

PENGEMBANGAN E- HANDOUT DENGAN APLIKASI KODULAR UNTUK MENGENAL HURUF HIJAIYAH DAN MENGENAL HARAKAT SEDERHANA SURAH AL – FATIAH KELAS 1 PAI BP

**Alfinatun Nazah,¹ Zumrotus Sa'diyah,² Muhammad Romadlon
Habibullah³**

¹²³Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri,
Bojonegoro

E-mail: alfinatunnazah574@gmail.com, zumrotus@unugiri.ac.id, roma@gmail.ac.id

Abstract:

This research is motivated by the fact that many first-grade students at SDN Cengungklung struggle to memorize and recognize the harakat in Surah Al- Fatihah. Therefore, the development of a Kodular-based e-handout is chosen to make the learning process more varied and to help students better understand and memorize Surah Al-Fatihah more easily. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model covering the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires for language, design, and material, as well as student response questionnaires. The analysis of observation and interview data was conducted through data reduction, presentation, and conclusion drawing, while questionnaire data were analyzed using quantitative techniques. Validation results show that the e-handout is very feasible to use with validation percentages from language experts at 88%, media experts at 87%, and material experts at 88%. Student responses reached 85% in the very feasible category, and all validators gave positive assessments. Thus, the Kodular-based e-handout effectively improves the memorization and recognition of harakat of Surah Al-Fatihah for first-grade students in PAI BP at SDN Cengungklung.

Keywords: *e-handout, Kodular, Surah Al-Fatihah, harakat, memorization, PAI BP.*

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa banyak siswa kelas I di SDN Cengungklung mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengenali harakat pada Surah Al-Fatihah. Oleh karena itu, pengembangan e-handout berbasis Kodular dipilih untuk membuat proses pembelajaran lebih bervariasi serta membantu siswa memahami dan menghafal Surah Al-Fatihah dengan lebih mudah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli bahasa, ahli desain/media, dan ahli materi, serta angket respons siswa. Analisis data observasi dan wawancara dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data angket dianalisis menggunakan teknik kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-handout sangat layak digunakan dengan persentase validasi dari ahli bahasa sebesar 88%, ahli media sebesar 87%, dan ahli materi sebesar 88%. Respons siswa mencapai 85% dalam kategori sangat layak, dan seluruh validator memberikan penilaian positif. Dengan demikian, e-handout berbasis Kodular efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal dan

mengenal harakat Surah Al-Fatihah pada siswa kelas I mata pelajaran PAI BP di SDN Cengungklung.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam Budi Dan Pekerti (PAI BP) di jenjang sekolah dasar memegang peranan krusial yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan pemahaman keagamaan siswa sejak dini. Salah satu materi utama dalam PAI BP adalah *Surah Al -Fatihah*, yang merupakan surah pembuka dalam Al- Quran dan wajib dibaca dalam setiap rakaat salat. Pemahaman yang mendalam terhadap hafalan dan mengenal harakat *Surah Al -Fatihah* sangat penting bagi seluruh siswa kelas 1 sebagai dasar praktek ibadah dan kehidupan sehari-hari. ¹

Perkembangan teknologi mendorong integrasi media digital dalam pembelajaran PAI BP sehingga memberikan kesempatan bagi inovasi media agar lebih interaktif dan efektif. E-handout berbasis aplikasi adalah salah satu inovasi tersebut yang memuat materi pembelajaran secara ringkas, dinamis, dan mudah diakses sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Berbeda dengan buku paket yang hanya menyajikan materi statis, e-handout memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini.

Kodular merupakan situs *platform berbasis Web* yang dapat memungkinkan pembuatan sebuah aplikasi android secara praktis dengan merangkai elemen-elemen dari berbagai sumber menjadi terhubung dalam satu aplikasi terpadu. Melalui Kodular juga dapat memberikan kemudahan secara langsung menyatukan berbagai sumber belajar berupa *google sites*, *Wordwall*, *video pembelajaran* dan materi lainnya ke dalam satu aplikasi yang terintegrasi dan interaktif. ²

E- Handout merupakan bahan ajar yang ditampilkan dalam bentuk format elektronik yang berisi tentang poin-poin yang sangat penting dalam materi yang sedang dipresentasikan atau diajarkan oleh tenaga pendidik. Nantinya bahan ajar itu diberikan kepada seluruh para peserta didik untuk memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan di dalam kelas. Setiap butir materi dalam *E- Handout* dirancang berdasarkan esensi informasi terpercaya yang disusun berdasarkan inti-inti informasi yang sejalan dengan kompetensi pembelajaran, relevan, dan optimal secara penggunaan.

Surat al- Fatihah adalah surah pembuka dan istimewa yang serat dengan keutamaan dan memiliki banyak kemuliaan³. Nama *Al- Fatihah* sebetulnya kependekan dari *Fatihah Al- Kitab* atau *Fatihah Al-Qur'an*. Nama ini disepakati semua mazhab. Dinamai *Al- Fatihah* karena menjadi pembuka untuk al- Qur'an.⁴ Kata *Al- Fatihah* berasal dari bahasa Arab dari kata *اِحْتَفَى - حَتَفَى - حَتَفَى* yang artinya membuka atau keterbukaan⁵ Keterbukaan ialah menghilangkan ketertutupan dan kesulitan.

Di lingkungan pembelajaran PAI BP di sekolah-sekolah, peserta didik dan guru menghadapi kendala dalam menyediakan bahan ajar yang inspiratif dan komunikatif, terutama dalam mengungkap makna mendalam Surah Al-Fatihah. Kendala ini biasanya terjadi selama proses pembelajaran pada tahun ajaran berjalan. Bukti dari kendala tersebut adalah rendahnya antusiasme belajar siswa, penggunaan media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan ceramah yang monoton, serta kesulitan siswa dalam menghayati dan menafsirkan kandungan ayat-ayat Al-Quran, khususnya Surah Al-Fatihah.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Badriati Abdiah, (2022) yang berjudul *Pengembangan E- Handout Berbasis Mind Mapping Dan Gambar Pada Materi Ekosistem Di SMP Negeri 1 Woyla*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan adalah *E- Handout* yang berbasis Mid Mapping pada materi ekosistem. Persamaan terdapat pada bahan ajar yang digunakan yaitu *E- Handout*, sedangkan perbedaan terdapat pada basis, materi, dan sasaran penelitian. Peneliti memilih *E- Handout* sebagai bahan ajar, materi isi kandungan surah Al- Fatihah dan memilih sekolah dasar.⁶

Pembelajaran memerlukan perangkat yang mendukung proses belajar. Sebagai strategis dalam pendidikan, bahan ajar merupakan suatu komponen pendukung yang berperan Penting dalam kelancaran dan kualitas kegiatan pembelajaran.⁷ Widodo, dkk. Memberikan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar juga menjadi salah satu indikasi utama dalam menentukan efektivitas pembelajaran.

Bahan ajar membuat siswa menjadi lebih aktif, mengalami pembelajaran nyata, mendapatkan peluang untuk berkolaborasi, dan meningkatkan Pemecahan masalah dan keterampilan kreatif dan inovatif mereka sendiri. Selain berkontribusi

pada keberhasilan pengajaran, bahan ajar juga membantu kelas menjadi lebih menyenangkan, memungkinkan manajemen waktu yang lebih baik dan meningkatkan tingkat produktivitas di dalam kelas. Ketika menggunakan bahan ajar untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas, guru harus memanfaatkan materi terlepas dari metode dan teknik yang digunakan. Perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat siswa diharapkan mendapatkan pendidikan yang lebih berkualitas, yang memaksa guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Pemanfaatan bahan ajar yang sangat penting untuk menjadi fondasi lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna. Alih-alih siswa memperoleh pengetahuan dari satu sumber dan menghafalnya, pendidikan saat ini berfokus pada pelatihan siswa untuk menemukan informasi dan menggunakan informasi itu untuk memecahkan masalah.⁸

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar inovatif berbasis aplikasi Kodular yang dirancang guna memperkaya proses pembelajaran PAI BP. Mengkaji sejauh mana efektivitas bahan ajar ini dalam menguatkan pemahaman peserta didik terhadap pesan-pesan isi kandungan *Surah Al-Fatihah*. Menawarkan ragam pembelajaran PAI BP yang lebih kreatif dan visioner, dengan pendekatan lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan zaman era digital.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang diterapkan merupakan pendekatan pengembangan Research and Development (R&D) sebagai fondasi untuk merancang media pembelajaran dan menyempurnakan produk secara sistematis. Studi Penelitian ini berbasis inovasi dan pengembangan R&D merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam suatu bidang tertentu. Metode ini melibatkan proses yang sistematis dalam menciptakan, menguji, dan menyempurnakan suatu produk sebelum akhirnya diimplementasikan secara luas. Proses pengembangan ADDIE terdiri dari Lima langkah, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Hasil Dan Pembahasan

A. Proses Pengembangan dan Hasil Pengembangan E-Handout dengan Aplikasi Kodular untuk Meningkatkan Hafalan dan Mengenal Harakat Surah Al- Fatihah Pai Bp Kelas 1 SDN Cengungklung

1. Analisis (Analysis)

- a. Analisis Kebutuhan: Dalam hal ini, telah diperoleh informasi dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI BP yang menyatakan bahwa selama ini pembelajaran masih menggunakan buku LKS sebagai sumber utama, dan belum memanfaatkan e-handout berbasis aplikasi Kodular. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas 1SDN Cengungklung Gayam Bojonegoro, khususnya pada materi hafalan dan pengenalan harakat. Dari hasil observasi tersebut, peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran tersebut belum digunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tidak berminat terhadap proses pembelajaran. Temuan ini menjadi dasar penting untuk mengembangkan e- handout berbasis aplikasi Kodular agar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada materi PAI BP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa materi pembelajaran yang diberikan meliputi menghafal dan menulis Surah Al-Fatihah. Guru menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa masalah yang muncul, namun masalah tersebut dapat diatasi dengan mengondisikan anak-anak terlebih dahulu agar siap mengikuti pelajaran dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik menggunakan berbagai bahan ajar seperti metode diskusi, Tanya Jawab, ceramah, dan pemberian tugas untuk memperkuat pemahaman mereka. Guru juga menginformasikan bahwa media pembelajaran sudah tersedia di kelas 1, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Dari segi pemahaman materi, peserta didik sudah menunjukkan kemajuan dengan memahami Surah Al-Fatihah dengan baik. Guru Menyajikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran, menyatakan bahwa media tersebut sangat menyenangkan dan membantu dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dan mudah memahami materi.

- b. Suasana proses pembelajaran di kelas tidak begitu baik karena terdapat beberapa kendala, di antaranya beberapa peserta didik sering izin ke kamar mandi dan ada

yang berbicara dengan temannya selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang fokus dan merasa bosan, terutama karena belum tersedia media atau bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran. Hambatan-hambatan tersebut menjadi faktor yang menghambat hasil belajar siswa, sehingga mereka belum memiliki kemampuan dan motivasi yang cukup untuk meningkatkan prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi peserta didik di kelas.

2. Perencanaan (desain)

Pada tahap ini, peneliti akan menghasilkan e-handout dengan menggunakan aplikasi Kodular yang bertujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan minat belajar. Pada titik desain ini, e-handout disusun secara sistematis menggunakan aplikasi Kodular, dengan mempertimbangkan tampilan yang menarik dan elemen interaktif.. E-Handout telah dilengkapi dengan materi yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alokasi Waktu (ATP) pada pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi dan Pekerti (PAI BP). Materi tersebut bersumber dari buku pegangan guru, buku peserta didik kelas 1 PAI BP, serta jurnal dan buku dari internet sebagai referensi tambahan untuk memperkaya konten.

Capaian pembelajaran yang diharapkan adalah peserta didik mampu melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai bentuk pengenalan, serta mampu menyampaikan keinginan dan rencana pembelajaran pada bab ini. Secara khusus, siswa diharapkan mulai mengenal Surah Al-Fatihah, memahami pentingnya harakat, dan mulai terlibat aktif dalam proses menghafal.

Tujuan pembelajaran yang dirancang meliputi kemampuan mendeskripsikan bilangan dua angka berdasarkan penjumlahan dua bilangan satu angka, serta kemampuan menjumlahkan dua bilangan tiga angka menggunakan penjumlahan bersusun. Dalam konteks pembelajaran PAI, tujuan utama adalah siswa mampu mengenal, membaca, dan menghafal Surah Al-Fatihah beserta harakatnya dengan benar, serta mampu menyebutkan makna dari bacaan tersebut secara sederhana. Alur tujuan pembelajaran dimulai dengan pengenalan metode membaca dan menghafal Surah Al-Fatihah, dilanjutkan dengan latihan pengucapan dan pengenalan harakat pada

setiap ayat. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menghafal secara bertahap, mulai dari ayat per ayat hingga seluruh surah. Di akhir alur, siswa mempraktikkan hafalan secara individu maupun kelompok, serta mendiskusikan makna singkat dari Surah Al-Fatihah bersama guru dan teman sekelas. Alokasi waktu yang disediakan untuk pembelajaran ini adalah 2 x 45 menit pelajaran. Waktu ini dirancang agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, memberikan ruang bagi siswa untuk memahami, berlatih, dan merefleksikan materi tanpa terburu-buru.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan (Development) model ADDIE adalah proses aktual menciptakan suatu produk dari rancangan yang dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan e-Handout Pendidikan Agama Islam Budi dan Pekerti (PAI BP) dengan materi menghafal dan mengenal harakat Surah Al-Fatihah menggunakan aplikasi Kodular. Setelah produk E-Handout selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh tiga orang validator yang terdiri dari ahli media, bahasa, dan materi. Proses validasi ini meliputi penilaian terhadap aspek media, bahasa, dan materi yang digunakan dalam E-Handout. Setiap validator memberikan masukan dan saran berdasarkan instrumen penilaian yang telah disusun menggunakan skala Likert untuk memastikan kelayakan dan kualitas produk. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum memasuki tahap implementasi.

1. Tahap proses pembuatan E- Handout berbasis aplikasi kodular Rencana awal E- Handout berbasis aplikasi kodular.

(a) Langkah pertama membuat E-Handout dengan aplikasi Kodular adalah membuka situs Kodular dan membuat proyek baru dengan memberi nama proyek serta memilih jenis aplikasi yang akan dibuat, kemudian memulai desain antarmuka dengan menambahkan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan tombol yang sesuai dengan materi menghafal dan mengenal harakat surah al- fatihah berdasarkan E- Handout tersebut.

(b) Langkah kedua dalam pembuatan e-handout menggunakan *Kodular* yang didukung oleh Google Sites, Wordwall, Microsoft Word, dan Microsoft PowerPoint adalah mengoptimalkan penyusunan materi interaktif untuk mengenal dan menghafal harakat Surah Al-Fatihah dengan memanfaatkan keunggulan masing-masing aplikasi. Mulai dari membuat teks dan ilustrasi menarik di Microsoft

Word dan PowerPoint, mengembangkan latihan interaktif di Wordwall, hingga mengunggah seluruh konten tersebut ke Google Sites sebagai pusat sumber belajar yang mudah diakses. Selanjutnya, hasil integrasi ini dihubungkan ke dalam proyek *Kodular* melalui fitur Web Viewer, sehingga e- handout yang dihasilkan menjadi aplikasi pembelajaran yang kaya fitur, interaktif, dan mudah digunakan oleh para pengguna.

(c) Langkah terakhir dalam pembuatan e-handout materi menghafal dan mengenal

harakat menggunakan aplikasi *Kodular* adalah mengunggah dan mengintegrasikan seluruh gambar soal kuis serta materi pendukung ke dalam proyek *Kodular*, kemudian melakukan pengujian aplikasi untuk memastikan semua fitur berjalan dengan lancar. Setelah itu, e-handout diekspor menjadi file aplikasi (.apk) yang siap dipublikasikan dan dibagikan kepada pengguna sebagai media pembelajaran interaktif yang praktis dan mudah diakses melalui perangkat Android.

2. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan setelah rancangan e-handout materi menghafal dan mengenal Surah Al-Fatihah yang dikembangkan menggunakan aplikasi Kodular disajikan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menguji tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran tersebut. Validasi dilakukan melalui tiga aspek utama, yaitu validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi. Aspek validasi materi mencakup kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, kelengkapan isi, serta ketepatan konsep konten mengenai Surah Al- Fatihah. Sedangkan aspek yang dinilai oleh para ahli evaluasi meliputi penyajian materi dan soal kuis, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan target pengguna. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan e-handout dapat digunakan secara optimal sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif.

4. Implementasi

1. Hasil uji coba produk dalam kelompok kecil dengan jumlah 6 peserta didik telah dilakukan di SDN Cengungklung dan mendapatkan respon dengan kategori baik terhadap produk yang telah dikembangkan. Respon positif ini menunjukkan bahwa E-Handout berbasis aplikasi Kodular dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil ini juga sejalan dengan validasi ahli yang menggunakan skala Likert untuk memastikan bahwa bahan pendidikan memenuhi standar kualitas yang diharapkan.
2. Hasil uji coba pada kelompok besar yang melibatkan 12 peserta didik telah dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Dari uji coba ini, respon yang diperoleh menunjukkan bahwa produk dongeng yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu menarik minat dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik. Selain itu, hasil ini juga disertai dengan validasi ahli menggunakan skala likert untuk memastikan materi pendidikan memenuhi standar mutu yang diharapkan.

Pada tahap ini, peserta didik menggunakan *e-handout* berbasis *Kodular* untuk belajar mengenal dan menghafal harakat Surah Al-Fatihah secara interaktif. Setelah

proses pembelajaran, peserta didik diminta mengisi angket respon yang telah disediakan guna menilai efektivitas, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari uji coba ini menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan produk sebelum diaplikasikan secara luas.

5. Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan tahapan implementasi, diperoleh saran dan masukan dari responden yang sangat berguna untuk perbaikan produk. Hasil respon dari peserta didik dan guru pada tahap ini menunjukkan bahwa *E-Handout* PAI BP akan lebih baik jika ditambahkan variasi soal yang saat ini belum tersedia. Selain itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *E-Handout* PAI BP berbasis aplikasi Kodular sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil validasi produk oleh para ahli dan tanggapan positif dari peserta didik. Dari segi tanggapan peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat menarik dan memiliki potensi untuk diterapkan juga pada pelajaran lain, seperti Pai Bp dengan materi menghafal dan mengenal harakat surah al-fatihah, sehingga media ini dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil respon peserta didik dan guru pada tahap ini menunjukkan bahwa media *e-handout* dengan aplikasi *Kodular* untuk materi menghafal dan mengenal harakat Surah Al-Fatihah kelas 1 PAI BP di SDN Cengungklung akan lebih baik jika ditambahkan variasi latihan atau soal yang lebih beragam. Selain itu, peneliti dapat mengetahui bahwa *e-handout* berbasis aplikasi *Kodular* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari hasil validasi produk maupun dari tanggapan peserta didik yang menyatakan media ini sangat menarik dan efektif diterapkan dalam pembelajaran materi Surah Al-Fatihah.

Catatan Akhir

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan, peneliti berhasil mengembangkan produk *e-Handout* Interaktif Surah Al-Fatihah menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu:

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa kelas 1 terhadap hafalan Surah Al-Fatihah dan pengenalan harakat

hijaiyah. Selanjutnya, pada tahap desain, perancangan difokuskan pada pembuatan konten, fitur interaktif, pemilihan media, serta penyusunan instrumen validasi. Pada tahap pengembangan, e-Handout dibuat menggunakan aplikasi Kodular, dilengkapi dengan teks Surah Al-Fatihah, audio, animasi harakat, dan latihan interaktif, kemudian divalidasi oleh para ahli. Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba produk kepada kelompok kecil dan besar siswa kelas 1 SDN Cengungklung. Terakhir, pada tahap penilaian, dilakukan perbaikan produk berdasarkan saran dari para ahli dan pengguna agar media yang dihasilkan semakin optimal.

2. Kelayakan Produk akhir berupa e-Handout Interaktif Surah Al-Fatihah yang memuat: tampilan surah dengan harakat berwarna, audio murottal ayat per ayat, animasi pengucapan huruf, serta latihan soal interaktif berbentuk kuis hafalan dan pengenalan harakat. Berdasarkan hasil validasi:

Penilaian dari para ahli menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Ahli media memberikan penilaian dengan kategori sangat layak berdasarkan 8 indikator, dengan skor sebesar 87%. Ahli bahasa juga menilai media ini layak berdasarkan 10 indikator, dengan skor 88%, sementara ahli materi memberikan validasi sangat layak dengan skor sebesar 88% berdasarkan 10 indikator. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan mampu menghafal serta mengenali harakat dengan lebih baik melalui penggunaan media ini.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Guru dapat memanfaatkan e-Handout ini sebagai media pembelajaran tambahan untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an, khususnya dalam hal hafalan dan pengenalan harakat dengan pendekatan visual dan audio.

2. Bagi Peserta Didik

Siswa kelas 1 diharapkan dapat memanfaatkan e-Handout ini baik secara mandiri maupun dengan bimbingan, untuk membantu menguatkan ingatan terhadap Surah Al-Fatihah dan meningkatkan pemahaman mengenai bacaan serta tanda harakatnya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Daftar Rujukan

- Abidin, Z. (2016). *Metodologi Pengajaran Membaca Al-Qur'an*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anwar, S. (2017). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 145–160.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Berbasis Budaya Banten." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 1 (n.d.).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Crompton, H. (2013). A historical overview of mobile learning. *Handbook of Mobile Learning*. Routledge.
- Darwis Abu Ubaidah, *Tafsir Al-Asas*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, n.d.
- Departemen Agama RI. (2007). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Depag RI.
- Hakim, Ela Suhaelah Ana Nurhasanah Zerri Rahman. "Pengembangan Bahan Ajar E-Handout Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, A., & Priyatna, A. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Kodular*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Koparan, Timur. "Analysis of Teaching Materials Developed by Prospective Mathematics Teachers and Their Views on Material Development." *Malaysian Online Journal of Educational Technology* 5, no. 4 (n.d.): 8–9.
- Kukulska-Hulme, A., & Traxler, J. (2005). *Mobile Learning: A Handbook for Educators and Trainers*. London: Routledge.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Meier, R. (2018). *Professional Android Application Development*. Indianapolis: Wiley.
- Munawir, Ahmad Warson. *Almunawir Kamus Bahasa Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nuruddaroini, M A S. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Surah Al-Fatihah (Telaah Tafsir Progresif, n.d.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati Syam, Khaerati. "Pengembangan Media Handout Berbasis Gambar Pada Mata Kuliah Morfologi Tumbuhan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pendidikan Biologi". *Jurnal Celebes Biodiversitas*, diakses pada tanggal, 3, no. 2 (n.d.): 37.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tahlili." *Kaca: Jurnal Dialogis Ilmu Pendidikan Islam* 8, no. 2 (n.d.): 132–145.