembimbing ibu Giati Anisah, M.Pd. dan bapak Dr. Agus Moh Sholahuddin, M.Pd. yang selalu membimbing dan memotivasi dalam terlaksananya penelitian ini.
4. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan info ngopi mengerjakan skripsi.
5. Untuk diri sendiri yang sudah kuat dan sabar dalam melewati semuanya.

UNUGIRI

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APPI MATERI TOKOH DAN AJARAN TASAWUF KELAS XI DI MA MIFTAHUL ULUM SITIAJI SUKOSEWU

M. Sofiyullah Yusuf, Giati Anisah, M.Pd., Dr. Agus Moh Sholahuddin, M.Pd.

Dalam era pendidikan yang semakin maju, penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran telah menjadi hal yang umum. Namun, nyatanya masih banyak pendidik yang menggunakan metode pengajaran konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran interaktif, sehingga dapat membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android bernama Aplikasi Pembelajaran PAI (APPI) materi tokoh dan ajaran tasawuf untuk siswa kelas XI di MA Miftahul Ulum Sitiaji.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan jenis model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, dan penggunaan angket validasi, yaitu ahli media dan ahli materi. Data validasi dan kepraktisan dianalisis dengan menghitung rata-rata dari masing-masing penilaian. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif APPI yang berkaitan dengan materi tokoh dan ajaran tasawuf untuk siswa kelas XI di MA Miftahul Ulum Sitiaji.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, menghasilkan media pembelajaran interaktif APPI materi tokoh dan ajaran tasawuf kelas XI, hasil validasi oleh ahli materi terhadap aspek kelayakan materi mencapai skor 92,8% (sangat layak), sedangkan validasi dari aspek desain oleh ahli media mendapat skor 90,6% (sangat layak). Dari sisi kepraktisan, yang di peroleh dari respon guru dan siswa memperoleh skor 84,4% (sangat layak), dan dari segi keterbacaan, skor yang didapat adalah 87,5% (sangat layak). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif APPI materi tokoh dan ajaran tasawuf sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Akidah Akhlak, APPI, Media Interaktif, Tokoh Tasawuf,

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA APPI ON THE SUBJECT OF SUFI FIGURES AND TEACHINGS FOR GRADE XI AT MA MIFTAHUL ULUM SITIAJI SUKOSEWU

M. Sofiyullah Yusuf, Giati Anisah, M.Pd., Dr. Agus Moh Sholahuddin, M.Pd.

In an era of advancing education, the use of technology as a learning aid has become common. However, many educators still rely on conventional teaching methods without utilizing interactive learning media, resulting in a monotonous and less engaging learning process for students. To address this issue, this research aims to develop an Android-based interactive learning media named the Islamic Education Learning Application (APPI) focusing on Sufi figures and teachings for grade XI students at MA Miftahul Ulum Sitiaji.

This research employs the R&D method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection methods include observation, interviews, and the use of validation questionnaires administered to media and subject matter experts. Validation and practicality data are analyzed by calculating the average scores of each assessment. The research object is the APPI interactive learning media related to Sufi figures and teachings for grade XI students at MA Miftahul Ulum Sitiaji.

Based on the research and development results, the APPI interactive learning media on Sufi figures and teachings for grade XI students was produced. Validation by subject matter experts yielded a score of 92.8% for material feasibility (highly feasible), while validation by media experts scored 90.6% for design feasibility (highly feasible). Practicality, as assessed by teachers and students, received a score of 84.4% (highly feasible), and readability scored 87.5% (highly feasible). Therefore, it can be concluded that the APPI interactive learning media on Sufi figures and teachings is highly suitable for educational use.

Keywords: Islamic Education, APPI, Interactive Media, Sufi Figures, Tasawwuf

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah fil ardl. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “pengembangan media pembelajaran interaktif APPI materi tokoh dan ajaran tasawuf kelas XI di MA Miftahul Ulum Sitiaji Sukosewu” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Sri Minarti, M.Pd.I., dan Bapak Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I, selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak pengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag, Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri., yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Bapak Syaikh Mukhtar, M.Pd.I selaku kepala sekolah MA Miftahul Ulum Sitiaji dan seluruh pengurus yang telah memberikan izin melakukan penelitian skripsi serta membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di lingkup sekolah.
7. Bapak M. Habib Setiawan, M.Pd selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang telah bersedia membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di MA Miftahul Ulum.
8. Peserta didik kelas XI MA Miftahul Ulum yang telah bersedia menjadi responden, sehingga penulis berhasil mendapatkan data yang diperlukan.
9. Kedua orang tua, Bapak M. Ridwan dan Ibu Eri Riasih yang selalu mendoakan kealancaran dan kesuksesan penelitian ini. Serta membantu secara materil maupun non materil.
10. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda. Dan akhirnya, semoga

skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasaa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 13 Mei 2024
Penulis,

(M. Sofiyullah Yusuf)



PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab Latin merujuk pada keputusan bersama menteri agama, menteri pendidikan dan menteri kebudayaan republik Indonesia tahun 1987, sebagai berikut.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

UNUGIRI

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	7
C. TUJUAN PENGEMBANGAN.....	7
D. MANFAAT PENGEMBANGAN	7
E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK.....	9
F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN.....	10
G. DEFINISI OPERASIONAL	11
H. ORISINALITAS PENELITIAN.....	13

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	14
BAB II.....	16
KAJIAN TEORI	16
A. MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF	16
B. APPI (Aplikasi Pembelajaran PAI).....	22
C. TASAWUF	23
BAB III	32
METODE PENELITIAN.....	32
A. Model Penelitian dan Pengembangan	32
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	32
C. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35
D. Data Dan Sumber Data.....	37
E. Uji Coba Produk.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Pengembangan.....	44
B. Penyajian Data Penelitian	69
C. Pembahasan.....	73
BAB V.....	81
PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DARFAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Relevan.....	13
Tabel 3. 1 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	35
Tabel 3. 2 Aturan Pemberian Skor	42
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian	43
Tabel 4. 1 Desain Pengembangan.....	47
Tabel 4. 2 Tampilan Halaman Tokoh Sufisme	55
Tabel 4. 3 Rincian Penilaian Dan Banyak butir pertanyaan	63
Tabel 4. 4 Hasil Prosentase Perhitungan Ahli media.....	63
Tabel 4. 5 Rincian Penilaian Dan Banyak butir pertanyaan.....	64
Tabel 4. 6 Hasil Prosentase Perhitungan Ahli media.....	64
Tabel 4. 7 Revisi Sesuai Saran Ahli Media.....	65
Tabel 4. 8 Rincian Aspek Penilaian dan Banyak Butir Pertanyaan.....	67
Tabel 4. 9 Hasil Persentase Perhitungan Angket Siswa.....	67
Tabel 4. 10 Rincian Aspek Penilaian dan Banyak Butir Pertanyaan.....	68
Tabel 4. 11 Hasil Persentase Perhitungan Angket guru.....	68
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Data Validasi dan Uji Lapangan.....	73

UNUGIRI

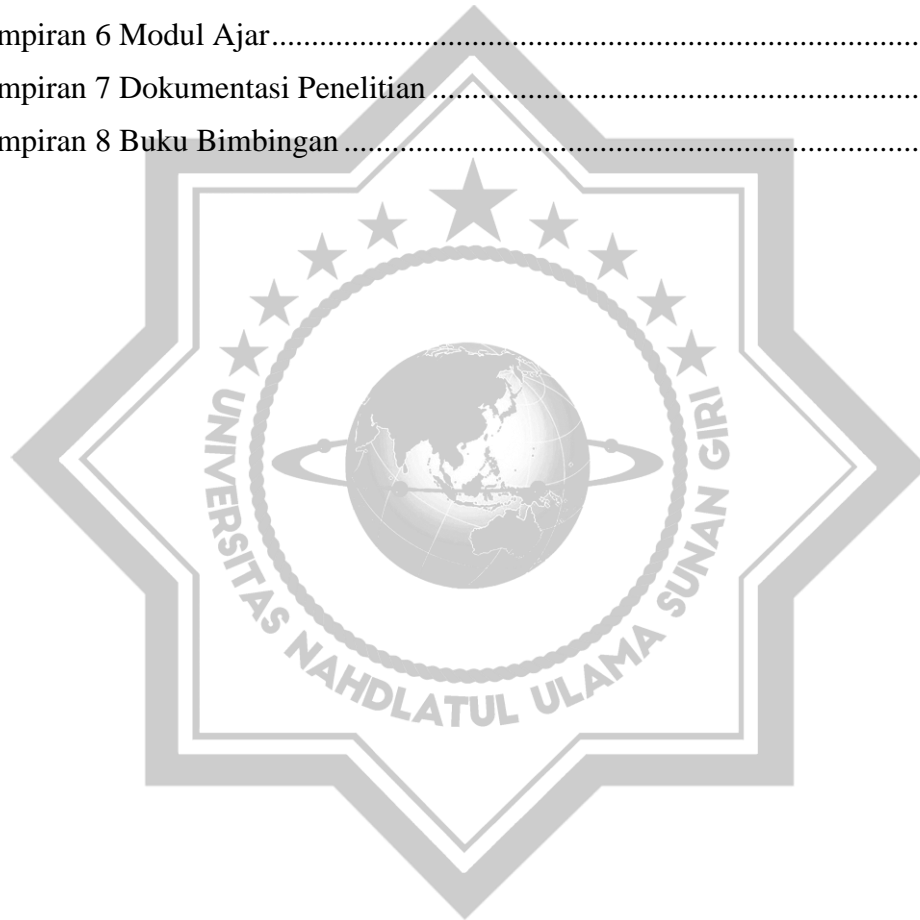
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Cover.....	50
Gambar 4. 2 Tampilan Menu	50
Gambar 4. 3 Tampilan CP.....	51
Gambar 4. 4 Tampilan V-learning	52
Gambar 4. 5 Tampilan peta konsep.....	52
Gambar 4. 6 Tampilan Pengertian Tasawuf.....	53
Gambar 4. 7 Tampilan Pengertian Sufi.....	53
Gambar 4. 8 Tampilan Quiz dan Skor Quiz.....	54
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Tokoh Sufisme.....	55
Gambar 4. 10 Tampilan <i>About</i>	57
Gambar 4. 11 Tampilan awal Smart Apps Creator	59
Gambar 4. 12 Mengimport Desain pada Smart apps Creator	59
Gambar 4. 13 Halaman Proyek Pada Smart Apps Creator	60
Gambar 4. 14 Halaman ekspor output pada Smart Apps Creator	61
Gambar 4. 15 Tampilan Awal Media Interaktif APPI	62
Gambar 4. 16 Persentase Kelayakan Desain Media.....	69
Gambar 4. 17 Persentase Kelayakan Desain Materi	70
Gambar 4. 18 Persentase Kepraktisan Media	71
Gambar 4. 19 Persentase Keterbacaan Media.....	72

UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata	86
Lampiran 2 Profil Sekolah	87
Lampiran 3 Surat Penelitian	88
Lampiran 4 QR Hasil Pengembangan	90
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	91
Lampiran 6 Modul Ajar	101
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian	108
Lampiran 8 Buku Bimbingan	109



UNUGIRI