

## PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MAD KELAS IX DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA

**Misbah**

*misbahb109@gmail.com*

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

**Jasiah**

*jasiah@iain-palangkaraya.ac.id*

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Alamat: Komplek Islamic Centre Jl.G.Obos,Menteng,Kec.Jekan Raya,Kota Palangka Raya,

Kode pos 73112, Kalimantan Tengah

**Abstract.** *This study aims to develop the use of interactive multimedia-based media to improve student understanding and improve the concentration of learning of class IX students at MTS Darul Ulum Palangka Raya in the learning process of Mad material. In this study using a research model, namely the ADDIE model with data collection techniques in this study, namely interviews, observations, documentation and questionnaires. The questionnaire was given to media experts, material experts, Al-Quran Hadith teachers and students. The data collected were analyzed descriptively quantitatively. The results of this study stated that at the Analysis stage the researcher conducted a material analysis. The second stage is design, designing the initial draft of the media. The third stage of development, the resulting product is in the form of a video with the results of the validation of the material expert obtained with a validity result of 79% with good criteria and the results of the validation of the media expert obtained with a result of 82% with very feasible criteria. The teacher's response received an assessment of 100% in the very good category and the trial of 24 students got a score of 62% in the sufficient category. So it can be said that students feel happy and interested. The fourth stage is implementation, at this stage the researcher tests the media. Finally, there is evaluation, at this stage the researcher analyzes the impact of using the media. This study can conclude that the use of interactive multimedia-based media will help improve the concentration and understanding of students at Mts Darul Ulum Palangka Raya.*

**Keywords:** *Utilization, learning media, interactive multimedia, mad materials*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pemanfaatan media berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IX di MTS Darul Ulum Palangka Raya dalam proses pembelajaran materi Mad. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yaitu model ADDIE dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru Al-Quran Hadits dan siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pada tahap Analisis peneliti melakukan analisis materi. Tahap kedua yaitu desain, merancang draft awal media. Tahap ketiga pengembangan, produk yang dihasilkan berupa video dengan hasil validasi ahli materi diperoleh dengan hasil validitas sebesar 79% dengan kriteria baik dan hasil validasi ahli media diperoleh dengan hasil sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Respon guru mendapat penilaian sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan uji coba sebanyak 24 siswa mendapat nilai sebesar 62% dengan kategori cukup. Maka dapat dikatakan bahwa siswa merasa senang dan tertarik. Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media. Terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan analisis dampak dari penggunaan media. Penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media berbasis multimedia interaktif akan membantu meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa di Mts Darul Ulum Palangka Raya.

**Kata kunci:** Pemanfaatan, media pembelajaran, multimedia interaktif, bahan ajar

## PENDAHULUAN

(Nastiti and 'Abdu dalam Suwahyu, 2022) Menyatakan Bahwa Seiring berjalannya waktu, umat manusia selalu menghadapi berbagai perubahan yang dapat terjadi kapan saja. Saat ini, dunia memasuki babak baru yang dikenal sebagai era Industri 4.0, sebuah periode di mana teknologi informasi berkembang pesat dan memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Era ini ditandai dengan meluasnya penggunaan *Internet of Things (IoT)* yang membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk metode pembelajaran.

Oleh karena itu Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Menurut Elsap ( dalam Maifa et al., 2024) Menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang berlangsung secara sistematis dan sistemik dengan sifat interaktif dan komunikatif, melibatkan guru, siswa, sumber belajar, serta lingkungan. Salah satu pendekatan modern dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan multimedia.

(Lestari, 2013) mengungkapkan bahwa multimedia pembelajaran memanfaatkan fleksibilitas komputer untuk mengatasi tantangan dalam proses belajar, termasuk untuk memperkuat pemahaman, meningkatkan motivasi, serta mendukung kebutuhan pembelajaran lainnya. Komputer memungkinkan integrasi elemen seperti video, audio, grafik, dan visualisasi yang mendukung penyampaian materi secara efektif.

Berbagai jenis media pembelajaran, seperti media visual, audio, dan audio-visual, dapat menunjang proses belajar mengajar. Menurut Sanaky (dalam Fitria, 2014) mengungkapkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk: (a) mempermudah proses pembelajaran di kelas, (b) meningkatkan efisiensi pembelajaran, (c) menjaga relevansi materi dengan tujuan belajar, dan (d) membantu konsentrasi siswa selama pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan menarik bagi peserta didik.

Selain itu, Zaini (dalam Wulandari et al., 2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara yang membantu siswa lebih fokus dalam kegiatan belajar. Dengan media yang tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan sehingga siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.

Umar (dalam Suarsini et al., 2020) menyatakan bahwa Dalam proses pembelajaran, media pengajaran berperan sebagai sarana dan perantara untuk menyampaikan pesan dari guru sebagai sumber informasi kepada siswa sebagai penerimanya.

Munardi menyatakan, Media dan teknologi agar penggunaannya dapat memberikan kontribusi yang sesuai diharapkan terhadap kualitas hasil belajar siswa, maka penggunaan media dan teknologi dapat diintegrasikan dengan kegiatan belajar siswa. Diketahui bahwa komputer sebagai alat elektronik yang termasuk kategori multimedia mampu melibatkan berbagai indra dan organ tubuh, seperti: telinga atau audio, mata atau visual, dan tangan atau kinetik yang dengan libatannya dalam pembelajaran memungkinkan informasi atau pesan yang disampaikannya mudah dimengerti (Guswari et al., 2021)

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan penyajian yang lebih interaktif, multimedia membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penerapan

media pembelajaran berbasis multimedia menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas IX MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Multimedia interaktif berperan dalam membantu siswa memahami konsep dan keterampilan praktik keagamaan secara lebih efektif dan efisien. Teknologi ini memberikan peluang bagi siswa untuk mempelajari lebih banyak hal dengan cara yang tepat dan fleksibel. Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya pada materi Mad, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur seperti animasi, video, simulasi, dan aktivitas interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, multimedia interaktif juga membantu siswa untuk tetap fokus dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keunggulan lainnya, bahan ajar berbasis multimedia ini memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan dan ritme belajarnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Al-quran Hadis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

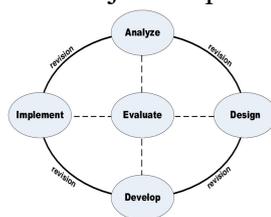
#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di MTS DARUL ULUM Kota Palangka Raya, Jl. Dr Murjani Gg Sari 45 Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah.

Adapun yang menjadi subjek penelitian pengembangan ini ada dua yaitu, subjek validasi produk yaitu ahli materi, ahli media dan subjek uji coba produk yaitu peserta didik kelas IX yang berjumlah 24 orang. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate) untuk melakukan penelitian pengembangan. Menurut Januszewski and Molenda, Dalam merancang sistem pembelajaran, model ADDIE menggunakan pendekatan sistem. Inti dari perancangan sistem adalah menghubungkan proses pembelajaran ke beberapa periode waktu untuk mengubah periode tersebut menjadi persamaan logis, kemudian menggunakan output dari setiap periode sebagai input untuk periode berikutnya (Cahyadi, 2019)

Model ADDIE ini bersifat sistematis dan di rancang untuk mengembangkan bahan ajar multimedia untuk program Pendidikan Agama Islam di kelas IX Mts Darul Ulum Palangka Raya dan menjawab karakteristik siswa. Lima komponen model ADDIE adalah sebagai berikut (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; (5) evaluasi.

Proses pengembangan ini ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini.



Branch (dalam Soesilo & Munthe, 2020)

**Gambar 1. Alur Penelitian dan pengembangan model pengembangan ADDIE yang di gunakan dalam penelitian ini.**

Penjelasan dari setiap tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis), Pada langkah ini meliputi beberapa kegiatan yaitu analisis materi, analisis aspek-aspek untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, analisis situasi, dan analisis karakteristik siswa,
2. Tahap Perancangan (design), melibatkan aktivitas untuk merancang konsep media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pada tahap ini, elemen yang dirancang meliputi skenario video, interaksi siswa, dan alat evaluasi. Proses ini dimulai dengan mengumpulkan data pendukung, seperti hasil pengamatan lapangan, bahan ajar, dan studi literatur yang relevan dengan materi pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras, disesuaikan dengan skenario yang telah ditentukan. Produk akhir dari perancangan ini siap digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran, terdapat empat aspek utama yang perlu diperhatikan, yaitu: a. penentuan subjek penelitian, b. analisis tujuan pembelajaran, c. pemilihan metode yang sesuai, dan d. pembuatan alur cerita (Mashuri, 2020)
3. Pengembangan (development), Pada tahap pengembangan ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan mencakup pengumpulan berbagai komponen media, pembuatan media pembelajaran interaktif, serta kontrol kualitas media. Setelah itu, media yang telah dikembangkan dikaji oleh ahli media dan ahli materi. Pengkajian ini bertujuan untuk mendapatkan evaluasi, masukan, dan saran guna memperbaiki serta menyempurnakan media pembelajaran interaktif.
4. Implementasi (implementation), Media pembelajaran yang telah selesai dibuat, diujicobakan di tempat yang telah ditentukan yaitu di MTS Darul Ulum Palangka Raya, Proses uji coba ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari guru dan siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini diawali dengan penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru dan siswa, kemudian guru dan siswa tersebut diberi angket untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif.
5. Evaluasi (evaluation), Evaluasi dilakukan dengan menilai media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil angket evaluasi, serta menganalisis dampak penggunaan media tersebut terhadap respons siswa. Data respons siswa diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa yang terlibat dalam uji coba.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis validasi ahli untuk menganalisis data. Instrumen penelitian yang digunakan ini untuk menguji kelayakan produk terdiri dari instrumen validasi ahli media dan ahli materi. Jika terdapat bagian yang tidak sesuai, perbaikan akan dilakukan berdasarkan hasil validasi tersebut. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, digunakan lima

metode pengumpulan data, yaitu wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan tes. Pendekatan kualitatif juga diterapkan untuk mengkaji data yang berkaitan dengan potensi keberhasilan media pembelajaran tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dimulai pada tanggal 14 Oktober 2024, ketika penulis menerima tugas dari salah satu dosen pengampu mata kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan. Tugas ini direncanakan selesai dalam waktu tiga minggu. Pada tanggal 15 Oktober 2024, peneliti memulai observasi di MTs Darul Ulum Kota Palangka Raya dan bertemu dengan Ibu Welda Puspita Sari, S.Pd.I, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Dalam pertemuan tersebut, penulis berdiskusi mengenai bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan, serta kendala yang sering dihadapi dalam proses mengajar. Ibu Welda menjelaskan bahwa, "Siswa kadang bosan karena metode yang saya gunakan sering berupa ceramah dan bercerita. Biasanya saya hanya menggunakan PowerPoint."

Berdasarkan hasil observasi, penulis memutuskan untuk menggunakan bahan ajar dari buku Al-Qur'an Hadis kelas IX, Bab 2, yang membahas Materi Memahami Ketentuan Hukum Bacaan Mad pada semester 1. Penulis mulai mencari referensi untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut. Setelah membaca beberapa literatur, penulis tertarik untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pada tanggal 17 Oktober 2024, penulis kembali bertemu dengan Ibu Welda untuk membahas media pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang.

Proses validasi media dan materi dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2024, melibatkan ahli media dan materi untuk memastikan kesesuaian serta kualitas produk. Setelah media dan materi tervalidasi, penulis melakukan uji coba produk di sekolah pada tanggal 26 Oktober 2024. Dalam tahap ini, penulis juga mengumpulkan tanggapan serta penilaian dari siswa dan guru terkait penggunaan media pembelajaran tersebut.

Pemanfaatan dan pengembangan ini menghasilkan sebuah video pembelajaran pada materi Mad dengan durasi 5 menit 11 detik. Video tersebut dirancang untuk menjelaskan hukum bacaan mad, termasuk pengertian, macam-macam bacaan mad, serta cara membaca hukum bacaan tersebut. Isi materi dalam video sepenuhnya sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut.

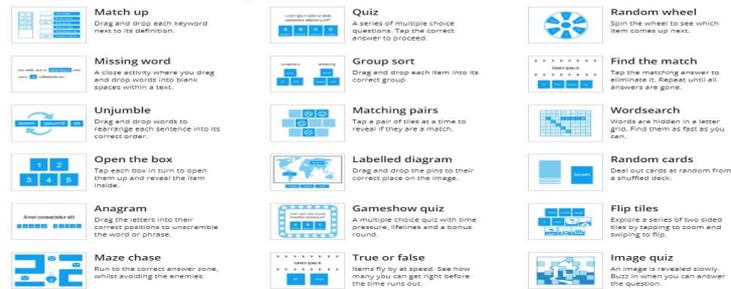
Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk desain media, CapCut untuk menambahkan elemen suara, teks, contoh bacaan, serta musik, dan beberapa cuplikan video tambahan dari TikTok. Media ini dirancang agar menarik perhatian siswa dan mendukung pemahaman materi secara interaktif.

Sebagai evaluasi akhir, penulis menggunakan aplikasi Wordwall untuk membuat kuis interaktif tentang hukum bacaan mad. Kuis ini dirancang untuk mengasah konsentrasi siswa dalam menjawab berbagai pertanyaan yang terkait dengan materi mad. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, termasuk Wordwall, efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Produk multimedia yang dihasilkan menampilkan berbagai macam media, termasuk pada gambar ini:



Gambar 2. Tampilan multimedia berbasis interaktif



Gambar 3. Tampilan game wordwall



Gambar 4. Tampilan wordwall yang baru mulai



Gambar 5. Tampilan wordwal sudah selesai

Untuk menggunakan media yang telah dibuat oleh penulis, dibutuhkan beberapa perangkat teknologi seperti TV, laptop, dan ponsel. Perangkat-perangkat ini berfungsi untuk mendukung penulis dalam menerapkan media pembelajaran yang telah dipilih.

Adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif dan worrdwall pada penelitian ini menandakan bahwa media tersebut merupakan produk dari penelitian ini yang mana telah divalidasi oleh ahli media,di antaranya:

1. Ahli Validasi

Untuk mendeskripsikan data dan pendapat ahli media dan materi,maka di uraikan sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian unsur bahan ajar multimedia mata pelajaran Al-quran Hadis kelas IX MTS Darul Ulum Palangka Raya dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Khadijah,M.Pd dosen prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya .Produk yang telah dikembangkan diserahkan kepada ahli materi yang terdapat pada tabel di bawah ini

No	Indikator Penilaian	Skala
1	Kesesuaian Naskah dengan Materi	3
2	Kesesuaian Pemilihan Jenis Huruf	3
3	Kesesuaian Bahasa dengan EDY dan tanda baca	3
4	Kesesuaian Teks dengan tingkat kemampuan siswa	3
5	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat perkembangan siswa	3
6	Sistematika penyajian materi naskah	4
Jumlah		19
Presentasi		79%

Berdasarkan tabel di atas, persentase penilaian oleh ahli materi terhadap bahan ajar multimedia menunjukkan tingkat validitas sebesar 79%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan tidak memerlukan revisi sesuai dengan tabel konversi tingkat validitas produk. Perhitungan hasil penilaian materi tersebut dapat dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$Presentase = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{19}{6 \times 4} \times 100\% = 79\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel koversi tingkat validasi 79% pada kualifikasi valid. Materi bahan ajar multimedia ini tidak perlu direvisi.

b. Validasi Ahli Media

Penilaian unsur bahan ajar multimedia ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran Ibu Ayatusa'adah, M.Pd dosen Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya. Pada pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah produk bahan ajar multimedia yang telah dikembangkan. Pada angket tanggapan ahli desain dan media memberikan masukan yaitu untuk mengembangkan beberapa materi. Validasi ini melalui lembar penilaian yang terdapat pada tabel dibawah ini:

No	Aspek yang dinilai	Skala
1	Keterkaitan media	5
2	Ketetapan ukuran huruf	4
3	Ketetapan jenis huruf	4
4	Variasi huruf	4
5	Ketetapan warna teks	4
6	Penggunaan jarak (baris, spasi, alinea)	4
7	Teks mudah di baca	4
8	Kejelasan gambar	4
9	Penempatan gambar	4
10	Ukuran gambar	4
11	Kemenarikan gambar	4
12	Ketetapan pemilihan warna background	4
13	Keserasian pemilihan warna background dengan teks dan gambar	4
14	Kemenarikan cover depan	4
15	Komposisi layout	4
16	Konsistensi penyajian antar halaman	4
	Jumlah	65
	Presentasi	82%

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain dan media berikut sebagaimana dicantumkan pada tabel di atas Dapat dihitung nilai presentasi tingkat pencapaian sebagai berikut (Sulwan, et al):

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{\text{tertinggi}} \times 100\% \text{ N} \times \text{bobot}$$
$$\text{Presentase} = \frac{65}{16 \times 5} \times 100\% = 82\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentasi tingkat pencapaian 83% pada kualifikasi valid. Bahan ajar multimedia dalam kategori ini sudah layak diuji coba dilapangan. Berdasarkan hasil audit penilaian/tanggapan ahli media dan desain, bahan ajar multimedia tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi valid, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar sehinggah produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

## 2. Uji Coba Media

Dalam penelitian ini, dilakukan uji coba terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mengintegrasikan penggunaan multimedia pembelajaran dengan Wordwall. Penggabungan kedua media pembelajaran tersebut disajikan secara sistematis berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan oleh penulis.

Media pembelajaran disajikan dalam bentuk multimedia yang memaparkan materi hukum bacaan mad secara rinci, meliputi pengertian mad, jenis-jenis hukum bacaan mad,serta cara membacanya.Penyajian materi secara sistematis dalam multimedia pembelajaran memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi. Multimedia tersebut ditampilkan melalui TV yang telah di persiapkan di kelas,dengan pencahayaan yang optimal dan penempatan strategis di atas papan tulis menghadap siswa. Suara yang diatur pada volume yang tepat memastikan semua siswa dapat mendengarnya dengan jelas.Hal ini meningkatkan daya Tarik peserta didik untuk menyajikan multimedia tersebut dengan fokus dan konsentrasi.

Setelah multimedia pembelajaran selesai ditayangkan, kegiatan berikutnya adalah memberikan kuis Wordwall. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 6 orang. Wordwall dirancang menggunakan media kedua, yaitu Wordwall. Soal yang disajikan dalam kuis tersebut berisi materi hukum bacaan mad yang telah dipaparkan dalam multimedia. Setiap kelompok menyelesaikan kuis Wordwall yang

ditampilkan di layar TV, dengan 10 pertanyaan yang tersedia. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjawab kuis tersebut. Kelompok yang telah mengetahui jawabannya dapat mengangkat tangan dan memberikan jawaban dengan suara lantang. Jawaban yang benar akan mendapatkan apresiasi berupa tepuk tangan meriah. Di akhir pembelajaran, hadiah akan diberikan kepada 3 kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat.

Penggunaan dua media pembelajaran yang dipadukan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa. Selain memperluas metode belajar yang di dapat diterapkan, kombinasi ini juga menghadirkan beragam manfaat yang terasa nyata, salah satunya adalah kemampuan untuk menggabungkan berbagai gaya belajar. Jadi dengan memanfaatkan kedua jenis multimedia tersebut, proses pengajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengsn preferensi belajar masing-masing siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi, karena berbagai gaya belajar mereka seperti visual, auditori, maupun kinestik, dapat dipenuhi dengan lebih efektif. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih personal dan menyeluruh, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman yang lebih mendalam bagi setiap siswa.

### 3. Penilaian guru

Data validitas pendidik diperoleh dari salah satu tugas guru Al-quran Hadis yang ada di Mts Darul Ulum Palangka Raya. Data ini melalui lembar penilaian yang terdapat pada tabel dibawah ini:

NO	Pernyataan	YA	TIDAK
1	Apakah bahan ajar berbasis multimedia belum tersedia pada pembelajaran Al-Quran Hadis kelas IX di sekolah ini?	1	0
2	Apakah anda setuju bahwa dalam pembelajaran Al-Quran Hadis kelas IX dibutuhkan bahan ajar untuk menunjang pembelajaran?	1	0
3	Apakah anda kesulitan membuat bahan ajar yang menarik terkait materi terkait bahan ajar pembelajaran Al-Quran Hadis kelas IX?	1	0
4	Apakah ada kesulitan dalam menyampaikan materi terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran?	1	0

5	Dengan adanya bahan ajar multimedia pada pembelajaran Fikih dapat menunjang kegiatan pembelajaran?	1	0
6	Apakah dengan adanya bahan ajar multimedia dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran?	1	0
7	Dengan adanya bahan ajar multimedia, dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran?	1	0
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>	<b>0</b>
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>	

Dalam rangka mengidentifikasi kebutuhan guru Al-Quran Hadis kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya, salah satu jenis skala yang digunakan adalah skala Guttman, yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang jelas (tegas) dari responden dengan YA = 1 dan Tidak = 0. Menurut tabel yang disediakan untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar multimedia yang diberikan kepada guru Al-Quran Hadis kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya, tingkat ketepatan 100% pada kualifikasi tersebut sangat diinginkan.

Berdasarkan hasil tabel diatas didapatkan hasil 100% dengan analisis seperti berikut:

$$Presentase = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan datanya maka yang terhitung adalah keseluruhan responden yang menjawab (Ya):

$$Presentase = \frac{7}{7 \times 1} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap semua instrumen, maka perlu dikembangkan bahan ajar multimedia untuk mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya agar dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan sebagian besar terdapat di dalam buku paket, sehingga guru hanya dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang tersedia. Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan bahan ajar multimedia dapat membantu guru dalam menyajikan materi di dalam kelas. Selain itu, penggunaan bahan

ajar multimedia yang disusun dengan video dan alat bantu visual lainnya dapat menginformasikan dan membantu guru dalam meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Respon Peserta Didik Terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dan wordwall. Analisis kebutuhan ini dilakukan pada siswa kelas IX untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan mereka dengan menggunakan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan. Para siswa mengisi angket dengan memilih jawaban yang mencerminkan keadaan dan kebutuhan penggunaan media. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat tabel di bawah ini:

No	Pertanyaan	IYA	TIDAK
1	Apakah guru menggunakan media pembelajaran dalam kelas?	9	6
2	Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi?	7	8
3	Apakah setiap mengajar guru menggunakan media pembelajaran selain buku?	14	1
4	Apakah guru menggunakan media pembelajaran hanya pada waktu-waktu tertentu?	12	3
5	Apakah setiap kali mengajar guru menggunakan media pembelajaran?	10	5
6	Apakah guru hanya menggunakan media pembelajaran saat materi tertentu saja?	7	8
7	Apakah guru menggunakan media pembelajaran secara optimal?	6	9
8	Seberapa sering guru menggunakan media pembelajaran berbasis kuis seperti wordwall di kelas?	4	11
9	Bagaimana menurutmu, seberapa menarik kuis di wordwall dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya?	11	4
10	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pelajaran setelah menggunakan kuis di wordwall?	12	3
<b>Jumlah skor Presentasi</b>		92	58
		65%	

Angket tersebut menggunakan skala Guttman, dan untuk mendapatkan data yang jelas dari responden, dimana 'ya' diberi kode 1 dan 'tidak' diberi kode 0. Hasil akumulasi persentase bertujuan untuk mengumpulkan data untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar multimedia untuk mata pelajaran Al-quran Hadis yang ada di Mts Darul Ulum Palangka Raya. Hasil akumulasi angket menunjukkan bahwa seluruh responden membutuhkan bahan ajar berbasis multimedia untuk mata pelajaran Al-quran Hadis di Mts Darul Ulum Palangka Raya.

Berdasarkan hasil dari table diatas didapatkan hasil 65% dengan analisis data seperti berikut:

$$Presentase = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan, maka data yang diperoleh ialah keseluruhan responden yang menjawab (YA) dengan presentase berikut:

$$Persentase = \frac{92}{10 \times 14} \times 100\% = 65\%$$

Berdasarkan analisis data tingkat kebutuhan siswa, yaitu 65%, tabel kebutuhan untuk penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia diperlukan untuk pelajaran Al-quran Hadis yang ada di Mts Darul Ulum Palangka Raya. Selain itu, siswa membutuhkan bahan ajar lain yang disajikan secara menarik dengan video dan ilustrasi agar mereka dapat memahami materi Al-Quran Hadis. Hal ini berfungsi sebagai uji coba dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran yang dimaksud.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interakf terbukti dapat meningkatkan semangat dan konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE(Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate), Adapun karakteristik Media Pembelajaran multimedia yaitu media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan berbagai gambar, gerak, suara, dalam waktu bersamaan yang bersifat interaktif sehingga dapat menarik minat penerima informasi. Multimedia pembelajaran didalamnya menyediakan materi sehingga diharapkan untuk lebih mudah dipahami. Dengan adanya multimedia pembelajaran peserta didik bisa melihat secara langsung

bacaan-bacaan mad. Peserta didik juga dapat memutar kembali video sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pemanfaatan media berbasis multimedia interaktif yang di kembangkan juga dapat meningkatkan semangat siswa pada pembelajaran Al-quran Hadis khususnya.

#### DAFTAR REFERENSI

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(2), 61. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Guswari, I., Tanjung, S., & Panjaitan, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Kompetensi Bagian-Bagian Busana. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 50. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26781>
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(2), 84–98.
- Maifa, S., Syafril, Darmansyah, & Yusri, M. A. K. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV Jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2342–2347.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Suarsini, N. W. D., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Media Sosial Instagram untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 72–81. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3386>
- Suwahyu, I. (2022). Eksistensi Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0 Irwansyah Suwahyu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 3902–3910.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>