

Pengembangan media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hafalan siswa

Wasito a,1,*

^a SD Muhammadiyah Karangajen, Jl. Menukan No.2 Mergangsan Kota Yogyakarta, 55152, Indonesia

¹ wasitoabualiya@gmail.com

* corresponding author

ARTICLE INFO

Article History

Received: 30 of May 2022

Revised: 25 of August 2022

Accepted: 26 of September 2022

Keyword: Interactive multimedia, Learning al-Qur'an, Learning media

Kata Kunci: Multimedia interaktif, Pembelajaran al-Qur'an, Media pembelajaran

ABSTRACT

In general, the learning of the al-Qur'an is delivered by the teacher by reading it together repeatedly, monotonously, so that there is no variation in learning the al-Qur'an. So learning the al-Qur'an requires the development of media and varied learning strategies. The aims of this study are to develop interactive multimedia-based al-Qur'an learning media, and knowing the effectiveness of student memorization after using interactive multimedia-based al-Qur'an learning media. This study uses Research and Development research methods using the development of the Borg & Gall model stages: potential and problems analysis, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, revision of products, trial of use, revision of products, dissemination and implementation. The results show that from the media expert's assessment the percentages are 89% and 91%, respectively. Next is the expert assessment of the material acquisition percentage of 86% and 96%, respectively, meaning that this media is very suitable to be used in learning the al-Qur'an to improve memorization. While the field trial after using interactive multimedia-based learning media the average value for the media class increased significantly to 82.60, the two-way significance was below 0.00, meaning that there was a significant increase in students' memorization after using this interactive media-based learning media.

ABSTRAK

Metode belajar al-Qur'an disampaikan oleh guru dengan cara membacanya bersama-sama secara berulang-ulang, monoton, sehingga terlihat tidak adanya variasi dalam pembelajaran al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hafalan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif dan mengetahui efektifitas hafalan siswa setelah menggunakan media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model Borg & Gall dengan tahapan: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, desiminasi dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran al-Qur'an berbasis multi media interaktif, pada tahap validasi desain menunjukkan penilaian ahli media diperoleh presentase 89% dan 91%, selanjutnya penilaian ahli materi dengan presentase 86 % dan 96 % artinya bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran al-Qur'an untuk meningkatkan hafalan. Efektifitas media dalam penggunaan menunjukkan nilai rata-rata yang meningkat secara signifikan yaitu 82,60, signifikansi dua arah di bawah 0,00 artinya adanya peningkatan hafalan yang signifikan para peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis media interaktif ini.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Metode hafalan merupakan salah satu tradisi keilmuan Islam, salah satunya di dalam mempelajari al-Qur'an. Hal tersebut sebagaimana Nabi Muhammad SAW, mengajarkan kepada para sahabatnya. Tradisi tersebut berlanjut dari sahabat kepada generasi tabi'in bahwa metode menghafal adalah metode yang utama di dalam penguasaan keilmuan. Metode menghafal sampai sekarang masih menjadi yang utama di dalam pembelajaran al-Qur'an baik di sekolah-sekolah umum maupun di pesantren-pesantren. Metode ini pernah mendapat kritik oleh seorang orientalis yang bernama Karel Steenbrink yang dikutip oleh Rizal, beliau mengatakan bahwa pola pendidikan Islam dengan metode menghafal sebagaimana di pesantren-pesantren lama-kelamaan akan ditinggalkan karena ini merupakan tradisi yang kuno [1]. Pendapat Karel Steenbrink tersebut dibantah oleh orientalis lain bernama William A. Graham yang menyatakan bahwa metode menghafal tidak akan hilang dan tidak akan membuat seseorang ketinggalan zaman dalam pemikiran [2].

Seorang pakar psikologi pendidikan Benjamin S. Bloom, yang dikenal dengan teori Taksonomi Bloom menyebutkan tentang klasifikasi tujuan pendidikan bahwa menghafal merupakan perilaku intelektual yakni kognitif yang berkaitan dengan kognisi atau penalaran atau cipta. Ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) ialah ranah kognitif. Benjamin S. Bloom menambahkan, aktivitas yang berkaitan dengan otak ialah bagian dari ranah kognitif. Karena kemampuan berpikir berhubungan dengan ranah kognitif. Di dalamnya meskipun kemampuan menghafal menjadi tingkatan yang paling rendah tetapi sebagai prasyarat bagi tingkatan selanjutnya [3]. Lebih lanjut disampaikan dalam teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl mengatakan bahwa aktivitas menghafal ini menjadi poin pertama yang harus dicapai oleh peserta didik [4].

Akhir-akhir ini menghafal menjadi fenomena baru yang lagi tren utamanya adalah menghafal al-Qur'an. Berbagai program hafalan al-Qur'an diadakan diberbagai instansi. Program hafalan Qur'an hidup subur bagaikan jamur yang tumbuh saat musim hujan mulai jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, baik dalam bentuk pendidikan formal maupun nonformal. Di bukanya kelas-kelas tahfidz di sekolah-sekolah baik umum maupun madrasah dari tingkat TK maupun perguruan tinggi. Selain program hafalan ada pula diselenggarakan lomba-lomba menghafal al-Qur'an yang diadakan diberbagai instansi, bahkan menjadi acara favorit setiap ramadhan di media elektronik atau media masa lainnya. Diantaranya ada program hafidz Indoensia, hafidz cilik yang hadir setiap ramadhan di televisi [5]. Bahkan sekarang ini di sekolah-sekolah favorit dan perguruan tinggi memberikan beasiswa atau masuk tanpa tes bagi penghafal al-Qur'an. Hal ini menunjukkan tren positif ada antusiasme dan kesadaran kaum muslimin untuk menghafal al-Qur'an utamanya di kalangan peserta didik. Hafalan Qur'an merupakan salah satu standar kompetensi capaian peserta didik dalam pembelajaran al-Qur'an. Standar kompetensi tersebut menurut Wina ialah apabila suatu pelajaran telah diselesaikan oleh peserta didik maka ini merupakan kemampuan minimal capaiannya [6]. Pada umumnya, pembelajaran Qur'an disampaikan oleh guru dengan cara membacanya bersama-sama secara berulang-ulang, monoton, sehingga terlihat tidak adanya variasi dalam penelaahan al-Qur'an, jumlah ayat yang banyak, tidak adanya waktu untuk mengulang-ulang hafalan bersama guru maupun orang tua, tidak ada waktu untuk memperdengarkan hafalan kepada guru pembimbing, tidak ada waktu untuk menyimak/mendengarkan bacaan orang lain. Padahal merujuk pada sebuah penelitian, bahwa aktivitas menyimak merupakan suatu variasi dalam penelaahan Qur'an yang memicu meningkatkan hafalan [7].

Berdasarkan pengamatan di lapangan metode penelaahan Qur'an hanya satu arah saja yakni membaca bersama-sama. Metode yang hanya satu arah tersebut yakni dengan membaca bersama-sama secara berulang-ulang cenderung membosankan bagi peserta didik.[8] Akhirnya sulit menghafal dengan baik, walaupun hafal surat yang panjang surat yang pendek sudah lupa lagi. Pembelajaran yang demikian itu juga akan mengurangi motivasi siswa, kurang dalam memperhatikan pelajaran, putus asa, memiliki sikap cuek, cabut, hasil belajar rendah, sehingga standar kompetensi yang diharapkan tidak tercapai [9]. Hal yang sama dikatakan oleh Baharun, bahwa dengan satu arah saja akan membuat para siswa cenderung jenuh mengikuti pembelajaran [10]. Maka metode yang paling ideal adalah menggabungkan berbagai metode tersebut karena akan lebih menguatkan hafalan [11]. Penggabungan metode disebutnya sebagai metode modern

ditambah lagi dengan media yang berkembang saat ini akan sangat memudahkan proses hafalan dan menguatkan hafalan Qur'an. Misalnya dengan media MP3/MP4, komputer, Handphone, Software, qur'anic puzzle dan sebagainya.

Selain itu penerapan dengan menggabungkan berbagai metode sangat baik. Hal ini karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda saat merespon apa yang disampaikan oleh guru. Sebagaimana dikatakan oleh Bobby Deporter, bahwa setiap siswa memiliki teknik belainan dalam memahami pelajaran [6]. Lebih lanjut dikatakan bahwa teknik belajar siswa ada tiga tipe, yakni tipe visual yakni teknik belajar dengan cara melihat, dalam hal ini siswa akan lebih cepat memahami dengan menggunakan penglihatannya. Auditorial yakni gaya belajar mendengar, dan kinestetik yakni belajar melalui menyentuh, bekerja dan bergerak. Melihat hal demikian, maka pembelajaran al-Qur'an diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang mengedepankan siswa, dan pembelajaran yang bervariasi karena dengan begitu meningkatkan atensi siswa dalam hafalan Qur'an dengan benar dan sinkron pada standar kompetensi yang diharapkan [6]. Menurut Rusman, pengembangan kapasitas pembelajaran di sekolah adalah dengan meningkatkan penataran yang berorientasi pada peserta didik dan memberikan fasilitas keperluan siswa agar memiliki jiwa kreatif, aktif, afektif, inovatif, serta membahagiakan dengan mengelaborasi dan mengaplikasikan pelajaran yang berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi [12]. Pembelajaran al-Qur'an harus didesain agar tidak membuat peserta didik cenderung bosan, tetapi mampu menggalakkan peserta didik lebih energik, termotivasi dengan pembelajaran yang didesain untuk peserta didik. Oleh karena itu, bahwa dalam pembelajaran tersebut diperlukan suatu cara, akar belajar, strategi, model dan perangkat pembelajaran juga merupakan hal penting sebagai penunjang. Media pembelajaran akan menjadikan belajar lebih aktif, menambah semangat dalam belajar, menyenangkan, sekaligus meningkatnya pemahaman, dan hasil belajar peserta didik, memfasilitasi pembelajaran, memperbaiki kinerja [13]. Selain itu bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran akan menumbuhkan antusias siswa terhadap materi pelajaran [14]. Dalam sebuah hasil penelitian mengungkapkan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran di dalamnya terdapat audio visual mencapai 95% sedangkan media yang hanya mengandalkan satu indra saja mendapatkan hasil 5% [15]. Pada penelitian lainnya menunjukkan bahwa pembelajaran al-Qur'an dengan penggunaan media sangat menunjang dalam menguatkan hafalan Qur'an siswa dan aktivitas menghafal tidak membosankan [16], [17]. Media pembelajaran yang dimaksud ialah media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kemajuan teknologi saat ini [17]. Dengan demikian guru berperan sebagai penyedia saja dalam proses belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PAI sangat menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa [18].

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, secara umum penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PAI memberikan nilai positif baik motivasi belajar siswa maupun peningkatan hasil belajar. Berbagai penelitian di atas belum ada yang secara spesifik berkaitan dengan media pembelajaran dalam memotivasi hafalan Qur'an. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran al-Qur'an. Media tersebut menggabungkan audio, visual, dan gerak, interaktif, dalam bahasa populernya multimedia interaktif hal ini akan lebih memberikan pemahaman, dan mandiri dalam penggunaannya [19]. Fokusnya adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif dan untuk mengendus efektifitas hafalan al-Qur'an siswa melalui media yang dikembangkan ini. Hadirnya media ini diharapkan sebagai penyelesaian pada permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran Qur'an dan menjadi inspirasi guru agar lebih kreatif mengaplikasikan strategi dan lebih khusus adalah media pembelajaran al-Qur'an.

2. Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* dan pengembangan Borg dan Gall terdiri dari 10 tahap yakni: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, desiminasi dan implementasi. Tahapan tersebut dilaksanakan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran al-Qur'an interaktif.

Data penelitian yang digunakan di sini dikumpulkan dengan metode pengamatan langsung serta wawancara tidak terstruktur. Pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti yaitu dilakukan pada saat melakukan analisis potensi dan masalah, dan pengumpulan data pengembangan media pembelajaran. Wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mengumpulkan data analisis potensi dan masalah, juga pengumpulan data. Wawancara tidak terstruktur dilakukan sebanyak tiga kali.

Pada tahap analisis potensi dan masalah, peneliti mendapatkan temuan di lapangan yaitu tidak tercapainya standar kompetensi, sedikitnya tatap muka, kejenuhan dalam pembelajaran serta berbagai media pembelajaran yang terus berkembang. Potensi yang dapat dimanfaatkan dari media multimedia interaktif adalah sebagai penunjang dalam pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan guru. Data pengembangan media dikumpulkan oleh peneliti didasarkan pada teori dan konsep pembelajaran al-Qur'an, Tahfidz al-Qur'an, dan multimedia interaktif pembelajaran, dan pembelajaran standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran.

Melalui desain produk, peneliti menyusun rancangan produk yang berupa aplikasi yang dilengkapi dengan teks, suara, puzzle dan gambar yang dianimasikan. Validasi Desain, tahap ini agar menyadari kelebihan dan kelemahan yang dimiliki aplikasi tersebut dengan cara menghadirkan ahli atau pakar yang sudah berkompeten untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Revisi desain, setelah desain produk divalidasi melalui pakar atau para ahli yang sudah berkompeten maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki desain oleh peneliti. Ujicoba produk, ujicoba produk dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan yang dimiliki aplikasi tersebut ketika diterapkan di lapangan. Revisi produk dilakukan setelah produk berupa media multimedia interaktif diujicobakan kepada subjek di lapangan dalam skala kecil, kemudian direvisi agar lebih dapat diterapkan oleh peserta didik. Ujicoba pemakaian, setelah diadakan pengujian terhadap produk berhasil, dan kemungkinan ada sedikit revisi yang perlu dikerjakan, maka selanjutnya produk yang berupa media multimedia interaktif diterapkan ke dalam lingkup yang lebih luas. Revisi produk, revisi produk ini dilakukan, jika dalam pemakaian di lingkup yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian hendaknya pembuat produk selalu mengevaluasi sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan yang terbaru lagi. Tahap desiminasi dan implementasi. Pada tahap ini adalah implementasi dari produk yang telah selesai revisi selain itu apabila produk telah diujicoba dan dinyatakan layak untuk digunakan [20]. Gambaran langkah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Teknik analisis data dengan analisis kuantitatif presentase. Selanjutnya data yang masuk dianalisis dengan cara pertama mendiskripsikan dari semua pendapat, saran dan tanggapan dari validator-validator yang di dapat dari lembar masukan dan saran. Maka dalam hal ini menggunakan teknik likert [19]. Kategori nilai: (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) sangat kurang baik. Data yang sudah diperoleh berdasarkan keterangan tersebut selanjutnya diambil rata-ratanya tiap indikator variabel dengan rumus sebagai berikut: $Nilai = (\sum skor) / (\sum skor Total) \times 100\%$. Secara sederhana untuk menghitung persentase keidealan kualitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif secara keseluruhan adalah sebagai berikut: $Persentase\ keidealan\ keseluruhan = (skor\ rata-rata\ seluruh\ aspek) / (skor\ maksimal\ ideal\ seluruh\ aspek) \times 100\%$.

Berdasarkan rumus di atas selanjutnya hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi yakni: Rentang penilaian dan kategorinya yaitu: 0 % - 20 % = Sangat Tidak Layak, 21 % - 40 % = Tidak Layak, 41 % - 60 % = Cukup Layak, 61 % - 80 % = Layak, dan 81 % - 100 % = Sangat Layak [21]. Pada akhirnya bahwa produk media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif dikatakan layak apabila mencapai kategori skor minimal 61% - 80 %.

Selanjutnya peneliti mengolah data angket yang diberikan kepada siswa untuk kemenarikan media yang dikembangkan yakni dengan menggunakan rumus yang mengadaptasi dari Sugiyono, [19] sebagai berikut: $M = (\sum (Skor\ Perolehan)) / (\sum (Skor\ Maksimal)) \times 100\%$
Penjelasan: $M = Persentase\ Kemenarikan$
 $\sum (Skor\ Perolehan) = Jumlah\ total\ skor\ yang\ diperoleh\ dari\ responden$
 $\sum (Skor\ Maksimal) = Jumlah\ keseluruhan\ skor\ ideal$. Berdasarkan hasil dari rumusan tersebut, selanjutnya diinterpretasikan dengan data kriteria sebagai berikut: 0 % - 20 % = Sangat Tidak Layak, 21 % - 40 % = Tidak Layak, 41 % - 60 % = Cukup Layak, 61 % - 80 % =

Layak, dan 81 % - 100 % = Sangat Layak [19]. Pada akhirnya bahwa produk media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif dikatakan layak apabila mencapai kategori skor minimal 61% - 80 %.

Data yang dihasilkan dari pre-test dan post-test akan digunakan untuk menguji efektivitas sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Menguji signifikansi perbedaan antara pretest dan post tes tersebut dilakukan dengan menggunakan Uji beda t-test. Dalam hal ini peneliti menggunakan SPSS 23 yakni compare mean Independent sample test tujuannya adalah untuk menguji ada tidaknya perbedaan rata-rata dua kelompok yang berbeda. [19]. Kriterianya jika taraf signifikansi $\leq 0,05$, maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil hafalan yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya $> 0,05$, maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil hafalan. Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. H1: Ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Selanjutnya akan ditarik kesimpulan bahwa jika t yang dihitung lebih besar t tabel maka hasilnya signifikan, artinya H1 diterima, jika t yang dihitung lebih kecil dari t tabel maka hasil tidak signifikan artinya H1 ditolak.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengembangan media pembelajaran

Tahap pengembangan ini terbagi pada tahap analisis kebutuhan media, desain pengembangan dan validasi ahli media & materi. Dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini perlu langkah awal untuk mengetahui analisis kebutuhan terhadap pengembangan produk media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif. Pengembangan media berbasis multimedia interaktif tersebut analisis kebutuhan yang peneliti dapatkan di lapangan diantaranya: Pertama; berdasarkan pada wawancara dan observasi di lapangan bahwa pembelajaran PAI khususnya al-Qur'an masih bergantung pada guru dan guru sebagai sumber belajar paling utama. Belum adanya dorongan dari peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mandiri hal ini dipengaruhi oleh belum adanya sumber belajar mandiri peserta didik serta belum bervariasinya penggunaan media selama proses pembelajaran al-Qur'an. Kedua, tersedianya Laboratorium komputer di sekolah hal ini akan mendukung di dalam pembelajaran PAI karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran al-Qur'an. Ketiga; mayoritas siswa dapat mengoperasikan komputer.

Setelah melakukan kajian terhadap analisis kebutuhan, tahap berikutnya adalah melakukan perencanaan pengembangan media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hafalan, hal yang dilakukan yaitu; 1) mengumpulkan sumber belajar yang berkaitan dengan materi pembelajaran PAI pada bab al-Qur'an sebagai acuan dalam pengembangan media berbasis multimedia interaktif; 2) Mengkonsep bentuk demi materi pelajaran Pendidikan Agama Islam bab al-Qur'an yang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar; 3) Menyiapkan angket selanjutnya divalidasi oleh 4 validator yakni dua ahli media, dan dua ahli materi; 4) Menyiapkan bahan evaluasi yang terdiri dari pretest dan posttest dan penilaian lapangan.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan penyusunan intro yakni tampilan awal yang diberi judul Tahfidzqu sebagai halaman pertama dengan cara siswa memasukan nama masing-masing untuk dapat masuk ke halaman berikutnya. Pada desain judul awal ini dikemas dan di desain dengan gambar animasi, kemudian ada warna yang anak-anak sukai sehingga siswa akan lebih tertarik mengoperasikan. Sebagaimana disebutkan oleh Carl Gustav Jung, seorang psikolog ternama dari Swiss, bahwasanya tiap-tiap warna mempunyai substansi, kapasitas, dan kemampuan untuk membuat seseorang terpengaruh. Terlebih dijelaskan bahwa warna akan memanifestasikan dampak terbatas pada produktivitas, emosi, hingga perubahan mood (suasana hati) seseorang [22].

Selain itu bahwa hadirnya warna akan memberikan efek positif terhadap peningkatan kognitif dan hasil belajar siswa [23]. Menu Pilihan; bagian ini merupakan isi menu yang dapat dipilih oleh siswa, terdiri materi, volume yang dapat digeser dari minimal sampai maksimal, pojok kanan atas terdapat tanda tanya berisi identitas penyusun, video motivasi, puzzle ayat, pilihan surat, quiz, tajwid, serta tampilan kompetensi dasar.

Pada Video Motivasi menampilkan tampilan video singkat yang bertujuan untuk memberikan motivasi dan inspirasi pada para siswa. Sebagaimana dikatakan oleh Suryabrata, bahwa motivasi dapat berasal dari eksternal diri seseorang yang disebut sebagai non sosial yakni seluruh entitas yang berpengaruh di sekeliling perorangan baik dalam bentuk objek konkrit maupun konseptual seperti fasilitas belajar, cuaca, suhu [24]. Kompetensi dasar; menu yang berisi tentang kompetensi dasar yang menjadi acuan mengenai tujuan dari pembelajaran al-Qur'an. Standar kompetensi yang dimaksud ialah keterampilan minimal mesti dikuasai setelah peserta didik menuntaskan suatu mata pelajaran tertentu dalam hal ini pembelajaran al-Qur'an [6].

Pada Materi Pokok menampilkan materi yang akan dipelajari oleh Siswa. Pada pilihan materi ini siswa dihadapkan pada dua materi yakni surat al-Muthafifin dan Surat al-Insiyiqq di dalamnya terdapat pilihan para pembaca atau qori' yang diinginkan. Selanjutnya dapat memilih ayat yang diinginkan untuk diperdengarkan dan disimak oleh siswa. Para siswa hanya perlu meng-klik salah satu ayat akan muncul suara dan pointer yang menunjukan ayat yang sedang dibaca. Materi dibuat sesuai dengan kemampuan siswa, di desain untuk para siswa yakni kemudahan dalam menghafal. Metode mendengarkan bacaan orang lain atau guru yang lebih fasih bacaannya akan meningkatkan dan menguatkan hafalan para siswa [6]. Sependapat dengan hal ini bahwa aktivitas menyimak merupakan suatu variasi dalam pembelajaran Al-Qur'an yang dapat meningkatkan hafalan [7].



Gambar 1. Permainan puzzle ayat al-Qur'an

Pada puzzle ayat berisikan tentang ayat-ayat dalam surat al-Insiyiqq, yaitu sebagai latihan atau tes untuk menguji kemampuan siswa. Yaitu dengan menata kembali ayat-ayat yang belum sempurna penyusunannya. Sebagaimana pada gambar 1 puzzle digunakan sebagai alat untuk melatih tingkat hafalan siswa mengenai urutan ayat. Hal ini untuk membangkitkan memori atau hafalan terkait materi yakni hafalan surat al-Muthafifin dan al-Insiyiqq siswa. Dapat dijelaskan bahwa semakin banyak anak melakukan latihan maka akan semakin kuat asosiasinya yang disebutnya sebagai hukum latihan (*law effect*) [25].

Pada quiz siswa dilatih untuk menjawab atau menebak bunyi ayat ketika di klik gambar audio. Tampilan quiz semacam ini tidak sekedar sebagai tampilan tambahan atau permainan, akan tetapi ada tujuan yang ingin dicapai, sebagaimana penjelasan dalam teori Siberatik bahwa salah satu khasnya adalah adanya materi yang berfungsi untuk merangsang kemampuan siswa. Adanya tampilan quiz maka siswa akan termotivasi untuk mengerjakan quiz sampai selesai yang efeknya adalah hafalan dan pemahaman akan meningkat [26].

Pada pembahasan mengenai Tajwid, siswa dihadapkan pada pilihan menu pembelajaran tajwid yakni materi yang mempelajari, memperbaiki, menyempurnakan dalam pembacaan al-Qur'an dan dalam pelajaran Qur'an ini sebagai bagian dari materi [26]. Gambar 2 menunjukkan pembelajaran tajwid dalam media, yaitu siswa berkenan untuk memilih materi tajwid yang sesuai

dengan tingkat kelasnya. Pada tingkat ini, siswa mempelajari bab Idgham Bighunnah, Idgham Bilaghunnah, Idzhar Halqi, Iqlab, dan Ikhfa. Siswa dapat memilih, kemudian membaca dan mempelajari isi dari materi berikut contoh masing-masing. Pembelajaran yang demikian itu membantu siswa untuk dapat mempelajari di mana saja, dan kapan saja.



Gambar 2. Pembelajaran tajwid dalam media pembelajaran

Validasi terhadap produk ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi atas layak tidaknya media yang sedang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 4 (empat) validator yakni dua validator ahli media dan dua validator ahli materi. Hasil data validasi didapat dari angket yang diberikan kepada para validator ditambah dengan beberapa masukan, kritik dan saran untuk perbaikan pada produknya. Berdasarkan validasi oleh para ahli media maka di dapat presentase masing-masing ahli media sebagai berikut: Validator ahli media pertama: $\text{Skor rata-rata seluruh aspek} = \frac{\text{skor rata-rata seluruh aspek}}{\text{skor maksimal ideal seluruh aspek}} \times 100\% = \frac{76}{85} \times 100\% = 89\%$ Validator ahli media kedua: $\text{Skor rata-rata seluruh aspek} = \frac{\text{skor rata-rata seluruh aspek}}{\text{skor maksimal ideal seluruh aspek}} \times 100\% = \frac{78}{85} \times 100\% = 91\%$

Hasil presentase dari ahli media satu dan ahli media dua menunjukkan 89 % dan 91 % artinya jika merujuk pada data kriteria sebelumnya terkait dengan kelayakan produk maka media yang dikembangkan ini sangat layak dan menarik. Media yang peneliti kembangkan memperhatikan faktor usia sehingga didesain dengan semenarik mungkin diantaranya adalah dari aspek pewarnaan, gambar animasi dan sebagainya sehingga tampilan yang menarik itulah diharapkan akan menjadi daya tarik dan rangsangan untuk siswa belajar lebih baik dalam pembelajaran. Hal tersebut memang dalam sebuah teori siberatik bahwa pembelajaran dengan teknologi informasi harus menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa termotivasi untuk mengerjakannya dan menyenangkan [26]. Manfaat pembelajaran dengan multimedia interaktif diantaranya adalah akan memudahkan 1) memberikan kebebasan pada siswa dalam menentukan pilihan bahan ajar serta belajar sesuai dengan kemampuan siswa, 2) dapat memberikan pelayanan untuk siswa dengan teknik pembelajaran yang beda-beda [27]. Selain itu bahwa pengembangan media interaktif dalam pembelajaran al-Qur'an ini akan lebih informatif dan akan membangun sistem pendidikan yang efektif [28].

Selanjutnya data validasi ahli materi maka di dapat presentase masing-masing ahli media sebagai berikut: Validator ahli materi Pertama $\text{Skor rata-rata seluruh aspek} = \frac{\text{skor rata-rata seluruh aspek}}{\text{skor maksimal ideal seluruh aspek}} \times 100\% = \frac{50}{70} \times 100\% = 71\%$ Validator ahli materi kedua: $\text{Skor rata-rata seluruh aspek} = \frac{\text{skor rata-rata seluruh aspek}}{\text{skor maksimal ideal seluruh aspek}} \times 100\% = \frac{67}{70} \times 100\% = 96\%$.

Hasil presentase dari ahli materi satu menunjukkan 71 % artinya jika merujuk pada data kriteria sebelumnya terkait dengan kelayakan produk maka media yang dikembangkan adalah layak dan ahli materi kedua 96 % artinya jika merujuk pada data kriteria sebelumnya terkait dengan kelayakan produk maka media yang dikembangkan ini sangat layak. Kedua ahli memberikan validasi bahwa media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif ini layak dipakai dalam pembelajaran al-Qur'an guna meningkatkan hafalan siswa. Diantara poin penting dalam pengembangan media ini adalah kemudahan di dalam penggunaan oleh peserta didik dan desain yang menarik. Sebagaimana pembelajaran siberatik bahwa pembelajaran harus

didesain dengan menarik perhatian dan stimulus untuk peserta didik semangat di dalam mempelajarinya [27].

Revisi produk I Pada tahap ini data kualitatif yang berasal dari saran dan masukan dari para ahli terkait dengan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hafalan. Ahli materi dan ahli media memberikan masukan dan saran yakni Pada menu pilihan quis dibuat lebih variasi dengan ditambahkan kata-kata inspirasi yang memotivasi siswa sehingga siswa akan mengerjakan kembali sampai berhasil. Selain itu setelah mengerjakan quiz diberikan skor hasil dari mengerjakan quiz. Hal ini menjadi sangat penting karena siswa akan cenderung memiliki rasa penasaran, ada sesuatu yang menyenangkan ketika mengoperasikan yang dalam hal ini adalah mengulang kembali materi sampai selesai dan berhasil. Itulah yang dalam teori behavioristik disebut sebagai Hukum Akibat (*law of effect*) artinya hubungan rangsangan respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyengembirkan dan cenderung diperlemah apabila resikonya tak memenuhi [25].

Selanjutnya dilakukan uji coba produk pada skala kecil yakni memilih subjek secara random beberapa peserta didik dan membandingkan hasil pretest dan posttest. Selanjutnya tahap revisi ini setelah tahap uji coba produk pada skala kecil dilakukan. Peneliti berusaha untuk melakukan perbaikan-perbaikan setelah melihat kelemahan pada tahap uji coba produk. Sehingga pada akhirnya akan didapat produk yang benar-benar berkualitas.

Uji Coba Lapangan, hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk mengukur peningkatan hafalan berdasarkan nilai pre-test dan post-test para siswa. Revisi Akhir Produk, uji lapangan dan hasilnya menunjukkan bahwa antusias dan respon yang baik dari peserta didik. Maka untuk selanjutnya sedikit penyempurnaan produk sehingga peserta didik akan mudah mengakses dan mengoperasikan. Tahap desiminasi dan implementasi. Tahap ini adalah mempresentasikan kepada rekan-rekan guru PAI dan Implementasi dari produk yang telah selesai revisi.

3.2. Efektifitas media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif

Efektifitas media pembelajaran al-Qur'an dilakukan dengan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran antara kelas kontrol dengan kelas media. Uji efektifitas terhadap media yang peneliti kembangkan yakni media pembelajaran al-Qur'an yang berbasis multimedia interaktif terhadap peningkatan hafala para siswa. Kemudian peneliti melakukan perhitungan untuk mengukur ketercapaian hasil posttest kelas kontrol dan kelas media. Data posttest siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pembelajaran al-Qur'an. Jumlah responden pada penelitian ini yaitu 25 siswa pada kelas kontrol, dan 25 pada kelas media, total berjumlah 50 siswa.

Data hasil tes ketercapaian hasil belajar, kemudian dilakukan uji normalitas data pada tabel 1. tabel uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi (nilai P value) sebesar untuk kelas kontrol menunjukkan nilai 0,006 dengan teknik uji Kolmogrov-Smirnov, dan 0,013 dengan uji Shapiro-Wilk. Adapun kelas media mendapatkan skor 0,012 dengan teknik uji Kolmogrov-Smirnov, dan 0,24 dengan uji Shapiro-Wilk. Dengan data tersebut menunjukkan nilai P value lebih Besar dari 0,05, yang memiliki arti bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji normalitas data

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig
Kelas kontrol	0,210	25	0,006	0,893	25	0,013
Kelas media	0,198	25	0,012	0,906	25	0,024

Selanjutnya dirumuskan hipotesis penelitian, yang dalam hal ini dirumuskan hipotesis:

H0: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas media

H1: Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas media

Tabel 2. Hasil uji t test kelas kontrol dengan kelas media

		Levene's test for equality of variances		T-test for equality of means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post-test	Equal variances assumed	0,000	0,990	-3,916	48	0,000	-7,800	1,992	-11,804	-3,796
	Equal variances not assumed			-3,916	47,961	0,000	-7,800	1,992	-11,805	-3,795

Hasil pada tabel 2 menunjukkan nilai t hitung -3,916 bersumber perbandingan t hitung dan t tabel, bahwa : Jika hasil t hitung > t tabel maka Ho ditolak. Jika hasil t hitung < t tabel maka H1 diterima. Nilai t hitung -3,916, dalam pengujian yang dua arah maka dibandingkan nilai mutlaknya (minusnya dihilangkan) sehingga menjadi 3,916. Sedangkan t tabel diperoleh dengan cara: (1) tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, (2) df di cari dengan cara (data - 1) jadi 25-1= 24, maka diperoleh t tabel adalah 2,064.

Bersumber data yakni hasil t hitung (3,916) > t tabel (2,064) maka H0 ditolak, dan H1 diterima. Yaitu menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, dapat pula dilihat pada tabel 2 taraf signifikansi 2 arah (tailed) adalah $0.000 < 0,05$ maka H1 diterima artinya bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Perbedaan tersebut ditunjukkan di tabel 2 pada Mean difference -7,800 nilai tersebut negatif artinya kelas kontrol nilainya lebih rendah dibandingkan kelas media, atau dapat dijelaskan bahwasanya kelas media mengalami kenaikan hafalan yang lebih tinggi dibanding kelas biasa. Maka itulah pentingnya media pembelajaran, bahwa media akan membantu pelaksanaan pembelajaran satu atau beberapa fungsi, memberikan penguatan, pemahaman, dan menyenangkan peserta didik [3]. Hal senada dinyatakan oleh Lubis, bahwa media memiliki banyak manfaat diantaranya mempermudah akses, memahami hal yang lebih abstrak yang tujuan adalah pada tercapainya pembelajaran dengan baik [17]. Lebih khusus lagi bahwasanya tujuan pembelajaran tercapai dengan adanya media pembelajaran [17]. Suatu penelitian tentang media dalam menghafal al-Qur'an menjelaskan bahwasanya dengan menggunakan media yang bisa didengar dan dilihat oleh peserta didik akan menumbuhkan semangat, dan menyenangkan mereka sehingga dampaknya hafalan mereka menjadi meningkat dan kuat [29].

Dalam pembelajaran al-Qur'an terutama menghafal perlu ada inovasi-inovasi pembelajaran baik itu metode maupun media. Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru saja, karena pembelajaran yang berpusat pada guru hanya akan menjadi terhalangnya perkembangan peserta didik [30]. Sehingga berdasarkan hasil efektifitas menunjukkan bahwa media pembelajaran meningkatkan hafalan siswa. Pada hasil presentase kemenarikan media menunjukkan 86 % artinya jika merujuk pada data kriteria sebelumnya terkait dengan kelayakan produk bahwa kriteria 81%-100% adalah sangat menarik. Maka berarti media yang dikembangkan ini sangat menarik. Hal yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah menarik peserta didik untuk

mengoperasikannya. Sebuah hasil penelitian menjelaskan bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif merupakan salah satu media yang sangat disenangi peserta didik. Hal ini karena media pembelajaran ini mampu melibatkan hampir semua indra [31]. Inilah yang dalam teori behavioristik disebut sebagai stimulus artinya kaitan stimulus respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan peserta didik dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan [31].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizal dan Nasution menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan ketertarikan, antusias dan hasil belajar siswa menjadi meningkat [15],[21]. Hal positif lainnya adalah bahwa pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif memberikan semangat belajar al-Qur'an pada siswa, dan yang pasti kemampuan hafalan jadi meningkat [21],[32],[33]. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Lubis menunjukkan bahwa anak-anak yang hafal al-Qur'an usia dini ketika menghafal atau bahkan tidak sengaja untuk menghafal ada sebuah bantuan media baik audio maupun audiovisual yang digunakan [17].

4. Kesimpulan

Bersandarkan pada hasil pengembangan, pengolahan dan analisis data terhadap pengembangan media yang telah dilakukan, terkait dengan pengembangan media al-Qur'an berbasis multimedia interaktif dapat disimpulkan sebagai berikut: Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media untuk pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hafalan. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran adalah (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk ke II, (8) tahap uji lapangan, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi dan implementasi. Selanjutnya peneliti melakukan analisis data dari hasil penilaian terhadap produk media pembelajaran oleh dua validator ahli media dan dua validator ahli materi yang terdiri dari dosen dan guru. Dua ahli media dengan perolehan presentase masing-masing 89% dan 91% artinya bahwasanya media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan untuk ahli materi perolehan presentase masing-masing 86% dan 96% menunjukkan kesimpulan yang sama bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran al-Qur'an untuk meningkatkan hafalan.

Uji efektifitas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. ujicoba lapangan data awal menunjukkan bahwa hasil pretest dari kedua kelas baik kelas kontrol dan kelas media menunjukkan nilai rata-rata yang sama 68,20 artinya tidak ada perbedaan signifikansinya di atas 0,05 setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif nilai rata-rata untuk kelas media meningkat signifikan 82,60 signifikansinya dua arah di bawah 0,00 artinya adanya disparitas kelas yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hafalan yang signifikan para peserta didik setelah memanfaatkan media pembelajaran berbasis media interaktif ini, selain itu bahwa hasil dari angket terkait kemenarikan media menunjukkan presentase 86% artinya media sangat menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran al-Qur'an.

Daftar Rujukan

- [1] A. S. Rizal, "Pesantren , Dari Pola Tradisi Ke Pola Modern," *J. Pendidik. Agama Islam -Ta'lim*, vol. 9, no. 2, pp. 95–112, 2011.
- [2] M. T. Agustina and D. A. Kurniawan, "Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19," pp. 120–128.
- [3] Winkel, *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2009.
- [4] D. R. Krathwohl, GM - Moving to customer-centricity, vol. 185, no. 7. 2002.
- [5] A. Sasongko, "Tren Menghafal Alquran Makin Berkembang," 2017. .
- [6] S. Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

-
- [7] Jamaluddin, "The Art Of Memorizing Qur ' ān : Applications Of Lahja t Al- Ḥ uruf And Lahja t Al-Tarannum," *Int. J. Acad. resarch Bus. Soc. Sci.*, vol. 7, no. 8, pp. 495–504, 2017, doi: 10.6007/IJARBS/v7-i8/3256.
- [8] I. Vitasari, "Kejenuhan Belajar Ditinjau Dari Kesepian Dan Kontrol Diri Siswa Kelas XI SMAN 9 Yogyakarta," *E-journal Bimbing. dan Konseling*, vol. 7, pp. 60–75, 2016.
- [9] A. Widodo, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- [10] H. Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Model," *J. cendekia*, vol. 14, no. 2, 2016.
- [11] H. Bahirul A, *Agar Orang sibuk Bisa Menghafal al-Qur'an*. Yogyakarta: Proyou Media, 2012.
- [12] Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- [13] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- [14] H. Sanaky, *Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosyda karya, 2011.
- [15] Rizal, "Efektivitas Multimedia Interaktif Flash Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," *J. Pendidik. Agama Islam.*, vol. 14, no. 2, pp. 165–183, 2016.
- [16] Y. Masduki, "Implikasi Psikologis Bagi Penghafal al-Qur'an," *J. Medina*, vol. 18, no. 1, p. 300, 2018.
- [17] M. H. Lubis, "Efektifitas Pembelajaran Tahfidzul Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Hafalan Santri Diislamic Centre Sumatra Utara," *J. ANSIRU*, vol. 1, no. 2, pp. 67–73, 2017.
- [18] Rumainur, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Xi Ma Bilingual," UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- [19] J. H. Richard E. Mayer, "Cognitive Contrains on Multimedia Learning," *Int. Educ. J.*, 2010.
- [20] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Alfabeta, 2017.
- [21] M. D. nasution and dan Wahyudin Nur, "Inovasi Strategi Pembelajaran Al-Quran- Hadis Pada MIN Glugur Darat li Medan," *Edu Relig.*, vol. 2, no. 3, pp. 338–345, 2018.
- [22] B. Lebond, "Arti dan Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia," *Psyline*. 2017.
- [23] S. Sujarwo and dan Rina Oktaviana, "Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMP N 37 Palembang," *Psikis J. Psikol. Islam.*, vol. 3, no. 1, p. 33, 2017, doi: 10.19109/psikis.v3i1.1391.
- [24] S. Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada., 1998.
- [25] W. J. Santrock, *Educational Psychology*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- [26] M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Arruz Media, 2017.
- [27] Y. Winarno., Patwary and dan A. Marzuki, Rini, *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media, 2009.
- [28] Khairunisa, "Merancang Perangkat Lunak Pembelajaran Al qur'an Dengan Metode Interaktif Untuk Anak," *Media Infotama*, vol. 12, no. 2, pp. 99–108, 2016.
- [29] I. Keswara, "Pengelolaan Pembelajaran Tahfidzul Qur ' an," *Hanata Widya*, vol. 6, no. 2, pp. 62–73, 2017.
- [30] Duckworth, "Helping Students Get To Where Ideas Can Find Them.," *J. New Educ.*, vol. 5(3): 10–2, 2013.
- [31] M. R. Kurniawan, "Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 3, no. 1, p. 491, 2017, doi: 10.22219/jinop.v3i1.4319.
-

- [32] Sri S. Fathoni, Muhammad, Didik Nugroho, “Pengaruh Media Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Multimedia Terhadap Minat Belajar al-Qur’an,” *Ilm. Sinus*, vol. 11, no. 1, pp. 53–64, 2013.
- [33] Y. Abdul Fatah, *Revolusi Menghafal al-Qur’an*. Surakarta: Insan Kamil, 2013.