

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN JUZ 30 BERBASIS MUROTTAL (Development of learning multimedia for Quran Juz 30 based on Murrotal method)

Nur Cholid

Universitas Wahid Hasyim
nurcholid@unwahas.ac.id.

Durrotul Muqoffa

Universitas Wahid Hasyim
durrotulmuqoffa97@gmail.com.

DOI: 10.21580/wa.v7i2.6562

Abstract

The development of instruksional multimedia is a technological advancement in the world of education. The existence of technological support in The field of Education makes teachers assisted in effort to improve the quality of learning and to achieve teaching objective. This study aim to determine : 1) how to make multimedia learning qur'an juz 30 based on murrotal; 2) determine the feasibility of murrotal-based Quran learning multimedia developed as a medium for learning the quran juz 30. This research is a research and development. This development research was carried out throught several stage, namely potential and problem, information gathering, products design, design validation, desain revision. In the validation stage, multimedia learning in the Quran si validated by material experts and media experts. Data collection techniques use are questionnaire for instrumen. The validation data is the converted to a likert scale to obtain a multimedia feasibility category based on murrotal Quran. This research and development has produced murrotal juz-based Quran learning video. Learning multimedia for Quran is feasible to be used in both good and very good categories. This can be seen in the result of validation of material experts with a score of 4.5 or the category of very good; validation of media experts with a score of 3.6 or good category.

Keywords: *Development, multimedia, learning of Quran juz 30*

Abstrak

Pengembangan multimedia pembelajaran merupakan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, Adanya dukungan teknologi dibidang pendidikan, membuat pengajar terbantu dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan untuk mencapai tujuan pengajaran. Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui: 1) cara membuat multimedia pembelajaran Al-Qur'an juz 30 berbasis murottal; 2) mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran Al-Qur'an berbasis murottal yang dikembangkan sebagai media pembelajaran Al-Qur'an juz 30. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain. Pada tahap validasi, multimedia pembelajaran Al-Qur'an divalidasikan oleh ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen bentuk angket. Data hasil validasi kemudian dikonversikan dengan skala Likert hingga didapatkan kategori kelayakan multimedia pembelajaran Al-Qur'an berbasis murottal. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk video pembelajaran Al-Qur'an juz 30 berbasis murottal. Multimedia pembelajaran Al-Qur'an layak untuk digunakan dengan kategori baik dan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil validasi ahli materi dengan skor 4,5 atau kategori Sangat Baik; validasi ahli media dengan skor 3,6 atau kategori Baik.

Kata Kunci: Pengembangan, multimedia, pembelajaran Al-Qur'an Juz 30

A. Pendahuluan

Al-Qur'an adalah mukjizat paling besar yang dimiliki oleh Nabi Muhammad saw. Allah telah menyempurnakan Al-Qur'an sebagai pedoman seluruh umat manusia di dunia. Membaca Al-Qur'an menjadi sangat penting karena Allah menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad saw untuk mengeluarkan manusia dari kegelapan dan kebodohan menuju cahaya Islam, sehingga menjadi benar-benar umat yang baik dan terbaik yang pernah ada dimuka bumi ini. Diantara ciri khas atau keistimewaan yang dimiliki Al-Qur'an adalah ia bisa memberi syafaat pada hari kiamat pada orang yang membaca dan mengkajinya.

Perintah membaca sendiri adalah kata pertama dari wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad saw, kata ini sedemikian pentingnya sehingga diulang dua kali dalam rangkaian wahyu yang pertama. Mengingat betapa pentingnya Al-Qur'an bagi kehidupan manusia, maka sangat diperlukan pendidikan Al-Qur'an bagi seluruh umat Islam. Pendidikan merupakan kegiatan seseorang atau kelompok orang ataupun lembaga dalam membantu individu atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan.

Kegiatan bantuan dalam pendidikan dapat berupa pengelolaan pendidikan, dan dapat pula berupa kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, dan latihan.¹

Al-Qur'an sebagai pedoman hidup, tentu harus dipelajari, difahami, dihayati dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga apa yang terkandung didalamnya betul-betul dapat memberi manfaat dan pedoman bagi seluruh manusia. Hal tersebut dapat teralisasi, tentu berawal dari membaca Al-Qur'an, karena mana mungkin seseorang dapat memahami apalagi mengambil hukum dari Al-Qur'an dengan kemampuan membaca yang nihil. Idealnya seluruh umat Islam mampu membaca Al-Qur'an, untuk dapat memahami dan mengambil hukum dari salah satu sumber hukum dalam Islam (Al-Qur'an) tersebut. Namun sayangnya, realita yang terjadi di lapangan sungguh berbeda dengan harapan. Masih banyaknya umat Islam yang belum dapat membaca Al-Qur'an adalah sebuah kenyataan yang sangat memprihatinkan.

Membaca Al-Qur'an termasuk ibadah yang mempunyai pahala. Membaca Al-Qur'an tidak kemudian berarti sekedar membaca ala kadarnya. Al-Qur'an adalah kitab berbahasa Arab, oleh karenanya membaca Al-Qur'an haruslah mengikuti aturan-aturan pembacaan yang baik dan benar. Aturan dalam pembacaan Al-Qur'an biasa disebut ilmu tajwid, yakni melafazkan setiap huruf dari *makhrojnya* secara benar serta memenuhi hak-hak setiap huruf. Atau pengetahuan serta kaidah dan cara-cara membaca Al-Qur'an dengan sebaik-baiknya serta dengan benar. Pembacaan yang baik dan benar tersebut diperintahkan oleh Allah Swt. sebagaimana firman-Nya dalam surah AL-Muzzammil ayat 4.

Seiring dengan berkembangnya teknologi mobile khususnya sistem operasi Android yang banyak diminati oleh masyarakat dunia. Dimana sistem operasi tersebut dipasang di mobile sehingga penggunaan aplikasinya juga bisa digunakan dimana saja dan kapanpun. Konten yang diperlukan oleh pengguna bisa diakses dengan mudah. Dilengkapi fasilitas multimedia yang mampu menggabungkan antara teks, gambar, dan audio dalam satu *device*. Hal tersebut dapat mempermudah umat muslim dalam mempelajari Al-Qur'an.²

Dalam perkembangannya, inovasi teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan dunia pendidikan. Adanya dukungan teknologi dibidang pendidikan, membuat pengajar terbantu dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting, yaitu media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent* media karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektifitas), dan media sebagai sumber belajar yang digunakan secara mandiri oleh umat muslim dalam mempelajari Al-Qur'an.³ Berangkat dari gambaran diatas betapa

¹ Ibnu Arif Winardi, *Penggunaan Media Al-Qur'an Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Ngaglek Sleman*, (Skripsi), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Kalijaga, 2015, hlm. 1-2

² M. Yanyan Herdiansyah & Irawan Afrianto, *Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Qur'an Berbasis Mobile*, JURNAL ILMIAH KOMPUTER DAN INFORMATIKA (KOMPUTA), Universitas Komputer Indonesia, Vol. 2. No. 2. Oktober 2013.

³ Khairunnisa, *Merancang Perangkat Lunak Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Interaktif Untuk Anak*, Jurnal Media Infotama, Sekolah Tinggi Teknik (STT), Vol. 12 No. 2, September 2016, hlm. 99

pentingnya mempelajari Al Quran sesuai dengan perkembangan zaman salah satunya dengan mengembangkan multimedia pembelajaran Alquran berbasis murrotal.

B. Kerangka Teori

1. Pengembangan Multimedia

Pengembangan menurut Soenarrto adalah memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pengajaran. Pengembangan merupakan salah satu komponen dalam definisi Teknologi pendidikan yang terdapat dalam definisi konsep AECT 2004. "Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, managing appropriate technological processes and resources".⁴

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi disain kedalam bentuk fisiknya. Dalam penelitian ini pengembangan dilakukan dalam rangka menghasilkan produk program multimedia pembelajaran interaktif yang telah didesain sesuai dengan kebutuhan dan prinsip-prinsip belajar dan mengajar yang efektif.⁵

Istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.⁶

Definisi multimedia secara terminologis menurut Budi Sutedjo Dharmo Oetomo, diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.⁴

a. Jenis-Jenis Multimedia

1) Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2) Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang

⁴ Dzulfikar Akbar, dkk., *Pengembangan Paket Pembelajaran IPS Multi Media dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTSN 24 Jakarta*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 5, No. 1, Januari 2019, hlm. 63

⁵<https://mieatom.wordpress.com/2011/07/01/pengembangan-multimedia-pembelajaran/>

⁶Herman Dwi Surjono, *"Multimedia Pembelajaran Interaktif"*, (Yogyakarta: UNY Prees, 2017), hlm. 2

menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3) Multimedia linier

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.⁸

4) Multimedia presentasi pembelajaran

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contohnya: *Microsoft Power Point*.

5) Multimedia pembelajaran mandiri

Multimedia pembelajaran mandiri adalah *software* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri.

b. Manfaat Multimedia

1) Multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional.

2) Multimedia dapat berfungsi sebagai alat tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi.

3) Multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf.⁷

4) Mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas.

5) Meningkatkan produk efektifitas dengan menghindari hilangnya *file*.

6) Memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar.

7) Memberi informasi multidimensi dalam organisasi.

8) Mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto.

9) Memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.⁸

2. Pembelajaran Al-Qur'an

Pembelajaran memiliki akar kata “belajar“. Belajar yaitu kegiatan berproses yang memiliki unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Disamping itu, ada pula orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis.⁹

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan

⁷ Ambar Sri Lestari, *Pembelajaran Multimedia*, Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 6, No. 2, Juli- Desember 2013, hlm. 87

⁸ Nur Rokhman, *Multimedia Pembelajaran Turunan Bernuansa Konstruktivisme Dan Problem Solving*, Jurnal Of Matematics And Education, Vol. 1, 2014, hlm. 3

⁹ M. Ramli, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits*, Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol. 13, No. 23, April 2015, hlm. 132

diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Disisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan suatu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.¹⁰

Sedangkan pengertian Al-Qur'an secara etimologi para ulama masih berpendapat tentang asal dan arti kata Al-Qur'an tersebut. Menurut as-Syafi'i, kata Al-Qur'an adalah nama asli dan tidak pernah dipungut dari kata lain. kata tersebut khusus dipakai untuk menjadi nama firman Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. Menurut al-Lihyani, kata Al-Qur'an berasal dari kata kerja *qara'a* yang berarti membaca dengan padanan kata *fu'lan*, namun dengan arti maqru' yang dalam bahasa Indonesia berarti yang dibaca atau bacaan.

Pengertian Al-Qur'an secara terminologi Menurut Dr. Muhammad Shubhi Shalih, Al-Qur'an ialah kalam yang mukjiz (dapat melemahkan orang yang menentangnya) yang diturunkan kepada Nabi (Muhammad) saw, yang tertulis dalam mushaf, yang disampaikan (kepada kita) secara mutawatir dan membacanya dianggap ibadah.¹¹

Menurut Hasbi as-Sidieqy adalah "wahyu ilahi yang diturunkan kepada Muhammad saw, yang telah disampaikan kepada kita umatnya dengan jalan mutawatir, yang dihukum kafir orang mengingkarinya."¹²

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Al-Qur'an adalah kalam Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. yang terdiri dari mushaf, diturunkan secara mutawatir dan apabila membaca mendapatkan pahala.¹³

Jadi, pembelajaran Al-Qur'an merupakan kegiatan yang diwujudkan dengan interaksi antara pendidik dan peserta didiknya untuk mewujudkan keberhasilan peserta didik dalam membaca Al-Qur'an.

a. Pentingnya Pendidikan Al-Qur'an

Pendidikan Al-Qur'an adalah mencakupi semua pendidikan manusia

¹⁰ Muhammad Aman Ma'mun, "Kajian Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 1, Maret 2018, hlm. 54-55

¹¹ A. Athaillah, "*Sejarah Al-Qur'an*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 140

¹² Muhammad Aman Ma'mun, *Kajian Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 1, Maret 2018, hlm. 56

¹³ Siti Nur Khalifah, *Religiopsikoneuroimmunologi Al-Qur'an (Studi Kolaborasi Terapi Al-Qur'an dan Fungsi Otak Dalam Menghadapi Stres)*, Jurnal Buletin Psikologi, Vol. 18 No. 1, 2010, hlm. 21

dalam segala segi hidupnya dan sepanjang usianya. “kehidupan dunia ini” adalah diumpamakan sebagai menjalani satu perjalanan untuk persiapan kepada kehidupan yang lebih baik yaitu di akhirat. Karena itulah pendidikan Al-Qur’an mengandung kehidupan sekarang dan kehidupan akan datang secara serentak.

Pentingnya pendidikan Al-Qur’an dapat dilihat pada beberapa hal. *Pertama*, pada tujuan mempelajari dan mengajarkan Al-Qur’an. Al-Qur’an adalah kalamullah (firman Allah), kitab suci mulia yang paling paripurna, pedoman dan landasan hidup setiap manusia beriman, yang mengakui Allah SWT. sebagai Tuhan Yang Maha Esa. Isinya mencakup segala segi kehidupan manusia. kemuliaan manusia tergantung kepada bagaimana mereka berinteraksi terhadap Al-Qur’an. “Hidup dibawah naungan Al-Qur’an”, demikian kata as-Syahid Sayyid Quthb, dalam kitab tafsirnya, *Fi Zhilal Al-Qur’an* (Di Bawah Naungan Al-Qur’an). Sebagai kitab pedoman, Al-Qur’an harus dibaca dan bahkan sangat dianjurkan untuk dijadikan bacaan harian. Hal ini tersirat dalam berbagai keistimewaan, baik dalam keistimewaan tilawah, keistimewaan tadabbur atau perenungan, dan keistimewaan hifzh atau hafalan.

kedua, Dilihat pada keutamaan belajar dan mengajarkan Al-Qur’an. Hal ini dapat dijelaskan seperti berikut.

- 1) Orang yang belajar dan mengajarkan Al-Qur’an adalah sebaik-baik orang dan kelak akan menerima balasan pahala dari Allah yang berlipat ganda.
- 2) Orang yang membaca Al-Qur’an adalah mereka yang mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi.
- 3) Disamping amal kebajikan, memperbanyak membaca Al-Qur’an dapat membebaskan seseorang dari sentuhan api neraka, karena ia datang kelak pada hari kiamat memberi syafaat.
- 4) Membaca Al-Qur’an merupakan ibadah yang lebih utama bagi umat Muhammad saw. Rasulullah saw. pernah menerangkan kepada para sahabatnya tentang kemuliaan orang yang membaca Al-Qur’an. Beliau bersabda: “*Ibadah umatku yang lebih utama ialah yang membaca Al-Qur’an*”.

b. Prinsip/Tingkat Belajar Membaca Al-Qur’an

Prinsip membaca Al-Qur’an berdasarkan kaidah tajwid ada empat berikut dengan karakteristiknya diantaranya yaitu:

- 1) *Tahqiq* yakni membaca Al-Qur’an dengan memberikan hak-hak setiap huruf secara tegas, jelas, dan teliti seperti memanjangkan *mad*, mengesakan hamzah, menyempurnakan harakat, serta melepas huruf secara *tartil*, memperhatikan panjang pendek, waqaf dan ibtida, tanpa merampas huruf.
- 2) *Tartil* yakni maknanya hampir sama dengan *tahqiq* hanya saja *tartil* lebih luwes dibandingkan *tahqiq*. Kesempurnaan *tartil* ialah menebalkan kalimat sekaligus menjelaskan huruf-hurufnya. Pada bacaan *tartil* lebih ditekankan pada aspek memahami dan merenungi kandungan-kandungan ayat Al-Qur’an. Sedangkan *tahqiq* lebih cenderung menekankan pada aspek

bacaan.

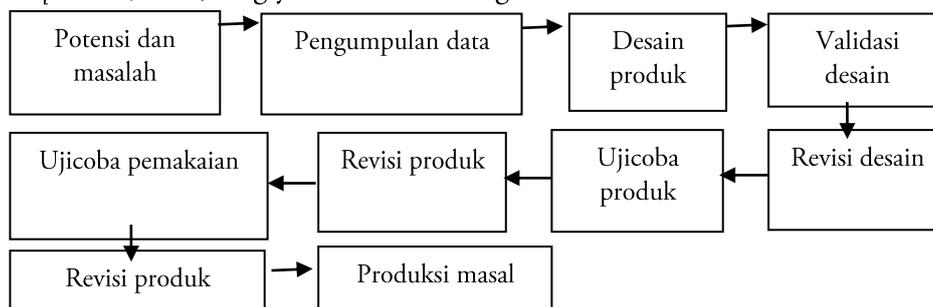
- 3) *Tadwir* ialah membaca Al-Qur'an dengan memanjangkan *mad*, akan tetapi tidak sampai penuh. *Tadwir* merupakan cara membaca Al- Qur'an dibawah *tartil* diatas *hadr* (tingkatan ke empat)
- 4) *Hadr* ialah membaca Al-Qur'an dengan cepat, ringan, dan pendek, namun tetap dengan menegakan awal dan akhir kalimat seta meluruskannya. Suara mendengung tidak hilang. Meski cara membacanya cepat dan ringan, ukurannya harus sesuai dengan standar riwayat-riwayat yang sah yang diketahui oleh para pakar *qiraah*.

Dari keempat tingkatan membaca Al-Qur'an tersebut cara membaca pada tingkat yang pertama dan kedua saja yang dianjurkan bagi para muftadiin (pelajar pemula) karena lebih efektif. Sebagaimana yang Allah SWT dianjurkan dalam firmanNya Q.S Al-Muzzammil : 4.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran disuatu lembaga, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran disuatu lembaga.¹⁴

Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan Sugiyono. Tahapan penelitian dan pengembangan model *Research and Development (R&D)* Sugiyono adalah sebagai berikut :



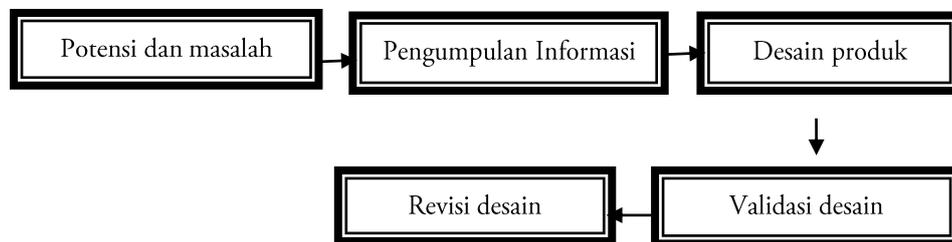
Gambar 1.1
Metode *Research and Development (R&D)* Model Sugiyono

¹⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 164

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah penelitian pengembangan yang peneliti gunakan, yakni mengacu pada teori sugiyono. Terdapat sepuluh langkah pelaksanaan yang harus ditempuh dalam penelitian dan pengembangan Sugiyono. Namun, dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran Al-Qur'an berbasis murottal ini peneliti akan menggunakan lima langkah sesuai dengan kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran Al-Qur'an. Adapun lima langkah tersebut ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.2

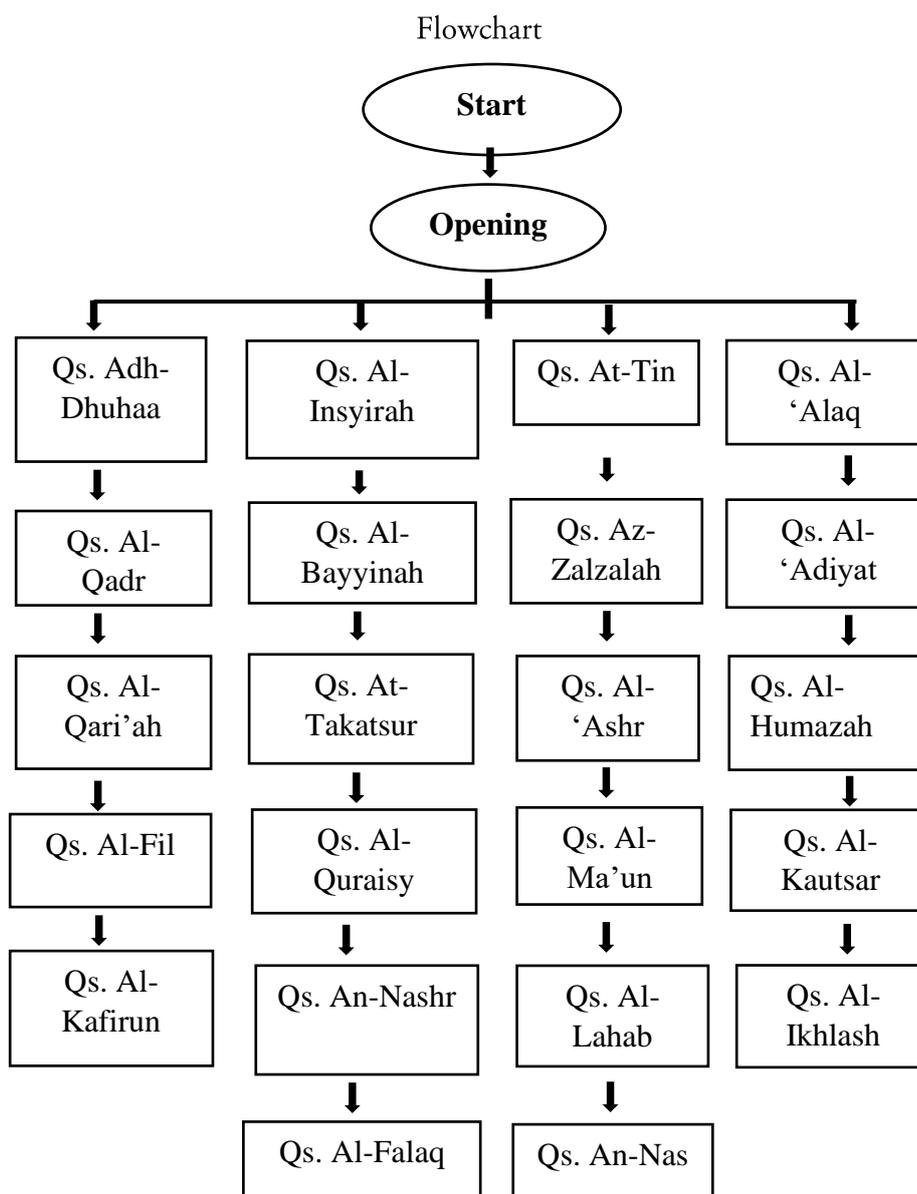
Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

Secara ringkas penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono adalah sebagai berikut:

- a. Potensi dan masalah: R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi dan masalah yang peneliti lakukan dengan melakukan observasi dan wawancara di Pondok Pesantren Takfidzul Qur'an Al-Furqan Rembang.
- b. Mengumpulkan informasi: setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan
- c. Desain produk: adalah hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru, atau produk baru. Adapun desain produk yaitu dengan merancang beberapa hal sebagai berikut:

1. Perancangan *Flowchart*

Flowchart Perancangan sistem yang digunakan ditunjukkan pada gambar 1.3

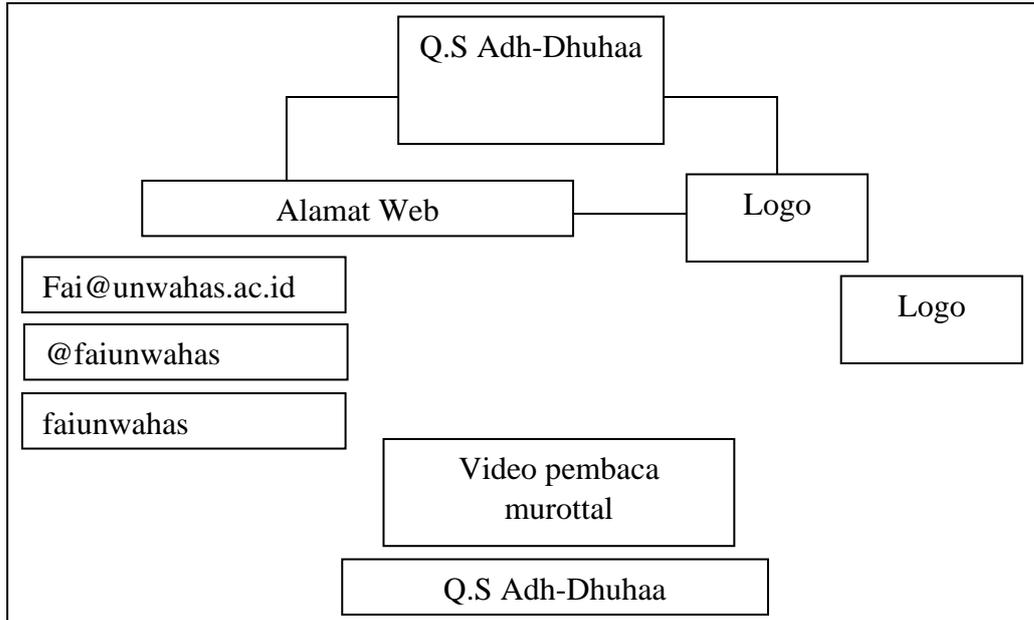


Gambar 1.3 Desain Perancangan Flowchart

2. Perancangan Storyboard

Storyboard adalah alur cerita atau sketsa/skenario dari tampilan suatu aplikasi pada layar secara detail.¹⁵ Berikut ini adalah rancangan storyboard dari multimedia pembelajaran Al-Qur'an yang penulis rancang. Adapun storyboard perancangan multimedia pembelajaran Al-Qur'an ini adalah sebagai berikut:

¹⁵ Khairunnisa, *Merancang Perangkat Lunak Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Interaktif Untuk Anak*, Jurnal Media Infotama, Sekolah Tinggi Teknik (STT), Vol. 12 No. 2, September 2016, hlm. 102



Gambar 1.4 Storyboard Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an Juz 30

3. Rancangan Tampilan

a. Awalan pembuka vidio, berisi judul Q.S yang akan dibaca.



Gambar 1.5 Awalan pembuka vidio murottal

b. Tampilan vidio murottal yang berisi suara pembaca, ayat Al-Qur'an juz 30



Gambar 1.6 Tampilan vidio murottal

4. Validasi desain: proses untuk menilai apakah rancangan kerja baru secara rasional lebih baik dan efektif dibandingkan dengan yang lama, dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman. Validasi desain disini dilakukan oleh Validator Ahli Materi dan Validator Ahli Media.
- 5) Revisi desain: diperbaiki atau direvisi setelah diketahui kelemahannya.

2. Hasil Pengembangan

a. Analisis Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam Pengembangan multimedia pembelajaran Al-Qur'an adalah media video sebagai pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar pengguna dalam mempelajari Al-Qur'an dan untuk mendukung dan mempermudah pengguna/masyarakat dalam mempelajari Al-Qur'an yang bisa diakses kapanpun di rumah atau dimanapun. Pembelajaran pada multimedia ini adalah memahami materi Al-Qur'an, memahami hukum tajwid, dan mampu menirukan nada lagu dalam membaca Al-Qur'an.

b. Produk Pengembangan

Produk multimedia yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran Al-Qur'an berbasis murottal yang dikemas dalam bentuk video. Bahan pembelajaran yang diajarkan dalam multimedia ini adalah juz 30. Materi tersebut disajikan dengan bentuk suara, tampilan ayat juz 30 dan gambar pembaca murottal. Bagian tampilan utama dalam video dijabarkan judul Q.s yang akan dibaca oleh pengguna yang mempelajari Al-Qur'an, setelah itu muncul video murottal juz 30 dengan suara pembaca murottal dan tampilan ayat Al-Qur'an juz 30 yang mana pengguna dapat melihat dan mendengarkan lagu dan bacaan makhorijul huruf dan kaidah tajwidnya. Yang tujuannya agar pengguna dapat menirukan lagu atau bacaan yang sesuai dibacakan oleh pembaca murottal.

c. Hasil Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Multimedia pembelajaran Al-Qur'an juz 30 berbasis murottal yang dikembangkan ini di validasi oleh ahli materi dosen dari Universitas Wahid Hasyim Semarang. Validasi ahli materi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek isi. Data ini diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek pembelajaran dan aspek isi. Ahli menanyakan langsung tentang beberapa hal yang berkaitan dengan produk dan memberikan kritik dan saran sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Yaitu produk multimedia pembelajaran Al-Qur'an juz 30 yang dikemas dalam bentuk video.

Teknik yang digunakan untuk memberikan kriteria nilai kualitas produk yang dikembangkan yaitu:

- 1) Data yang diperoleh dari angket diubah dulu menjadi data interval seperti tersaji pada Tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1 Kriteria Penskoran Item Pada Angket¹⁶

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

- 2) Untuk mencari skor rata-rata dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan, digunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

X : Skor Rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor

n : Jumlah responden

Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi, multimedia pembelajaran Al-Qur'an juz 30 berbasis murottal memperoleh skor 4,5. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor 4,5 termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan kriteria kevalidan 4,3-5.

Adapun penilaian dari validator ahli media, multimedia pembelajaran Al-Qur'an juz 30 berbasis murottal memperoleh skor 3,6. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor 3,6 termasuk dalam kategori "Baik" dengan kriteria kevalidan 4,3-5. Meskipun termasuk dalam kategori cukup baik, ahli media meminta media yang dikembangkan harus direvisi dengan dibuat yang lebih menarik lagi agar orang ketika melihat video pembelajaran Al-Qur'an yang peneliti buat tertarik. Rerata skor dari penilaian ahli materi dan ahli media tersebut dikonversikan kedalam skala Likert dengan acuan seperti Tabel 1.2 dibawah ini:

Tabel 1.2 Konversi Skor Hasil Validasi Ahli Materi dengan Skala Likert

Nilai	Klasifikasi	Skor		
		Rumus	Perhitungan	Skor
A	Sangat Baik	$X > \sum X_i + 1,8 \text{ sbi}$	$X > 4,21$	4,3-5
B	Baik	$\sum X_i - 0,6 \text{ sbi} < X < \sum X_i + 1,8 \text{ sbi}$	$3,40 < X \leq 4,21$	3,5-4,2
C	Cukup	$\sum X_i - 0,6 \text{ sbi} < X < \sum X_i + 0,7 \text{ sbi}$	$2,6 < X \leq 3,40$	2,7-3,4

¹⁶ Yohannes Kurniawan Barus, Djukri., *Pengembangan Buku Teks Tematik Tema Permainan Untuk Kelas III SDN Tridadi Sleman Yogyakarta*, JURNAL PRIMA EDUKASIA, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1 - Nomor 2, 2013, hlm. 227

D	Kurang Baik	$\sum X_i - 0,6 s_{bi} < X < \sum X_i + 1,6 s_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$	1,9–2,6
E	Sangat Kurang	$X \leq \sum X_i - 1,8 s_{bi}$	$X \leq 1,79$	0–1,8

E. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan dan pembahasan yang telah dilakukan, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa ;

Proses pengembangan multimedia pembelajaran Al-Qur'an juz 30 berbasis murottal ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain. Tahap potensi masalah melalui studi pendahuluan observasi dan wawancara di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Furqa Rembang. Tahap pengumpulan informasi, Tahap desain produk meliputi membuat desain flowchart, storyboard dan mendesain produk tampilan awal. Tahap validasi pada penelitian ini meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tahap terakhir yaitu revisi desain yang memperbaiki atau merevisi produk setelah diketahui kelemahannya dari hasil validasi. Hasil pembuatan multimedia pembelajaran Al-Qur'an juz 30 berbasis murottal adalah berupa video murottal pembelajaran Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil kevalidan multimedia pembelajaran Al-Qur'an yang didapat dari hasil validasi ahli materi dan hasil validasi ahli media diperoleh sebagai berikut: a. Validasi dari Ahli Materi dengan penilaian aspek pembelajaran dan aspek isi memperoleh skor 4,5 dengan kategori sangat baik.. b. Validasi dari Ahli Media dengan penilaian aspek tampilan dan aspek pemograman memperoleh skor 3,6 dengan kategori baik.

Daftar Pustaka

- Akbar Dzulfikar, dkk., 2019, *Pengembangan Paket Pembelajaran IPS Multi Media dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTSN 24 Jakarta*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 5, No. 1
- Athailah, 2010, *"Sejarah Al-Qur'an"*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herman Dwi Surjono, 2017, *"Multimedia Pembelajaran Interaktif"*, Yogyakarta: UNY Prees <https://micatom.wordpress.com/2011/07/01/pengembangan-multimedia-pembelajaran/>
- Indriani Nurzaman, 2012. *Efektifitas Penggunaan Metode Bil Hikmah Terhadap Tingkat Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak Usia Dini*, Jurnal Tarbawi, Vol. 1, No. 3, September 2012,
- Khairunnisa, 2016, *Merancang Perangkat Lunak Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Interaktif Untuk Anak*, Jurnal Media Infotama, Sekolah Tinggi Teknik (STT), Vol. 12 No. 2
- Kurniawan Barus Yohannes, Djukri., 2013, *Pengembangan Buku Teks Tematik Tema Permainan Untuk Kelas III SDN Tridadi Sleman Yogyakarta*, JURNAL PRIMA EDUKASIA, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1 - Nomor 2, 2013

- Magfiroh Naely, 2012, *Pembelajaran Al-Qur'an dan Dampaknya Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Bagi Pendengar Pro-Aktif Acara Q On Air Di Radio MQ FM Yogyakarta*, (Skripsi) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Kalijaga
- Muhammad Aman Ma'mun, 2018, "Kajian Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1
- Ramli M., 2015, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits*, *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13, No. 23
- Rokhman Nur, 2014 *Multimedia Pembelajaran Turunan Bernuansa Konstruktivisme Dan Problem Solving*, *Jurnal Of Mathematics And Education*, Vol. 1
- Siti Nur Khalifah, 2010, *Religiopsikoneuroimunologi Al-Qur'an (Studi Kolaborasi Terapi Al-Qur'an dan Fungsi Otak Dalam Menghadapi Stres)*, *Jurnal Buletin Psikologi*, Vol. 18 No. 1
- Sri Lestari Ambar, 2013, *Pembelajaran Multimedia*, *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 6, No. 2
- Syaodih Sukmadinata Nana, 2010, "Metode Penelitian Pendidikan", Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Winardi Ibnu Arif, 2015, *Penggunaan Media Al-Qur'an Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Ngaglek Sleman*, (Skripsi), Yogyakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan, UIN Kalijaga
- Yanyan Herdiansyah M., & Irawan Afrianto, 2013, *Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Qur'an Berbasis Mobile*, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Universitas Komputer Indonesia