

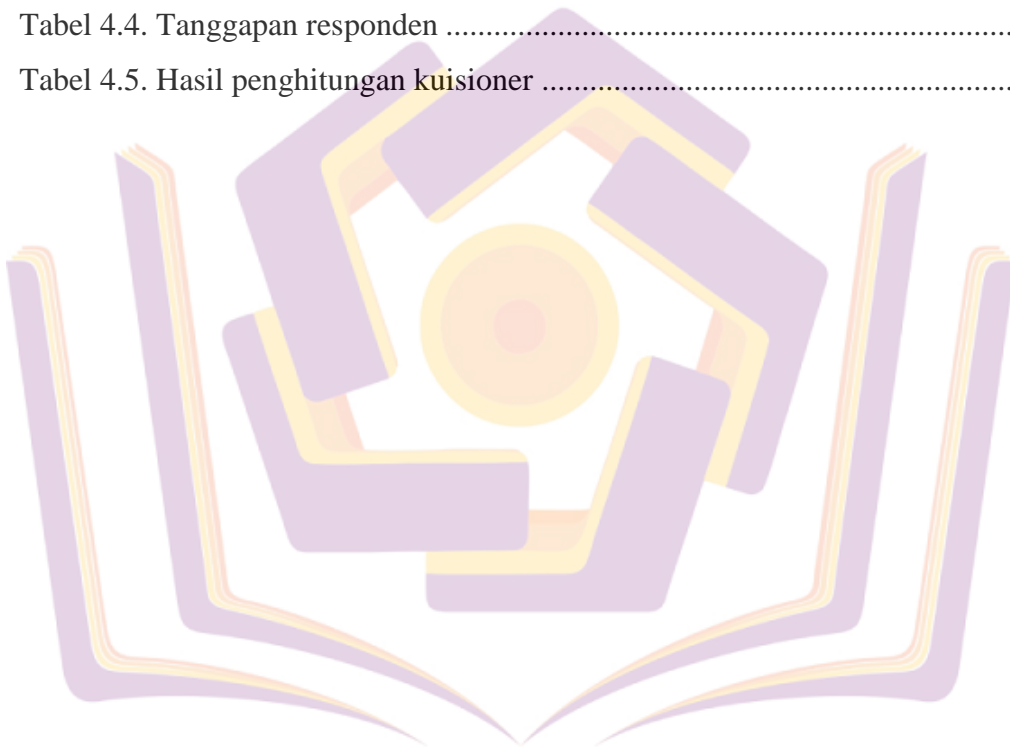
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAM JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	11
1. <i>Explainer Video</i> .....	11
2. Media Pembelajaran.....	16
3. Tajwid .....	25
4. Anak .....	31
B. Penelitian Sebelumnya .....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	47

B. Metode Pengumpulan Data.....	47
1. Observasi.....	47
2. Wawancara.....	48
3. Studi Pustaka.....	49
4. Kuisioner.....	49
C. Konsep Penelitian.....	50
1. Analisis.....	51
2. Pengembangan Media Pembelajaran.....	52
3. Pengujian.....	54
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Lokasi Penelitian.....	58
B. Pengembangan Media Pembelajaran.....	59
1. <i>Concept</i> (Konsep).....	59
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	61
3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	68
4. <i>Assembly</i> (Penyusunan).....	74
5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	84
6. <i>Distribution</i> (Penyaluran).....	94
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan penelitian.....	43
Tabel 3.1. Skala jawaban .....	55
Tabel 3.1. Kriteria interpretasi (Sugiyono, 2011).....	56
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> .....	61
Tabel 4.2. Validasi ahli media.....	85
Tabel 4.3. Validasi ahli materi .....	88
Tabel 4.4. Tanggapan responden .....	91
Tabel 4.5. Hasil penghitungan kuisioner .....	92



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut pengalaman Dale (Arsyad 2014).....	19
Gambar 3.1. Konsep penelitian.....	51
Gambar 3.1. <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	52
Gambar 4.1. Al-Qur'an .....	69
Gambar 4.2. <i>Background whiteboard</i> .....	69
Gambar 4.3. Hukun nun sukun atau tanwin.....	70
Gambar 4.4. Contoh bacaan <i>ikhfa</i> .....	70
Gambar 4.5. Penyesuaian gambar menggunakan <i>Adobe Photoshop CS5</i> .....	70
Gambar 4.6. Proses perekaman suara narator menggunakan Camtasia 2018.....	71
Gambar 4.7. Proses mengurangi <i>noise</i> .....	72
Gambar 4.8. Materi tentang <i>idghom</i> dalam refrensi .....	73
Gambar 4.9. Proses penyusunan .....	74
Gambar 4.10. Pengertian ilmu tajwid .....	75
Gambar 4.11. Keutamaan membaca Al-Qur'an dengan mahir.....	75
Gambar 4.12. Contoh hukum bacaan dalam Al-Qur'an .....	76
Gambar 4.13. Pembagian hukum bacaan nun sukun atau tanwin.....	77
Gambar 4.14. Materi hukum bacaan <i>izhar</i> .....	77
Gambar 4.15. Materi hukum bacaan <i>idghom</i> .....	78
Gambar 4.16. Materi <i>idghom bilagunnah</i> .....	78
Gambar 4.17. Materi <i>idghom bigunnah</i> .....	79
Gambar 4.18. Materi hukum bacaan <i>iqlab</i> .....	79
Gambar 4.19. Materi hukum bacaan <i>ikhfa</i> .....	79
Gambar 4.20. Pengertian waqaf.....	80
Gambar 4.21. Materi tanda waqaf lazim.....	81
Gambar 4.22. Materi tanda laa.....	81
Gambar 4.23. Materi tanda waqaf jaiz.....	82
Gambar 4.24. Materi tanda waqaf waslu awla.....	82
Gambar 4.25. Materi tanda waqaf awla .....	83

Gambar 4.26. Materi tanda waqaf muanaqoh ..... 83  
Gambar 4.27. Penutup..... 84



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara.

Lampiran 2. Observasi.

Lampiran 3. Data Penghitungan Kuisisioner Pemahaman Santri Mengenai Ilmu Tajwid.

Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Media.

Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli Materi.

Lampiran 6. Instrumen Validasi Media Pembelajaran untuk Pengguna.

Lampiran 7. Kartu Bimbingan.

