

Proceeding of International Conference on Islamic Education: Challenges in Technology and Literacy
 Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 November 6-7, 2019
 P-ISSN: 2477-3638, E-ISSN: 2613-9804
 Volume: 4

Pengembangan CD Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surat-surat Pendek Siswa MI Al-Khadijah Malang

Fitratul Uyun¹, Muhammad Walid²

^{1,2} UIN Maulana Malik Ibrahim Malang/ Jl. Gajayana 50 Malang

¹fitratuluyun82@gmail.com, ²walidpgmi@gmail.com

Abstrak. Pengembangan Cd Pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan software Adobe Flash CS 5.5 menggunakan kode Action Scribt 2.0. di MI kelas III. Media ini dikembangkan berdasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media berupa Cd pembelajaran yang memiliki kriteria sebagai media pembelajaran al-Qur`an Hadis yang memadai. Hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi ketersediaan media pembelajaran multimedia yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran al-Qur`an Hadis di MI. Prosedur pengembangan Cd pembelajaran interaktif ini ditempuh melalui beberapa tahap yaitu: 1) tahap studi pendahuluan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum, 2) tahap pengembangan media Cd pembelajaran al-Qur`an Hadis yang dibuat menggunakan software Adobe Flash CS 5.5 kode Action Scribt 2.0. yang dikembangkan penggunaannya untuk pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey dan tahap uji coba/ validasi produk. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini memiliki tingkat keefektifan yang sangat tinggi untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran pada mata pelajaran al-Qur`an Hadis di MI al-Khadijah Malang.

Kata Kunci. *Pengembangan, Multimedia Flash, Kemampuan menghafal*

Abstract. Learning Cd Development was developed in this study using the Adobe Flash CS 5.5 software using the Action Code SCRIBT 2.0. In MI class III. This media was developed based on the fact that the media is not yet the availability of a learning Cd that has the criteria as a medium learning the Qur'an hadith adequate. The results of this development is intended to be able to fulfill the availability of multimedia learning media that can improve the effectiveness and the learning of the Qur'an hadith in MI. Interactive learning Cd development procedures are taken Through several stages namely: 1) phase of preliminary study by conducting assessment of needs and analysis of curriculum, 2) stage of development media Cd learning of the Qur'an Hadith made using Adobe Flash software CS 5.5 code Action SCRIBT 2.0. Developed for learning using the Dick development model & Carey and the product testing/validation phase. Learning by using multimedia has a very high degree of effectiveness to achieve the objectives of learning on the teaching of the Qur'an hadith in MI al-Khadijah Malang

Kata Kunci. *Pengembangan, Multimedia Flash, Kemampuan menghafal*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran menghafal merupakan salah satu kompetensi pokok dari mata pelajaran al-Qur`an Hadis. Pembelajaran menghafal ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami materi al-Qur`an maupun Hadis. Dalam kegiatan pembelajaran menghafal, siswa diharapkan mampu mengingat materi ayat al-Qur`an dan materi hadis dalam jangka waktu yang lama atau *longterm memory*.

Di lapangan ditemukan bahwa metode menghafal masih bertitik berat pada metode drill sehingga terkadang siswa merasa jenuh dalam kegiatan pembelajarannya. Padahal pada pra research, di lapangan penelitian menemukan ada beberapa media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran tersebut.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan tersebut juga berdampak pada dunia pendidikan yang menggunakan teknologi

informasi dan komunikasi sebagai salah satu alat atau media yang digunakan dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran.

Berbagai perkembangan teknologi informasi di dalam bidang pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan pada masa kini. Baik buruknya pengaruh yang ada bergantung pada bagaimana pemanfaatan terhadap perkembangan teknologi yang ada. Para ahli pendidikan berpendapat bahwa dalam pemanfaatan teknologi banyak segi positif yang akan diperoleh, antara lain:

1. Media teknologi pendidikan membuat pendidikan lebih produktif.
2. Media pembelajaran teknologi menunjang pengajaran individual, atau dengan kata lain melakukan penerapan individualisasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media teknologi membuat pembelajaran lebih ilmiah.
4. Media teknologi pendidikan membuat membuat pembelajaran lebih *powerfull*.
5. Media teknologi pendidikan dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih *immediate*.
6. Media teknologi pendidikan dapat membuat percepatan pendidikan lebih *equal*.¹

I Kadek Suartama memaparkan bahwa produk multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.² Dari pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari suatu materi ajar, salah satunya adalah menghafal materi al-Qur`andanmaterihadis. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat dikatakan lebih menarik dan lebih baik dalam hal penyajian materi pembelajaran, mulai dari penyajian konten (isi), penambahan efek suara, dan tampilan yang lebih menarik. Sehingga penting menurut peneliti bahwa pengembangan media pembelajaran menghafal perlu diadakan dan diberikan evaluasi penggunaannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan media tersebut dalam pembelajaran. Dari fokus penelitian di atas, dapat diambil beberapa rumusan masalah, sebagai yaknipertama ; belum adanya media pembelajaran yang berbentuk multimedia untuk meningkatkan kemampuan menghafal al-Qur`an Hadis siswa kelas III MI Al-Khodijah Malang yang dikembangkan dengan menggunakan adobe flash player. Kedua; apakah produk pengembangan media Cd pembelajaran adobe flash player dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran al-Qur`an Hadis di kelas III MI al-Khadijah Malang

Adapun tujuan penelitian ini pertama; dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk Cd multimedia yang dikembangkan dengan menggunakan adobe Flash Player. Kedua; menyumbangkan produk pengembangan media Cd pembelajaran adobe flash player yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran al-Qur`an Hadis di kelas III MI.

2. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey⁴. Pada model Dick & Carey, terdapat 10 tahapan desain pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas pada uji coba prototipe produk. Tahapan kesepuluh (evaluasi

¹ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 10-12.

² I Kadek Suartama, *Pengembangan Multimedia untuk Mengembangkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. (ejournal): tidak diterbitkan, (tidak ada tahun).

³ Prof. Dr. Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. Hal. 297.

⁴ Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction* (USA: Scott, Foresman and Company, 1978), hlm.8-11.

sumatif) tidak dilakukan karena berada di luar sistem pembelajaran, sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan.⁵

Langkah-langkah pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou Carey di atas dapat dipaparkan, sebagai berikut:

1. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran)
2. *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran)
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Mengenal tingkah laku masukan dan karakteristik siswa.)
4. *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran)
5. *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan butir tes acuan patokan/ *Criterion Referenced Test*)
6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)
7. *Developing and Selecting Instruction* (Menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran)
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)
9. *Revising Instruction* (Merevisi bahan pembelajaran)
10. *Designing and Conducting Formative Summative* (Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif)

3. HASIL DAN DISKUSI DATA

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, perbaikan atau revisi hanya pada bagian soal evaluasi puzzle yang menurut ahli sebaiknya tidak perkata tetapi perayat atau beberapa penggal ayat. Karena pengguna adalah siswa kelas 3 MI. Demikian ahli materi menambahkan bahwa warna di layar kurang jelas sebagai *point of view*, demikian bentuk huruf tidak memakai comic sains tetapi yang lain. Sementara ahli desain tidak memberikan saran perbaikan sama sekali karena dianggap sudah layak. Adapun hasil penilaian guru matapelajaran terhadap media dapat diidentifikasi bahwa pada dasarnya cd pembelajaran produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan yang mencolok. Akan tetapi masukan, saran dan komentar yang disampaikan oleh guru matapelajaran dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Adapun revisi draft pengembangan berupa Cd pembelajaran disajikan dengan mempertimbangkan saran responden yakni guru matapelajaran dengan mengurangi efek sound yang diasumsikan mengganggu konsentrasi siswa pada saat keterampilan mengartikan dan penambahan fitur *apply* pada puzzle permainan untuk mengetahui apakah puzzle yang dikerjakan siswa sudah benar atau belum.

T-Test

notes		
Output Created		07-OCT-2016 11:10:56
Comments		
	Data	C:\Users\musthofamalik\Documents\Untitled1.sav
	Active Dataset	DataSet1
Input	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
Missing Value Handling		Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
	Cases Used	

⁵Dalam bukunya, Dick & Carey menegaskan bahwa: “ *The summativeevaluation it is not a part of the design process. It occurs only after the instruction has been formatively evaluated and sufficiently revised to meet the the standards of the designer. This component is not considered an integral component of the instructional design process. The nine basic steps represent the procedures which one employs when one uses the systems approach to designing instructionsl materials.*” Lihat.. *Ibid.*, hlm. 11.

Syntax		T-TEST PAIRS=pre_test WITH Post_test (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.
Resources	Processor Time Elapsed Time	00:00:00.02 00:00:00.02

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_test	3.6873	15	1.06549	.27511
	Post_test	4.4227	15	.72879	.18817

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre_test & Post_test	15	.611	.016

Paired Samples Test

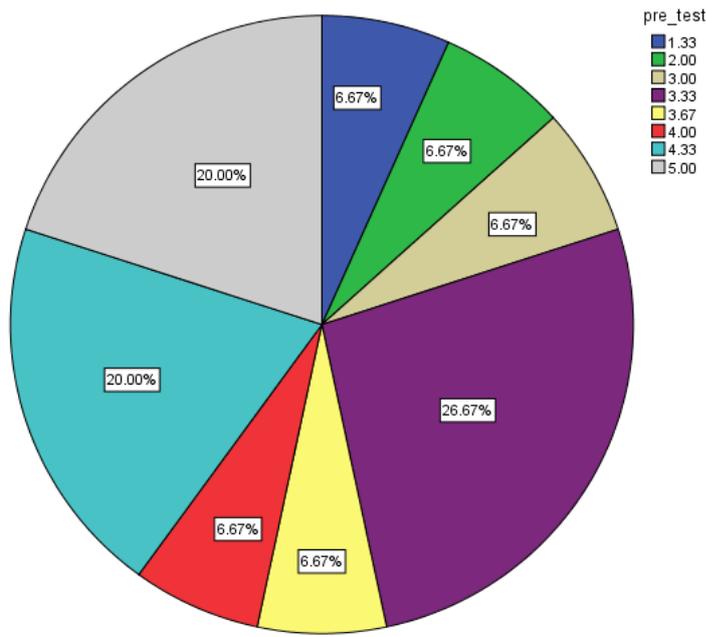
		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
		Lower			
Pair 1	pre_test - Post_test	-.73533	.84705	.21871	-1.20442

Paired Samples Test

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	pre_test - Post_test	-.26625	-3.362	14	.005

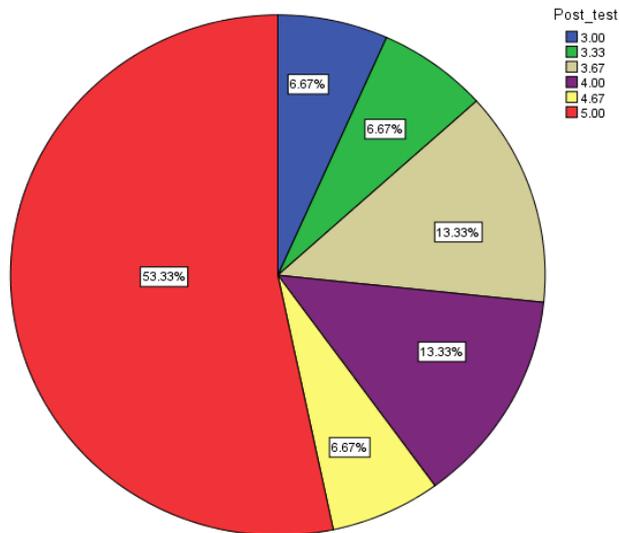
Grafik Pre Test Notes

Output Created		07-OCT-2016 11:12:23
Comments		
Input	Data Active Dataset Filter Weight Split File N of Rows in Working Data File	C:\Users\musthofamalik\Documents\Untitled1.sav DataSet1 <none> <none> <none> 15
Syntax		GRAPH /PIE=PCT BY pre_test.
Resources	Processor Time Elapsed Time	00:00:01.51 00:00:01.09



Grafik Post Test Notes

Output Created		07-OCT-2016 11:13:07
Comments		
	Data	C:\Users\musthofamalik\Documents\Untitled1.sav
	Active Dataset	DataSet1
Input	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	15
Syntax		GRAPH /PIE=PCT BY Post_test.
Resources	Processor Time	00:00:00.23
	Elapsed Time	00:00:00.20



Nama Peserta Didik	Nilai		D=X-Y	D ² =(X-Y) ²
	Pre-Test (X)	Post Test (Y)		
Abdullah	5.00	5.00	0.00	0.00
Asy-Syifa Ilma Nur F	3.33	5.00	-1.67	2.78
Bara	4.33	4.00	0.33	0.11
Firdaus	2.00	3.67	-1.67	2.78
Haidar	1.33	3.33	-2.00	4.00
Hilman Risqi	5.00	5.00	0.00	0.00
Iqbal	4.33	4.00	0.33	0.11
Nuha Hanuna Hamzah	3.33	4.67	-1.33	1.78
Rafi	3.33	3.00	0.33	0.11
Rafly	4.33	5.00	-0.67	0.44
Razan	5.00	5.00	0.00	0.00
Rofiqul	4.00	5.00	-1.00	1.00
Syifa Nur Sabrina	3.33	5.00	-1.67	2.78
Tarik	3.00	3.67	-0.67	0.44
Tiara Yashifa Nailah	3.67	5.00	-1.33	1.78
N=15	-	-	∑D= -11.00	∑D ² = 18.11

Nilai rata-rata Hitung dari Beda

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$M_D = \frac{-11.00}{15}$$

$$M_D = -0.733$$

Langkah pertama mencari Deviasi Standar perbedaan skor antrara variabel X dan Y

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{18.11}{15} - \left(\frac{-11.00}{15}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{1.207 - 0.538}$$

$$SD_D = \sqrt{0.670}$$

$$SD_D = 0.818$$

Langkah kedua mencari *Standard Error*

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{0.818}{\sqrt{15-1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{0.818}{3.742}$$

$$SE_{M_D} = 0.219$$

Langkah mencari nilai t_{hitung}

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

$$t = \frac{-0.733}{0.219}$$

$$t = -3.353$$

Kriteria Uji t

➤ Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , maka signifikan, artinya: H_0 ditolak, H_a diterima

- Jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} , maka nonsignifikan, artinya: H_0 diterima, H_a ditolak. Indikasi dari hitungan adalah signifikan, sehingga H_a diterima, H_0 ditolak

Hipotesisnya adalah diterima karena t hitung $>$ dari t tabel, sehingga kesimpulannya, ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa kelas 3 MI al-Khadijah Malang setelah menggunakan media pembelajaran dari produk hasil pengembangan dan dapat dikatakan bahwa media Cd pembelajaran al-Qur`an Hadis dengan aplikasi adobe flash player terbukti secara signifikanmampudanefektif untuk meningkatkan hasil belajar al-Qur`an Hadis pada siswa kelas 3 MI al-Khadijah Malang.

4. PENUTUP

A. KESIMPULAN

Pengembangan Cd Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan software Adobe Flash CS 5.5 menggunakan kode *Action Scribt* 2.0. di MI kelas III ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media berupa Cd pembelajaran yang memiliki kriteria sebagai media pembelajaran al-Qur`an Hadis yang memadai. Hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi ketersediaan media pembelajaran multimedia yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran al-Qur`an Hadis di MI dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal dan menarik sebagaimana ditetapkan di dalam kurikulum.

Prosedur pengembangan Cd pembelajaran interaktif ini ditempuh melalui beberapa tahap yaitu: 1) tahap studi pendahuluan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum, 2) tahap pengembangan media Cd pembelajaran al-Qur`an Hadis yang dibuat menggunakan software Adobe Flash CS 5.5 kode *Action Scribt* 2.0. yang dikembangkan penggunaannya untuk pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey dan tahap uji coba/ validasi produk.

Produk pengembangan Cd pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui *review*, penilaian dan uji coba ahli matapelajaran al-Qur`an Hadis, ahli desain pembelajaran, guru al-Qur`an Hadis dan siswa MI al-Khadijah Malang sebagai sasaran pengguna Cd pembelajaran interaktif produk pengembangan. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelengkapan dan kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan pembelajaran. Hasil *review* dan uji coba menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan untuk diujicobakan di lapangan.

Dengan menggunakan indikator penilaian keefektifan dan daya tarik pembelajaran Degeng⁶, media Cd pembelajaran matapelajaran al-Qur`an hadis dengan aplikasi software Adobe Flash CS 5.5 kode *Action Scribt* 2.0 ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media ini sebagai salah satu bagian dari strategi pengorganisasian isi pembelajaran memiliki tingkat keefektifan yang sangat tinggi untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran matapelajaran al-Qur`an Hadis di MI al-Khadijah kelas 3.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media Cd pembelajaran interaktif ini sebagai salah satu bagian dari strategi penyampaian isi pembelajaran memiliki tingkat keefektifan dan daya tarik yang tinggi terhadap proses pembelajaran matapelajaran al-Qur`an Hadis kelas 3 MI.
Strategi penyampaian dalam media Cd pembelajaran interaktif ini, di samping memenuhi komponen sebagai media pada umumnya, ditambahkan komponen aktivitas belajar yang menginstruksikan kegiatan belajar yang mendorong peran serta peserta didik yang lebih untuk mengetahui secara mandiri terhadap arti ayat per ayat, menghafal lebih cepat dengan bermain puzzle pada ayat-ayat al-Qur`an yang menjadi materi ajar.
3. Pembelajaran dengan menggunakan media Cd pembelajaran sebagai salah satu strategi pengelolaan pembelajaran memiliki tingkat efisiensi dan kemenarikan yang tinggi berkaitan dengan terbatasnya tenaga pengajar, alokasi waktu kegiatan tatap muka yang tersedia, dan tersedianya sumber belajar dalam pembelajaran matapelajaran al-Qur`an Hadis di MI kelas 3.

⁶Degeng *Ilmu Pengajaran dan Taksonomi Variabel* (Jakarta: Depdikbud, 1989), hlm. 83, 140.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yakni belum tersedianya media berupa Cd pembelajaran al-Qur`an Hadis yang dikembangkan dengan Adobe Flash CS 5.5 kode *Action Scribt* 2.0, maka hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif, disamping bahan ajar yang sudah dipakai dan sudah digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

Produk pengembangan yang dikembangkan memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan media Cd pembelajaran ini diantaranya; 1) Media ini menyajikan strategi pembelajaran yang mengeksplor siswa untuk menghafal ayat ayat al-Qur`an tanpa paksaan dan tanpa disadari siswa telah bisa menghafal dengan bermain puzzle 2) Media Cd pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan model Dick & carey yang telah dibakukan sebagai salah satu diantara model-model pengembangan pembelajaran.

- a) Media Cd pembelajaran interaktif ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa pengguna serta dapat digunakan secara mandiri dan klasikal.
- b) Media Cd pembelajaran interaktif ini disertai petunjuk penggunaan sehingga lebih memudahkan pebelajar dalam memanfaatkannya.
- c) Media Cd pembelajaran interaktif ini dirancang menggunakan gambar dan ilustrasi visual dan kombinasi warna serta sound musik yang cukup sesuai sehingga lebih mudah dan menarik untuk dibaca dan meningkatkan motivasi siswa.

Adapun keterbatasan produk pengembangan Media Cd pembelajaran interaktif ini diperuntukkan bagi siswa MI al-Khadijah Malang dan siswa dengan sekolah berkarakteristik sepadan, sehingga penggunaan untuk tujuan lain perlu pengkajian lebih lanjut dan penyesuaian dengan kondisi setempat.

Adapun identitas produk sebagai berikut:

- 1) Di buat menggunakan software Adobe Flash CS 5.5 menggunakan kode *Action Scribt* 2.0.
- 2) Isi berisi surat-surat yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- 3) Pada masing-masing ayat dilengkapi oleh gambar-gambar yang dapat memudahkan siswa dalam menghafal.
- 4) Dilengkapi dengan sound ayat.
- 5) Dilengkapi dengan soal-soal latihan untuk evaluasi belajar siswa.

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap Media Cd pembelajaran interaktif pembelajaran al-Qur`an Hadis kelas 3 MI ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini telah menghasilkan produk berupa Cd pembelajaran interaktif yang secara spesifik dikembangkan dengan software Adobe Flash CS 5.5 menggunakan kode *Action Scribt* 2.0. Hasil pengembangan ini dapat mengisi ketersediaan atau menambah keragaman bahan ajar al-Qur`an Hadis khususnya untuk dijadikan rujukan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran menghafal pada materi al-Qur`an Hadis di MI al-Khadijah Malang.
2. Hasil uji coba pengembangan media Cd pembelajaran interaktif al-Qur`an Hadis MI kelas 3 ini memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian guru al-Qur`an Hadis dan kelompok sasaran siswa uji coba yakni siswa MI al-Khadijah Malang kelas 3 pengguna media sebagai berikut:
 - a. Tanggapan penilaian guru matapelajaran al-Qur`an Hadis terhadap hasil pengembangan Cd pembelajaran interaktif setelah direvisi sebagai berikut:
Penggunaan Cd pembelajaran interaktif hasil pengembangan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi, berdasarkan penilaian guru matapelajaran terhadap semua komponen mencapai baik.
 - b. Tanggapan penilaian siswa MIN 1 Malang kelas V terhadap Cd pembelajaran interaktif hasil pengembangan setelah direvisi sebagai berikut:
Penggunaan Cd interaktif hasil pengembangan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang cukup tinggi, berdasarkan rata-rata penilaian siswa terhadap semua komponen mencapai baik.

3. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji coba lapangan yang diukur menggunakan tes pencapaian hasil belajar setelah dianalisis menunjukkan:
- 1) Rata-rata perolehan hasil belajar pada tes akhir yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan belajar hasil belajar siswa. Ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor tes awal (*pretest*) dengan tes akhir (*posttest*) setelah menggunakan media Cd pembelajaran interaktif hasil pengembangan.

Dengan demikian, media Cd pembelajaran interaktif pembelajaran al-Qur`an Hadis bagi siswa kelas 3 MI al-Khadijah Malang ini dapat dikatakan mempunyai kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran menghafal dan membantu mempermudah siswa belajar serta membantu meningkatkan perolehan belajar siswa dalam proses pembelajaran menghafal materi al-Qur`an Hadis di MI.

B. SARAN

Berdasarkan catatan saat uji coba lapangan yang telah dilaksanakan, maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media Cd pembelajaran interaktif, pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media Cd pembelajaran interaktif hasil pengembangan ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian dalam berbagai tahap telah ditemukan keefektifannya. Namun demikian, kekurangan-kekurangan kemungkinan ada dalam beberapa komponen. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan atau penggunaan selanjutnya perlu revisi atau penyempurnaan lebih lanjut jika ditemukan kelemahan-kelemahan.
- b. Media Cd pembelajaran interaktif ini memiliki keterbatasan diantaranya: (1) diujicobakan pada kelompok subjek yang relatif kecil, (2) waktu pelaksanaan ujicoba relatif singkat berkaitan dengan waktu penelitian ujicoba yang disediakan oleh Madrasah sasaran dengan kegiatan rutin akademik yang melingkupinya, (3) ujicoba kelompok subyek di lapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu karena keterbatasan waktu. Dengan demikian, disarankan seluruh produk dapat diujicobakan pada kelompok bahasan yang lebih luas.
- c. Berkaitan dengan beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media Cd pembelajaran interaktif, maka dalam memanfaatkan bahan ajar hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi pembelajaran. Media Cd pembelajaran interaktif ini sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar dalam pembelajaran matapelajaran al-Qur`an Hadis. Hal ini dikarenakan masih terdapat kompetensi keterampilan-keterampilan lainnya dalam pembelajaran al-Qur`an Hadis yang harus dibelajarkan kepada siswa.⁷ Referensi atau sumber-sumber pendukung dalam strategi pembelajaran dan sumber rujukan lain sangat penting dibaca untuk memperkaya wawasan peserta didik dan guru bidang studi.
- d. Dalam memanfaatkan media Cd pembelajaran interaktif ini sangat penting untuk melihat al-Qur`an terjemah dan buku-buku tajwid untuk membantu siswa dalam mengucapkan bunyi huruf-huruf sesuai makhrojnya dan tajwid dari ayat-ayat al-Qur`an yang menjadi materi ajar.
- e. Guru masih harus terus meningkatkan motivasi siswa agar senang mempelajari al-Qur`an Hadis salah satunya dengan media Cd pembelajaran interaktif, dengan memberikan pendampingan berupa latihan-latihan yang menarik dan menantang serta menerapkan strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM).⁸

⁷Keterampilan- keterampilan yang menjadi kompetensi pada mata pelajaran al-Qur`an Hadis adalah sebagai berikut:

- keterampilan membaca al-Qur`an hadis dengan fasih dan lancar,
- keterampilan mengartikan al-Qur`an hadis dengan baik
- keterampilan menghafal al-Qur`an hadis dengan baik dan benar
- keterampilan memahami al-Qur`an hadis dengan baik
- keterampilan mengamalkan kandungan al-Qur`an Hadis dengan baik

⁸Aplikasi dari PAIKEM ini adalah bisa dengan menggunakan strategi *Every One is a Teacher here, Reading Guide, Reading aloud, Card Sort, Role Playing* dan lain sebagainya.

Hal yang perlu digarisbawahi adalah bahwa penelitian pengembangan ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi seluruh permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran al-Qur`an Hadis terutama pada keterampilan menghafal. Permasalahan lain seperti penguasaan terhadap keterampilan membaca dengan fasih melalui ilmu tajwid, kemudian keterampilan mengartikan kata perkata dan memahami isi kandungan dan keterampilan mengamalkan pesan moral yang ada di dalam materi ajar masih perlu juga untuk dicarikan strategi pembelajaran lainnya yang lebih pas supaya aspek *knowing*, *doing* dan *being* dari setiap keterampilan dapat tercapai dengan maksimal.⁹

REFERENSI

CD *Mausu'ah al-Hadis al-Syariif*

Danim, Sudarwan. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Degeng, I. (1989). *Ilmu Pengajaran dan Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud.
Kurikulum 2013

Permenag 2008

Suartama, I Kadek. (tidak ada tahun). *Pengembangan Multimedia untuk Mengembangkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. (ejournal)

Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Walter Dick and Lou Carey. (1978). *The Systematic Design of Instruction*. USA: Scott, Foresman and Company.

⁹Tahu, mengetahui (disebut sebagai aspek *knowing*). Dalam tingkatan ini, pendidik atau guru memiliki tugas untuk mengupayakan kepada peserta didiknya agar mengetahui sesuatu konsep.

Terampil melaksanakan atau mengerjakan yang ia ketahui itu (disebut sebagai aspek *doing*). Setelah murid mengetahui konsep misal, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan surat Al-Fatihah. Langkah selanjutnya adalah murid diajar untuk terampil melafalkan dan membaca surat Al-Fatihah dengan baik dan benar

Terampil melaksanakan atau mengamalkan yang ia ketahui itu (atau yang disebut sebagai aspek *being*). Konsep itu tidak hanya sekedar untuk diketahui tetapi juga menjadi miliknya dan menyatu dengan kepribadiannya.