

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
UNTUK MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS VII**

Yusup Purnama<sup>1</sup>, Agus Salim<sup>2</sup>, Mastur<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>yusuppurnama07@gmail.com, <sup>2</sup>agus.salim@ulm.ac.id, <sup>3</sup>mastur@ulm.ac.id

**Abstract**

*This study aims to develop interactive learning multimedia on class VII Al-qur'an hadith material. The type of research applied in research & development with the 4D development model. The 4D model is divided into 4 main stages and several small stages in it. The stages in the 4D development model include define, design, development, and dissemination. The data collection approach and method used is descriptive quantitative using data analysis of media expert questionnaires, material experts, and student response questionnaires. The results of this research are in the form of appropriate interactive learning multimedia development products on class VII Al-qur'an hadith material. Analysis of the questionnaire data shows that the percentage of eligibility scores from media experts is 74.28% which is "appropriate", then the percentage of eligibility scores from material experts is 80% which is "very feasible". Student responses also get a score percentage of 84.22% which is "very practical". Based on the results of the assessment of the percentage of the questionnaires, it can be concluded that the interactive learning multimedia that has been developed is suitable for use in supporting students' active responses in class VII Al-qur'an hadith material.*

**Keywords:** 4D Model Development, Interactive Learning Multimedia, Al-Qur'an Hadith.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi Al-qur'an hadits kelas VII. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu *research & development* dengan model pengembangan 4D. Model 4D terbagi kedalam 4 tahapan utama dan beberapa tahapan kecil didalamnya. Tahapan dalam model pengembangan 4D antara lain: *define, design, development, dan dissemination*. Pendekatan dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif menggunakan analisis data angket ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini berupa produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada materi Al-qur'an hadits kelas VII. Analisis data angket menunjukkan persentase skor kelayakan dari ahli media 74,28% ialah "layak", selanjutnya persentase skor kelayakan dari ahli materi 80% ialah "sangat layak". Respon siswa juga mendapatkan persentase skor ialah 84,22% ialah "sangat praktis". Berdasarkan hasil penilaian persentase angket-angket tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini layak digunakan dalam mendukung respon keaktifan peserta didik dalam materi Al-qur'an hadits kelas VII.

**Kata kunci:** Pengembangan Model 4D, Multimedia Pembelajaran Interaktif, Al-Qur'an Hadits.

## Pendahuluan

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia sangat terganggu dengan adanya pandemi Covid-19 dan upaya pemerintah untuk mencegah penularan virus ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka. Maka dari itu, sangat diperlukan alternatif lain untuk tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan efektif. Karenanya, banyak inovasi pembelajaran yang terkait dengan teknologi pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran (Satrio, Y.D, dkk. 2021, p.366-373). Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu alternatif untuk tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran secara daring dan masif.

Pada proses pembelajaran ini banyak ditemukan kendala-kendala untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sejak awal bulan maret Tahun 2020 Indonesia mulai terpapar sebuah wabah penyakit Covid-19. Mewabahnya virus ini sangat berdampak pada berbagai sektor kehidupan, salah satunya sektor pendidikan. sehingga Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) yang mengharuskan semua satuan pendidikan untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah masing-masing dan atau proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Untuk meningkatkan kualitas seorang pendidik diperlukan berbagai kemajuan dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang didukung dengan adaptasi teknologi pembelajaran, terlebih lagi di masa pandemi Covid-19 ini guru harus mampu beradaptasi dengan teknologi pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat diaplikasikan secara daring. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan di era globalisasi ini, multimedia pembelajaran interaktif menjadi salah satu medium untuk mentransfer ilmu pengetahuan (Alim J.A, 2020, p.1-5). Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku bagi pendidik saja, namun bagi peserta didik yang menjadi target dari luaran proses pembelajaran

dan evaluasi pendidikan secara keseluruhan. Titik temu pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif yang sangat intens terjadi pada saat ini untuk menunjang proses pembelajaran moda daring.

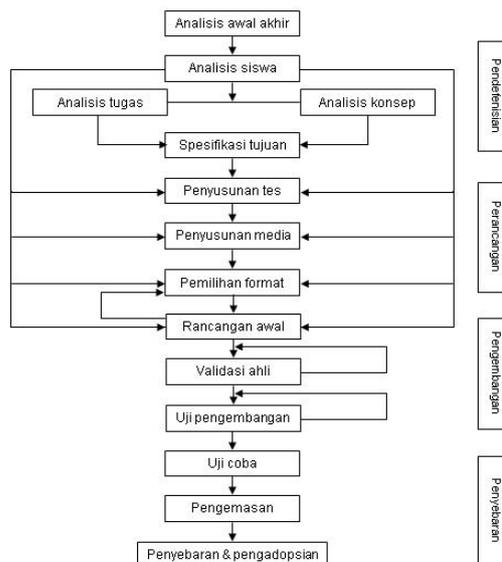
Multimedia pembelajaran interaktif yang baik adalah multimedia yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk terus belajar memanfaatkannya sampai dalam ranah kognitif evaluasi (Prayitno & Hidayanti, 2020 p.243). Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif juga harus memperhatikan beberapa elemen. Salah satunya adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik media yang mengikuti proses pembelajaran daring, mampu mendukung isi pembelajaran, mudah diperoleh, mudah digunakan, efektifitas dalam menyampaikan konten pembelajaran, dan memudahkan peserta didik untuk belajar secara daring (Setiawardhani, R.T, 2021 p.1186). Multimedia pembelajaran interaktif memiliki jenis yang bermacam-macam, sehingga selalu menyesuaikan perkembangan masa dan zaman, terutama penyesuaian dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif eonsinya mempunyai kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu *textbook*, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta bisa mengatasi sifat dari peserta didik yang pasif akibat kurangnya respon interaktif seperti pada penggunaan media-media pembelajaran konvensional (Dewi, R., Mansur, H., & Ratumbusang, M. F. N. G., 2021).

Pembelajaran Al-qur'an hadits adalah proses belajar mengajar mengenai bagaimana memahami dan menjelaskan makna dari Al-qur'an hadits serta mengeluarkan hukum-hukum yang terdapat di dalamnya (Utama, A. H., & Salim, A., 2021). Permasalahan yang terdapat dalam sekolah MTs Nurul Hidayah, yaitu tidak adanya media pembelajaran daring yang dirasa cukup efektif dalam mengatasi proses pembelajaran daring. Dengan kata lain, pembelajaran saat ini di masa pandemi Covid-19 beralih menuju pembelajaran jarak jauh. Media-media pembelajaran daring yang

dimanfaatkan masih sebatas pertukaran pesan/informasi di *WhatsApp Group*. Pemanfaatan media pembelajaran daring *Zoom Meeting* kerap digunakan dalam proses pembelajaran daring, namun sering digunakannya platform tatap maya tersebut membuat peserta didik jenuh belajar di rumah yang hanya mendengarkan guru menyampaikan materi dengan metode ceramah daring. Pemanfaatan media pembelajaran daring *WhatsApp Group* dan *Zoom Meeting* merupakan suatu keniscayaan yang harus diterapkan di sekolah-sekolah pada masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, peneliti menitikberatkan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai alternatif pembelajaran daring yang membutuhkan respon peserta didik dalam penggunaannya agar mereka tidak merasa bosan untuk belajar dirumah, kapan saja, dan dimana saja. Dengan demikian, pengembangan dan pengenalan multimedia pembelajaran interaktif di dalam kelas daring ini nantinya dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai proses pembelajaran daring yang interaktif dalam mengatasi kejenuhan belajar daring via *WhatsApp Group* dan *Zoom Meeting*.

### Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi Al-qur'an hadits kelas VII. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu *research & development* dengan model pengembangan 4D. Model 4D terbagi kedalam 4 tahapan utama dan beberapa tahapan kecil didalamnya. Tahapan dalam model pengembangan 4D antara lain: *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*. Pendekatan dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif menggunakan analisis data angket ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini berupa produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada materi Al-qur'an hadits kelas VII. (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran Al-qur'an hadits kelas VII berupa *judgment expert* ahli materi untuk memvalidasi instrumen angket kelayakan materi Al-qur'an hadits kelas VII dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Kemudian dosen-dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM sebagai *judgment expert/pakar* ahli media untuk memvalidasi instrumen angket kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Objek penelitian ini adalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif itu sendiri, yang apabila dinyatakan layak oleh pakar ahli materi dan media akan diujicobakan di dalam kelas daring dan memberikan angket respon siswa terkait kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tersebut di masa pandemi Covid-19.

Teknik analisis data angket menggunakan skor persentase yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian tiap butir indikator menggunakan skala likert.
2. Menghitung total skor tiap indikator angket dengan rumus  $T \times P_n$ .
3. Mencari nilai skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) item penilaian.
4. Menentukan nilai interval tiap skor menggunakan rumus:

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}} = \frac{100}{5} = 20$$

5. Hasil I = 20 (Ini adalah intervalnya jarak dari skor terendah 0% hingga skor tertinggi 100%)
6. Menginterpretasikan skor dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1 Interpretasi Skor

Nilai (Likert)	Interval	Kriteria
1	0% - 19,99%	Tidak Layak (Revisi Total)
2	20% - 39,99%	Kurang Layak (Revisi)
3	40% - 59,99%	Cukup Layak (Perlu Revisi)
4	60% - 79,99%	Layak (Revisi Sedikit)
5	80% - 100%	Sangat Layak (Tidak Ada Revisi)

Sumber: (Sugiyono, 2012, p.133)

7. Hasil nilai interpretasi kemudian dihitung menggunakan rumus index % sebagai berikut:

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

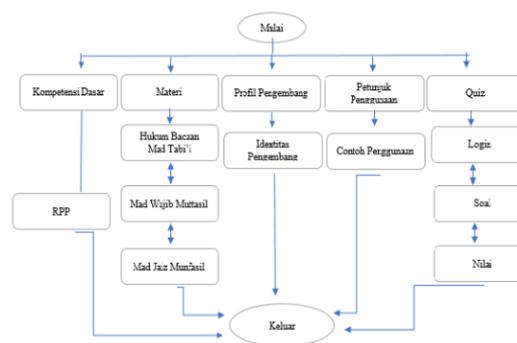
### Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi android untuk mendukung proses pembelajaran daring menggunakan gawai dengan format file \*.apk. Produk dengan format file \*.apk ini hanya dapat diinstall atau dipasang pada perangkat gawai yang menggunakan sistem operasi android. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian R&D (*research & development*) dengan model pengembangan 4D. Tahapan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pada tahap *define* ada beberapa tahapan lagi. Dari beberapa tahapan kecil tersebut kemudian ditarik sebuah kesimpulan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VII materi Al-quran hadits. Hasil atau kesimpulan dari tahap awal ini ditemukan adanya permasalahan peserta didik kelas VII di MTs, Nurul Hidayah yang sejauh ini kurang aktif dalam proses pembelajaran daring. Selain itu, pada masa pembelajaran daring saat ini peserta didik tentunya tidak terlepas dari perangkat gawai yang tentunya dapat

membantu mereka dalam proses pembelajaran daring (Smith, H. E., Blackburn, J. J., Stair, K., & Burnett, M., 2018).

Selanjutnya pada tahap *design*, terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan. Pertama, penyusunan instrumen angket yang digunakan untuk mengukur derajat kevalidan suatu pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif. Kedua, pemilihan *software* pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik di kelas VII MTs Nurul Hidayah. Ketiga, pemilihan format diterapkan dan dimaksudkan untuk menentukan format awal rancangan multimedia dalam bentuk desain awal berupa *flowchart* untuk purwarupa multimediana dan *storyboard* untuk materi.



Gambar 2 Flowchart Media

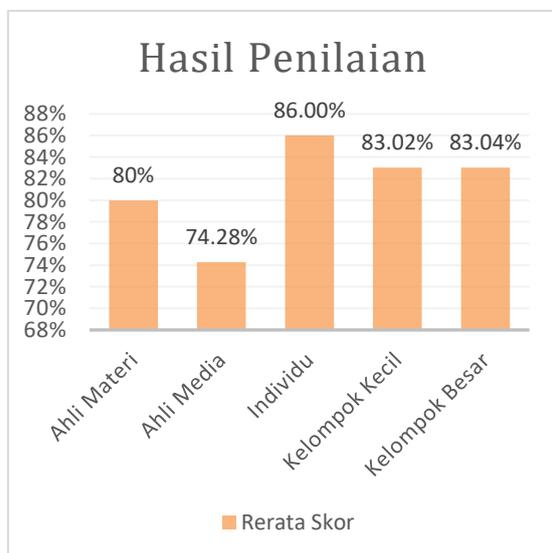
Kemudian, pada tahap *development* adalah proses pengembangan dari purwarupanya dan penyelesaian produk akhirnya menjadi multimedia pembelajaran interaktif yang siap untuk divalidasi oleh pakar ahli materi oleh guru dan pakar ahli media pembelajaran oleh dosen-dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Produk yang telah dikembangkan kemudian mendapatkan masukan dan revisi dari pakar ahli materi dan pakar ahli media pembelajaran. Tahap revisi didasarkan pada komentar dan saran para pakar ahli materi dan media pembelajaran untuk penyempurnaan produk.

Terakhir, tahap *disseminate* bertujuan untuk mengujicobakan dan atau menyebarkan multimedia pembelajaran interaktif. Dalam penyebaran produk ini ditujukan kepada guru dan peserta didik kelas VII di MTs Nurul Hidayah. Proses penyebaran produk ini dilakukan dengan bantuan *whatsapp* atau *link*

google drive yang disematkan angket respon peserta didik dalam kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif untuk diisi oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya, produk pengembangan ini mendapat persentase skor ahli media 74,28% ialah “layak”, selanjutnya persentase skor kelayakan dari ahli materi 80% ialah “sangat layak”, dan respon siswa mendapatkan persentase skor 84,22% ialah “sangat praktis”. Hasil penelitian ini berupa produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada materi Al-qur’an hadits kelas VII.

Diagram 1 Hasil Penilaian



### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini layak digunakan dalam mendukung respon keaktifan peserta didik dalam materi Al-qur’an hadits kelas VII. Berdasarkan simpulan tersebut peneliti menyarankan peserta didik untuk menggunakan hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dalam proses pembelajaran daring dan belajar secara mandiri di rumah. Bagi guru disarankan untuk memanfaatkan dan menyebarkan multimedia pembelajaran interaktif materi Al-qur’an hadits kelas VII yang telah dikembangkan untuk proses pembelajaran daring.

### DAFTAR PUSTAKA

- Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M. (2021). Pengembangan E-learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 13-19.
- Alim, J. A., Sari, I. K., Alpusari, M., Sulastio, A., Mulyani, E. A., Putra, R. A., & Hermita, N. (2020, October). Interactive Multimedia Development on KPK and FPB Material. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1655, No. 1, p. 012090). IOP Publishing.
- Prayitno, T. A., & Hidayati, N. (2020). Multimedia development based on science technology engineering and mathematics in microbiology learning. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(2), 234-247.
- Dewi, R., Mansur, H., & Ratumbusang, M. F. N. G. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Kognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Mi. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 87-94.
- Satrio, Y. D., Wardoyo, C., Sahid, S., Fauzan, S., & Ma’ruf, D. (2021). The Effectiveness of Educational Games on Post-Pandemic Learning. *KnE Social Sciences*, 366-373.
- Setiawardhani, R. T. (2021). Android-Based Multimedia Development and Worthiness for Economic Learning in High School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1185-1193.
- Smith, H. E., Blackburn, J. J., Stair, K., & Burnett, M. (2018). *Assessing the Effects of the Smartphone as a Learning Tool on the Academic Achievement* Smith, H. E., Blackburn, J. J., Stair, K. S., & Burnett, M. F. (2018). *Assessing the Effects of the Smartphone as a Learning Tool on the Academic Achievement of School-Based Agricultural Education Students*

- in Louisiana. Journal of Agricultural Education, 59(4), 270-285. of School-Based Agricultural Education Students in Louisiana. Journal of Agricultural Education, 59(4), 270-285.*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A sourcebook..*
- Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge, 1(2), 73-82.*