ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i3.10515

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC QUR-DIS BERBASIS THUNKABLE PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MTSN 1 KEDIRI

Development of Thunkable-Based Magic Qur-Dis Learning Media in Qur'an Hadith Learning at MTsN 1 Kediri

Vivi Hafidhoh Munir & Hidayatur Rohmah
Universitas KH.A. Wahab Hasbullah
vidhoh.sangar13@gmail.com; hidayaturrohmah@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 25, 2026	May 23, 2026	Jun 4, 2026	Jun 9, 2026

Abstract

Rapid technological development has encouraged the renewal and use of digital media in the learning process, including in the Al-Qur'an Hadith subject. However, Al-Qur'an Hadith learning at MTsN 1 Kediri still faces limitations in interactive learning media that can optimally support students' understanding. This study aims to develop Thunkable-based MAGIC QUR-DIS interactive learning media to assist the delivery of material and improve students' understanding in Al-Qur'an Hadith learning. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were students at MTsN 1 Kediri. Data were collected through interviews, media validation, material validation, and student response questionnaires. The results showed that media validation obtained a percentage of 85% in the very valid category, whereas material validation obtained a percentage of 87.5% in the very valid category. Students' responses to the MAGIC QUR-DIS media reached 91.13% in the very practical category. The conclusion of this study affirms that Thunkable-based

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

MAGIC QUR-DIS media is feasible and practical for supporting Al-Qur'an Hadith learning. The implications of this study indicate that the development of technology-based learning media can serve as an innovative solution for teachers in creating learning that is more engaging, interactive, and able to increase students' learning interest.

Keywords: Media Development; Interactive Learning Media; MAGIC QUR-DIS; Thunkable; Al-Qur'an Hadith

Absrak: Perkembangan teknologi yang pesat mendorong pembaruan dan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Namun, pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN 1 Kediri masih menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan mampu mendukung pemahaman siswa secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif MAGIC QUR-DIS berbasis *Thunkable* guna membantu proses penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa MTsN 1 Kediri. Data dikumpulkan melalui wawancara, validasi media, validasi materi, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi materi memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Respons siswa terhadap media MAGIC QUR-DIS mencapai 91,13% dengan kategori sangat praktis. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media MAGIC QUR-DIS berbasis *Thunkable* layak dan praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Media Pembelajaran Interaktif; MAGIC QUR-DIS; *Thunkable*; Al-Qur'an Hadis

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah berjalan dengan pesat. Hal tersebut mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan. Sehingga berdampak pada banyaknya variasi bahan ajar siswa dan tidak hanya terpaku pada bahan ajar cetak saja(Septianingsih et al., 2025). Dalam sisi lainnya, peran guru sangat penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan(Simbolon et al., 2024). salah satu langkah yang bisa diambil yaitu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Untuk itu, guru masa kini juga dituntut mampu menggunakan alat-alat ataupun media yang disediakan oleh sekolah yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman(Pratiwi & Dewi, 2024). Serta, guru harus bisa mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar(Arsyad, 2014). Sejalan dengan hal tersebut, kebijakan pendidikan turut menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai salah

satu prinsip dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pendidikan(Oktariyanti et al., 2021). Kebijakan ini mendorong berbagai kalangan akademisi, termasuk guru, untuk mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih optimal.

Meskipun demikian, pemanfatan teknologi tersebut masih sangat terbatas. Kurangnya atau keterbatasan media pembelajaran media belajar berdampak pada minat dan motivasi siswa untuk belajar berkurang(Ridwan et al., 2024). Hal ini dikarenakan mereka mudah jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Fenomena tersebut biasa terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Al-qur'an hadits. Problematika yang sering terjadi adalah kurangnya pelafalan ayat suci Al-Qur'an yang baik dan kesulitan pemahaman isi kandungan alquran dalam kehidupan sehari-hari. Siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar(Wardani et al., 2026). Sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dapat meningkat secara lebih optimal. Dengan begitu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi pada diri siswa(Izzah et al., 2026).

Terkait fenomena tersebut, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Media berbasis Android memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di era digital(Tasrif et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa(Putra et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, teori belajar multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif(Mayer & Fiorella, 2021). Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadits, penerapan prinsip tersebut sangat relevan, terutama dalam membantu siswa memperbaiki pelafalan ayat suci Al-Qur'an serta memahami kandungan maknanya dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam dunia Pendidikan, hal ini menjadikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sarana

pembelajaran yang lebih efektif dan mampu meningkatkan minat belajar(Syahbrudin et al., 2023). Beberapa penelitian juga membuktikan keefektifan media interaktif tersebut. Seperti penelitian oleh Falasifah, dkk yang terbukti efektif meningkatkan hasil dan minat belajar siswa(Falasifah et al., 2026). Media interaktif dinilai menarik, layak digunakan, serta mampu menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu Harahap, dkk. Menunjukkan media pembelajaran berbasis *smartphone* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Pembelajaran tersebut terbukti mampu meningkatkan minat siswa untuk lebih semangat dalam belajar Al-Qur'an Hadits(Harahap et al., 2025).

Penelitian penelitian tersebut menunjukkan bahwa telah tersedia berbagai platform dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Salah satu platform yang bisa digunakan adalah *Thunkable*, yaitu platform pengembangan platform berbasis internet yang memungkinkan pengguna mengembangkan aplikasi secara mudah dan gratis tanpa harus menguasai bahasa pemrograman yang kompleks. Platform ini menawarkan pengalaman penggunaan yang sederhana dengan hanya memerlukan pemahaman dasar mengenai konsep pemrograman(Silva Ayuningsih, Bagus Adi Saputra, Dian Ananta Isrovi, Supriyadi, 2024). *Thunkable* sendiri merupakan salah satu platform pengembangan aplikasi (*app Development*) berbasis visual(Arlangga Ridho Aruliansyah et al., 2025). Penggunaan *Thunkable* lebih mudah digunakan serta dilengkapi berbagai fitur, seperti visual gambar dan animasi interaktif, yang mendukung pengembangan aplikasi kreatif dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Sehingga *Thunkable* dalam pengembangan media pembelajaran memberikan kemudahan bagi pengembang untuk merancang media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media berbasis Android yang bisa diakses dalam *smartphone* dengan desain semenarik mungkin. Dalam menunjang pengembangan media tersebut peneliti membuat sebuah aplikasi *Thunkable* yang merupakan layanan *online* untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di platform android gratis tanpa pemrogaman. Pengembangan media ini didasarkan pada teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dan multimedia interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran(Mayer & Fiorella, 2021). Dengan dibuatnya aplikasi ini, peneliti berharap dapat memberi manfaat dan pengetahuan bagi siswa tentang pelajaran Al-Qur'an Hadits yang tidak bersifat monoton

karena dalam penyajiannya dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak jenuh dan menimbulkan semangat belajar yang tinggi.

Berdasarkan fenomena dan kajian diatas, peneliti menentukan bahwa fokus penelitian ini adalah pengembangan media MAGIC QUR-DIS yang berbasis *Thunkable* pada pembelajaran Al-Qur'an Haditsdi MTsN 1 Kediri. Penelitian ini ditujukan untuk memudahkan penyampaian materi serta pemahaman materi bagi siswa. Selain itu penelitain ini berrtujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa pada media MAGIC QUR-DIS sebagai pengembangan media pada zaman perkembangan teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode ini merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, serta menguji tingkat efektivitas produk yang dikembangkan tersebut (Sugiyono, 2020). *Research and Development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran MAGIC QUR-DIS berbasis *Thunkable* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Zamsiswaya & Syahrizul, 2024). Peneliti mengadaptasi model pengembangan ADDIE dikarenakan model tersebut bersifat fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai konteks dan kebutuhan pembelajaran. Ada 5 tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian dengan model pengembangan ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahapan untuk menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran baru serta mengevaluasi kelayakan untuk menciptakan media tersebut. Dalam analisis digunakan untuk memahami tujuan atau prinsip pembuatan media pembelajaran seperti mengidentifikasi kebutuhan guru dan karakter siswa(Fasa & Purwanti, 2023). Adapun analisis tersebut aakan dilakukan dengan wawancara dan observasi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap perancangan dilakukan secara sistematis, hal ini bertujuan agar produk selaras dengan

tujuan dan kebutuhan belajar siswa(Hidayat, 2024). Pada tahap ini, peneliti mulai meyusun kerangka struktur, lalu menentukan sistematika pengembangan media.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan tahap perancangan, tahapan setelahnya adalah pengembangan media (*Development*). Proses ini bertujuan untuk menjadikan desain yang ditentukan menjadi sebuah produk nyata yang bisa digunakan. Peneliti ada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan revisi sesuai masukan para ahli.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merukan penerapan media pembelajaran yang sudah dikembangkan di tahap sebelumnya ke dalam pembelajaran. Media MAGIC QUR-DIS yang telah dikembangkan dengan baik kemudian di ujicoba ke MTsN 1 Kediri dengan melibatkan 32 siswa serta guru pengampu mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh respon siswa melalui angket repon terhadap media yang telah dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data hasil angket untuk mengukur seberapa jauh siswa menguasai materi pembelajaran. Evaluasi diperoleh dalam rangka umpan balik dalam proses pembelajaran.

Adapun intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa dan lembar validasi ahli materi serta ahli media. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa setelah penerapan media MAGIC QUR-DIS. Sedangkan lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian, teknik analisis digunakan untuk mengetagui hasil penelitian. Data dari angket respon siswa dan lembar validasi dianalisis secara kuantitatif, kemudian disimpulkan secara kualitatif untuk mengetahui keefektifan dan kualitas media pembelajaran.

1. Analisis Validitas

Peneliti menggunakan skala likert 4 untuk lembar validasi medi dan materi. Dengan presentase validitas dihitung dengan rumus berikut:

$$\mathbf{R} = \frac{\mathbf{S}}{\mathbf{N}} \times \mathbf{100\%} \qquad (1)$$

Keterangan:

R =Presentase Rata-Rata Skor

S =Jumlah Skor yang diperoleh

N =Jumlah Skor Maksimal

Kemudian hasil dari setiap validator dihitung rata rata menggunakan rumus berikut:

$$\boldsymbol{V = \frac{R1+R2}{2}} \qquad (2)$$

Keterangan:

V =Validasi Gabungan

R1 =Validator 1

R2 =Validator 2

Setelah ditemukan hasil validitas, maka pengembilan keputusan sesuai tabel berikut:

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Validasi Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
65% - 84%	Valid	Tidak perlu revisi
45% - 64%	Kurang Valid	Revisi
0% - 44%	Tidak Valid	Revisi

2. Analisis Kepraktisan Media

Data yang digunakan dalam analisis kepraktisan media adalah hasil angket respon siswa. Angket yang tersebut disebar setelah pembelajaran menggunakan media MAGIC QUR-DIS dengan skala likert 5. Setelahnya, analisis kepraktisan dihitung dengan rumus berikut:

$$\boldsymbol{Presentase = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%} \qquad (3)$$

Selanjutnya data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan klasifikasi skor kepraktisan sebagaimana tabel berikut :

Tabel 2 Klasifikasi Skor Kepraktisan

Penilaian	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis/Sangat menarik
61% - 80%	Praktis/menarik
41% - 60%	Cukup Praktis/ Cukup Menarik
21% - 40%	Tidak Praktis/Tidak Menarik
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis/Sangat Tidak Menarik

HASIL

Proses penelitian ini berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Uji coba dilaksanakan di MTsN 1 Kediri, penerapan media pembelajaran Magic Qur-Dis (Al-Qur'an Hadits) dilakukan secara luring dengan 30 siswa kelas VII sebagai subjek penelitian. Hasil tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengebangkan media pembelajaran berbasis *Thunkable* dapat dilihat sebagai berikut:

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analysis*), peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII yaitu Ibu Ama Faridatul H.J., M.Pd. dari wawancara tersebut, menyatakan bahwa dalam pembelajaran hanya menggunakan LKS atau buku paket sebagai pegangan dan menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan, mengantuk, dan ingin cepat selesai.

Tahapan kedua adalah perancangan (*Design*). Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran Magic Qur-Dis (Al-Qur'an Hadits) untuk siswa kelas VII MTsN 1 Kediri dengan menggunakan storyboard sebagai acuan pengembangan dan aplikasi *Thunkable* sebagai alat desain. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan minat belajar siswa.

Magic Qur-Dis memiliki beberapa menu utama, yaitu capaian pembelajaran, materi ajar, video pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Keunggulan media ini adalah mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, terutama gaya belajar visual, melalui penyajian video pembelajaran yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Adapun tampilan dari media MAGIC QUR-DIS berbasis *Thunkable* adalah sebagai berikut:



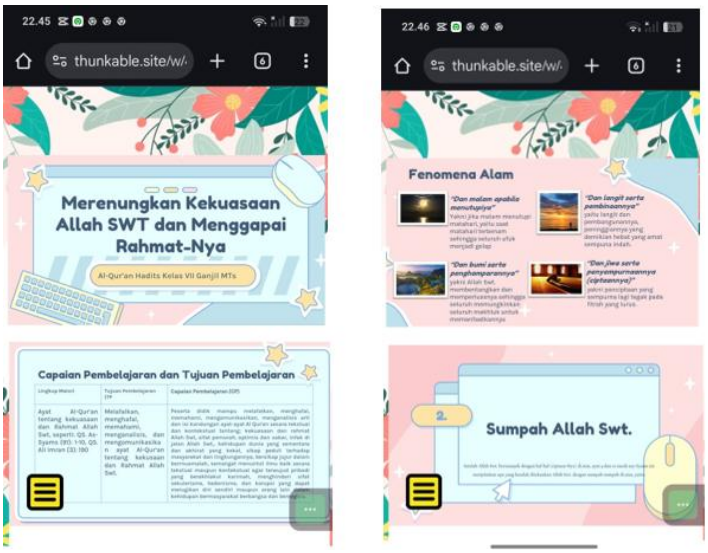
Gambar 1 Tampilan Awal Media Magic Qur-Dis



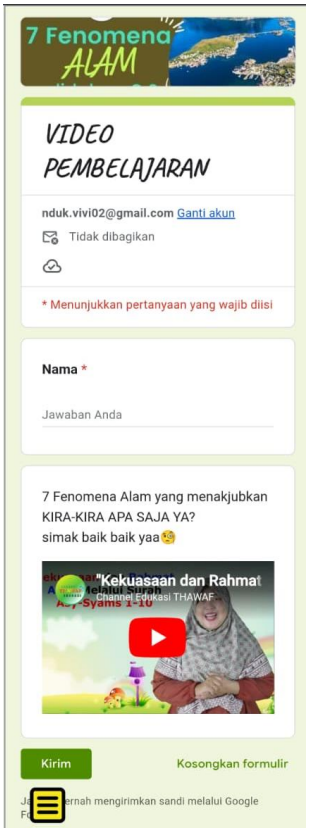
Gambar 2 Tampilan Pilihan Menu



Gambar 3 Tampilan Capaian Pembelajaran



Gambar 4 Tampilan Isi Materi



Gambar 5 Tampilan Menu Video

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*Development*). Dalam tahap pengembangan media Maqic Qur-Dis (Al-Qur'an Hadits) berbasis *Thunkable* melibatkan proses validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Kelayakan produk dinilai melalui validasi oleh para ahli. Apabila terdapat saran atau masukan dari validator, media perlu direvisi untuk menyempurnakan hasil rancangan sebelum diterapkan dalam penelitian.

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dua orang ahli media melibatkan dua dosen Universitas KH. A. Wahab Hasbullah (UNWAHA) Tambakberas Jombang untuk menjadi validator media. Validator 1 yakni bapak Sujono, M.Kom. dan validator 2 adalah Ibu Ulfa Wulan Agustina, M.Pd. Penilaian ini meliputi aspek tampilan, teks/tipografi, kelayakan media, penggunaan, dan navigasi. Serta pemberian saran dan komentar guna perbaikan media. Hasil valdasi media yang dilakukan ahli media dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Komponen	Unsur Penilaian	Skor	
			V1 (S)	V2 (UW)
1.	Tampilan	Ketepatan instrumen untuk siswa tingkat MTs	4	3
		Pemilihan backgruond dapat menarik minat siswa	4	3
		Instrumen penilaian jelas dan mudah dibaca	4	3
2.	Teks/ Tipografi	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	4	2
		Kesesuaian gambar yang digunakan	4	3
3.	Kelayakan Media	Isi instrumen penilaian secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam belajar	3	3
		Instrumen penilaian mudah digunakan, sederhana ketika dioperasikan	4	3
4.	Penggunaan	Fleksibilitas (dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing)	4	3
5.	Navigasi dan Interaktif link	Ketepatan tombol navigasi	4	3
		Ketepatan kinerja interaktif link	4	3
Jumlah Skor			39	29
Skor Maksimal			40	
Presentase Kevalidan			97,5%	72,5%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil validitas oleh validator 1 sebesar 97,5% sedangkan valdator 2 sebesar 87,5%. Dari kedua presentase tersebut dihitung ratarat dengan menggunakan rumus berikut:

$$\boldsymbol{V = \frac{R1 + R2}{2}}$$

$$\boldsymbol{V = \frac{97,5 + 72,5}{2}}$$

$$\boldsymbol{V = 85\%}$$

Berdasarkan hasil perolehan nilai presentase keseluruhan validasi dua ahli media, dapat diketahui hasil penilaian validator 1 sebesar 97,5% dan validator 2 sebesar 72,5%. Perolehan rata-rata nilai presentase keseluruhan dari validator ahli media adalah sebesar 85% yang artinya menurut tabel kevalidan dinyatakan media Magic Qur-Dis (Al-Qur'an Hadits) "sangat valid." Adapun beberapa saran atau komentar dari validator pada media tersebut, antara lain:

1. Capaian pembelajaran ditulis dalam bentuk chart agar memudahkan ketika dibaca.

2. Tulisan pada *game* diperbaiki supaya lebih jelas.

3. *Game* ditambah supaya ada banyak pilihan *game*nya, tidak hanya satu.

4. Ditambahkan nama siswa pada bagian absensi video.

Validasi materi melibatkan dua guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 7 di MTsN 1 Kediri untuk menjadi validator media. Validator 1 yakni Ibu Ama Faridatul Husna J. M.Pd. dan validator 2 adalah Ibu Chotimah, M.Pd.I,. Para ahli materi menilai aspek Relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, dan kesesuaian sajian dengan tujuan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Adapun hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor	
			V1 (AF)	V2 (C)
1.	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	3
		Media Magic Qur-Dis relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	3
		Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	3
		Materi cukup memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi Al-Qu'an Hadits kelas VII	4	3
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4	3
		Pengembangan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan siswa	3	4
3.	Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	4
4.	Kesesuaian sajian dengan tujuan pembelajaran yang terpusat pada siswa	Mendorong rasa keingintahuan siswa	4	4
		Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	4	4
		Mendorong siswa untuk terus semangat belajar	4	4
Jumlah Skor			35	35
Skor Maksimal			40	
Presentase Kevalidan			87,5%	87,5%

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hasil validasi materi dengan dua validator. Validator 1 memberikan nilai sebesar 87,5% sedangkan validator 2 mmberikan nilai sebesar 87,5%. Jika dihitung rata rata dari keduanya menunjukkan hasil berikut.

$$\boldsymbol{V = \frac{R1 + R2}{2}}$$

$$\boldsymbol{V = \frac{87,5 + 87,5}{2}}$$

$$\boldsymbol{V = 87,5\%}$$

Berdasarkan hasil perolehan nilai presentase keseluruhan validasi dua ahli materi, dapat diketahui hasil penilaian validator 1 sebesar 87,5% dan validator 2 sebesar 87,5%. Dikarenakan hasil dari presentase validitas sama maka perolehan rata-rata nilai presentase keseluruhan dari validator ahli materi adalah sebesar 87,5% yang artinya menurut tabel kevalidan dinyatakan media Magic Qur-Dis (Al-Qur'an Hadits) "sangat valid."

Meskipun begitu, validator memberikan komentar dan saran untuk membangun media pembelajaran yang bagus dan baik serta sesuai dengan pembelajaran. Adapun beberapa saran atau komentar dari validator pada media tersebut, antara lain:

1. Evaluasi (assesemen formatif) yang diberikan dapat ditambah atau diperkuat dengan soal-soal berbasis HOTS

2. Materi diperluas dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari

3. Video pembelajaran sebaiknya dibuat sendiri

Tahap keempat adalah tahap implementasi (*Implementation*). Setelah media dikembangkan dan diperbaiki sesuai saran ahli media dan materi, maka peneliti melakukan uji coba produk kepada 32 siswa kelas VII E MTsN 1 Kediri. Uji coba dilakukan peneliti dengan cara menampilkan media yang telah dikembangkan, kemudian menjelaskan materi yang ada didalam media. Setelah itu peneliti memberikan arahan dan menjelaskan kegunaan media tersebut kepada siswa kelas VII E MTsN 1 Kediri.

Setelah uji coba media MAGIC QUR-DIS dilakukan, kemudian peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk angket. Kemudian angket disebar kepada siswa untuk mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran tersebut. Adapun hasil dari angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa

NAMA SISWA	Nomor Soal										∑k	∑mk	%	Rata rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
	Hasil Jawaban													
AHAD	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	91,13%
APPD	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50	98	
BPV	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
RTM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
MNA	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	45	50	90	
YYA	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41	50	82	
HSA	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	44	50	88	
AKP	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47	50	94	
NZF	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47	50	94	
MAAN	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	45	50	90	
MAH	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96	
DJ	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	46	50	92	
NAS	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	46	50	92	
GRP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
DNP	4	5	4	4	5	5	3	4	4	5	43	50	86	
KHYA	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96	
MRA	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	47	50	94	
AA	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	50	96	
KLK	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	46	50	92	
AFN	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	45	50	90	
CAS	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	44	50	88	
REF	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	43	50	86	
AP	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	47	50	94	
CAC	5	4	5	3	5	4	4	3	5	5	43	50	86	
NDJ	5	4	4	3	5	5	4	3	5	5	43	50	86	
AAZA	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
DRPW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50	80	
NKJHF	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	45	50	90	
NEN	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	46	50	92	
AFAA	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	44	50	88	
AAHS	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	43	50	86	
BHA	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	37	50	74	
Jumlah	141	141	141	141	151	151	141	131	151	151	1452			
Skor Max	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160				
%	93	88	89	89	96	94	88	86	95	95				
Rata rata	91,13%													

Berdasarkan hasil angket respon 32 siswa kelas VII-E MTsN 1 Kediri, seluruh butir pernyataan memperoleh persentase antara 86%–96% dengan kategori "Sangat Setuju." Siswa menilai media Magic Qur-Dis (Al-Qur'an Hadits) menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi, meningkatkan keaktifan belajar, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Secara keseluruhan, media ini memperoleh persentase rata-rata 91,13%, yang berada pada kategori "Sangat Menarik/Sangat Praktis." Dengan demikian, media Magic Qur-Dis layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTsN 1 Kediri.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahpan terakhir ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakannya serta menyempurnakan media tersebut. Evaluasi dilakukan melalui analisis data angket respon siswa dan hasil validasi ahli media serta ahli materi. Revisi media dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Magic Qur-Dis (Al-Qur'an Hadits) berbasis Android menggunakan aplikasi *Thunkable* pada materi kandungan Surah Asy-Syams ayat 1–10. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*).

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media Magic Qur-Dis memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori "sangat valid". Hasil ini menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, navigasi, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori "sangat valid", yang menunjukkan bahwa isi materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta penyajian materi dalam media telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan persentase respon sebesar 91,13% dengan kategori "sangat praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa media Magic Qur-Dis menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi, meningkatkan keaktifan belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Nadawiyyah dan Anggraeni yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tajwid berbasis Android memiliki tingkat kelayakan yang tinggi setelah melalui proses validasi dan uji coba, sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran(Nadawiyyah & Anggraeni, 2021). Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian Firda yang menyatakan media pembelajaran berbasis digital dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran(Rohmah & Rohmah, 2025). Pemanfaatan teknologi yang baik untuk media pembelajaran terbukti efektif dalam penyampaian materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang memanfaatkan teknologi digital. Media Magic Qur-Dis dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut dapat berdampak dengan meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Thunkable* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di madrasah. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital pada mata pelajaran keagamaan maupun mata pelajaran lainnya.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba media hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas VII-E MTsN 1 Kediri, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada materi kandungan Surah Asy-Syams ayat 1–10 sehingga efektivitas media pada materi lain belum diketahui. Ketiga, penelitian hanya mengukur aspek validitas dan kepraktisan media tanpa menguji pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara mendalam. Sehngga, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar,

menguji media pada materi yang lebih beragam, serta meneliti efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui desain penelitian eksperimen.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Magic Qur-Dis (Al-Qur'an Hadits) berbasis Android menggunakan aplikasi *Thunkable* pada materi kandungan Surah Asy-Syams ayat 1–10. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori "sangat valid", sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori "sangat valid". Selain itu, hasil uji coba kepada siswa memperoleh persentase respon sebesar 91,13% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian, media Magic Qur-Dis dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits karena mampu membantu pemahaman materi, meningkatkan keaktifan siswa, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Media MAGIC QUR-DIS dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan mendukung proses belajar di madrasah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas, mengembangkan dalam mata pelajaran yang berbeda, serta melakukan penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas media Magic Qur-Dis terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar. Dengan adanya penelitian lanjutan tersebut, diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis Android dapat semakin optimal dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi dunia Pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Aruliansyah, A. R., Surya, A. N. R., Putri, Z. P., Merliana, F., & Hadi, F. R. (2025). Studi Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Thunkable di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika, 3*(1), 223–231. https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1543

Ayuningsih, S., Saputra, B. A., Isrovi, D. A., Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). Pemanfaatan Thunkable dalam Meningkatkan Pembelajaran Era Digital. *JS (Jurnal Sekolah), 9*(1), 170–177. https://doi.org/10.24114/js.v9i1.64815

Falasifah, N., Nisa', K., & Chotimah, C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) pada Mata Pelajaran Fikih di MA Al-Bairuny. *ANWARUL: Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 6*(3), 620–637. https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i3.10452

Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 32*(1), 15–24. https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p15-24

Harahap, R. H., Erawadi, & Hasibuan, Z. E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Smartphone dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Yayasan Pendidikan Karya Setia (YPKS) Padangsidimpuan. *Tazkir: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman, 11*(1). https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/TZ/article/view/16832

Hidayat, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 9*(2), 72–77. https://doi.org/10.26737/jpdi.v9i2.5824

Izzah, N. K., Salsabila, A. F., Dynanty, L. R. P., & Nashoih, A. K. (2026). Pengaruh Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Psikososial dan Pendidikan, 2*(1), 1193–1201. https://publisherqu.com/index.php/psikosospen/article/view/4097

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333

Nadawiyyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8*(1), 26–40. https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661

Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(5), 4093–4100. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490

Pratiwi, W., & Dewi, H. (2024). Kesulitan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Kependidikan Media, 13*(2), 1–7. https://doi.org/10.26618/jkm.v13i2.15497

Putra, L. D., Thasia, A., Istinawaro, N., & Ulayya, N. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Digital dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa. *Kappa Journal, 7*(2). https://doi.org/10.29408/kpj.v7i2.20961

Ridwan, N., K, A. R., & Palintan, A. T. A. (2024). Telaah Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Fiqih di Era Revolusi Industri 4.0. *Dialektika: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2*(2), 71–77.

Rohmah, F. Z., & Rohmah, H. (2025). Pengembangan Media ProFiZ (Profesional Fiqih Zakat) Berbasis Website pada Kelas X di MA Unggulan KH. Abd. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan dan Sains, 5*(5), 2148–2164. https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i5.6913

Septianingsih, R., Yunita, M. I., Jalaludin, A. A., & Setiadi, H. W. (2025). Analisis Kelayakan Bahan Ajar Cetak dan Digital dalam Pembelajaran di Era Teknologi Pendidikan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS, 16*(2), 290–298. https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v16i2.7522

Simbolon, A. P., Hasibuan, M., Manik, V. L. B., Simanullang, S. C., Siregar, R., Silaban, F., Siagian, L., & Rachman, F. (2024). Peran Guru PPKN dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Aktif dan Inovatif di SMP N 35 Medan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 1*(2), 62–68. https://jurnalistiqomah.org/index.php/jppi/article/view/164

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syahbrudin, J., Anggraini, A., Kustitik, Fitriyah, Wulandari, R. W., & Wibawa, E. A. (2023). Meta-Analisis: Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Eduka: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis, 8*(1), 84–99. https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Eduka/article/view/29216

Tasrif, E., Witari, I., & Annisa, L. (2023). Meta-Analisis Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi), 10*(1), 17–22. https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.148

Wardani, D. K., Izzah, N. K., Qosim, N., & Zamrud, Q. (2026). Efektivitas Wordwall sebagai Media Evaluasi pada Pembelajaran Akidah Akhlak. *ANWARUL: Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 6*(2), 420–431. https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i2.9528

Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisys, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(3), 46363–46369. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709