



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TAHSIN AL-QURAN UNTUK MAHASISWI SEMESTER SATU DI MAHAD AISYAH BINTI ABU BAKAR BOGOR

Dwi Sanday, Nurdin Ibrahim, Muktiono Waspodo
Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia
dwisandaypsm@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah tahsin Al-Quran untuk mahasiswa semester satu di Mahad Aisyah Binti Abu Bakar Bogor. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau RnD (Research and Development) dengan model pengembangan gabungan Hannafin and Peck dan ASSURE. Penelitian ini menguji kelayakan dan keefektifan produk media pembelajaran pada pembelajaran tahsin Al-Quran. Adapun hasil penelitian tersebut sebagai berikut; 1) Berdasarkan uji kelayakan dari para ahli, media pembelajaran interaktif Tahsin ini dinyatakan layak. Validasi ahli materi mendapatkan skor 90,25% dengan kategori sangat layak, validasi ahli desain instruksional mendapat skor 91% dengan kriteria sangat layak, dan validasi ahli media mendapat skor 81,5% dengan kriteria layak. 2) Uji efektifitas produk didapat dari penghitungan N-Gain hasil pretest dan posttest, dimana didapatkan nilai rata-rata pretest 62,6 dan nilai rata-rata posttest sebesar 84. Hasil skor N Gain sebesar 58% yang berarti media pembelajaran cukup efektif. Sehingga produk media pembelajaran interaktif bagi pembelajaran Tahsin Al-Quran di Mahad Aisyah Binti Abu Bakar dianggap layak dan efektif untuk digunakan pada mahasiswa semester 1.

Keyword: Pengembangan Media, Tahsin, Mahad Aisyah Binti Abu Bakar

PENDAHULUAN

Alquran sebagai kitab suci umat Islam, merupakan salah satu bacaan yang terus akan diulang sepanjang masa. Cara membaca dan melafalkan huruf dalam alquran pun mempunyai metode tertentu.

Sebagai salah satu negara muslim terbesar di dunia, pengajaran alquran dan penjagaan alquran di Indonesia akhir-akhir ini berkembang dengan pesat. Pondok pesantren yang membuka program khusus tahfidz pun berkembang bak jamur di musim penghujan.



Didalam alquran, Allah subhanahu wata'ala memerintahkan hamba-Nya untuk membaca Alquran dengan tartil, sebagaimana dalam surat al-Muzammil ayat 4, yaitu

اوزد عليه ورتل القرآن ترتيلاً

Artinya: “Atau lebih dari (seperdua) itu, dan bacalah alquran itu dengan perlahan-lahan.”

Sistem pembelajaran membaca dan menghafal alquran berbeda dengan sistem pembelajaran yang lain di mana seorang murid harus berhadapan dan bertatap muka langsung dengan guru. Mahad Aisyah Binti Abu Bakar, Bogor, sebagai salah satu lembaga pendidikan yang dalam salah satu visi misinya adalah mencetak generasi alquran, menargetkan anak didiknya untuk mampu menghafal alquran secara baik dan benar.

Sebelum peserta didik menghafal alquran, mereka akan dibekali dengan pelajaran tahsin yaitu kegiatan memperbaiki atau memperindah bacaan alquran yang baik dan benar sesuai dengan kaidah-kaidah yang diajarkan oleh Rasulullah sallallahu ‘alaihi wasallam.

Berdasarkan hasil observasi di Mahad Aisyah Binti Abu Bakar Bogor ditemukan data bahwa; 1) Hasil rata-rata nilai mata kuliah tahsin mahasiswi dapat dilihat bahwa perkembangan kemampuan untuk tahsin mahasiswi agak lambat atau belum mencapai batas KKM yang telah ditentukan; 2) Perbandingan jumlah dosen Tahsin dan mahasiswi yang kurang ideal. Berdasarkan hasil observasi, di Mahad Aisyah Binti Abu Bakar terdapat 6 ustadzah yang mengampu tahsin dan tahfidz. Dengan jumlah peserta didik yang mencapai 250 orang, maka satu ustadzah akan mengajar sekitar 40 peserta didik. Idealnya adalah satu ustadzah mengampu maksimal 15 peserta didik; 3) Keterbatasan media pendukung mata kuliah Tahsin menyebabkan mahasiswi merasa kesulitan karena kurangnya latihan untuk membetulkan huruf, pembelajaran tahsin harus terus diulang-ulang; 4) Waktu yang digunakan untuk pengajaran tahsin menjadi cukup terbatas untuk masing-masing mahasiswi. Dengan jumlah dosen dan mahasiswi yang belum ideal, dan pengajaran tahsin yang mensyaratkan pembelajaran dengan tatap muka menyebabkan waktu yang



dibutuhkan untuk belajar menjadi cukup lama, yaitu sekira 4 bulan untuk tahsin saja. Pembelajaran tahsin alquran memerlukan metode pengulangan (istimrar). Untuk bisa melafalkan huruf dengan baik dan benar sesuai kaidah tajwid, peserta didik harus mengulang-ngulang cara pengucapan huruf, sampai mereka fasih melafalkannya. Pengulangan ini bisa dilaksanakan di depan ustadzah ataupun secara mandiri. 5) Adanya kendala bahasa pengantar dalam pembelajaran. Bahasa pengantar yang dipakai adalah Bahasa Arab karena dosen Tahsin semua berasal dari Timur Tengah, sementara latar belakang pendidikan mahasiswi, 42% mahasiswi bukan berasal lulusan pesantren, sehingga tingkat pemahaman terhadap Bahasa Arab berbeda dengan lulusan pesantren; 6) Sinyal internet yang kurang stabil, karena lokasi mahad terletak di pegunungan; 7) Dosen menyetujui dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membantu proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan hasil observasi dan wawancara, serta menimbang pentingnya mata kuliah tahsin ini pada

mahasiswa, maka diperlukan adanya media pembelajaran yang bisa digunakan secara mandiri dan bisa diakses kapan pun dan dimanapun. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Tahsin Alquran untuk mahasiswi semester satu di Mahad Aisyah Binti Abu Bakar, Bogor.

TINJAUAN TEORI

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswi dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Pane & Dasopang, 2017). Pengertian lain mengenai pembelajaran menurut (Winataputra & Ratnaningsih, 2006) yaitu konsep pedagogis yang secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai mahasiswi. Pembelajaran yang diterima mahasiswi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswi dalam



melalui interaksi antar mahasiswa dengan dosen. Interaksi dalam pembelajaran tidak hanya mahasiswa dengan pendidik saja, namun dapat berupa interaksi mahasiswa dengan mahasiswa ataupun mahasiswa dengan lingkungannya. Adanya interaksi dalam pembelajaran merupakan salah satu aktivitas untuk mengembangkan keterampilan siswa.

Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu tindakan interaksi dimana pengajar menjadi tokoh sentral yang dapat menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai. (Badriyah, 2017) berpendapat bahwa keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung pada kegiatan dan cara belajar yang dilakukan oleh peserta dan pengajar dengan memperhatikan kesiapan, tingkat kematangan, dan cara belajar peserta. (Mawardi, 2018) mengemukakan bahwa komponen-komponen pembelajaran meliputi: a) tujuan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran; b) bahan pembelajaran; c) model/strategi/metode pembelajaran; d) media dan teknologi penyampaian materi pelajaran; dan e)

evaluasi pembelajaran. Komponen pembelajaran merupakan hal penting dalam berlangsungnya sistem pembelajaran yang efektif.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu alat bantu proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah wadah yang berisi pesan pembelajaran dari berbagai sumber yang ingin diteruskan kepada siswa serta memiliki tujuan yang ingin di capai berupa suatu proses pembelajaran (Muhson, 2010). Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan pertimbangan sebagai subjek penelitian, diantaranya: (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) Proses belajar siswa, mahasiswa lebih interaktif, (4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, (5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, (5) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, (6) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif (Handika et al., 2012)

Pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung dalam



proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran berupa hasil belajar siswa (Masykur et al., 2017). (Azizah et al., 2019) menjelaskan bahwa, media pembelajaran merupakan alat untuk belajar dan mengajar yang berfungsi untuk mempengaruhi konsisi, iklim, dan lingkungan belajar yang dibuat dan diatur oleh guru, serta dapat digunakan untuk merangsang perasaan, pemikiran, kemampuan atau keterampilan siswa, dan perhatian sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat peraga yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Williamson et al., 2019) menganggap teknologi dan media pendidikan cenderung terpaku pada pemecahan masalah dan menawarkan bukti “apa yang berhasil”. Selain memudahkan guru dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga dapat alternatif pemecahan masalah yang sedang dihadapi siswa. Media pembelajaran merupakan media yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat penyampaian materi atau pengetahuan kepada siswa. Materi yang disampaikan

melalui media pembelajaran juga akan lebih menarik, sehingga siswa akan lebih bersemangat dan tidak mudah jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran pada penelitian ini diterapkan sebagai produk pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswi di Mahad Aisyah Binti Abu Bakar, Bogor.

Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu (1) media penyaji; (2) media objek; (3) media interaktif (Lia, 2015). Sementara (Nurseto, 2011) menganalisis media pembelajaran dengan mengklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu 1) grafis, bahan cetak, dan gambar diam; 2) media proyeksi diam; 3) media audio; 4) media audio visual diam; 5) media audio visual hidup/film; 6) media televisi; dan 7) multimedia. Beragam jenis media pembelajaran dapat diterapkan guru dalam pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan materi yang akan disampaikan.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut (Falahudin, 2014) sebagai berikut; 1) Penyampaian materi



pelajaran dapat diseragamkan; 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga; 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar; 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar; 8) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif; 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit; 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu; 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

Powerpoint

Power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah Microsoft Office. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran (Muthoharoh, 2019). (Anyan et

al., 2020) menyatakan Microsoft Power Point adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah.

Powerpoint merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang disampaikan dengan fitur-fitur yang menarik. Berbagai fitur yang terdapat pada media power point ini mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan juga verbal (Nurhidayati et al., 2019). Dari berbagai pengertian diatas disimpulkan bahwa power point adalah suatu program untuk membuat presentasi yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang disampaikan dengan fitur-fitur yang menarik yang dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Tahsin

Kata tahsin secara bahasa diambil dari kata kerja (حسنو- يحسن- تحسینا), (artinya: memperbaiki, atau menghiasi, atau membaguskan, atau memperindah, atau



membuat lebih baik dari semula (Al-Makky, 2013). Tahsin sering kali dikaitkan dengan aktivitas membaca Al-Quran. Istilah Tahsin telah mendapat tempat di hati masyarakat, terutama bagi mereka yang telah menyadari pentingnya melaksanakan rutinitas membaca Alquran dengan baik dan benar.

Secara bahasa, istilah tajwid yang disamakan dengan tahsin, kedua kata ini memiliki arti yang sama, yaitu membaguskan. (El-Mahfani, 2014) menyatakan kata tajwid berasal dari Bahasa Arab (جَوْد - يَجِدُّ - تجويد) berarti membaguskan. Sedangkan menurut istilah, ilmu tajwid, tajwid adalah membaguskan bacaan huruf- huruf/kalimat-kalimat Al-Quran satu persatu dengan terang, teratur, perlahan dan tidak terburu-buru sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu tajwid. Secara garis besar ilmu tajwid adalah ilmu yang mengajarkan tentang bagaimana cara membaca Al-Qur'an yang baik dan benar dan memberikan hak dan karakteristiknya dengan tujuan menghindari kesalahan lisan dalam mengucapkan huruf-huruf Al-Qur'an (Juharna et al., 2016).

Al-Quran

Diterima: 15 Januari 2023
Vol. 12. No 2

Secara bahasa, alquran diambil dari kata: قرأ- يقرأ - اقرأ yang berarti sesuatu yang dibaca. Alquran juga bentuk mashdar dari القراءة yang berarti menghimpun dan mengumpulkan. Dikatakan demikian sebab seolah-olah alquran menghimpun beberapa huruf, kata, dan kalimat secara tertib sehingga tersusun rapi dan benar. Oleh karena itu alquran harus dibaca dengan benar sesuai sesuai dengan makhraj dan sifat-sifat hurufnya, juga dipahami, diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan apa yang dialami masyarakat untuk menghidupkan Alquran baik secara teks, lisan ataupun budaya. Menurut kesepakatan ulama, Syaikh Muhammad Ali Ash-Shabuni menyatakan alquran adalah kalam Allah yang bernilai mukjizat yang kalam Allah yang “pungkasan” para nabi dan rasul (Nabi Muhammad SAW) dengan perantaran malaikat Jibril AS, yang tertulis pada mashahif, diriwayatkan kepada kita secara mutawatir, yang membacanya dinilai sebagai ibadah yang diawali dengan surah al-Fatihah dan ditutup dengan surat an-Naas (Thahir, 2021).

Dipublikasikan 10 April 2023
Hal. 115 - 129



Teori Pendukung Penggunaan Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang didalamnya terdapat beragam media seperti, tulisan, gambar, video, animasi, dan lain sebagainya. Penggunaan media pembelajaran interaktif telah menyebabkan dinamika implementasi yang berbeda dalam interaksi antara dosen dan siswa, durasi pembelajaran, pengetahuan literasi teknologi, kecemasan dan keterampilan menyimak, sehingga mahasiswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan (Akçelîk & Kizildağ, 2020).

Teori behavioristik merupakan teori yang mendasari adanya perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antar individu atau adanya stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Teori behavioristik berfokus pada perilaku yang mengukur hasil belajar, bukan pengetahuan, sikap, nilai, keyakinan dan lain sebagainya, namun menyangkut segala bentuk respon terhadap stimulus yang dapat diukur (Jarvis et al., 2003: 25). Berdasarkan penjelasan mengenai teori behavioristik, implikasi teori behavioristik dalam pengembangan media

pembelajaran interaktif yaitu, adanya interaksi mahasiswa dan dosen dalam pengaplikasian media pembelajaran. Mahasiswa akan lebih interaktif dan semangat dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang menarik.

Teori kognitif merupakan teori yang fokus pada pengetahuan atau kognitif seseorang. Berbeda dengan teori behavioristik, teori kognitif lebih mementingkan proses belajar yang mengutamakan hasil belajar. Teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas (Sutarto, 2017: 4). Berdasarkan penjelasan mengenai teori kognitif di atas, implikasi adanya teori kognitif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu, media pembelajaran tidak hanya sekedar menekankan adanya stimulus dan respon saja, namun terdapat esensi materi yang



mendukung dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswi, meningkatkan kemampuan mahasiswi, dan dapat memotivasi mahasiswi untuk belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah video interaktif. Video interaktif ini divalidasi, kemudian diperbaiki dengan melakukan revisi terhadap produk (sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi). Setelah divalidasi, kemudian produk diuji cobakan dengan menggunakan uji one to one, skala kecil, revisi produk dilanjutkan pada uji coba skala besar.

Model yang dijadikan acuan dalam pengembangan video interaktif ini adalah model pengembangan Hannaffin and Peck yang diintegrasikan dengan model ASSURE. Peneliti menggunakan model ASSURE karena model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain

aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal dan model pengembangan produk Hannaffin dan Peck untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran video interaktif.

Teknik pengumpulan datanya berupa wawancara, observasi, dan angket. Instrumen yang digunakan penelitian ini meliputi, wawancara, angket kebutuhan siswa dan guru, serta skala validasi produk. Proses analisis data adalah suatu usaha untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang diperoleh dari rumusan masalah dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk video interaktif pada mata kuliah Tahsin ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Untuk menguji kelayakan penggunaan model pembelajaran diukur melalui angket menggunakan sekala Linkert. Untuk melihat efektivitas pembelajaran, digunakan rumus Uji N-Gain Score. Adapun kriteria penilaian kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kriteria Uji Kelayakan Produk



| No | Kriteria | Tingkat Validitas |
|----|------------|--|
| 1 | 81% - 100% | Sangat layak (dapat digunakan) |
| 2 | 61% - 80% | Layak (dapat digunakan dengan revisi) |
| 3 | 41% - 60% | Kurang layak (disarankan tidak digunakan) |
| 4 | 21% - 40% | Tidak layak (tidak boleh digunakan) |
| 5 | 0% - 20% | Sangat tidak layak (tidak boleh digunakan) |

Sedangkan untuk pengujian efektifitas menggunakan uji N-Gain, menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.2 Tabel N. Gain

| Nilai N-Gain | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $g > 0.7$ | Tinggi |
| $0.3 \leq g \leq 0.7$ | Sedang |
| $g < 0.3$ | Rendah |

HASIL

Hasil Uji Kelayakan Media

Untuk menguji kelayakan media, peneliti menggunakan angket untuk divalidasi oleh ahli media, ahli desain dan

ahli materi. Hasil dari validasi ahli tersebut akan disesuaikan dengan kriteria kelayakan yang digunakan pada penelitian ini. Adapun hasil uji kelayakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

| No | Review Ahli | Aspek | Skor | Skor Max | Persentase Pencapaian | Kriteria |
|----|-------------|-------|------|----------|-----------------------|----------|
|----|-------------|-------|------|----------|-----------------------|----------|



| | | | | | | |
|----------------------|---------------------------|--------------------------|----|----|--------|-------------|
| 1 | Ahli Materi | Materi | 23 | 25 | 92% | Sangat baik |
| | | Bahasa dan Gambar | 38 | 40 | 95% | Sangat baik |
| | | Penyajian | 54 | 60 | 90% | Sangat baik |
| | | Tampilan | 21 | 25 | 84% | Baik |
| Rata-rata pencapaian | | | | | 90,25% | Sangat baik |
| 2 | Ahli Desain Instruksional | | 64 | 70 | 91% | Sangat baik |
| 3 | Ahli Media | Struktur Kebahasaan | 18 | 20 | 90% | Sangat baik |
| | | Tampilan Media | 20 | 25 | 80% | Baik |
| | | Rekayasa Perangkat Lunak | 19 | 25 | 76% | Baik |
| | | Keterlaksanaan | 8 | 10 | 80% | Baik |
| Rata-rata pencapaian | | | | | 81,5% | Baik |

Jika disesuaikan dengan hasil uji ahli maka dapat disimpulkan jika; hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa tingkat validitas materi belajar diperoleh hasil 90,25%. Jika dikonversikan pada tingkat pencapaian hasil review maka hasilnya adalah kualifikasi materi sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Hasil analisis data ahli desain instruksional diperoleh hasil 91%. Sesuai

dengan kriteria interpretasi kelayakan pada tabel maka penggunaan media pembelajaran interaktif sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran mata kuliah Tahsin. Berdasarkan analisis data ahli media diperoleh hasil 72,25%. Sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan pada table, maka penggunaan media pembelajaran



interaktif dalam kualifikasi cukup dengan catatan beberapa revisi dari ahli media.

Hasil Uji Efektifitas Media

Uji efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Tahsin untuk mahasiswa semester satu, dilakukan dengan membandingkan perolehan hasil pretest dan posttest mahasiswa sebelum dan sesudah implementasi model. Analisis data pretes dan postes atau disebut dengan N-Gain merupakan analisis untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point terhadap kemampuan mahasiswa dalam memahami materi tajwid dan kemampuan membaca Alquran dengan benar.

Pretest dan posttest dilakukan secara tatap muka. Pada pelaksanaan pretest, diperoleh nilai rata-rata mahasiswa sebesar 62,5 dari skor maksimal 100 poin. Sedangkan pada pelaksanaan posttest, diperoleh nilai rata-rata mahasiswa sebesar 83,6 dari skor maksimal 100.

Hasil penghitungan N-Gain score, didapatkan hasil bahwa sebelum mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran, nilai rata-rata mahasiswa

sebesar 62,6. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, nilai Tahsin mahasiswa meningkat menjadi 84. Dan didapatkan hasil N-Gain score sebesar 58%, dimana jika dikonversikan dengan tafsiran efektifitas N-Gain score, maka nilai ini masuk dalam kategori cukup efektif.

KESIMPULAN

Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah integrasi model Hannafin and Peck dan model ASSURE. Hasil uji kelayakan dari para ahli, media pembelajaran interaktif Tahsin ini dinyatakan layak. Validasi ahli materi mendapatkan skor 90,25% dengan kategori sangat layak, validasi ahli desain instruksional mendapat skor 91% dengan kriteria sangat layak, dan validasi ahli media mendapat skor 81,5% dengan kriteria layak. Selain itu, hasil uji efektifitas produk didapat dari penghitungan N-Gain hasil pretest dan posttest, didapatkan nilai rata-rata pretes 62,6 dan nilai rata-rata posttest sebesar 84. Hasil skor N Gain sebesar



Islamic Counseling: Jurnal

Bimbingan Konseling Islam, 1(2), 1.

Retrieved from

<https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>

58% yang berarti media pembelajaran cukup efektif.

SARAN

Hasil penelitian ini masih terdapat kekurangan dan banyak hal yang perlu dikaji untuk pengembangan selanjutnya. Adapun beberapa saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif Tahsin Alquran.

DAFTAR PUSTAKA

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017).

Belajar Dan Pembelajaran.

FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu

Keislaman, 3(2), 333. Retrieved from

<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Mawardi. (2018). Merancang Model dan

Media Pembelajaran. Shcolaria: Jurnal

Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(1).

Retrieved from

<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40>

Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan

Implikasinya Dalam Pembelajaran.

Diterima: 15 Januari 2023

Vol. 12. No 2

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Teknologi

Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi

Indonesia, 8(2), 1–10. Retrieved from

<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M.

(2017). Pengembangan Media

Pembelajaran Matematika dengan

Mcromedia Flash. Al-Jabar : Jurnal

Pendidikan Matematika, 8(2), 177–186.

Retrieved from

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/aljabar/article/view/2014/1564>

Suprihatien, Marmi, Azizah, S., Barid

Nizarudin Wajdi, M., Farida, U., Junus,

D., Trisno Zuono, T. (2019). Blog

Implications as Learning Media in

Improving Learning Achievement of

Students. 1st International Conference on

Advance and Scientific Innovation

(ICASI) (Vol. 1175). Retrieved from

Dipublikasikan 10 April 2023

Hal. 115 - 129



<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012260>

Retrieved

from

<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Williamson, B., Potter, J., & Eynon, R. (2019). New research problems and agendas in learning, media and technology: the editors' wishlist. *Learning, Media and Technology*, 44(2), 87–91.

Retrieved

from

<https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1614953>

Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.

Winatraputra, U. S., & Ratnaningsih, D. J. (2006). Belajar dan Pembelajaran Pada Pendidikan Tinggi Jarak Jauh. Universitas Terbuka.

Badriyah. (2015). Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1), 21–36.

Lia, L. (2016). Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Dalam Bidang Pendidikan Sains. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 132–140