

# Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran PAI Materi Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Talang Kelapa

Daryanto<sup>1</sup>, Mulyadi Eko Purnomo<sup>2</sup>, Dian Erlina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, South Sumatra, Indonesia  
email: ydar354@gmail.com

## ABSTRACT

*The problem studied in this study is the development of interactive multimedia learning PAI material al-Qur'an based on android for elementary school students. The development steps adopt the Borg and Gall model development steps. The validation test in this study was conducted by 3 validators in the field of elementary education. The average score for 3 validators is 95 in the valid category. In the practicality test with an indication of practicality is that the product is easy to use involving 3 teachers and 3 students. The average score of 3 teachers in percent is 95% and the average score for 3 students is 84.2%, thus it is stated that the product is easy to use. Furthermore, the product effectiveness test, the effectiveness of the product is seen from the increase in learning outcomes from before the use of the product (pretest) and after the use of the product (posttest) carried out in 3 times, namely in class IV, in class V, and in class VI SDN 32 Talang Kelapa, in this trial includes a performance test and an understanding test with a test. The results of the performance test in class IV were pretest 51.17 and posttest 87.457, in class V 57.68 and posttest 86.428 and in class VI 69.5 and posttest 87.737 then the comprehension test included 45.43 and posttest 77.29 and in class V 44.29 and posttest 85.57 in class VI pretest 50.79 and posttest 82.37 posttest always increased thus the product was declared effective. Then dissemination and implementation were carried out in 10 public elementary schools in Talang Kelapa sub-district.*

**Keywords:** *Development, Interactive Multimedia, Validation, Practicality, Effectiveness, Dissemination.*

## ABSTRAK

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah mengenai pengembangan multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa Sekolah Dasar. Adapun Langkah pengembangan mengadopsi Langkah-langkah pengembangan model Borg and Gall. Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang validator bidang Pendidikan SD. Adapun rata-rata skor untuk 3 validator adalah 95 dalam kategori valid. Dalam uji kepraktisan dengan indikasi praktis adalah produk mudah digunakan melibatkan 3 guru dan 3 siswa Adapun nilai rata-rata 3 guru dalam persen adalah 95% dan nilai rata-rata untuk 3 orang siswa 84,2% dengan demikian dinyatakan bahwa produk mudah digunakan. Selanjutnya uji keefektifan produk, keefektifan produk dilihat dari peningkatan hasil belajar dari sebelum penggunaan produk (*pretest*) dan setelah penggunaan produk (*posttest*) dilakukan dalam 3 kali yakni di kelas IV, di kelas V, dan di kelas VI SDN 32 Talang Kelapa, dalam uji coba ini meliputi uji perform dan uji pemahaman dengan test. Adapun hasil uji performance di kelas IV yaitu pretest 51,17 dan posttest 87,457, di kelas V 57,68 dan posttest 86,428 dan dikelas VI 69,5 dan posttest 87,737 kemudian test pemahaman meliputi 45,43 dan posttest 77,29 dan di kelas V 44,29 dan posttest 85,57 di kelas VI pretest 50,79 dan posttest 82,37 posttest selalu mengalami peningkatan dengan demikian produk dinyatakan efektif. Kemudian dilakukan disseminasi dan implementasi di 10 Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Talang Kelapa.

**Kata Kunci:** Pengembangan, multimedia interaktif, validasi, kepraktisan, keefektifan, disseminasi

## A. PENDAHULUAN

Teknologi dan Komunikasi (TIK) yang terus berkembang dengan pesat mengakibatkan banyak persaingan dalam berbagai aspek, salah satunya akan berdampak pada aspek pendidikan (Cholik, 2021). Lembaga pendidikan sebagai wadah untuk mencerdaskan dan menciptakan sumber daya manusia juga harus mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam berkarir (Saâ, 2018), untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas maka teknologi informasi dapat memudahkan dalam melaksanakan proses pembelajaran (Sulaiman, 2014). Oleh sebab demikian berdasarkan Undang-undang sisdiknas pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, interaktif dan menyenangkan dan dilanjutkan dengan permendikbud No 109 tahun 2013 yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi untuk kepentingan pembelajaran adalah mutlak dilakukan oleh guru mengingat tuntutan kemajuan zaman dan teknologi juga dapat membantu tugas guru dan mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Permendikbud, 2013).

Media media pembelajaran sudah banyak dan berbagai karakter (Rohani, 2020), ada media yang bersifat multimedia, ada multimedia namun belum ada multimedia pembelajaran yang interaktif dan berbasis android ada yang interaktif namun berbasis komputer. Sebagai contoh di sekolah SDN 32 Talang Kelapa banyak pendidik yang sering menggunakan pembelajaran dengan bantuan teknologi pendidikan yakni dengan menggunakan multimedia pembelajaran tapi belum interaktif dan tidak dapat digunakan di HP android.

Desain pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini tentu sangat sejalan dengan pembelajaran pada masa sekarang yakni mengajarkan al-Qur'an kepada generasi Z yakni generasi dengan ciri-ciri yakni generasi digital, yang menjadi ciri khas generasi Z ini yakni penggunaan perangkat digital HP, android, laptop, komputer, dan alat-alat teknologi dan komunikasi tersebut dalam penggunaannya mengakses informasi menggunakan internet (Nuriyati & Chanifudin, 2020), dari akibat hal ini maka selayaknya pembelajaran apapun yang dilakukan untuk menggunakan perangkat digital agar dapat dengan mudah disebarkan melalui media komunikasi yang lebih efektif dan efisien.

Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran pada era digital seperti whatsapp, google classroom ataupun aplikasi pembelajaran *daring* seperti rumah belajar ataupun LMS (*learning management system*) yakni program

pembelajaran elektronik, atau pembelajaran berbasis android (Marlina, 2021), namun dalam hal ini produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia yang dapat digunakan baik secara offline ataupun online.

Sekolah SDN 32 Talang Kelapa sekaligus sebagai tempat untuk dijadikan objek penelitian adalah salah satu SD yang berada di kecamatan talang kelapa berlokasi di komplek Handayani adalah komplek guru dan dahulu wilayah ini masih sangat jarang penduduknya, namun sekarang seiring dengan telah dibukanya banyak komplek perumahan di kelurahan Sukajadi SDN 32 Talang Kelapa menjadi sekolah dengan murid terbanyak kedua sekabupaten Banyuasin yakni 916 siswa (Dokumentasi sekolah tahun 2022). Dalam hal ini sangat potensial sekali siswa yang berjumlah 916 siswa dengan 98% beragama Islam yang selayaknya mendapatkan pengajaran keagamaan yang bermakna dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi mereka terutama dalam aspek al-Qur'an karena menjadi hal yang paling utama dalam memahamkan pondasi agama Islam.

Dalam kesempatan ini peneliti melakukan test lisan sebagai pretest kepada siswa tentang materi-materi yang telah pernah dipelajari, hasil temuan sangat mengejutkan karena 50% siswa tidak hafal QS al-Falaq yang merupakan materi pembelajaran pertama, hal ini kami konfirmasi kepada guru PAI dan beliau menyatakan bahwa memang saat pandemic covid-19 kegiatan pembelajaran sangat terbatas sehingga anak-anak banyak yang belum dapat menghafal QS al-Falaq padahal mereka semua sudah setor lewat aplikasi whatsapp melalui kiriman video hapalan

Pembelajaran QS al-Falaq diajarkan ketika pandemic covid-19 masih berlangsung. Namun melalui penelusuran wawancara dengan seorang anak yang menyatakan kami memanipulasi hapalan setoran lewat whatsapp karena sebenarnya kami tidak hapal tapi kami melihat tulisan yang ditempelkan sedangkan muka kami disorot kamera HP (F, personal communication, 2022).

Kemudian, menurut kepala sekolah SDN 32 Talang Kelapa bahwa semua sarana dan prasarana sudah mendukung dalam inovasi pembelajaran menggunakan teknologi digital seperti laptop sekolah dan infokus juga tersedia disekolah, namun untuk handphone sudah dikomunikasikan dengan guru-guru yang mengaku bahwa siswa mereka mempunyai HP semua ada beberapa kelas bebarnya. Jadi hanya tinggal kreativitas dari guru-guru tersebutlah untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat

menambah nilai lebih dan motivasi belajar peserta didik (ER, personal communication, 2022).

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa mereka menyukai film dan gambar kartun, bisa juga suka dengan warna-warna, kami ingin belajar seperti menonton HP (MNR, personal communication, 2022) dan berdasarkan wawancara dengan Dirman yang mengatakan bahwa kami sudah terbiasa menonton, dan bermain gameyknimabar (main game bersamatemam), kalau bisa kami belajar seperti lihat video ataupun film, atau kami main belajar yang ada game-gamenyaitu (D, personal communication, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika pembelajaran PAI materi al-Qur'an sedang berlangsung, pengamatan terhadap proses pembelajaran PAI materi al-Qur'an yang terjadi di kelas IV SDN 32 Talang Kelapa, maka didapatkan temuan sebagai berikut yakni siswa tidak termotivasi belajar PAI, karena tidak termotivasi inilah banyak siswa tidak memiliki gairah belajar, atau mengalami kejenuhan dalam belajar, ada yang mengantuk, bahkan ada sebagian siswa yang mengobrol saat guru menjelaskan pelajaran, guru kurang kreatif karena hanya mengandalkan buku sebagai bahan ajar dan sesekali saja menggunakan media dua dimensi atau tiga dimensi sebatas slide yang berupa gambar dan juga dalam materi al-Qur'an ini banyak siswa yang hafal sementara namun setelah itu tidak hafal lagi hal ini dikarenakan siswa tidak mengulang sendiri pelajaran di rumah sebagai contoh mengulang hafalan ayat pendek yang telah dipelajarinya.

Fenomena di atas membuktikan bahwa realita yang terjadi jauh dari harapan bahwa proses belajar PAI siswa terutama pada materi al-Qur'an jauh dari harapan, karena seyogya siswa hafal ayat-ayat yang telah dipelajari namun siswa tidak hafal ini disebabkan karena siswa tidak termotivasi dalam belajar dan siswa bermuara kepada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang dibuktikan dengan rendahnya capaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) siswa, juga akibat proses pembelajaran tidak mendukung keinginan dan tidak berpihak pada gaya belajar siswa dan konsep multisensori yang menyatakan bahwa pembelajaran terbaik adalah melibatkan semua panca indera siswa.

Menurut Bobby the Potter siswa dapat belajar dengan baik jika materi yang disajikan menggunakan modalitas yakni visual (penglihatan), *auditory* (pendengaran) dan *kinestetik* (gerakan) serta *tactile* (perabaan) (Deporter & Hernacki, 2004). Oleh karena itu, menyajikan materi dengan melibatkan berbagai modalitas anak atau sensor anak tersebut

menjadi hal yang sangat baik untuk dilakukan, sekarang bagaimana mengajar agar semua sensor anak terlibat? Jawabannya adalah mengajar dengan menggunakan multimedia.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai, (2013) menyatakan bahwa penyempurnaan sistem pengajaran adalah upaya yang paling realitas yang diarahkan pada kualitas suatu proses pengajaran yang terjadi, teknologi pengajaran adalah suatu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran tersebut teknologi pengajaran dimaksud adalah menggunakan perangkat teknologi dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi suatu system yang sempurna dan dinamis dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Peserta didik sebagai organisme yang sudah memiliki kreativitas atau potensi diri yang sudah ada sejak lahir (Sitepu, 2019), oleh karena itu sebagai orang dewasa diharapkan agar dapat membimbing potensi itu (Putri, 2019), dan melindungi potensi tersebut agar tidak salah arah tentu dengan membentengi mereka dengan pendidikan keagamaan yang dapat membatasi mereka dari berperilaku diluar batas dan perlakuan yang dilarang oleh agama (Ramli, 2015). Disamping peserta didik yang sebagai organisme hidup dalam hal ini manusia yang memiliki kelebihan dibandingkan makhluk lainnya karena mempunyai potensi akal dan pikiran (Maemunawati & Alif, 2020), oleh karena itu manusia (peserta didik) mempunyai rasa keingin tahuan yang besar terhadap hidup dan kehidupannya serta lingkungan sekitarnya.

Menurut penelitian Anisaunafi'ah, (2015), menyatakan bahwa pengembangan multimedia handout interaktif berbasis CTL dapat meningkatkan belajar mandiri siswa yang berdasarkan hasil test yang didapat dengan nilai 3,2 dalam kategori (nilai B) yaitu baik pengembangan ini dilakukan dengan model 4-D dan menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif.

Adapun penelitian Umar Sulaiman, (2014), menyatakan bahwa produk multimedia interaktif *mobile learning* dengan *website builder* dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa SMAN 1 Selayar adapun langkah-langkah pengembangan produk multimedia Interaktif fisika berbasis *mobile learning*, dengan menggunakan model borg and gall dan terakhir disimpulkan bahwa multimedia interaktif *mobile learning* berbasis *website builder* ini dalam kategori valid, efektif dan praktis.

Menurut Juli Amalia Nasucha, (2019) peneliti mengembangkan aplikasi membaca al-Qur'an dengan metode at-tartil pengembangan menggunakan model Borg and Gall kemudian dilakukan validasi dan diujii keefektifan aplikasi dengan menggunakan N-gain

adapun hasil yang didapat yakni 0,000 karena nilai  $0,00 < 0,05$  maka dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran dengan demikian disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran al-Qur'an metode at-tartil berbasis androd di Sidoarjo valid, dan efektif. Berdasarkan dari realita dan peneltian peneltian terdahulu tersebut, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaiman pengembangan multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android pada siswa Sekolah Dasar di kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.

## **B. METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan Sumber data Penelitian**

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif (Sarwono, 2009), data kualitatif berupa wawancara saat studi pendahuluan atau preliminary studi, kajian teoritis berupa studi kepustakaan, dan masukkan dari guru, siswa dan kepala sekolah saat wawancara pada saat studi pendahuluan sebelum produk dikembangkan serta masukkan-masukkan saat uji validasi berupa lembar kritikan dari validator terhadap produk. Sedangkan data kuantitatif meliputi data uji validitas oleh validator yang dihitung dengan skor, data uji kepraktisan oleh guru dan siswa yang dihitung dengan skor, dan data uji performance dan uji pemahaman siswa melalui tes yang dihitung dengan skor.

Sedangkan sumber data yang didapat dalam penelitian ini adalah, 1). Data primer yakni data yang diambil langsung oleh penelitian dari subjek yang bersangkutan, yang berkaitan dengan pengembangan produk multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD di kecamatan Talang Kelapa. Adapun sumber data primer adalah data wawancara dengan guru, siswa dan kepala sekolah, data hasil uji validasi, data hasil uji kepraktisan dan data hasil uji keefektifan.2). Data skunder adalah data yang digunakan sebagai pendukung bagi data primer yakni data yang didapatkan dari sumber pendukung berupa data dokumentasi nilai ulangan siswa, data jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti teliti.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Tahapan ini akan membahas tentang teknik pengumpulan data, dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar Untuk mendapatkan data yang baik, maka harus ada alat ukur yang baik pula. Alat ukur dalam penelitian dinamakan

instrumen penelitian. Data penelitian sangat tergantung pada jenis instrumen pengumpulan datanya, sehingga perlu diperhatikan dalam menentukan jenis instrumen penelitian.

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan multimedia interaktif pembelajaran PAI aspek al-Qur'an berbasis android pada Sekolah Dasar di kecamatan Talang kelapa ini adalah sebagai berikut: 1) lembar observasi, lembar wawancara, angket uji validitas ahli, angket uji kepraktisan, form penilaian performance, dan butir soal test yakni pretest dan post-test.

### **Teknik Analisa Data**

Data yang sudah terkumpul selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui angket validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, data juga diperoleh dari angket respon peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan dalam melakukan analisis data yakni pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Hasil wawancara, observasi dan hasil masukan dari para ahli akan diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data yang disajikan berupa kata-kata, kritik, tanggapan, saran yang akan digunakan sebagai masukan dalam merevisi produk multimedia yang dikembangkan dan data-data ini disebut sebagai data kualitatif .

Sedangkan data kuantitatif yakni melalui angket validasi ahli yang dihitung dengan menjumlahkan skor, kemudian data uji kepraktisan yang dihitung dengan menggunakan skor, kemudian data hasil uji performance baik uji saat studi pendahuluan yang dalam penelitian ini dianggap sebagai pretest dan uji setelah penggunaan produk yang disebut dengan uji posttest. Setelah itu adalah data hasil test pemahaman siswa yakni pretest (pengujian sebelum penggunaan produk) dan posttest (pengujian setelah penggunaan produk).

Data hasil kritikan pada angket validasi multimedia yang dilakukan para ahli yakni tiga orang ahli diolah menggunakan analisis deskriptif kualitatif kemudian dilakukan perbaikan sebagaimana saran yang diberikan oleh validator yakni ahli dalam bidang mereka masing masing. Untuk pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian di analisis dengan prosentase dan rumus yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh dari angket validasi ahli, uji kepraktisan dan uji

keefektifan di jadikan alat ukur untuk menentukan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan.

### **Model Penelitian & Pengembangan**

Model yang akan dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang disampaikan oleh *Borg and Gall* Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh *Borg and Gall* disebut sebagai penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Assyauqi, 2020). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa multimedia interaktif pembelajaran PAI aspek al-Qur'an untuk siswa sekolah dasar berbasis android di kecamatan Talang Kelapa.

Penelitian pengembangan ini termasuk penelitian pengembangan level 4, yakni penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk baru berupa multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa sekolah dasar di kecamatan Talang Kelapa dan dilakukan uji internal dan eksternal yang di ujicobakan pada siswa dan guru dan diuji cobakan di 10 sekolah yang berbeda.

Pada penelitian yang peneliti teliti, peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian Borg and Gall yang sudah dimodifikasi berdasar kebutuhan dari pengembangan produk tersebut, Adapun dalam penelitian dan pengembangan produk multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD di kecamatan Talang Kelapa ini meliputi 10 langkah, yakni 1) Pengumpulan informasi, 2) Planning, 3) Produk awal, 4) Validasi ahli, 5) Revisi, 6) Uji kepraktisan produk, 7) Revisi, 8) Uji keefektifan produk, 9) Produk final, 10) Diseminasi dan implementasi

### **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Interaktif adalah adanya respon mesin dalam menerima perintah yang dilakukan oleh manusia, adapun hubungannya dengan multimedia ini adalah adanya respon yang didapat dari mesin ketika user menjawab quiz yang ada dalam multimedia ini, multimedia ini interaktifnya hanya sebatas pada quiz atau pertanyaan yang diberikan oleh multimedia ini nanti apapun jawaban dari user akan direspon oleh mesin berupa jawaban benar atau salah.

Aplikasi teknologi berbasis multimedia ini sering dikenal dengan istilah *multimedia based learning* (Trianto, 2009), Rusman, (2013) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis

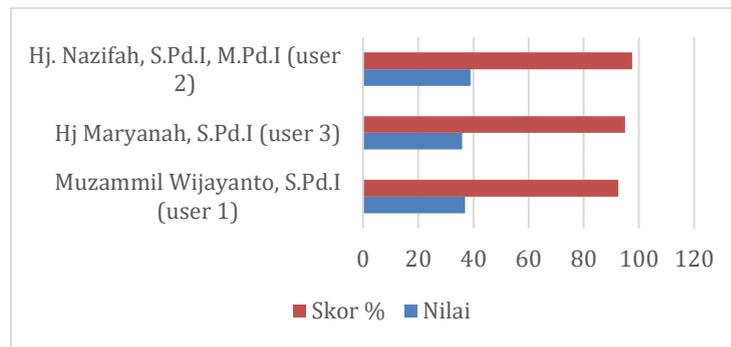
multimedia adalah pembelajaran yang menggunakan software atau hardware yang berbasis teknologi yang meliputi judul, tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Husniyatus, (2017) menyatakan bahwa pembelajaran multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan media secara bersamaan seperti teks, gambar, audio, dan video yang bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Adapun desain multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android ini adalah sebagaimana langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh Borg and Gall. Adapun langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dimulai dari menelusuri dan mencari informasi serta mengumpulkan informasi terkait dengan studi pendahuluan yang meliputi kajian teoritis dan empiris, kajian teoritis yang berkaitan dengan studi kepustakaan dan penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan multimedia interaktif, sedangkan kajian empiris merupakan kegiatan yang langsung dilakukan seperti kegiatan observasi, kegiatan dokumentasi, tes performance awal untuk mengukur kemampuan membaca al-Qur'an siswa, dan kegiatan lainnya yang melibatkan panca indera, atau peneliti merasakan dan melakukannya secara langsung.

Kemudian dilanjutkan dengan melakukan *planning* yakni menyusun perencanaan, jadwal, waktu, dana dan cakupan penelitian meliputi area penelitian, setelah itu menentukan tujuan utama penelitian dan model pengembangan yang akan digunakan. Setelah melakukan perencanaan dilanjutkan dengan membuat draft awal atau *develop primary form product* dalam hal ini peneliti menyiapkan semua materi dengan melakukan kajian garis besar materi, jabaran materi, analisis materi, membuat story board, membuat flowchart, menyiapkan tombol navigasi, background dan gambar serta film yang dibutuhkan.

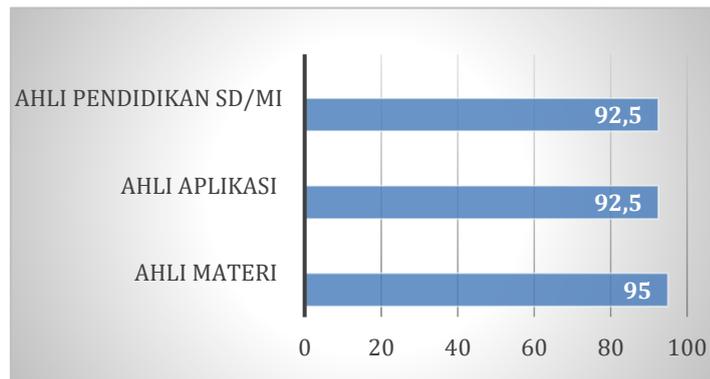
Setelah melakukan *develop primary form product*, dilanjutkan dengan *preliminary field testing* yang uji coba awal dari kalangan ahli uji coba ini sebelum melakukan uji eksternal yakni uji coba sebagai *expert review* untuk memberikan masukan dari internal yakni dengan memilih para ahli yang bersedia untuk memberikan masukan dan kritikan bagi produk yang telah dikembangkan yakni multimedia interaktif pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa Sekolah Dasar di kecamatan Talang Kelapa. Adapun hasil uji validasi ahli dapat kita lihat pada diagram berikut ini :



Dari gambar diagram 1 dinyatakan bahwa skor untuk validasi ahli bidang multimedia mendapat nilai 92,5%. penilaian ini dilakukan oleh Dr. Buyung, M.Pd adalah dosen di Universitas Bengkulu mengampu mata kuliah teknologi pendidikan dan beliau adalah lulusan UPI jurusan teknologi pendidikan dari Jakarta. Dan mendapatkan nilai 92,5% ini didapat dari validasi bidang Pendidikan SD yang dinilai oleh Dr. Husni Mubarak, M.Pd.I adalah dosen pada universitas Kediri dengan dan mengampu mata kuliah PGSD (pendidikan guru SD) dan pemerhati pendidikan SD/MI provinsi Jawa Timur beliau juga mengajar di Pascasarjana Universitas Islam Negeri Malang.

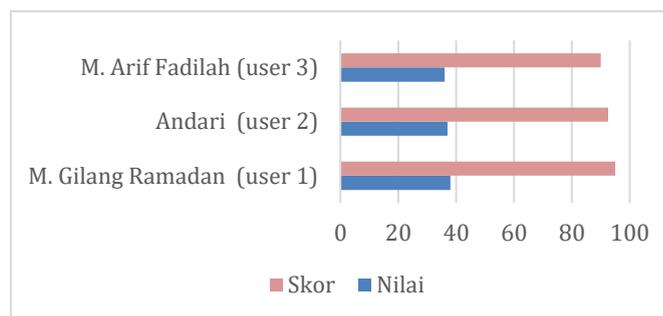
Kemudian mendapat nilai 95% oleh validator Dr. H. Amirul Mukminin al-Anwari, M.Pd.I selaku validator bidang materi Pendidikan Agama Islam, yang bersangkutan adalah dosen di Universitas Islam Negeri sultan Toha Syaifuddin Jambi dan mengajar pada program pascasarjana di UIN Sultan Toha Syaifuddin Jambi, dan beliau juga adalah alumni dari UIN Raden Fatah Palembang program doktor pascasarjana tahun 2020, beliau juga masih aktif memberikan ceramah-ceramah di masjid-masjid.

Kemudian dilanjutkan dengan Uji kepraktisan, Adapun hasil uji kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD di kecamatan Talang Kelapa kabupaten Banyuasin ini meliputi uji coba penggunaan dari kalangan guru yakni bapak Muzammil Wijayanto, S.Pd.I sebagai guru PAI di SDN 32 Talang Kelapa, Ibu Hj Maryanah, S.Pd.I selaku guru PAI di SDN 27 Talang Kelapa, dan Hj Nazifah, M.Pd.I selaku guru PAI di SDN 08 Talang Kelapa, adapun sajian data hasil uji kepraktisan dari kalangan guru sebagaimana hasil yang telah didapatkan melalui penyebaran angket dan uji pemakaian produk yang telah dikembangkan yakni multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD di kecamatan Talang Kelapa:



**Gambar 2 Hasil Uji kepraktisan bagi Guru PAI**

Dari gambar diagram 2 dijelaskan bahwa user 1 yakni Muzammil Wijayanto, S.Pd.I, guru PAI SDN 32 TalangKelapamendapatkan 92,5, dan nilai 36 dan user 2 HjNazifah guru PAI SDN 08 TalangKelapamendapatkanskor 95% dan nilai 37 kemudianHjMaryanah, S.Pd.I guru PAI SDN 12 TalangKelapamendapatkskor 97% denganskor 39 dalam kategori mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan muroja'ah Ketika mengulang materi dirumah ataupun dimanapun berada.



**Gambar 3 Kepraktisan dengan user siswa**

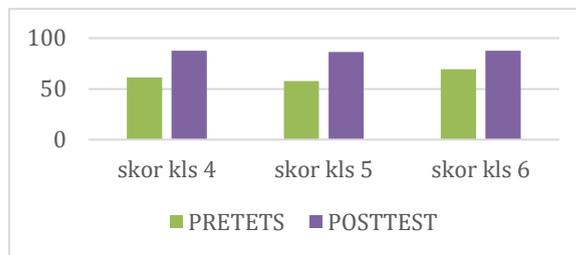
Berdasarkan gambar 3 uji kepraktisan bagisiswa di kecamatan Talang Kelapa yakni user 1 Gilang Ramadan dari SDN 32 Talang Kelapa kecamatan Talang Kelapa mendapat kan skor 95 dengannilai 38, kemudian Andari dari SDN 12 Talang Kelapamen dapatkan skor 92,5 dengan nilai 37, kemudian M Arif Fadilah user 3 dari SDN 27 Talang Kelapa mendapatkan skor 90 dengan nilai 36. Adapun kualifikasi ketiga nilai tersebut menyatakan bahwa multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian setelah melakukan uji kepraktisan dalam penggunaan multimedia pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untu ksiswa SD di kecamatan Talang Kelapa dilanjutkan dengan pengujian keefektifan multimedia tersebut, tentu tolak ukur suatu media praktis atau tidaknya dilihat dari perbedaan hasil yang didapat sebelum dan

setelah penggunaan multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Quran berbasis android.

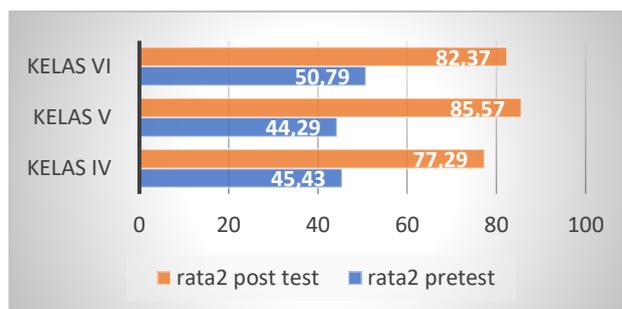
Dalam hal ini uji keefektifan dibagi menjadi dua bagian pertama, uji keefektifan dalam membaca dan menghafal multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD di kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin. Kedua uji keefektifan untuk menguji pemahaman siswa setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis android tersebut.

Adapun data hasil uji coba keefektifan multimedia dalam membaca dan menghafal materi sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android ini, perlu diperjelas bahwa pretest disini adalah diambil saat analisis kebutuhan untuk melihat kelemahan siswa dalam membaca dan menghafal al-Qur'an.



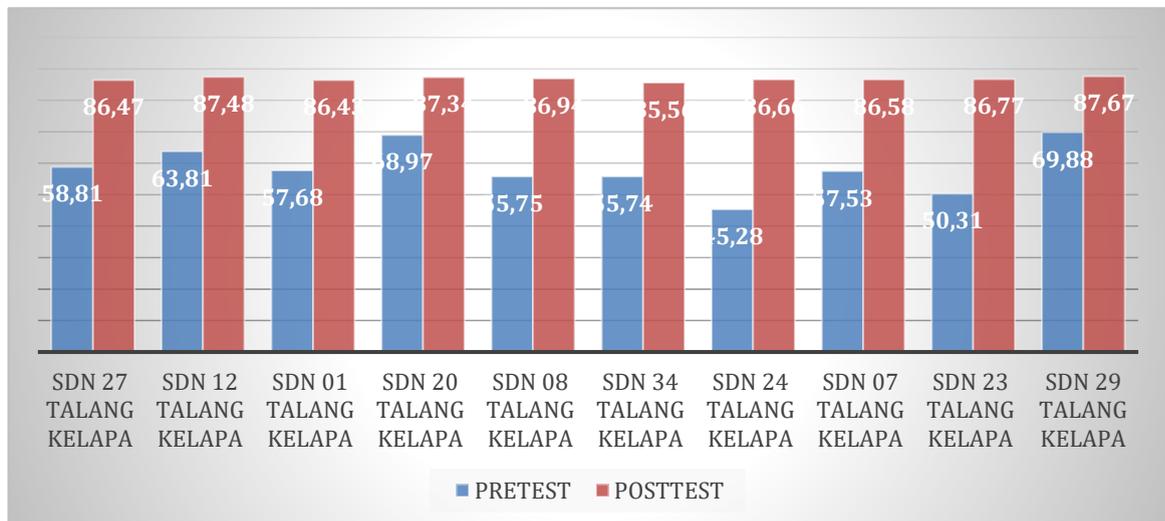
**Gambar 4 Hasil Uji preform di SDN 32 Talang Kelapa**

Dari gambar diagram 4 didapatkan hasil bahwa SDN 32 Talang Kelapa untuk kelas IV SDN 32 talang Kelapa mendapatkan skor pretest atau uji performance membaca dan menghafal ayat al-Qur'an saat studi pendahuluan 61,17 dan mendapatkan nilai 87,46, kemudian kelas V SDN 32 Talang Kelapa hasil pretest 57,68 hasil posttest setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD adalah 86,428, kemudian kelas VI SDN 32 Talang Kelapa yakni untuk pretest mendapatkan nilai 69,5 sedangkan hasil posttest 87,74 dengan demikian bahwa ada peningkatan hafalan dan bacaan siswa terhadap materi dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an.



**Gambar 5 Hasil uji Efektivitas di SDN 32 TAPA**

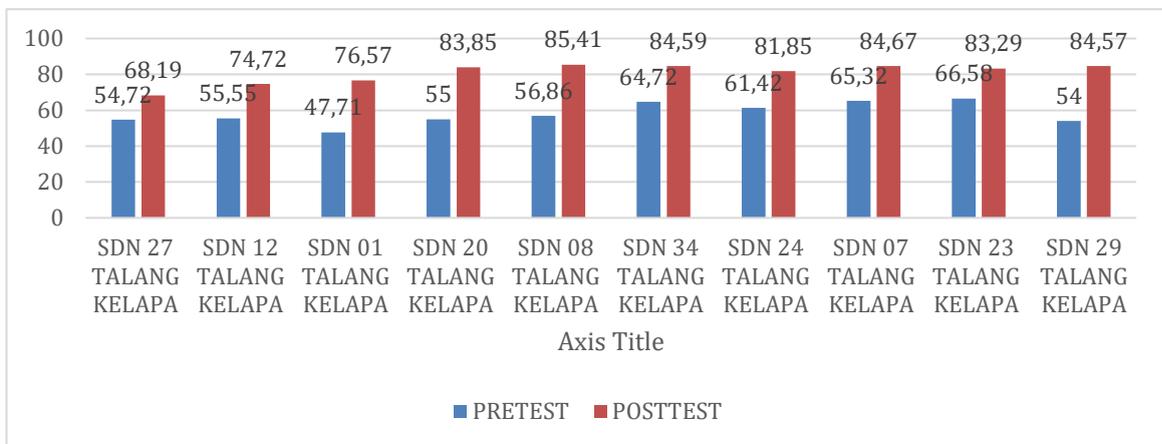
Berdasarkan gambar/tabel 5 didapatkan hasil sebagai berikut uji coba pretest di kelas VI SDN 32 talang kelapa mendapatkan nilai rata-rata 50,79 dan posttest mendapatkan nilai 82,37. Sedangkan hasil uji coba di kelas V SDN 32 Talang Kelapa mendapatkan nilai pretest yakni 44,29 dan posttest 85,57, sedangkan hasil ujicoba di kelas IV SDN 32 Talang Kelapa mendapatkan nilai pretest 45,43 dan hasil posttest 77,29 dari hasil uji coba di SDN 32 Talang Kelapa ini disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android ini selalu meningkat nilai pretest dan posttestnya dengan demikian dinyatakan bahwa produk multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD di kecamatan Talang Kelapa ini efektif.



**Gambar 6 Hasil diseminasi dan implementasi dengan uji preform di 10 SD di kecamatan Talang kelapa**

Berdasarkan gambar 6 diagram hasil diseminasi dan implementasi produk didapatkan hasil uji preform di beberapa SD yang ada dikecamatan Talang kelapa adalah sebagai berikut : SDN 27 Talang kelapa preform awal sebelum penggunaan produk (pretest) yakni 58,81 kemudian setelah menggunakan produk (posttest) meningkat menjadi 86,47, SDN 12, pretest 63,81 meningkat saat post test 87,48 SDN 01 Talang Kelapa pretest 57,68 menjadi posttest 86,43, SDN 20 Talang Kelapa pretest 68,97 meningkat menjadi 87,34 saat posttest, SDN 08 Talang kelapa pretest 55,75 posttest menjadi 86,94 SDN 34 Talang Kelapa 55,74 (pretest) meningkat menjadi 85,56 (posttest) SDN 24 Talang Kelapa 52,28 (pretest) meningkat 86,66 (posttest) SDN 07 Talang Kelapa 57,53 (pretest) meningkat menjadi 86,58, SDN 23 Talang Kelapa 50,31 menjadi 86,77 SDN 29 Talang kelapa hasil preform membaca sebelum menggunakan produk yakni 69,88

meningkat menjadi 87,67 setelah menggunakan produk dengan demikian produk dinyatakan efektif dalam meningkatkan performa siswa membaca materi al-Qur'an



**Gambar 7**  
**Hasil diseminasi dan implemantasi dengan uji pemahaman di 10 SD dikecamatan Talang Kelapa**

Berdasarkan gambar diagram 7 didapatkan hasil diseminasi produk dengan melakukan penyebaran dan pengimplementasia produk, didapatkan hasil disseminasi dan implementasi pemahaman di SDN 27 Talang Kelapa yakni skor rata-rata pretest 54,72 kemudian meningkat menjadi 68,19 saat posttest, setelah itu di SDN 12 Talang Kelapa mendapatkan skor rata-rata 55,55 sebelum menggunakan produk menjadi rata-rata 74,72 setelah menggunakan produk multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD di kecamatan Talang Kelapa.

Kemudian diseminasi di SDN 01 Talang Kelapa mendapatkan skor rata-rata 47,71 saat test awal atau pretest kemudian meningkat menjadi rata-rata 76,57 setelah menggunakan produk multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa sekolah dasar di kecamatan Talang Kelapa. Kemudiandiseminasi di SDN 20 Talang kelapa mendapatkan skor pretest 55,00 kemudian meningkat menjadi 83,85 skor posttest setelah melakukan pembelajaran dengan produk multimedia berbasis android.

Kemudian diseminasi dan implementasi di SDN 08 Talang Kelapa mendapatkan nilai rata-rata 56,86 Kemudian meningkat menjadi rata-rata 85,41 kemudian di SDN 34 Talang Kelapa mendapat kanskor pretest 64,72 kemudian meningkat menjadi 84,59 saat uji posttest, kemudian di SDN 24 Talang Kelapa skor rata-rata pretest yakni 61,42 meningkat menjadi 81,85 saat posttest, kemudian disseminasi di SDN 29 Talang Kelapa mendapatkan skor rata-rata pretest 54, meningkat menjadi 84,67 setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan produk multimedia interaktif,

Kemudian SDN 07 Talang Kelapa mendapatkan skor pretest rata-rata yakni 65,32 meningkat menjadi 84,67 skor yang didapat setelah menggunakan produk kemudian yang terakhir adalah SDN 23 Talang Kelapa mendapatkan skor pretest rata-rata yakni 66,58 meningkat menjadi 83,29 skor yang didapat setelah menggunakan produk. Dengan demikian berdasarkan hasil disseminasi yang diperoleh dari dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android untuk siswa SD di kecamatan Talang Kelapa dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi pelajaran al-Qur'an.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini adalah produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah berupa multimedia pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android bagi siswa SD kecamatan Talang Kelapa, keunikan antara produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, yakni penelitian yang peneliti teliti mengembangkan produk berupa multimedia interaktif al-Qur'an yang mudah digunakan dengan aplikasi yang familiar yang berisikan kompetensi membaca, dan memahami al-Qur'an produk sangat sederhana dan ringan, produk ini adalah produk offline yang memungkinkan siswa dapat belajar mandiri (*bermuroja'ah*) dirumah untuk memahami materi dan *bermuroja'ah* belajar membaca atau menghafal di rumah. Multimedia interaktif pembelajaran PAI materi al-Qur'an berbasis android ini dikembangkan dalam bentuk software pembelajaran yang dapat di install pada perangkat android yang dibuat dengan aplikasi Microsoft power point 2019 dan dikonvertdengan *inspiring suitemen* jadi format HTML 5 dan dikonvert lagi dengan aplikasi *website to apk builder* dan menjadi berformat apk yang dapat di instal di hp android. Multimedia ini berisikan aspek pembelajaran al-Qur'an, yang bias langsung digunakan dikelas untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan bisa juga digunakan sebagai bahan belajar dirumah dan dimana saja karena aplikasi ini bersipat ringan dan mudah di instal di HP dengan kapasitas ram 64 Mb (*mega byte*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisaunnafi'ah, R. (2015). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Dengan Media Simeli Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Internasional. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 95–111.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Researchgate, No. December*.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Deporter, B., & Hernacki, M. (2004). *Quantum Learning: Unleashing the Genius*. Random House Publishing Group.
- Husniyatus, S. Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Jakarta: Kencana*.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya.
- Marlina, B. (2021). Pemanfaatan portal rumah belajar untuk media pembelajaran daring di era pandemi covid-19. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(2), 142–151.
- Nasucha, J. A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode At-Tartil Berbasis Android Di Sidoarjo. *Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya*, 1–337.
- Nuriyati, T., & Chanifudin, C. (2020). Pendidik Millennial di Era Globalisasi. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 361–372.
- Permendikbud. (2013). Permendikbud RI Nomor 109 Tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi. *Permendikbud Nomor 109 Tahun 2013*, 1–8. <https://lppmp.uns.ac.id/wp-content/uploads/2018/03/Permen-Nomor-109-tahun-2013-ttg-PJJ.pdf>
- Putri, A. F. (2019). Pentingnya orang dewasa awal menyelesaikan tugas perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35–40.
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidik dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1).
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Rusman. (2013). Mengembangkan Profesionalisme Abad 21. *Bandung: Alfabeta*.
- Saâ, H. (2018). Manajemen mutu pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 183–204.
- Sarwono, J. (2009). Memadu Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif: Mungkinkah? *Ilmiah Manajemen Bisnis*.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). Teknologi pengajaran. *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.
- Sulaiman, U. (2014). Pengembangan multimedia interaktif berbasis. *Penggunaan Video Tutorial Gerak Dasar Senam Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Sedang Tesi*, 4(2), 92–98.
- Trianto. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. *Jakarta: Kencana*.