

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS WEB PADA MATA
PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL MAARIF 03
LANGLANG SINGOSARI**

SKRIPSI



Oleh :

Zakiyatul Fitriah

NIM. 17140087

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Mei, 2022**

HALAMAN SAMPUL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS WEB PADA MATA
PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL MAARIF 03
LANGLANG SINGOSARI

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

Zakiyatul Fitriah

NIM. 17140087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Mei, 2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS WEB PADA MATA
PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL MAARIF 03 LANGLANG
SINGOSARI**

SKRIPSI

Oleh:
Zakiyatul Fitriah
NIM 17140087

Telah disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing



Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 196512051994031003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes.
NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS WEB PADA MATA
PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL MAARIF 03 LANGLANG
SINGOSARI**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Zakiyatul Fitriah (17140087)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 Mei 2022 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Galih Puji Mulyoto, MPd
NIP. 19730823 200003 1 002

Sekretaris Sidang

Dr. H. M. Padil, MPd.I
NIP. 19651205 199403 1 003

Pembimbing

Dr. H. M. Padil, MPd.I
NIP. 19651205 199403 1 003

Penguji Utama

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19650817 199803 1 003

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, MPd
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat serta salam saya haturkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya almarhum Bapak Abas Ali Arifin atas segala do'a, dukungan, kasih sayang hingga akhir hayatnya. Dan Ibu Tutik Muntamah yang tak pernah berhenti mendoakan, menyayangi, serta mengingatkan saya untuk bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan semangat mengejar cita-cita.

Saudara saya Kakak Maulida Rahma, dan Nabil Sidqi yang telah memberikan, semangat, dukungan dan bantuan selama masa studi.

Dosen Pembimbing bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran, dan semangat sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Para Ustadz, Ustadzah, Guru dan Dosen Yang telah memberikan ilmu tanpa batas sehingga saya mampu mengetahui mana yang salah dan benar.

HALAMAN MOTTO

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ - ٤٥

Artinya: *Dan mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Dan (salat) itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyuk,*

(Q.S. Al-Baqarah:45)

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Zakiyatul Fitriah
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Zakiyatul Fitriah
NIM : 17140087
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Maarif 03 Langlang Singosari

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaiknum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Moh. Padil, M.PdI
NIP. 19651205 1994031 003

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Zakiyatul Fitriah

NIM : 17140087

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Judul : Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Maarif 03 Langlang Singosari

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 11 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,



Zakiyatul Fitriah

NIM. 17140087

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al -Maarif 03 Langlang Singosari ”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhaamad SAW yang telah berjuang dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benerang.

Suatu kebahagiaan dan kebanggan tersendiri penulis melalui kisah perjalanan panjang dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, nasehat, motivasi dan semangat demi terselesainya skripsi ini.
5. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku wali dosen yang telah membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu dalam konsultasi akademik.
6. Fitratul Uyun, M. Pd.I selaku validator materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaia terhadap produk dalam penelitian dan pengembangan.
7. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku validator ahli desain dan media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap produk dalam penelitian dan pengembangan ini.

8. Moch. Solikhin, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran dan ibu kepala MI Al Maarif 03 Langlang Singosari beserta para guru yang memberikan bantuan, sehingga dapat terselesaikan penelitian skripsi ini.
9. Almarhum Ayah Abas Ali Arifin (*allahummaghfirlahu warhamhu wa'afihi wa'fuanhu*) dan Ibuk Tutik Muntamah, yang telah merawat, membimbing, memotivasi, mendo'akan dengan segala kesabaran dan kerja keras beliau, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
10. Kakak Maulida Rahma dan Nabil Sidqi yang senantiasa memberikan bantuan dan semangat kepada peneliti selama masa studi.
11. Teman-teman PGMI angkatan 2017 terutama kelas PGMI A 17, temanDKD 19 UKM Simfoni FM, dan seluruh teman-teman saya yang telah memebersamai selama studi di UIN Maulana Malik Ibrahim.

Semoga segala bentuk bimbingan, do'a dan semangatnya kepada peneliti mendapat balasan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa banyak kekurangan pada skripsi ini, sehingga saran dan kritik yang membangun akan sangat membantu agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca.

Malang, 11 Mei 2022



Zakiyatul Fitriah

NIM. 17140087

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	4
C. Spesifikasi Produk.....	5
D. Asumsi Penelitian.....	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	5
F. Pembatasan Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
1) Landasan Teori.....	8
1. Multimedia	8
2. Web.....	17
3. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis	19
4. Hasil belajar	23
a. Pengertian Hasil belajar.....	23
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
5. Kerangka Berfikir.....	27

BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis penelitian dan model pengembangan.....	28
1. Jenis Penelitian.....	28
2. Model Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Uji Coba.....	31
D. Jenis Data	33
E. Instrumen Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Proses pengembangan	38
B. Hasil Data Pengembangan.....	49
1. Data hasil validasi	49
2. Data Respon Siswa.....	56
C. Hasil Data Uji Coba.....	58
A. Kajian Produk yang Dikembangkan.....	63
1. Desain Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis	63
2. Kelayakan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis..	66
3. Efektivitas Penggunaan Multimedid Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis.....	70
BAB V PENUTUP.....	72
B. Kesimpulan	72
C. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Validitas Media.....	35
Tabel 3. 2 Kriteria Kemenarikan Media	36
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar	39
Tabel 4. 2 Indikator	39
Tabel 4. 3 Revisi Ahli Materi.....	49
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	51
Tabel 4. 5 Revisi Ahli desain Pengembangan Media	52
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	55
Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa.....	57
Tabel 4. 9 Hasil Kelas Eksperimen	58
Tabel 4. 10 Hasil Kelas control.....	59
Tabel 4. 11 Data yang Dibutuhkan dalam Uji-T.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 3. 1 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 3. 2 Desain eksperimen <i>pretes</i> dan <i>post tes control group desing</i>	32
Gambar 4. 1 Bagan Alur Pembuatan Multimedia	40
Gambar 4. 2 Adobe Photo Shop.....	41
Gambar 4. 3 Kine Master	41
Gambar 4. 4 Articulate Storyline	42
Gambar 4. 5 Tampilan Google Drive.....	42
Gambar 4. 6 Tampilan Drive To Web	43
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Judul	44
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Menu.....	45
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Petunjuk	45
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Kompetensi Pembelajaran	46
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Materi	46
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Kuis.....	47
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Informasi.....	47
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Daftar Pustaka	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian.....	77
Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian	78
Lampiran 3 : Surat Validator Ahli Materi.....	79
Lampiran 4 : Surat Validator Ahli Media	80
Lampiran 5 : Surat Validator Ahli Pembelajaran.....	81
Lampiran 6 : Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	82
Lampiran 7 : Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	84
Lampiran 8 : Lembar Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	86
Lampiran 9 : Lembar Pre Test	88
Lampiran 10 : Lembar Post Test.....	89
Lampiran 11 : Lembar Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media.....	90

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	kha	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	’
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal panjang

Vokal (A) Panjang = â

Vokal (I) Panjang = î

Vokal (U) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

ABSTRAK

Fitriah, Zakiatul. 2022. *Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan satu diantara bagian dari mata pelajaran islam yang berupaya untuk membentuk siswa agar dapat mengerti dan mengamalkan kandungan dari Al-Qur'an dan hadis pilihan. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan mengakibatkan rendahnya nilai mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hal itu dikarenakan pembelajaran daring dan penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan siswa mudah jenuh dan bosan ketika pembelajaran. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran sebagai upaya dalam menunjang pembelajar. Seiring perkembangan zaman, teknologi banyak dimanfaatkan pada bidang pendidikan salah satunya multimedia pembelajaran. Media yang dikembangkan adalah Multimedia pembelajaran berbasis web.

Metode penelitian dan pengembangan ini menerapkan jenis penelitian *research and development* (R&D). Prosedur pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri dalam lima tahapan diantaranya yaitu *Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, angket, dan tes. Data yang diperoleh di analisis secara deskriptif kualitatif. Desain penelitian menggunakan one group pre tes post tes desain. Penelitian dilakukan di MI al-ma'arif 03 Singosari dengan subjek penelitian 50 siswa kelas IV yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran jenis multimedia berbasis web yang diterapkan pada siswa kelas IV MI al-ma'arif 03 singosari. Hasil validasi berdasarkan validator ahli materi 93%, hasil validator oleh ahli media 95%, serta validator ahli pembelajaran 94%. Hasil tersebut telah memenuhi kriteria multimedia pembelajaran berbasis web untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia berbasis web termasuk kedalam kategori media yang sangat menarik berdasarkan pada hasil angket respon siswa terhadap media yaitu sebesar 91%. Sedangkan tingkat keefektifan media diperoleh dari hasil pre-test dan post-test siswa, hasil kelas control dengan rata-rata nilai pre-test adalah 64 dan rata-rata nilai post-test adalah 76. Hasil kelas eksperimen dengan rata-rata nilai pre test 67 dan rata-rata post tes 88. Pada tahap uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil t-hitung (5,374) > t-tabel (2,197) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Kata kunci : Pengembangan, Multimedia, Pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

ABSTRACT

Fitriah, Zakiyatul. 2022. *Development of Web-Based Multimedia in Al-Qur'an Hadith Subjects to Improve Learning Outcomes of Class IV Students at MI Al maarif 03 Langlang Singosari Malang*. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor : Dr. H. Moh. Padil, M. Pd.I

Learning Al-Qur'an Hadith is one part of Islamic subjects that seeks to shape students so that they can understand and practice the content of the Qur'an and selected hadiths. The lack of students' understanding of the material being taught resulted in the low value of al-qur'an hadith subjects. This is because online learning and the use of media that is less varied causes students to easily get bored and bored when learning. Therefore, learning media is needed as an effort to support learning. Along with the times, technology is widely used in the field of education, one of which is multimedia learning. The developed media is web-based learning multimedia.

This research and development method applies the type of research and development (R&D) research. The research development procedure uses the ADDIE model which consists of five stages including Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate. Data collection techniques are interviews, questionnaires, and tests. The data obtained were analyzed descriptively qualitatively. The research design used a one group pre test post test design. The study was conducted at MI al-ma'arif 03 Singosari with 50 fourth grade students consisting of the control class and the experimental class.

This research and development resulted in a web-based multimedia learning media which was applied to the fourth grade students of MI al-ma'arif 03 Langlang Singosari. The validation results are based on 93% material expert validators, 95% media experts validator results, and 94% learning expert validators. These results have met the criteria for web-based learning multimedia to be used in the learning process. Web-based multimedia is included in the category of very interesting media based on the results of the student response questionnaire to the media, which is 91%. Meanwhile, the effectiveness of the media was obtained from the results of the pre-test and post-test of students, the results of the control class with an average pre-test score of 64 and an average post-test score of 76. The results of the experimental class with an average pre-test score 67 and the post-test average was 88. At the t-test stage with a significance level of 0.05, the results of t-count (5.374) > t-table (2.197) which means that H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be concluded that there is a difference in student scores before and after using web-based multimedia learning in the subjects of Al-Qur'an Hadith.

Keywords: Development, Multimedia, Learning Al-Qur'an Hadith.

مستخلص

الفطرية، زكية. ٢٠٢٢. تطوير الوسائط المتعددة القائمة إلى الويب درس القرآن والحديث لتحسين نتائج تعلم الطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المعارف ٠٣ سينجوساري مالانج. البحث الجامعي. قسم المدرسة الابتدائية لتعليم المعلمين، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور. الحاج محمد باديل، الماجستير.

تعلم القرآن والحديث النبوي هو جزء من دراسات الإسلامية لتشكيل الطلاب لفهم وممارسة محتوى القرآن والأحاديث المختارة. إذا نقص فهم الطلاب للمادة التي يتم تدريسها يعقب إلى يدنى نتيجة مواد القرآن والحديث. هذا الحال لأن نقصان استخدام الوسائط المتنوعة حتى يجعل الطلاب يشعرون بالملل عند التعلم. لذلك، هناك حاجة إلى وسائط التعلم كجهد لدعم التعلم. بتطور التكنولوجيا في هذا العصر، إنه تُستخدم على نطاق واسع في مجال التعليم، ومن بينها التعلم بالوسائط المتعددة. الوسائط المتطورة هي الوسائط المتعددة التعليمية قائمة على الويب.

إن تقنية البحث المستخدمة في هذا البحث هي من نوع البحث التطوير (R&D). يستخدم إجراء تطوير البحث نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وتقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي المقابلات والاستبيانات والاختبارات. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها وصفيًا نوعيًا. استخدم تصميم البحث تصميم اختبار ما بعد الاختبار المسبق لمجموعة واحدة. مكان البحث في المدرسة الابتدائية المعارف ٠٣ سينجوساري بموضوع البحث ٥٠ طالبًا الصف الرابع التثبت تكون من فئة الضابطة والفئة التجريبية.

ومن نتائج هذا البحث التطوير هي وسائط التعليمية التي تسمى بوسائط القائمة على الويب تطبيقها على طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المعارف ٠٣ سينجوساري تستند نتائج التحقق من الصحة إلى ٩٣٪ من خبراء المواد المدققين، و ٩٥٪ من نتائج المدققين من خبراء الإعلام ، و ٩٤٪ من خبراء التعلم. لقد استوفت هذه النتائج معايير الوسائط المتعددة التعليمية القائمة على الويب لاستخدامها في عملية التعلم. يتم تضمين الوسائط المتعددة المستندة إلى الويب في فئة الوسائط الشيقة للغاية بناءً على نتائج استبيان استجابة الطالب لوسائل الإعلام ، والتي تبلغ ٩١٪. وفي الوقت نفسه، تم الحصول على فعالية الوسائط من نتائج الاختبار التمهيدي والبعدي للطلاب، ونتائج فئة التحكم بمتوسط درجة اختبار ما قبل الاختبار ٦٤ ومتوسط درجة اختبار ما بعد الاختبار ٧٦. نتائج الصنف التجريبي بمتوسط علامة ما قبل الاختبار ٦٧ ومتوسط ما بعد الاختبار ٨٨. في مرحلة اختبار t بمستوى دلالة 0.05 ، كانت نتائج t-count (٥،٣٧٤) > t-table (٢،١٩٧) مما يعني رفض H_0 وقبول H_a ، لذلك يمكن استنتاج أن هناك اختلافًا في درجات الطلاب قبل وبعد استخدام التعلم عبر الوسائط المتعددة على شبكة الإنترنت في موضوعات أحاديث القرآن.

الكلمات المفتاحية: التنمية، الوسائط المتعددة، تعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diperlukan agar manusia dapat mengembangkan semua potensi yang dimilikinya. Salah satu contohnya adalah manusia sebagai makhluk sosial yang berperilaku baik serta beragama/religius. Agar kelak bisa dijadikan bekal atau pegangan dalam kehidupan di masa mendatang. Berdasar pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan sebagai upaya manusia dalam menyiapkan peserta didik lewat kegiatan bimbingan, pengajaran serta latihan bagi peranannya dimasa mendatang (Rahmat, 2014).

Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin maju ditandai oleh adanya perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek, salah satunya seperti aspek ilmu/pengetahuan. Pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada agar pendidikan dapat lebih berkualitas dan tidak tertinggal. Bergeser dari konvensional menjadi modern dengan melibatkan teknologi pada setiap aktivitas yang dilakukan. perlu dipersiapkan beberapa aspek diantaranya literasi dasar, kemampuan masing-masing individu dan kekuatan karakter (Arwanda, 2013). Maka dari itu pemerintah berupaya untuk memadukan kecakapan yang diperlukan dalam kurikulum 2013, satu diantaranya dengan menggunakan kemampuan *information and communiton tehcnology*. (Ariyana, 2018)

Dalam mencapai tujuan negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa pendidikan dapat dilaksanakan dengan melakukan pembelajaran guna memberikan pemahaman bagi seseorang sehingga dapat untuk menambah pengetahuan, sebagaimana firman Allah S.W.T

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2), Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia (3), Yang mengajar (manusia) dengan pena (4), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)."* (Q.S. Al-Alaq :1-5)

Nabi Muhammad pertama kali menerima wahyu Surat Al-Alaq saat berada di gua Hira, ayat pertama Surat Al-Alaq tertulis kata *iqra* yang artinya “bacalah”. Maka dapat disimpulkan bahwa Allah SWT memerintahkan setiap manusia untuk senantiasa belajar, supaya mengetahui tanda-tanda kebesaraan Allah dan terhindar dari tidak tahu dan kebodohan. Dalam setiap pembelajaran terdapat interaksi dan komunikasi antara guru kepada siswa untuk menyampaikan ilmu. Sesuai dengan panduan belajar yang berlaku siswa dituntut aktif berpartisipasi saat pembelajaran karena pembelajaran berpusat kepada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator, dalam memberikan bantuan kepada siswa untuk dapat memudahkan siswa menerima materi pelajaran. Sehingga pembelajaran efektif dan efisien (Suyanto & Jihad, 2013).

Pembelajaran Al-Qur'an hadis merupakan satu diantara bagian dari mata pelajaran islam yang berupaya untuk membentuk siswa agar dapat mengerti dan mengamalkan kandungan dari Al-Qur'an dan hadis pilihan (Ar Rasikh, 2019). Tujuan pembelajaran Al-Qur'an hadis agar siswa senang membaca Al-Qur'an dan hadis dengan baik, memahami, meyakini serta mengamalkan ajaran yang ada didalamnya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat melatih siswa untuk beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dan meningkatkan nilai religius siswa(KMA No. 185 Tahun 2019). Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtida'iyah memfokuskan pada kemampuan membaca, menulis, menghafal, menerjemah, memahami dan mengamalkan Al-Qur'an hadis, oleh karena itu guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan baik agar siswa dapat mudah menerima dan memahami materi pelajaran.

Berdasarkan Hasil wawancara dengan bapak Solihin selaku guru mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV MI Almaarif 03 Singosari, masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis adalah siswa dapat

membaca dan menghafal surat-surat yang ada dalam pelajaran Al-Quran Hadis, tetapi kurang dalam pemahaman materi pembelajaran sehingga hasil belajar berada dibawah rata-rata KKM. Sedangkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menekankan untuk dapat membaca, menulis, menghafal, menerjemah dan memahami kandungan surat Al-Qur'an dan hadis pilihan (Lutfi, 2012). Selain itu karena masa pandemi *covid* yang berdampak pada proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dari rumah oleh siswa hal ini berdasarkan pada surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.36962/MPK.A/HK/2020. Serta minimnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan guru belum mampu mengoptimalkan keahlian mengembangkan media khususnya dalam bidang teknologi, menjadikan siswa cenderung bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berpengaruh pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga terjadi rendahnya hasil belajar siswa yang berdasarkan pada nilai evaluasi mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Dari penjelasan tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan adanya media belajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi agar mudah diterima oleh siswa ketika belajar, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu multimedia berbasis web. Multimedia ini merupakan jenis multimedia yang diakses menggunakan browser dan jaringan internet sehingga dapat digunakan tanpa batas ruang dan waktu. Siswa dapat menggunakan multimedia melalui ponsel, karena banyak siswa yang sudah memilikinya tetapi kurang dalam pemanfaatannya, dengan begitu penggunaan ponsel memberikan dampak positif bagi siswa karena siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan siswa. Multimedia berbasis web memiliki kelebihan yaitu dapat memadukan beberapa media berupa gambar, suara, tulisan, video menjadi kesatuan sehingga lebih banyak materi yang dapat disajikan dan memuat tombol navigasi untuk menjalankan multimedia (Munir, 2012).

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Mahmud Rafi La Ghany pada 2017 yang mengembangkan media berbasis web Pada pembelajaran PKn materi NKRI Kelas V. hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Pengembangan berbasis website sempat dilaksanakan oleh Dayang Noor C. R. pada pembelajaran tematik kelas V MI Al-Islah Sidowayah. Penelitiannya menunjukkan hasil adanya peningkatan hasil belajar dari berdasarkan *pre tes* dan *post tes* dengan rata-rata nilai 67 menjadi 87 setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website*.

Jurnal yang disusun oleh Suanah S. pada tahun 2019 menunjukkan media pembelajaran berbasis *website Wix Design* pada pembelajaran matematika mendapat nilai baik dari siswa dengan persentase rata-rata 87% dari segi kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan media.

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media berbasis web memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada agar pendidikan dapat lebih berkualitas dan tidak tertinggal. Maka berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari”

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mendeskripsikan pengembangan multimedia berbasis web pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengetahui kelayakan multimedia berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari Malang.

3. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan multimedia berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari Malang.

C. Spesifikasi Produk

1. Produk yang akan dihasilkan berupa link website untuk siswa kelas IV MI yang didalamnya memuat pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan fokus pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi surat Al-Ma'un.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan materi, gambar, audio, video, serta soal evaluasi.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis website dapat diakses menggunakan web browser tanpa batas ruang dan waktu.

D. Asumsi Penelitian

1. Pengembangan multimedia berbasis web pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dapat membantu siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis khususnya materi surah Al-Ma'un.
2. Pengembangan multi media berbasis web pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis memudahkan siswa dalam belajar karena materi disajikan dengan secara inovatif dengan beberapa jenis media sehingga siswa bersemangat untuk belajar dan mudah untuk memahami materi.
3. Pengembangan multimedia berbasis web pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menjadikan waktu belajar lebih efektif.
4. Penggunaan multimedia berbasis memerlukan sambungan internet .

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada agar pendidikan dapat lebih berkualitas dan tidak tertinggal. Penelitian dan pengembangan ini sebagai salah satu upaya dalam menunjang

tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas IV MI pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan diharapkan dapat bermanfaat guna untuk menambah wawasan tentang lebih banyak media pembelajaran berupa multimedia berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat menjadi referensi bagi peneliti lain sebagai sumber bacaan untuk menghasilkan penelitian dan pengembangan di bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penggunaan multimedia berbasis web dalam pembelajaran akan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Selain memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan siswa memahami materi juga efektif digunakan dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penggunaan multimedia berbasis web dapat menambah motivasi dalam belajar serta kemudahan kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan baru dalam bidang teknologi dan dapat digunakan kembali saat mengembangkan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran lain.

F. Pembatasan Penelitian

Peneliti memberi batasan agar tidak terjadi kesalah pahaman, ruang lingkup peneliti difokuskan pada batasan berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV Madrasah Ibtida'iyah 03 Langlang Singosari Malang.

2. Penelitian dilakukan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi surah Al-Ma'un.
3. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Definisi Operasional

1. Multimedia adalah media yang dapat memuat teks, video, suara, dan gambar untuk menyampaikan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan ponsel.
2. Al-Qur'an Hadis adalah satu diantara mata pelajaran agama islam yang mengfokuskan untuk belajar membaca, menulis, menghafalkan, dan memahami materi Al-Qur'an dan Hadis.
3. Hasil belajar adalah tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan perubahan pada kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang artinya perantara. Dalam bahasa arab media berasal dari kata *wasail* yang berarti pengantar pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim untuk penerima. *Association of education and communication aect* menjelaskan media merupakan segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu metode penyaluran informasi. *National education association* menjelaskan media adalah benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat mempengaruhi keefektifan belajar (Wibawanto, 2017).

Menurut Gagne media merupakan berbagai macam unsur dalam lingkungan siswa yang dapat meningkatkan semangat belajar. Menurut Oemar Hamalik mengartikan media sebagai teknologi yang bertujuan agar guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih efektif dalam proses pembelajaran di sekolah (Musfiqon, 2012).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat berfungsi untuk menjelaskan materi kepada siswa dan dapat mempengaruhi diri siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sukiman, 2012).

Jadi media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar memudahkan

siswa untuk memahami materi pelajaran. Media sebagai perantara diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dalam proses pembelajaran media memegang peranan penting, media merupakan perantara alternatif bagi guru untuk menyampaikan topik yang tidak mudah dipahami siswa. Materi yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dengan berbantu media pembelajaran. Dengan demikian media tersebut dapat memudahkan guru sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak. Sehingga murid pun dapat menerima pembelajaran dengan baik dan maksimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan informasi dan mampu mempengaruhi siswa dalam pembelajaran. Adapun media belajar dapat berupa buku, koran, televisi, radio, majalah atau monitor LCD. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi banyak ditemukan pembaharuan media yaitu multimedia.

Multimedia bersumber dari istilah "multi dan media". Multi berarti banyak dan media merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi, seperti teks, gambar, suara, dan video. Menurut Hofster multimedia adalah kombinasi jenis media (teks, grafik, audio, video, dan animasi) sebagai satu kesatuan melalui penggunaan tautan atau alat yang benar di komputer, sehingga pengguna multimedia dapat menavigasi, berinteraksi, berbagi, dan berkomunikasi. Interaktif adalah suatu pengendalian lingkungan belajar untuk proses pemberdayaan siswa. Lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan memanfaatkan komputer (Turibius, 2015).

Komponen-komponen multimedia harus terpadu antara satu sama lain dalam mencapai tujuan tertentu. Multimedia dibuat dapat disesuaikan dengan kebutuhan agar sesuai dengan tujuan

pemanfaatannya. Misalnya multimedia yang digunakan siswa untuk mempelajari dan memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, sekarang disebut multimedia pembelajaran (Dwi Surjono, 2017). Penyajian multimedia memberikan siswa untuk memilih menu yang disajikan sesuai dengan pelajaran yang dipelajari, sehingga siswa dapat menentukan mana yang akan dipelajari terlebih dulu. Oleh karena itu fitur dari multimedia ini terdapat suatu kontrol yang dapat disebut *graphical user interface* (GUI), dapat berupa ikon, tombol gulir, dll.

b. Jenis Media dalam Multimedia

Multimedia merupakan pengemasan bahan ajar, melalui penggabungan beberapa media, agar siswa dapat belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berbagai media dapat diintegrasikan, termasuk teks, gambar atau foto, video, suara, dan animasi (Sanjaya, 2014).

1) Teks

Teks merupakan struktur kalimat yang memiliki makna sebagai penjelasan yang ingin disampaikan. Teks adalah media yang umum digunakan dalam multimedia. Menurut (Sanjaya, 2014) beberapa keuntungan menggunakan teks dalam multimedia meliputi:

- a) Materi yang kompleks dan abstrak dapat mudah disampaikan seperti rumus tertentu.
- b) Proses yang panjang dan kompleks dapat menjelaskan dengan teks.
- c) Media untuk menyampaikan ide dan pendapat dengan lebih mudah.
- d) Teks lebih mudah dibuat dari pada program lain (seperti animasi atau film).

Selain kelebihan teks juga memiliki kelemahan diantaranya (Sanjaya, 2014):

- a) Sulit membangkitkan rasa ingin tahu siswa, karena teks hanya mengungkapkan penjelasan.
- b) Siswa akan merasa bosan dan jenuh, apalagi jika media yang dikembangkan tidak memperhatikan penggunaan bentuk dan tampilan huruf, serta panjang dan singkatnya bacaan.
- c) Bacaan yang panjang akan mengakibatkan mata siswa cepat lelah.

Agar penggunaan teks menjadi media yang menarik dan membosankan, hal-hal berikut harus diperhatikan (Sanjaya, 2014):

- a) Menghindari warna yang dapat membuat mata cepat lelah seperti warna merah.
- b) Menggunakan warna yang kontras dengan bacaan agar terlihat jelas.
- c) Penulisan bacaan memuat poin penting karena pembaca mudah jenuh jika bacaan terlalu panjang
- d) Menyesuaikan ukuran huruf agar jelas ketika dibaca sehingga pembaca dapat fokus.

2) Audio

Audio merupakan bagian elemen penting yang harus diperhatikan dalam perkembangan multimedia. Perkembangan suara pada multimedia memiliki dua fungsi yaitu fungsi interpretasi dan fungsi efek suara. Fungsi interpretasi adalah fungsi suara sebagai media, dimana suara sebagai penjelas materi yang akan ditransmisikan melalui multimedia. Sedangkan efek suara adalah materi yang meningkatkan tampilan dari multimedia itu sendiri, seperti elemen musik dan efek lain yang meningkatkan pesan tersebut. Walaupun

sering muncul bersamaan, banyak keuntungan menggunakan audio dalam multimedia, antara lain (Sanjaya, 2014):

- a) Memperjelas ide yang ingin disampaikan.
- b) Semangat belajar dapat meningkat dengan audio pada multimedia sehingga dapat meminimalkan kejenuhan.
- c) Penyampaian gagasan dengan audio tidak dapat disampaikan oleh media lain.
- d) Siswa lebih memperhatikan materi yang akan disampaikan terkait multimedia.

Ada beberapa batasan pada media audio, diantaranya (Sanjaya, 2014):

- a) Perlengkapan audio membutuhkan kapasitas penyimpanan file yang besar dalam sebuah komputer.
- b) Diperlukan untuk menggunakan komputer dan *software* dengan kapasitas tertentu.
- c) Memerlukan keterampilan khusus untuk menggabungkan audio dengan unsur lain.

3) Animasi

Latar sejarah perfilman animasi bermula dari terbentuknya lembaran-lembaran kertas gambar yang tersusun secara rapi, berurutan, dan bersambung dengan kejadian sebelum atau setelahnya, yang kemudian jika dimainkan akan muncul efek gambar bergerak. Sudah menjadi rahasia umum jika komputer adalah merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan film animasi, bahkan tetap digunakan hingga saat ini dalam produksi dunia perfilman animasi. Adapun keuntungan dari penggunaan animasi adalah (Sanjaya, 2014):

- a) Penggunaan film animasi yang tepat dan program multimedia yang dibuat dengan baik akan lebih menarik

karena terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tidak nampak monoton dan membosankan.

- b) Menyampaikan berbagai topik sesuai tujuan pembelajaran.
- c) Menghemat pengeluaran biaya produksi.
- d) Pembuatan film animasi akan lebih mudah diatur karena sesuai keinginan penulis skenario.

Selain beberapa kelebihan film animasi yang telah disebutkan, film animasi juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a) Pembuat animasi memang tidak mudah, tetapi membutuhkan keahlian tertentu.
- b) Pembuatan animasi membutuhkan perangkat komputer dengan spesifikasi khusus animasi.
- c) Animasi yang berbentuk film hanya cocok untuk pelajar dengan usia tertentu.

4) Bagan dan Grafik

Bagan merupakan gambaran singkat suatu proses, perkembangan atau hubungan penting. Pesan yang disampaikan biasanya berupa proses, perkembangan, atau hubungan penting. Fungsi bagan adalah untuk menampilkan gagasan yang sulit difahami. Bagan dapat disajikan sesuai dengan bentuk informasi yang ditampilkan, seperti menggambarkan hubungan kerja dan tanggung jawab antara bagian dalam suatu organisasi dapat disajikan dengan bagan jenis pohon untuk menggambarkan silsilah. Sedangkan Grafik merupakan data yang disajikan dalam bentuk gambar yang bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian ide kepada pembacanya. Grafik berguna untuk mengetahui perkembangan atau perbandingan objek tertentu. (Sanjaya, 2014) .

c. Manfaat Multimedia

Multimedia dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Multimedia dibuat agar memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran tidak akan terganti dengan multimedia, peran guru sebagai pengelola harus dapat menunjukkan berbagai sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan gaya belajarnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan multimedia pembelajaran mempunyai beberapa manfaat dalam proses pembelajaran.

Menurut Winarno ada beberapa manfaat multimedia pembelajaran sebagai berikut (Stephanus, 2015).

- 1) Multimedia dapat melatih siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya.
- 2) Multimedia lebih baik digunakan untuk menerangkan materi pelajaran berupa percobaan interaktif.
- 3) Memberi respon cepat kepada siswa untuk mengetahui kemampuannya dalam materi tertentu agar dapat digunakan sebagai penilaian.
- 4) Siswa dapat menggunakan materi yang sama dengan temannya untuk memecahkan masalah pembelajaran.

Berhubungan dengan manfaat multimedia pembelajaran selain itu penggunaan multimedia dalam belajar dapat memberikan pelajaran secara individu melalui sistem tutor pribadi. Multimedia dapat diulang jika siswa belum memahami materi pelajaran. Penggunaan multimedia dapat mengembangkan semangat siswa dalam belajar, mudah memberikan penjabaran materi pembelajaran dengan lebih baik, dapat digunakan berulang kali dan dapat digunakan untuk melakukan evaluasi siswa (Stephanus, 2015).

Berdasarkan penjelasan beberapa konsep tersebut, dapat disimpulkan manfaat dari multimedia sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa ketika pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan bantuan media dan siswa termotivasi untuk belajar sehingga siswa mudah menerima materi pelajaran melalui multimedia berbasis web, serta pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

d. Model Multimedia

1) Model latihan

Model latihan atau *drill* bertujuan untuk melatih pengguna agar dapat menguasai dalam suatu keterampilan terhadap suatu konsep. Model *drill* terdiri dari pertanyaan yang disajikan secara tidak berurutan. Setiap pertanyaan disertai jawaban dengan penjelasan agar pengguna dapat mengerti materi yang dipelajari. Pengguna juga mendapat nilai yang digunakan sebagai peninjau keberhasilan pengguna (Baringbing, 2015).

2) Model tutorial

Model yang menyajikan materi pelajaran terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal. Keunggulan dari model tutorial yakni kemampuan dalam menyajikan materi berbentuk bercabang, sehingga memberi kebebasan siswa untuk mempelajari materi yang diinginkan terlebih dulu. (Baringbing, 2015, hlm 199) ada beberapa tugas dalam model tutorial yaitu, saat pengguna sudah membaca, memahami materi yang disajikan, dilanjutkan dengan mengerjakan pertanyaan, pengguna memberikan jawaban. dan sistem akan memberikan umpan balik terhadap jawaban yang diberikan pengguna. kemudian diakhir model tutorial

terdapat tes yang bertujuan mengukur kemampuan pengguna setelah menggunakan program tutorial. (Baringbing, 2015)

3) Model simulasi

Model simulasi berupaya mengajak pengguna untuk masuk ke dalam keadaan yang sebenarnya. Model simulasi terdiri dari identitas materi pelajaran, sajian materi simulasi tentang proses terjadinya sesuatu terdapat ikon yang berguna untuk melakukan simulasi ulang. terdapat gambar yang dapat memperjelas materi simulasi. (Baringbing, 2015)

4) Model *games*

Model *games* merupakan model pembelajaran untuk mencari dan menemukan dengan aturan selama pembelajaran. Dalam penggunaan model ini terdapat aturan yang harus ditaati ketika pembelajaran berlangsung. Model *games* membuat pengguna belajar sambil bermain. Model permainan terdiri dari identitas materi, uraian materi dikemas dalam bentuk permainan seperti kuis, dan adanya penghargaan (Baringbing, 2015).

e. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

- 1) Multimedia berbasis web dapat memberikan konektivitas dan jangkauan yang luas.
- 2) Penggunaan Multimedia berbasis web dapat dilakukan tanpa batas ruang dan waktu.
- 3) Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cepat.
- 4) Materi ditampilkan dengan menarik.
- 5) Menggabungkan beberapa beberapa elemen media seperti teks, gambar, suara, video, animasi sehingga media tidak monoton (Putra, 2019).

Selain memiliki kelebihan, multimedial berbasis web juga memiliki kekurangan sebagai berikut :

- 1) Keberhasilan belajar tergantung pada masing masing individu.
- 2) Dapat terjadi masalah ketika mengakses web.
- 3) Membutuhkan internet untuk mengakses multimedia.

Kekurangan dan kelebihan pada multimedial interaktif berbasis web dapat menjadi bahan evaluasi agar penggunaan multimedia berbasis web dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. Web

Web yang disebut juga dengan website merupakan gabungan halaman situs dan dokumen yang tersebar di sejumlah komputer server yang berada di seluruh belahan dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui internet (Batubara, 2018). Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Website disebut menjadi media yang efektif dibandingkan dengan brosur, poster dan lain sebagainya karena website dapat menyampaikan informasi dengan cepat, memiliki daya jangkauan luas dengan sambungan internet, biaya yang dikeluarkan lebih terjangkau, tidak memerlukan instalasi pada setiap perangkat komputer. Website terbagi menjadi beberapa Jenis sebagai berikut (Sari, 2019).

1. Web Statis

Merupakan website yang halamannya tetap atau tidak berubah. Web statis hanya dapat diubah secara manual dengan mengedit code yang menjadi stuktur dari website tersebut.

2. Web Dinamis

Merupakan web yang penggunanya dapat memodifikasi konten dengan mudah tanpa harus membuka struktur kode dari web tersebut. Sehingga mudah untuk melakukan perubahan pada konten web. Contoh dari web site dinamis seperti portal berita.

3. Web Interaktif

Merupakan website yang antara penggunanya dapat saling berinteraksi. Web ini dapat berupa forum untuk diskusi maupun blog. Dimana terdapat adanya moderator sebagai pengatur alur diskusi.

Website terus berkembang seiring zaman sehingga fungsinya bukan hanya untuk media promosi dan pemasaran, tetapi juga dapat sebagai media informasi dan media Pendidikan untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pembelajaran berbasis website dimana kegiatan pembelajaran menggunakan bantuan internet. Penggunaan pembelajaran berbasis web berdampak positif dengan meningkatnya prestasi siswa. Deni Darmawan berpendapat manfaat pembelajaran berbasis web bagi peserta didik sebagai berikut (Batubara, 2018).

- a. Memberikan materi pembelajaran yang dimodifikasi kepada siswa untuk belajar di luar kelas
- b. Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam komunikasi yang sopan dan etis saat berkomunikasi dengan orang yang tidak hadir secara fisik.
- c. Memberikan kesempatan belajar bagi siswa yang pernah mengalami trauma sekolah, dirawat inap, putus sekolah namun berminat melanjutkan studi, dan siswa di berbagai daerah bahkan luar negeri.

- d. Memberikan kesempatan belajar bagi siswa yang jauh dari lembaga pendidikan, sibuk atau tidak mampu bersekolah di sekolah tradisional.

Secara umum manfaat pembelajaran berbasis web akan memberikan siswa pengalaman belajar yang baru yaitu belajar di luar kelas. Sesuai dengan kondisi pembelajaran yang harus dilaksanakan secara daring, siswa dapat menggunakan multimedia berbasis web dengan mengaksesnya melalui web browser dari rumah siswa masing-masing dengan menggunakan ponsel atau laptop.

3. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

1. Pengertian Al-Qur'an dan Hadis

Al-Qur'an menurut bahasa berasal dari kata *Qaraa, yaqrau, quraana*. Yang berarti “bacaan”. Al-Qur'an adalah wahyu Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad s.a.w sebagai pedoman hidup umat Islam, dan membaca Al-Qur'an memiliki nilai ibadah (Hafidz, 2014). Dapat disimpulkan Al-Qur'an adalah kumpulan firman Allah yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad melalui Malaikat Jibril sebagai pedoman hidup bagi umat muslim dan bagi pembacanya mendapat pahala. Al-Qur'an sebagai sumber pendidikan islam dapat dipahami dalam Qs. An-Nahl: 64

وَمَا أُنزِلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: *"Dan Kami tidak menurunkan Kitab (Al-Qur'an) ini kepadamu (Muhammad), melainkan agar engkau dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan, serta menjadi petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman."* (Qs. An-Nahl: 64)

Dasar kedua yaitu hadis, Hadis berasal dari kata *khadasta* yang berarti baru. Hadis adalah sabda, perbuatan, takrir (ketetapan) Nabi Muhammad saw. yang diriwayatkan oleh sahabat untuk

menjelaskan dan menentukan hukum Islam. Hadis disebut juga dengan sunnah, dengan mengikuti sunnah nabi merupakan bukti cinta kepada Allah, hal tersebut terdapat dalam Q.S. Ali 'Imran : 31.

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Artinya : *"Katakanlah (Muhammad), Jika kamu mencintai Allah, ikutilah aku, niscaya Allah mencintaimu dan mengampuni dosa-dosamu. Allah Maha Pengampun, Maha Penyayang."* (Q.S. Ali 'Imran: 31)

Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran Al-Qur'an Hadis adalah pembelajaran yang berlandaskan kepada Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman hidup umat muslim untuk meningkatkan ketaqwaan dan memotivasi siswa supaya beriman dan beribadah kepada Allah SWT.

2. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtida'iyah bertujuan agar siswa terbiasa untuk membaca Al-Qur'an dan Hadis dengan benar, memahami, serta mengamalkan kandungan materi dari Al-Qur'an dan Hadis yang diajarkan sehingga dapat meyakini kebenaran Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman hidup. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtida'iyah menekankan pada kecakapan untuk membaca, menulis, menghafal, menerjemah, dan memahami kandungan materi dari setiap Al-Qur'an dan Hadis pilihan yang diajarkan. Berlandaskan pada peraturan Kementrian Agama nomor 185 tahun 2019 tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis sebagai berikut:

- 1) Melatih kecakapan dasar siswa dalam menyukai, menulis, membikan dan membaca Al-Qur'an dan hadis.

- 2) Melatih pembiasaan dan keteladanan dengan memahami dan menghayati kandungan Al-Qur'an dan hadis.
- 3) Menjadikan Al-Qur'an dan hadis sebagai pedoman dalam membimbing dan membina sikap siswa.

3. Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pengembangan multimedia berbasis web ini didalamnya memuat pembelajaran al-qur'an hadis kelas IV pada materi Surah Al-Ma'un . Nama Surah Al-Ma'un diambil dari ayat ketujuh, yang berarti hal-hal yang berguna. Surat Al-Ma'un merupakan surah ke-107 dari 114 surat dalam Al-Qur'an, terdiri dari tujuh ayat, diturunkan dikota Makkah tergolong surat Makiyah. Berikut ini firman Allah dalam Q.S. Al-Ma'un : 1-7

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَرَأَيْتَ الَّذِي يُكَذِّبُ بِالدِّينِ ۚ - ١ فَذَلِكَ الَّذِي يَدْعُ الْيَتِيمَ - ٢ وَلَا يَحِضُّ عَلَىٰ طَعَامِ

الْمُسْكِينِ ۚ - ٣ فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ ۚ - ٤ الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ ۚ - ٥ الَّذِينَ هُمْ

يُرَاءُونَ ۚ - ٦ وَيَمْنَعُونَ الْمَاعُونَ - ٧

Artinya: "*Tahukah kamu (orang) yang mendustakan agama?, Maka itulah orang yang menghardik anak yatim, dan tidak mendorong memberi makan orang miskin, Maka celakalah orang yang salat, (yaitu) orang-orang yang lalai terhadap salatnya, yang berbuat ria, dan enggan (memberikan) bantuan.*" (Q.S. Al-Ma'un : 1-5)

Kandungan surat Al-Ma'un pada dasarnya membahas ancaman terhadap golongan pendusta agama. Ayat kedua dan ketiga menjelaskan orang yang memaki anak yatim dan tidak memberi makan orang miskin, merupakan golongan pendusta agama. Dalam islam, umat muslim berkewajiban untuk berbuat baik terhadap sesama manusia terutama anak yatim dan fakir miskin, Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an :

وَاعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ
وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا
مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَنْ كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا

Artinya: *"Dan sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun. Dan berbuat-baiklah kepada kedua orang tua, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga dekat dan tetangga jauh, teman sejawat, ibnu sabil dan hamba sahaya yang kamu miliki. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang sombong dan membanggakan diri"* (Q.S. An-Nisaa: 36)

Berbuat baik kepada fakir miskin dapat dilakukan dengan memberikan bantuan atau santunan seperti bahan pokok makanan, uang, dan lain sebagainya untuk meringankan bebannya. Sedangkan berbuat baik kepada anak yatim dapat dilakukan dengan memberikan perlakuan yang baik dengan motivasi dan menyejahterakan kehidupannya. Bahkan orang yang memelihara anak yatim akan dekat dengan Rasulullah di surga sebagaimana hadis berikut. *"Aku dan orang yang mengasuh atau memelihara anak yatim akan berada di surga begini, lalu beliau mengisyaratkan dengan jari telunjuk dan jari tengah serta merenggangkannya sedikit."* (HR. Ahmad no. 21754).

Ayat keempat dan kelima menjelaskan orang yang melalaikan ibadah salat, termasuk golongan yang mendustakan agama. Setiap muslim berkewajiban melaksanakan ibadah salat fardu sesuai waktu yang ditetapkan. Adapun maksud melalaikan salat seperti, menunda-nunda pelaksanaan salat dan tidak khusyuk saat salat karena memikirkan suatu hal sehingga tidak mengingat Allah SWT dalam solatnya.

Ayat keenam menjelaskan orang yang bersifat riya. Riya adalah tindakan menunjukkan sesuatu, baik barang atau perilaku yang bertujuan agar dilihat oleh orang lain untuk mendapat pujian. Riya

termasuk bentuk syirik kecil yang dapat merusak ibadah seorang muslim. Contoh dari perbuatan riya seperti orang yang melakukan ibadah solat hanya untuk mendapat pujian dari orang lain. Selain itu orang yang beramal hanya untuk mendapatkan pujian dan popularitas juga termasuk dalam tindakan riya.

Ayat ketujuh menjelaskan orang yang tidak mau berbagi. Hal tersebut sama saja dengan tidak melaksanakan perintah Allah karena menjauhi kebaikan. Padahal dengan berbagi kepada sesama maka akan meringankan beban manusia lainnya, selain itu juga menjaga hubungan baik dengan Allah dan juga makhluk-Nya, dan sekecil apapun amal ibadah manusia tetap akan di berikan balasanya oleh Allah SWT.

4. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Menurut Mudjiono hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau symbol (Ismail, 2014).

Menurut Sudjana hasil belajar adalah suatu kecakapan yang dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga kategori ranah, antara lain kognitif, afektif dan psikomotorik (Yulianti et al., 2018).

Jadi, Hasil belajar adalah tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan perubahan pada aspek pengetahuan, kemampuan keterampilan, dan sikap. Hasil belajar menjadi bagian yang penting dari proses belajar. Dengan adanya proses pembelajaran siswa diharapkan mampu memperoleh hasil belajar yang baik, sehingga hasil belajar tersebut

dapat menjadi salah satu standar atau acuan dalam keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif Al-Qur'an Hadis Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada kemampuan kognitif adalah tes.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor Internal

a) Faktor Kesehatan

Kesehatan fisik dan mental seseorang akan berpengaruh pada aktivitas salah satunya pada hasil belajar. Keadaan fisik yang sakit seperti batuk, pusing dan demam akan menyebabkan seseorang tidak bersemangat untuk belajar. Begitu juga dengan orang yang sedang mengalami konflik dengan teman atau orang tua juga akan mengganggu konsentrasi belajar (Slameto, 2013). Dengan demikian hasil belajar dapat tercapai dengan kondisi Kesehatan fisik dan mental yang baik.

b) Minat

Menurut (Djamarah, 2010) Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dengan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas secara konsisten dengan rasa senang. Minat pengaruhnya besar terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh- sungguh, karena ada daya tarik baginya sehingga proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat.

c) Motivasi

Menurut P. Siagian motivasi sebagai kekuatan pendorong yang mengarahkan seseorang untuk menggunakan kemampuan, tenaga, dan

waktunya demi menggapai tujuan yang telah ditentukan (Setiawan, 2017). Motivasi dapat timbul karena factor intrinsik berupa keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi menjadi peran yang besar dalam keberhasilan belajar seseorang, karena adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, atau penghargaan dalam belajar, memungkinkan seorang dapat belajar dengan baik (Aisyah et al., 2017).

d) Kosentrasi

Menurut (Slameto, 2013) kosentrasi dimaksudkan untuk memusatkan segenap kekuatan perhatian pada situasi belajar. Dalam konsentrasi ini terdapat unsur motivasi yang membantu proses pemusatan perhatian. bahwa kosentrasi sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran karena jika siswa tidak kosentrasi ketika belajar maka tidak ada perhatian terhadap apa yang dijelaskan oleh guru pada saat proses pembelajaran sehingga tidak ada daya tangkap terhadap apa yang dijelaskan.

1) Faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Keluarga adalah komunitas terkecil yang terdiri dari ayah sebagai kepala keluarga , ibu, dan anak-anaknya serta keluarga yang menjadi penghuninya. Faktor keluarga mempunyai pengaruh yang besar terhadap pencapaian hasil belajar, karena dengan adanya pengaruh orang tua dalam sebuah keluarga, anak akan lebih disiplin dan termotivasi dalam belajar. Mengenai faktor orang tua, antara lain: cara orang tua mendidik anak dengan memperhatikan kebutuhan anak seperti mengatur waktu belajar, relasi antar keluarga yang baik dengan hubungan keluarga yang penuh kasih sayang dan pengertian , serta suasana rumah yang aman, tenang dan tentram akan membuat anak

senang berada dirumah. Semua factor tersebut itu mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa (Dalyono, 2005).

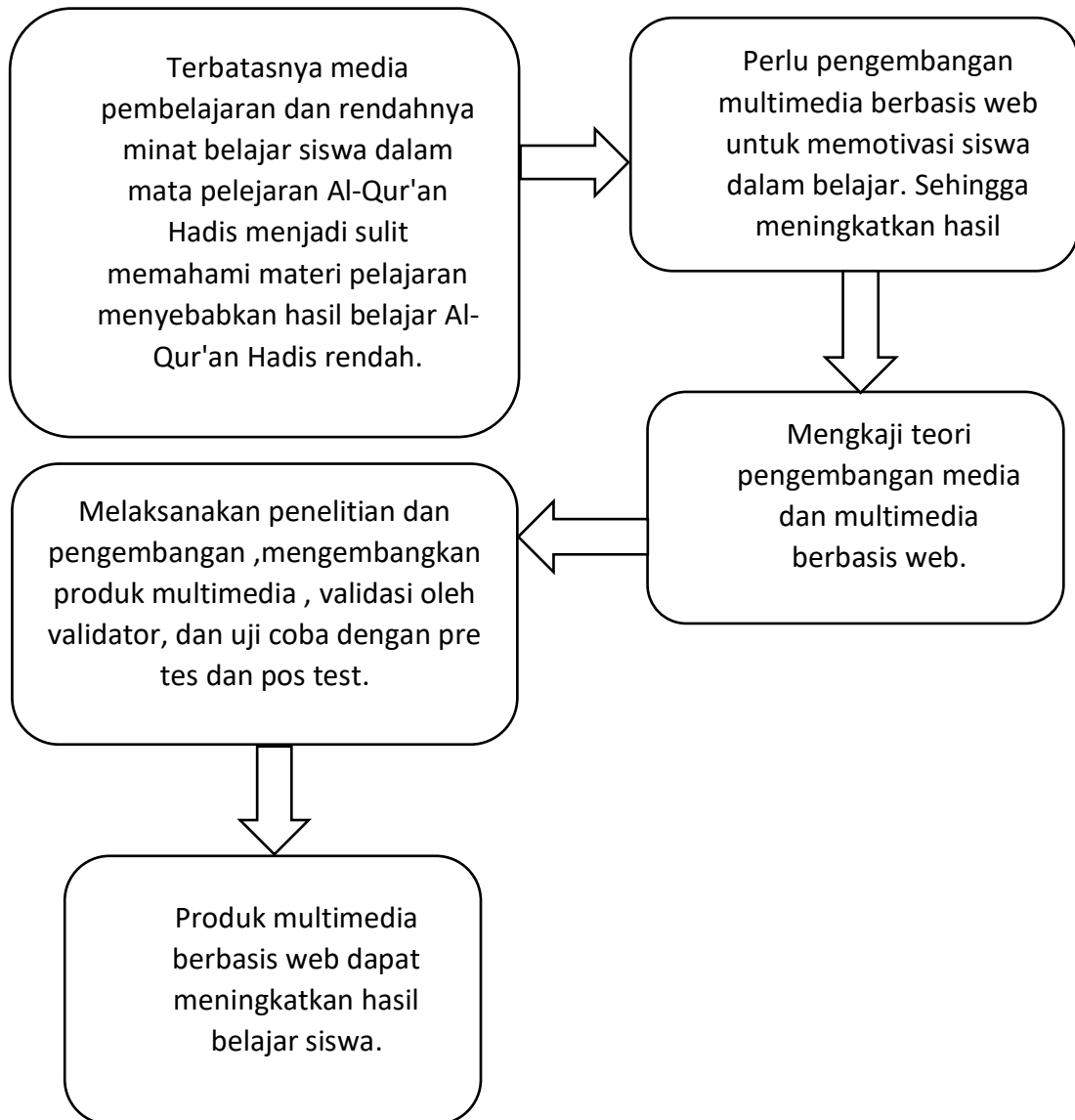
b) Faktor sekolah

Pelaksanaan pembelajaran harus direncanakan dengan baik agar selama proses belajar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif. Factor sekolah meliputi : kompetensi guru dalam mengajar, penentuan metode mengajar yang cocok dengan materi yang dibawakan agar siswa tidak bosan, sarana dan prasarana sekolah yang memadai seperti fasilitas yang menunjang proses pembelajaran seperti ruang kelas yang layak dan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.(Dalyono, 2005)

c) Faktor Masyarakat

Keberadaan siswa ditengah masyarakat juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh dari teman bergaul lebih cepat masuk kedalam jiwa siswa. Teman yang baik akan membawa pengaruh baik dan sebaliknya teman yang buruk juga akan membawa pengaruh buruk bagi siswa.oleh karena itu perlunya memilih teman yang baik dan juga pengawasan oleh orang tua dalam bergaul dimasyarakat (Aisyah et al., 2017).

5. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

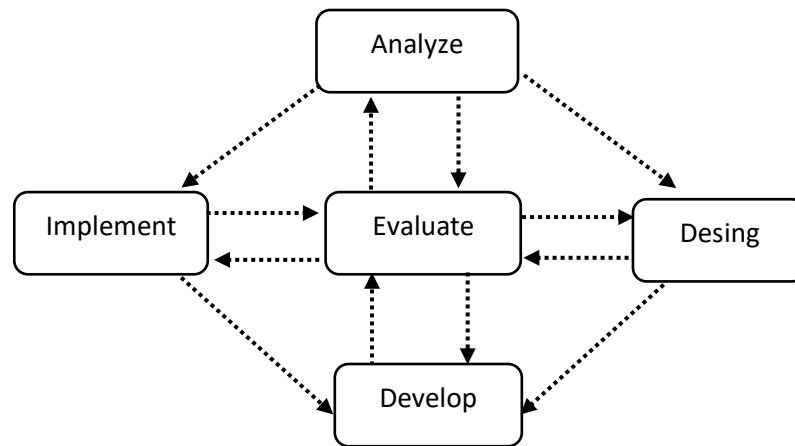
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research & Development* (R&D), yang bertujuan untuk memberikan dukungan dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah secara ilmiah untuk membentuk produk dan mengukur keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Penelitian dilakukan di MI Al maarif 03 Langlang Singosari, produk yang dikembangkan berupa multimedia berbasis web sebagai solusi meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari Al-Qur'an Hadis serta menguji keefektifan produk multimedia berbasis web. Hasil produk diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam penyampaian materi belajar. Oleh karena itu peneliti mengembangkan produk media belajar yang berupa multimedia berbasis web pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV materi surat Al-Ma'un.

2. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan multimedia berbasis web ini memanfaatkan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahapan yang berurutan untuk menghasilkan suatu produk, tahap-tahap pengembangan ADDIE yaitu analisis (*Analyze*) , perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluate*) (Tegeh et al., 2014).



Gambar 3. 1 Tahap Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahap sebagai berikut:

1. Tahap analisis (*analyze*)

Model pengembangan ADDIE diawali dengan Tahap analisis, pada tahap ini peneliti mengkaji masalah dengan melakukan wawancara guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV MI. hasil wawancara dengan guru yaitu rata rata nilai siswa yang berada dibawah KKM, hal ini disebabkan karena motivasi belajar siswa yang rendah dan pembelajaran secara daring sehingga guru memanfaatkan media buku LKS, dan whatsapp sebagai informasi materi pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dengan diawali dengan menginformasikan materi yang dipelajari kepada siswa melalui grup whatsapp kelas. kemudian siswa belajar menggunakan buku LKS Al-Quran Hadis. Minimnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan pendidik belum mampu mengoptimalkan keahlian mengembangkan media khususnya dalam bidang teknologi. Jadi berdasarkan hasil wawancara, dalam

pembelajaran Al-Qur'an Hadis membutuhkan media pembelajaran baru yang lebih menarik minat siswa supaya siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap desing dilakukan setelah melakukan analisis masalah untuk menentukan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menentukan untuk membuat produk multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV materi surat Al-Ma'un. Selanjutnya merancang kerangka media dan isinya meliputi pemilihan aplikasi yang digunakan, materi, gambar, bentuk, warna, evaluasi dan bahan yang digunakan dalam produk multimedia pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dimana desain media dikembangkan menjadi produk multimedia pembelajaran berbasis web. Kemudian divalidasi kepada validator sebelum nantinya diimplementasikan, agar layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh validator bertujuan untuk mengetahui kekurangan media kemudian untuk direvisi dan layak digunakan dalam pembelajaran. Subjek validator terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran Al-Quran hadist.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap dimana produk media sudah melalui tahapan validasi dan dinyatakan layak oleh validator. Pada tahap implementasi produk multimedia siap digunakan siswa kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari. Hal ini bermaksud untuk melihat efektifitas media yang digunakan memiliki pengaruh atau tidak terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran Al-Quran

Hadis materi surat Al-Ma'un di MI Al maarif 03 Langlang Singosari Malang.

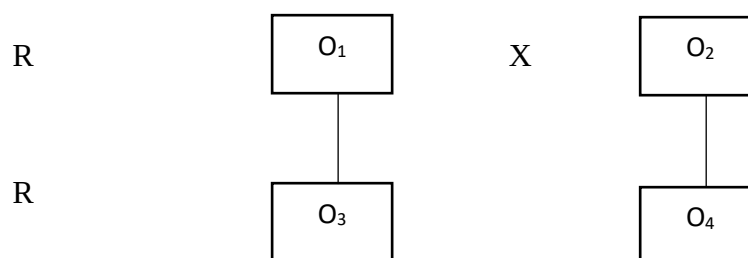
5. Tahap Evaluasi (*evaluate*).

Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap kegiatan pengembangan pada setiap tahap, yang dapat berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan yaitu meminimalisir tingkat kesalahan dan kekurangan produk. Tahap terkahir evaluasi dalam penelitian ini yaitu dilakukan berupa evaluasi formatif, evaluasi ini digunakan sebagai perbaikan media pembelajaran. Dari hasil evaluasi tersebut peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, sedangkan evaluasi untuk siswa diberikan *pre tes* dan *pos tes* serta angket kemenarikan media untuk mengetahui keefektifan dengan menggunakan produk multimedia pembelajaran.

C. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan bertujuan mengetahui keefektifan, efisiensi, dan ketertarikan siswa terhadap pengembangan produk multimedia berbasis web. Uji coba dilakukan dengan desain eksperimen *pretes dan post tes control group desing* pada siswa kelas IV. Siswa kelas IV A dengan menggunakan multimedia berbasis web sebagai kelas eksperimen, sedangkan siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan produk media pembelajaran. berikut desain eksperimen *pretes dan post tes control group desing* (Sugiyono, 2019).



**Gambar 3. 2 Desain eksperimen *pretes dan post tes*
*control group desing***

- R : kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- X : perlakuan
- O₁ : pretes kelompok eksperimen
- O₂ : posttest kelompok eksperimen
- O₃ : pretes kelompok kontrol
- O₄ : posttest kelompok kontrol

2. Subyek Uji Coba

Adapun subyek uji coba selama penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis web terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli desain media pembelajaran, serta guru sebagai ahli pembelajaran. Kriteria validator multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- a. Validator ahli materi multimedia pembelajaran berbasis web sebagai berikut :
 - 1) Dosen yang berkompeten di bidang pembelajaran Al-Quran Hadis
 - 2) Memahami kurikulum Al-Quran Hadis dimadrasah ibtida'iyah.
 - 3) Mengetahui karakteristik pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis kelas IV MI.
- b. Validator ahli desain dan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web sebagai berikut :
 - 1) Memiliki kompetensi dibidang multimedia pembelajaran.
 - 2) Berpengalaman dalam mengajar matakuliah media pembelajaran.

c. Validator ahli pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru yang berkompeten di bidang pembelajaran Al-Qur'an Hadis MI.
- 2) Memahami kurikulum Al-Qur'an Hadis kelas IV MI.
- 3) Mengetahui karakteristik pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV MI.

Sedangkan Subyek uji coba pada pengembangan multimedia berbasis web yaitu siswa kelas IV A MI Al maarif 03 Langlang Singosari yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran.

D. Jenis Data

Data adalah fakta yang dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis. Data yang digunakan berupa data kualitatif yang didapat dengan wawancara dan angket yang diberikan kepada validator. Untuk jenis data kuantitatif diperoleh melalui hasil pre tes dan post tes siswa.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan tindakan untuk mendapatkan keterangan atau informasi tertentu dengan melakukan tanya jawab (Kadek, 2011). Orang yang bertanya disebut juga dengan interviewer, sedangkan orang yang memberi informasi disebut dengan informan. Wawancara dilakukan peneliti bersama guru pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV untuk mengetahui kendala saat pembelajaran.

2. Angket

Angket disebut juga kuisioner adalah pengumpulan data dengan cara membagikan sejumlah pertanyaan kepada responden (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian dan pengembangan angket ditujukan kepada ahli materi, ahli

desain pembelajaran, serta ahli pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembelajaran. Jawaban siswa digunakan untuk mengetahui daya tarik multimedia pembelajaran.

3. Tes

Menurut (Arikunto dan Jabar, 2004) tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang telah ditentukan. Pemberian *pre tes* dan *post tes* kepada siswa bertujuan mengumpulkan data, agar mengetahui pengaruh penggunaan multimedia berbasis web dikelas IV pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

F. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan beberapa data, analisis data dalam penelitian menjadi hal yang berpengaruh di dalam penelitian. analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif sebagai acuan dalam pengembangan diperoleh melalui wawancara, komentar, kritir, dan saran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian para validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran Al-Qur'an Hadis, serta respon siswa terhadap multimedia pembelajaran untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media. Analisis yang sudah didapat digunakan sebagai rujukan dalam perbaikan produk multimedia yang dikembangkan oleh peneliti. Untuk analisis data tersebut menggunakan rumus berikut (Arikunto, 2002):

1. Analisis Validasi

Lembar validasi penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran akan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator

$\sum xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi

Tabel 3.1 Kriteria Validitas Media

Presentase	Kriteria kevalidan	Kriteria kelayakan
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat layak
$65\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% < \text{skor} \leq 64\%$	Cukup valid	Cukup layak
$0\% < \text{skor} \leq 44\%$	Kurang valid	Kurang layak

Berdasarkan kriteria penilaian tabel diatas, maka multimedia pembelajaran dapat dikatakan valid apabila skor minimal 64%.

2. Analisis Kemenarikan Produk

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur Tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan. Kemudian analisis hasil dari angket respon siswa menggunakan rumus berikut (Arikunto, 2002):.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah skor penilaian dalam satu butir

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal dalam satu butir

100% : Bilangan konstan

Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan Media

Persentase	Interpretasi
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat menarik
$65\% < \text{skor} \leq 80\%$	Menarik
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Tidak menarik
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat tidak menarik

3. Analisis Keefektifan Media

Sedangkan untuk menguji efektifitas media pembelajaran dilakukan uji coba produk multimedia berbasis web dengan memberikan *pre tes* dan *pos test* kelas IV A dan kelas IV B MI Al maarif 03 Langlang Singosari Malang. Untuk Identifikasi perbedaan sebelum dan setelah menggunakan produk multimedia berbasis web pada pelajaran Al-Qur'an Hadis materi surat Al-Ma'un dianalisis menggunakan uji-t dengan rumus berikut (Sugiyono, 2019):

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = koefisien

$\bar{x}_1$ = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = rata-rata sampel 2

s_1 = Simpangan baku sampel 1

S^2 = Simpangan baku sampel 2

n^1 = Simpangan baku sampel 1

n^2 = Simpangan baku sampel 2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses pengembangan

Multimedia pembelajaran berbasis web dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari tahap (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Berikut spesifikasi hasil pengembangan multimedia berbasis web menggunakan model *ADDIE* :

1. Tahap analisis

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti ditemukan adanya kesenjangan dalam pembelajaran dikelas IV MIA 03 Langlang Singosari. Data yang didapatkan peneliti diantaranya kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dilihat dari nilai belajar siswa yang ada dibawah KKM. Akibat minat belajar yang rendah tersebut menyebabkan siswa tidak ada motivasi untuk belajar. Salah satu factor tersebut karena masa pandemi covid yang berdampak pada proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dari rumah, serta kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi karena dikarenakan pendidik belum mampu mengoptimalkan keahlian mengembangkan media khususnya dalam bidang teknologi. Guru Al-Qur'an Hadis bapak Solihin menyatakan siswa jenuh karena hanya belajar menggunakan LKS saja selama pembelajaran daring, siswa lebih senang dan memperhatikan jika pembelajaran menggunakan media karena visualisasinya menarik dan efektif untuk pembelajaran sehingga siswa mudah memahami dalam materi. Masalah pembelajaran yang ditemui oleh peneliti membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran agar dapat menarik minat untuk belajar sehingga siswa dapat termotivasi. Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis web agar mudah diakses oleh siswa.

2. Tahap desain

Tahap dimana peneliti melakukan kegiatan perencanaan terhadap kerangka media yang dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan materi dan juga merancang model produk.

a. Pemilihan Materi

Materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis dipilih berdasarkan saran dari guru yaitu materi surah Al-Ma'un yang akan dipelajari pada bab selanjutnya. Materi tersebut perlu dikemas secara padat tetapi ringkas mudah dipahami oleh siswa. Berikut kompetensi dasar yang ada pada pembelajaran surah Al-Ma'un dikelas IV.

Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar

No	Kompetensi Dasar
1.2	Menerima Q.S. Al-Ma'un sebagai firman Allah SWT
3.2	Memahami arti dan isi kandungan Surah Al-Ma'un
4.2.1	Mendemostrasikan hafalan Q.S. Al-Ma'un
4.2.2	Mengkomunikasikan kandungan Q.S. Al-Ma'un

Setelah menentukan KD dari materi yang akan dijadikan sebagai isi dari media, kemudian peneliti mengembangkan indikator dari KD yang telah ditentukan dan sudah dikonsultasikan pada guru. Adapun indikator yang telah dirancang oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Indikator

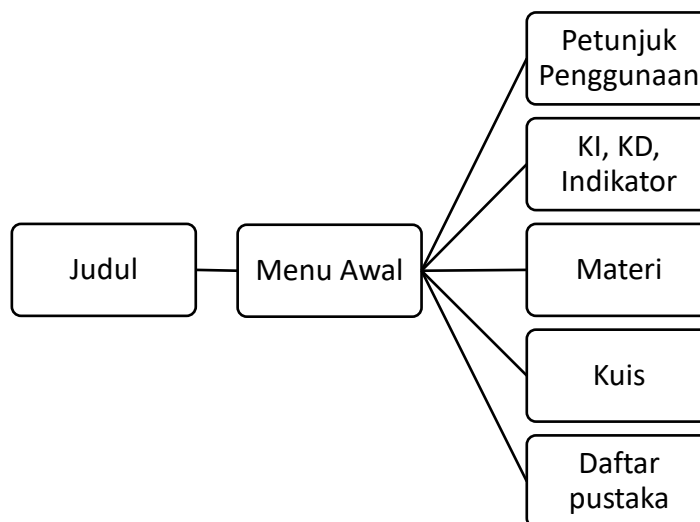
No	Indikator
3.2.1	Membaca Q.S. Al-Ma'un dan artinya.
3.2.2	Menulis Q.S. Al-Ma'un dan artinya.
3.2.3	Menghafal Q.S. Al-Ma'un dan artinya.

3.2.4	Menjelaskan isi kandungan Q.S. Al-Ma'un
4.2.1	Mendemostrasikan hafalan Q.S. Al-Ma'un
4.2.2	Mengkomunikasikan kandungan Q.S. Al-Ma'un

Setelah indikator ditetapkan kemudian peneliti merangkai materi pembelajaran melalui sumber kitab Al-Qur'an, buku pembelajaran Al-Qur'an Hadis siswa, LKS Al-Qur'an Hadis serta buku asbabun nuzul yang disarankan oleh dosen serta guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari.

b. Merancang Produk

Peneliti merancang kerangka dari multimedia berbasis web dengan membuat bagan alur. Halaman pertama berisi halaman pembuka dengan keterangan judul multimedia, kemudian halaman kedua merupakan menu awal yang terdiri dari banyak sub bab diantaranya petunjuk penggunaan, KI KD dan indikator, materi, kuis, daftar pustaka serta informasi. pembuatan media pembelajaran berbasis web digambarkan dalam bagan alur berikut.

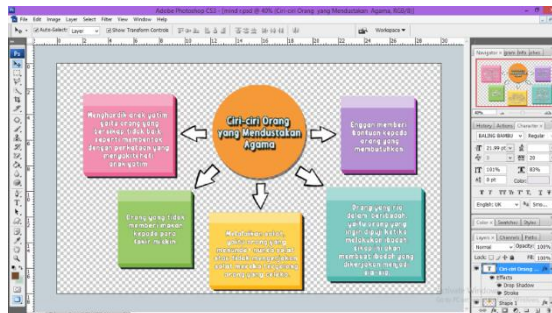


Gambar 4. 1 Bagan Alur Pembuatan Multimedia

Proses pembuatan media memanfaatkan beberapa aplikasi diantaranya:

1) Adobe photoshop

Desain tampilan multimedia berbasis web menggunakan aplikasi *adobe photoshop*. yang Merupakan aplikasi khusus untuk mengedit gambar. berikut tampilan. halaman *adobe photoshop* ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Adobe Photo Shop

2) Kine master

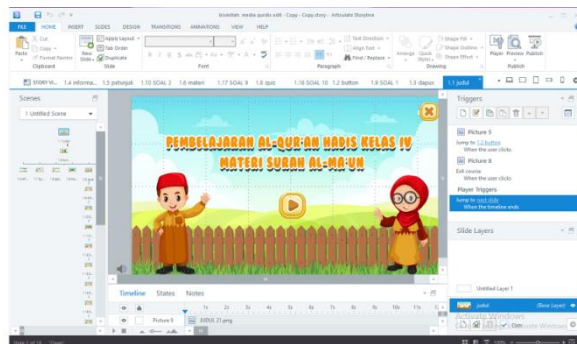
Merupakan salah satu aplikasi ponsel yang berguna untuk mengedit video. Aplikasi ini digunakan untuk membuat video pembelajaran surah al-ma'un. berikut tampilan halaman Kine master ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Kine Master

3) Articulate story line

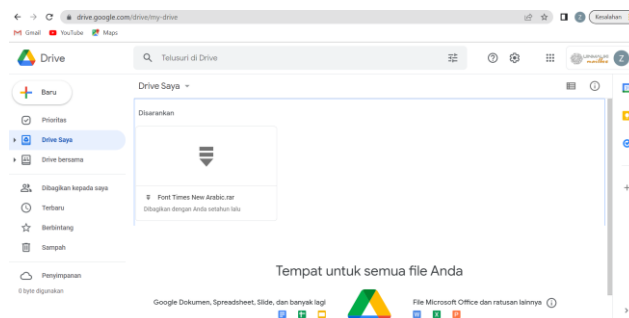
Merupakan aplikasi yang paling pokok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web. Berikut merupakan tampilan halaman *articulate story line* ditunjukkan pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Articulate Storyline

4) Google Drive

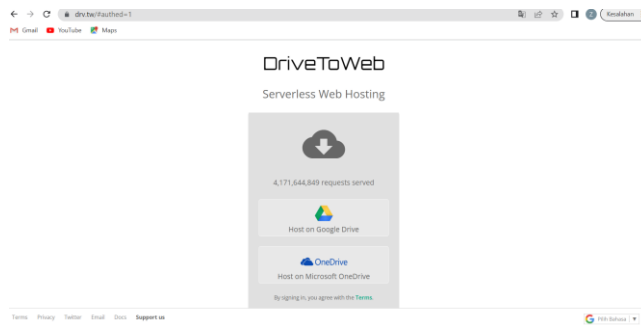
Google drive adalah sebuah tempat penyimpanan secara online dari google. Untuk dapat menggunakan google drive dibutuhkan akun google. Google drive ini digunakan sebagai tempat penyipanan file html multimedia berbasis web .



Gambar 4. 5 Tampilan Google Drive

5) Drive To Web

Drive To Web digunakan untuk membuat Google Drive menjadi web hosting. Sehingga file multimedia yang ada di google drive dapat diakses bmenjadi halaman web.



Gambar 4. 6 Tampilan Drive To Web

c. Menyusun Instrumen Validasi, Angket Respon Siswa, dan Soal *Pre Test* *Post Test*.

Alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dalam proses validasi berupa instrumen validasi. Bentuk instrumen validasi berbentuk skala likert yang terdiri dari beberapa pertanyaan dengan 4 skala penilaian, dan terdapat kolom komentar dan saran.

Peneliti juga menyusun angket untuk siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk multimedia yang telah dikembangkan, terdiri dari 8 pertanyaan dan memiliki 4 skala penilaian.

Selain itu, peneliti juga menyusun latihan soal *pre test* dan *post test* sebagai pengambilan data untuk mengetahui bagaimana perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran berbasis web. Latihan soal terdiri dari 10 soal. Hasil dari *pre test* dan *post test* tersebut digunakan sebagai analisis untuk mengetahui multimedia yang dikembangkan.

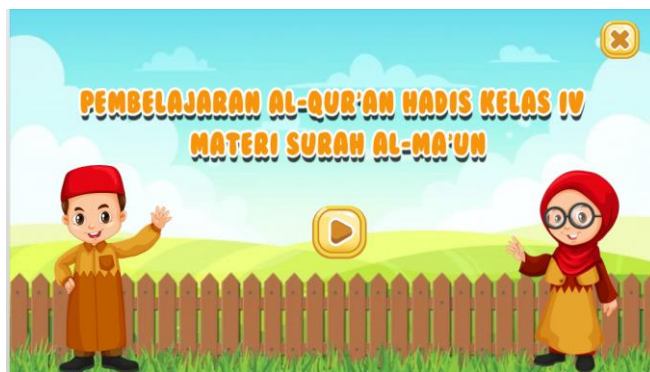
3. Tahap pengembangan

Pengembangan dilakukan dengan membuat media berdasarkan bagan alur yang dirancang sebelumnya. Bahan-bahan yang disiapkan pada tahap sebelumnya

diproses dengan disusun pada aplikasi *articulate storyline 3*. Berikut ini merupakan hasil pengembangan multimedia pembelajaran berbasis website

1) Halaman judul

Halaman judul berfungsi sebagai pengenalan media kepada siswa bahwa media ini berisi materi surah al-ma'un pada pembelajaran al-qu'an hadis ditujukan untuk siswa kelas IV. Isinya terdiri dari judul multimedia dan juga tombol *play* atau memulai untuk memulai penggunaan media dan mengarahkan pada halaman berikutnya.



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Judul

2) Halaman Menu

Halaman menu merupakan halaman yang memuat sub sub pembahasan yang terdapat dalam multimedia pembelajaran. Halaman menu terdiie dari petunjuk, kompetensi pembelajaran, materi, kuis, daftar Pustaka dan informasi. Menu menu yang ada pada halaman ini dapat diklik oleh siswa sesuai keinginannya kemudian akan otomatis masuk kehalaman berikutnya sesuai dengan pilihan siswa.



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Menu

3) Petunjuk

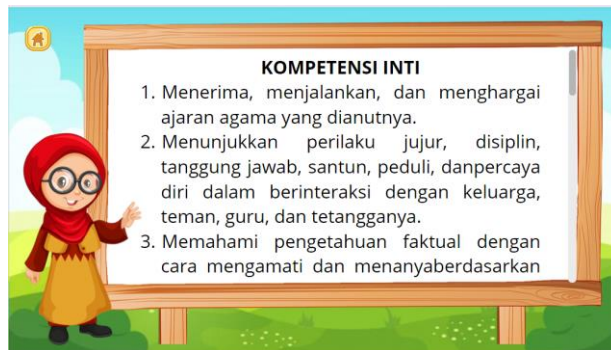
Halaman petunjuk memuat tentang fungsi button atau tombol-tombol yang ada pada multimedia. Dalam media ini terdapat 7 tombol yaitu tombol memulai, tombol informasi, tombol menuju daftar Pustaka, tombol menuju menu, tombol menuju halaman selanjutnya, tombol menuju halaman sebelumnya, dan tombol keluar halaman web.



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Petunjuk

4) Kompetensi Pembelajaran

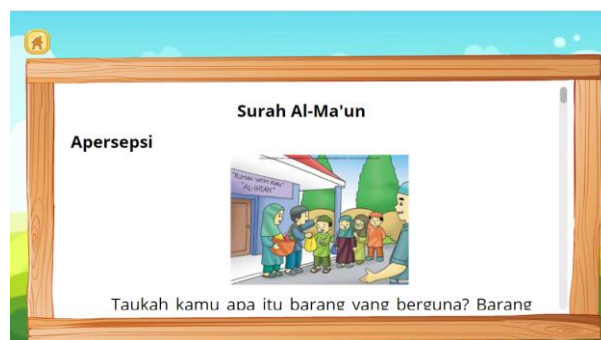
Halaman ini terdiri dari kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran yang bertujuan agar siswa mengetahui cakupan materi yang akan dipelajari.



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Kompetensi Pembelajaran

5) Materi

Halaman materi memuat pembelajaran alqur'an hadis pada materi surat al-maun, yaitu mengenal surah al-ma'un, membaca dan menerjemah surat al ma'un, menghafal surah al-ma'un, dan memahami kandungan isi surah al ma'un. Dalam halaman ini materi dikemas bukan hanya berupa teks materi tetapi juga berupa gambar dan video.



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Materi

6) Kuis

Kuis merupakan halaman yang didalamnya terdiri beberapa Latihan soal yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa. Kuis ini terdiri dari 10 soal dengan 4 pilihan ganda. Kuis dapat langsung dikerjakan ketika mengkases media ini dengan cara klik kuis dan mengisi nama siswa kemudian halaman Latihan soal akan muncul. Jawaban benar akan mendapatkan skor 10 dan jika salah maka nilai skor akan tetap. Dikahir jawaban siswa dapat mereview hasil jawaban yang benar dan salah.



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Kuis

7) Informasi

Informasi berisi halaman identitas atau profil pengembang media yang terdiri nama, jurusan, sala universitas dan juga e-mail.



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Informasi

8) Daftar Pustaka

Daftar Pustaka berupa sumber bacaan yang digunakan untuk melengkapi materi pembelajaran.



Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Daftar Pustaka

a. Validasi Produk

Kegiatan validasi terdapat dalam tahap pengembangan ini juga dimana validasi ini dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli desain, dan juga validator ahli pembelajaran. Adapun kegiatan validasi ini dilakukan untuk mendapatkan nilai yang valid, jika skor penilaian belum memenuhi kriteria, maka peneliti harus melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Penilaian produk multimedia dilakukan oleh validator ahli materi adalah Ibu Fitrotul Uyun, M.PdI. beliau adalah dosen PGMI UIN Malang yang mengampu mata kuliah bidang pembelajaran Al-Qur'an Hadis, validator ahli desain dan media adalah Bapak Galih Puji mulyoto beliau adalah seorang dosen PGMI UIN Malang yang ahli dibidang pembelajaran berbasis teknologi, dan untuk validator ahli pembelajaran peneliti memilih guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari adalah bapak Moch. Solihin, S.Pd. karena beliau beliau memahami proses belajar mengajar Al-Qur'an Hadis kelas IV.

A. Tahap Implementasi

Implementasi produk pengembangan multimedia pembelajaran ini dilaksanakan setelah mendapatkan validasi dari validator kemudian peneliti mengimplementasikan multimedia pembelajaran berbasis web kepada siswa kelas IVA MI Al- Maarif 03 Langlang Singosari Malang. Sebelum mengujicobakan multimedia pembelajaran berbasis web kepada siswa peneliti terlebih dahulu memberikan *pre test* untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa sebelum mengimplementasi multimedia pembelajaran. Setelah itu peneliti memberi perlakuan dengan memberikan multimedia pembelajaran berbasis web kepada siswa kelas IVA yang berjumlah 25 siswa dimana kegiatan ini dilakukan secara daring Ketika melakukan uji coba menggunakan multimedia. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia peneliti melakukan *post test* kepada kelas IVA dan kelas IVB untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah

menggunakan multimedia pembelajaran. hasil *pre test* dan *post test* tersebut digunakan sebagai analisis untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

B. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan merevisi produk agar mendapatkan hasil pengembangan yang sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan ini dapat dilakukan pada setiap tahapan yang sudah dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap hasil data validasi media, angket kemenarikan media, nilai *pre tes* dan *post tes* siswa.

B. Hasil Data Pengembangan

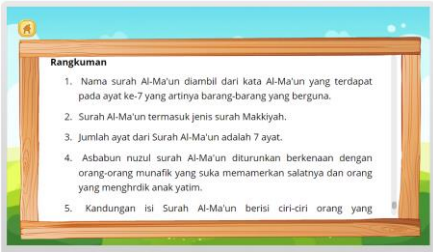
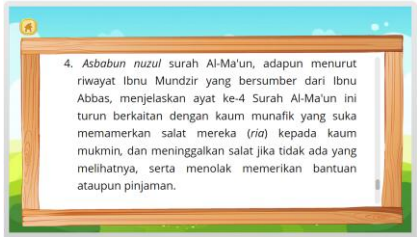
1. Data hasil validasi

a. Validasi Ahli Materi

Kelayakan sebuah materi pada media diketahui melalui kegiatan validasi, yang mana pada penelitian ini uji validitas materi dilakukan oleh Ibu Fitratul Uyun, M.Pd. Adapun kritik dan saran dari ahli materi sebagai berikut: 1) poin asbabun nuzul deskripsikan sesuai asal asbabun nuzul nya, tidak berupa analisis 2) Cantumkan sumber referensi dengan jelas 3) resolusi gambar diperjelas kembali. Mengenai data yang diperoleh dari kegiatan validasi materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Revisi Ahli Materi

No	Poin Yang Direvisi	Tampilan media	Keterangan
1	Resolusi gambar diperjelas Kembali.	 Sebelum revisi	Meningkatkan resolusi gambar agar terlihat jelas ketika dibaca.

		 Sesudah revisi	
2	Poin asbabun nuzul deskripsikan sesuai asal asbabun nuzul nya, jangan berupa analisis.	 Sebelum revisi  Sesudah revisi	Pada no 4 poin asbabun nuzul diambil dari buku asbabun nuzul
3	Cantumkan sumber referensi dengan jelas.	 Sebelum revisi  Sesudah revisi	Menulis sumber referensi sesuai sumber bacaan.s

1) Data Kuantitatif:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Σx	Σxi	P%	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	4	100%	Sangat valid
2	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3	4	75%	Valid
3	Kesesuaian materi dengan indikator	3	4	100%	Sangat valid
4	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	4	100%	Sangat valid
5	Daya tarik multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadis	4	4	100%	Sangat valid
6	Multimedia pembelajaran dapat memotivasi siswa	4	4	75%	Valid
7	Ketepatan urutan penyajian materi	3	4	100%	Sangat valid
8	Ketepatan materi dalam multimedia	4	4	100%	Sangat valid
9	Kelengkapan materi yang disajikan	4	4	100%	Sangat valid
10	Kemudahan untuk mempelajari materi	4	4	100%	Sangat valid
11	Kejelasan istilah dalam materi	4	4	100%	Sangat valid
12	Relevansi evaluasi dengan materi	3	4	75%	Valid
13	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna	4	4	100%	Sangat valid
14	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	4	4	100%	Sangat valid
15	Kesesuaian multimedia dengan perkembangan siswa	4	4	100%	Sangat valid
Jumlah		56	60	93,3%	Sangat valid

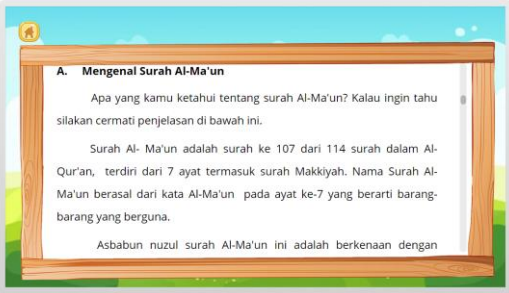
Analisis penilaian oleh ahli media mendapatkan skor 93% dimana skor tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid, dan materi yang ada pada multimedia yang dikembangkan sudah dapat digunakan pada proses pembelajaran.

b. Validasi Ahli Media

Penilaian uji validitas ahli desain dilakukan oleh Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd yang merupakan dosen lulusan S2 PGMI. Adapun kritik dan saran dari Data yang diperoleh yaitu, 1) menambahkan keterangan kelas pada halaman judul, 2) Menyederhanakan materi menjadi bentuk video dan mencantumkan sumber video, 3) Menambahkan keterangan pada tombol navigasi daftar Pustaka dan informasi, menambahkan tombol home pada kuis setiap pertanyaan belum ada, Dihaki kan bersama dosen pembimbing. Hasil kritik dan saran dijadikan sebagai penyempurna produk agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pemaparan data dari hasil validasi ahli desain multimedia pembelajaran berbasis web adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Revisi Ahli desain Pengembangan Media

No	Poin Yang Direvisi	Tampilan Media	Keterangan
1	Merevisi judul dengan menambahkan keterangan kelas.	 Sebelum revisi  Sesudah revisi	Menambhakan keterangan “kelas IV” pada halaman judul

2	Menyederhanakan materi menjadi bentuk Video, dan mencantumkan sumber video.	 Sebelum revisi  Sesudah revisi	Merangkum materi kedalam bentuk video
3	Menambahkan keterangan pada tombol navigasi daftar Pustaka dan informasi	 Sebelum revisi  Sesudah revisi	Menambahkan keterangan kata “informasi” dan kata “daftar pustaka” dibawah tombol navigasi.
4	Menambahkan navigasi tombol “home” pada kuis	 Sebelum revisi	Menambahkan tombol home di sebelah kanan bawah pada setiap halaman kuis.

		 Sesudah revisi	
--	--	--	--

1) Data Kuantitatif:

Berikut hasil validasi setelah melakukan revisi multimedia berbasis web.

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Σx	Σxi	P%	Tingkat kevalidan
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	4	100%	sangat valid
2	Kemenarikan menu pada halaman awal	3	4	75%	valid
3	Tata letak teks dan gambar	4	4	100%	sangat valid
4	Kesesuaian background	4	4	100%	sangat valid
5	Kesesuaian proporsi warna	4	4	100%	sangat valid
6	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3	4	75%	valid
7	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	4	100%	sangat valid
8	Kejelasan musik dan suara	4	4	100%	sangat valid
9	Kemenarikan video	4	4	100%	sangat valid
10	Kesesuaian video dengan materi	4	4	100%	sangat valid
11	Kemudahan menggunakan multimedia	4	4	100%	sangat valid
12	Kemudahan memahami isi	3	4	75%	valid
13	Kesesuaian isi dengan desain media	4	4	100%	sangat valid
14	Desain multimedia sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	4	4	100%	sangat valid

15	Multimedia pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	100%	sangat valid
Jumlah		57	60	95%	sangat valid

Hasil validasi dari ahli desain menunjukkan bahwa validitas multimedia pembelajaran berbasis web yang dikembangkan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan total skor 57 untuk 15 item pernyataan dan persentase validitas 95%.

c. Validasi ahli pembelajaran

Penilaian uji validitas ahli pembelajaran dilakukan oleh Bapak Moch. Sholihin, S.Pd beliau merupakan guru pembelajaran Al-Quran Hadis dikelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari. Berikut data yang diperoleh melalui angket penilaian ahli pembelajaran.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pertanyaan	$\sum x$	$\sum xi$	P	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan penyampaian informasi	4	4	100%	sangat valid
2	Sistematika penyajian materi	3	4	75%	valid
3	Pemberian pesan moral	4	4	100%	sangat valid
4	Pemberian motivasi belajar	4	4	100%	sangat valid
5	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan siswa	4	4	100%	sangat valid
6	Penyajian kalimat mudah dipahami	3	4	75%	valid
7	Kesesuaian KI dan KD dengan materi	4	4	100%	sangat valid
8	Kebenaran konsep	4	4	100%	sangat valid
9	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	4	4	100%	sangat valid

10	kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	3	4	100%	sangat valid
11	Relevansi evaluasi dengan materi	4	4	100%	sangat valid
12	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	4	4	75%	valid
13	kemudahan menggunakan multimedia pembelajaran	4	4	75%	valid
Jumlah		49	52	94%	sangat valid

Hasil penilaian oleh validator setelah dianalisis menggunakan rumus yang menunjukkan hasil penilaian sebesar 94%, dimana angka tersebut menunjukkan hasil validasi dengan tingkat kevalidan yang sangat valid dan tidak ada revisi, sehingga multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2) data kualitatif

Nama validator	Kritik dan saran
Moch. Sholihin, S.Pd.	Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV sudah bagus.

2. Data Respon Siswa

Hasil uji coba tingkat kemenarikan siswa terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu multimedia pembelajaran berbasis web, yang diperoleh peneliti berupa data kuantitatif dari hasil respon 25 siswa kelas IVA terhadap multimedia, berikut data hasil respon siswa.

Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa

No Subjek	Aspek Penilaian								$\sum x$	xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8			
1	4	4	4	4	4	4	3	4	31	32	97
2	4	3	4	4	4	4	4	4	31	32	97
3	4	4	4	4	3	4	3	3	29	32	91
4	4	3	4	4	3	3	4	2	27	32	84
5	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100
6	4	3	4	4	3	4	3	3	28	32	88
7	4	3	4	4	4	3	3	2	27	32	84
8	4	4	4	3	3	3	3	3	27	32	84
9	4	4	4	3	4	4	4	4	31	32	97
10	3	3	4	4	3	4	4	3	28	32	88
11	4	4	4	4	4	3	3	3	29	32	91
12	4	3	4	4	4	4	3	4	30	32	94
13	3	4	4	4	3	4	4	4	30	32	94
14	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32	84
15	4	3	4	4	4	4	3	4	30	32	94
16	4	4	4	4	3	4	4	4	31	32	97
17	4	3	4	3	3	3	3	3	26	32	81
18	4	3	4	4	4	3	4	3	29	32	91
19	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100
20	3	3	4	3	4	4	3	4	28	32	88
21	4	4	3	4	4	3	3	3	28	32	88
22	4	4	4	4	3	3	3	4	29	32	91
23	3	4	4	3	4	4	3	3	28	32	88
24	4	3	4	4	4	4	3	4	30	32	94
25	4	3	4	4	3	4	4	4	30	32	94
Jumlah									728	800	2275
Rata-rata									91%		

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: jumlah perolehan skor

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

100% : Bilangan konstan

Data hasil penilain siswa kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{728}{800} \times 100\%$$
$$= 91 \%$$

Presentase kemenarikan media berdasarkan pada angket kemenarikan siswa memperoleh rata-rata skor 91%, dalam tabel kriteria skor tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis web merupakan media yang menarik pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis dikelas IV.

C. Hasil Data Uji Coba

Efektifitas penggunaan multimedia dapat dilihat dari data yang diambil melalui hasil *pre tes* dan *pos tes*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yakni kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia berbasis web, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Tabel 4. 9 Hasil Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	
		Pre Tes	Pos Tes
1	A.N.S	70	90
2	A.F.M	70	95
3	A.A.R	50	80
4	A.R.S	60	85
5	A.V	70	90
6	B.M	75	85
7	D.S.R	55	70
8	E.R.A	60	75
9	E.A.P	60	80
10	H.A.T	50	85
11	M.I.I	70	80
12	M.D.A	60	95

13	M.R.K	75	90
14	M.R.A	60	75
15	M.I.M.S	70	85
16	M.R.N	65	85
17	M.Z.F	60	95
18	M.N.A	90	100
19	M.I.M	70	100
20	N.A	80	95
21	R.A.A	65	85
22	S.A	80	100
23	S.F	60	85
24	S.I	80	100
25	Z.O	70	95
Jumlah		1675	2205
Rata-Rata		67	88.2

Tabel 4. 10 Hasil Kelas control

No	Nama	Nilai	
		Pre Tes	Pos Tes
1	A.N.E.I	60	70
2	A.B.R	80	90
3	A.A.R	60	70
4	A.B.A	80	90
5	B.R	70	80
6	C.R.V	65	75
7	D.N.T.V	65	80
8	D.A.H.E	60	70
9	D.W.P.P	65	75
10	H.B	45	60
11	I.M.A	50	70
12	I.N.P	60	75
13	K.H.M	70	85
14	M.Y.A	65	75
15	M.R	50	70
16	M.A.A	70	80
17	M.B.A	70	80
18	N.M.Y	60	70
19	N.A.D.S	70	80
20	R.N.A	60	70
21	R.F.K	55	65
22	R.S.H	65	80

23	S.A.R	60	70
24	S.N.Z	70	80
25	S.K.N	75	90
Jumlah		1600	1900
Rata-Rata		64	76

Hasil penilaian kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian dianalisis menggunakan rumus uji-t dengan beberapa Langkah berikut.

Langkah 1 Menentukan hipotesis

H_0 = tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web dengan siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web. **(ditolak)**

H_a = terdapat perbedaan antara siswa yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web dengan siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web. **(diterima)**

Langkah 2 Menghitung data yang dibutuhkan

Tabel 4. 11 Data yang Dibutuhkan dalam Uji-T

No responden	Nilai Post Test		$X_1 - X_2$	$(X_1 - X_2)^2$	$X_2 - X_2$	$(X_2 - X_2)^2$
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol				
1	90	70	1.8	3.24	-6	36
2	95	90	6.8	46.24	14	196
3	80	70	-8.2	67.24	-6	36
4	85	90	-3.2	10.24	14	196
5	90	80	1.8	3.24	4	16
6	85	75	-3.2	10.24	-1	1
7	70	80	-18.2	331.24	4	16
8	80	70	-8.2	67.24	-6	36
9	80	75	-8.2	67.24	-1	1
10	85	60	-3.2	10.24	-16	256
11	80	70	-8.2	67.24	-6	36

12	95	75	6.8	46.24	-1	1
13	90	85	1.8	3.24	9	81
14	75	75	-13.2	174.24	-1	1
15	85	70	-3.2	10.24	-6	36
16	85	80	-3.2	10.24	4	16
17	95	80	6.8	46.24	4	16
18	100	70	11.8	139.24	-6	36
19	100	80	11.8	139.24	4	16
20	95	70	6.8	46.24	-6	36
21	85	65	-3.2	10.24	-11	121
22	100	80	11.8	139.24	4	16
23	85	70	-3.2	10.24	-6	36
24	100	80	11.8	139.24	4	16
25	95	90	6.8	46.24	14	196
Jumlah	2205	1900		1644		1450

Mencari Rata-Rata Sampel

$$\bar{x}_1 = \frac{\Sigma x}{N_1} = \frac{2200}{25} = 88,2$$

$$\bar{x}_2 = \frac{\Sigma x}{N_2} = \frac{1900}{25} = 76$$

Mencari simpangan baku

$$s_1^2 = \frac{(\Sigma x_1 - \bar{x}_1)^2}{n - 1}$$

$$s_1^2 = \frac{1644}{25 - 1}$$

$$s_1^2 = \frac{1644}{24}$$

$$s_1^2 = 68,5$$

$$s_2^2 = \frac{(\Sigma x_2 - \bar{x}_2)^2}{n - 1}$$

$$s_2^2 = \frac{1450}{25 - 1}$$

$$s_2^2 = \frac{1450}{24}$$

$$s_2^2 = 60,41$$

Langkah 3 Mencari Besarnya T-Hitung

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \\ &= \frac{88,2 - 76}{\sqrt{\frac{68,5}{25} + \frac{60,416}{25}}} \\ &= \frac{12,2}{\sqrt{2,74 + 2,4164}} \\ &= \frac{12,2}{\sqrt{5,156}} \\ &= \frac{12,2}{2,270} \\ &= 5,374 \end{aligned}$$

Langkah 4 Menentukan Kriteria Pengujian

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Langkah 5 Menetapkan t_{tabel}

Taraf signifikansi = 0,05

$$dk = n + n - 2$$

$$= 25 + 25 - 2$$

$$= 48$$

pada $t_{\text{tabel}} 0,05;48 = 2,197$

Langkah 6 Membandingkan T Hitung Dengan T Tabel

$t_{\text{hitung}} (5,374) > t_{\text{tabel}} (2,197) = H_0$ ditolak, sebab hasil dari t_{hitung} lebih besar daripada hasil t_{tabel} sehingga diperoleh

H_0 = tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web dengan siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web. (ditolak)

H_a = terdapat perbedaan antara siswa yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web dengan siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web. (diterima)

Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui $t_{\text{hitung}} = 5,374 > t_{\text{tabel}} = 2,197$ yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan multimedia dan tidak menggunakan multimedia. Berdasarkan nilai rata-rata disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia lebih positif dibanding hasil belajar siswa yang tidak menggunakan multimedia. Hal ini ditunjukkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia sebesar 88,2, sedangkan siswa yang tidak menggunakan multimedia sebesar 76.

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

1. Desain Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis materi surah Al-Ma'un kelas IV dengan

menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Tahap analisis, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari. dalam proses pembelajaran nilai siswa berada dibawah rata-rata KKM. Selain itu karena masa pandemi covid yang berdampak pada proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dari rumah oleh siswa, serta minimnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan pendidik belum mampu mengoptimalkan keahlian mengembangkan media khususnya dalam bidang teknologi, menjadikan siswa cenderung bosan ketika pembelajaran berlangsung. Sebab itulah peneliti ingin mengembangkan multimedia berbasis web yang didalamnya bisa memuat teks, gambar, audio serta video. Herman Dwi Surjono (2017) mengemukakan bahwa kombinasi berbagai macam gerak, teks, suara, video dan animasi merupakan jenis multimedia pembelajaran. Pemilihan jenis media ini bertujuan agar materi dapat disampaikan dengan lebih menarik.

Tahap desain, peneliti pada tahap ini menentukan rancangan materi pembelajaran berlandaskan pada kompetensi dasar kemudian dikembangkan menjadi indicator guna menyusun materi serta soal evaluasi. Selanjutnya peneliti membuat *flowchart* yang fungsinya untuk menentukan alur penyajian isi materi. Tujuannya agar mempermudah pengguna untuk memahami materi dengan cara penyerderhanaan rangkaian proses (Soeherman & Pinontoan, 2008). Sehingga isi materi dalam media dapat berurutan dengan rapi. Pada tahap ini juga peneliti menyiapkan software yang dibutuhkan dalam pengembangan seperti software *adobe photoshop* yang digunakan untuk mendesain dan mengedit gambar yang dibutuhkan, *articulate*

story line 3 sebagai aplikasi utama pengembangan media, kine master yang digunakan untuk mengedit video, dan google drive yang digunakan sebagai tempat penyimpanan file multimedia.

Tahap pengembangan, peneliti pada tahap ini mulai melakukan penggarapan multimedia sesuai desain yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan peneliti diantaranya mengedit gambar, penataan layout, tombol navigasi, membuat video, menyimpan dalam bentuk web. Komponen yang terdapat dalam multimedia terdiri dari halaman judul, menu awal, petunjuk penggunaan, informasi KI KD dan indikator, materi, evaluasi, profil dan daftar Pustaka. Tampilan multimedia dikombinasikan dengan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video serta tombol navigasi. Dengan harapan siswa dapat lebih semangat untuk belajar. Berdasarkan hasil uji coba oleh (Erwin dan Anik, 2016) penggunaan media pembelajaran berbasis web siswa lebih bersemangat dalam belajar dan rata rata hasil belajar yang meningkat.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi terhadap multimedia, hasil validasi kemudian dianalisis diperoleh hasil validasi ahli materi 93%, validasi ahli desain 95%, serta validasi oleh ahli pembelajaran 94%. Hasil analisis yang diperoleh sudah mealui tahapan revisi multimedia, dan hasil analisis tersebut tergolong dalam kriteria sangat valid. Menurut (Suharsismi, 2002) tingkat pencapaian 45% - 64% masuk dalam kualifikasi cukup valid dan tidak perlu revisi. Sedangkan tingkat pencapaian 85% - 100% masuk dalam kualifikasi valid dan tidak perlu revisi. Berdasarkan tabel kriteria yang dikembangkan oleh suharsimi maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis web layak digunakan.

Tahap implementasi, peneliti pada tahap melakukan kegiatan implementasi multimedia berbasis web kepada siswa untuk pembelajaran. Implementasi dilakukan pada siswa kelas IV MI 03 Langlang Singosari. Hal ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia berbasis web dan yang tidak menggunakan multimedia pada materi surah Al-Ma'un kelas IV MI al maarif 03 Langlang Singosari. Berdasarkan pada hasil implementasi terdapat kendala saat penggunaan media ini yaitu kecepatan jaringan yang berbeda disebabkan penggunaan kartu jaringan internet berbeda.

Tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi yang berlandaskan pada hasil penilaian oleh validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian multimedia oleh semua validator mendapati nilai diatas 90% maka berdasarkan kriteria kelayakan menurut (Suharsismi, 2002) media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan di sekolah dan tidak perlu revisi . Begitu juga hasil respon siswa mendapatkan nilai 91%, sehingga multimedia pembelajaran berbasis web layak digunakan pada pembelajaran materi surah Al-Ma'un kelas IV.

2. Kelayakan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

a. Analisis Validasi Ahli Materi

Validasi kepada ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari multimedia yang dikembangkan berfokus pada materi. Proses validasi menggunakan angket yang berisi beberapa pertanyaan dengan empat skala penilaian dan terdiri dari 15 indikator. Berdasarkan analisis hasil penilaian ahli materi oleh ibu Fitratul Uyun, M.PdI terhadap multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis materi surah al-ma'un

kelas IV MI Al maarif 03 Langlang Singosari. Hasil angket tanggapan yang diisi oleh ahli materi mendapat presentase kelayakan 93%, serta terdapat beberapa kritik dan saran oleh ahli materi yaitu untuk merevisi poin asbabun nuzul, mencantumkan sumber referensi dengan jelas dan memperjelas kualitas gambar. Kesimpulan setelah melalui tahapan revisi berdasarkan masukan dari validator ahli materi, multimedia berbasis web mendapatkan penilaian dengan skor 93% yang mana hasil tersebut berada pada kriteria sangat valid, sehingga multimedia dapat diujicobakan kepada siswa.

b. Analisis Ahli Desain

Validasi kepada ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari multimedia yang dikembangkan yang berpokok pada desain. Validasi kepada ahli media menggunakan angket dengan empat skala penilaian dan 15 indikator. Hasil validasi oleh ahli desain yaitu bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd memperoleh skor 95% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut didapat setelah melalui beberapa revisi dengan kritik dan saran sebagai berikut. ukuran huruf terlalu kecil, spasi paragraph terlalu rapat, materi terlalu banyak dapat disederhanakan dengan video pembelajaran, memperjelas *button* daftar Pustaka dan *button* informasi serta pada setiap halaman soal evaluasi diberi tombol *home button*. Kesimpulannya Bahwa Berdasarkan Hasil Skor Yang Diperoleh Multimedia Dapat diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran.

c. Analisis Ahli Pembelajaran

Kegiatan validasi kepada ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan yang difokuskan pada pembelajaran. Proses validasi ahli pembelajaran

menggunakan bantuan angket dengan empat skala penilaian dan 13 indikator penilaian. Hasil validasi oleh bapak Moch. Sholihin, S.Pd. sebagai ahli pemebelajaran memperoleh skor 94%. Hasil penilaian oleh ahli pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid sehingga tidak diperlukan revisi.

d. Analisis Kemenarikan Produk

Multimedia pembelajaran yang valid kemudian diujicobakan pada kelas IV A yang berjumlah 25 siswa. Hasil penilaian siswa terhadap kemenarikan multimedia yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Pernyataan “Tampilan multimedia menarik minat untuk belajar” memperoleh skor rata-rata 96%. Hasil skor tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis web menarik. Hal itu dikarenakan multimedia didesain dengan menyesuaikan tema dengan pemilihan warna yang tepat, didalamnya juga bukan hanya memuat teks materi tapi juga gambar, serta video pembelajaran.
- 2) Pernyataan “Multimedia mudah digunakan” memperoleh skor rata-rata 87%, dapat disimpulkan multimedia mudah untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan Azhar Arsyad bahwa kriteria pemilihan media bersifat praktis, luwes serta mudah digunakan (Salong & Foudubun, 2014). Multimedia berbasis web diakses menggunakan link yang sudah diberikan oleh guru, link tersebut dapat diakses menggunakan computer atau laptop dan ponsel.
- 3) Pernyataan “Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca” memperoleh skor rata-rata 98%. Peneliti menggunakan font *articulate* dengan ukuran 14pt agar memudahkan siswa membaca materi dengan jelas ketika menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web. Hal tersebut sesuai dengan

(Sanjaya, 2014) bahwa penggunaan teks dalam media harus memperhatikan beberapa hal salah satunya yaitu menyesuaikan ukuran huruf agar terlihat jelas dan pembaca dapat fokus.

- 4) Pernyataan “Multimedia berbasis web memudahkan memahami materi surat Al – Ma'un” memperoleh skor rata-rata 95%. Multimedia pembelajaran berbasis web berisi materi pembelajaran yang dikemas secara ringkas dan jelas dengan menambahkan gambar dan video pembelajaran sehingga materi menjadi lebih mudah difahami.
- 5) Pernyataan "Multimedia dapat menumbuhkan semangat belajar” memperoleh skor rata-rata 89%. Tampilan multimedia yang menarik dengan desain yang pemilihan warna yang sesuai, serta pengemasan materi yang didalamnya terdapat variasi teks, gambar dan video menjadikan siswa bersemangat ketika proses pembelajaran. Selain itu multimedia ini berbeda dengan media yang digunakan biasanya.
- 6) Pernyataan “Materi surah al-ma'un mudah difahami” memperoleh skor rata-rata 92%. Materi yang disajikan dalam multimedia dikemas secara ringkas, jelas dengan pemilihan kata yang mudah difahami, sehingga siswa dapat lebih fokus terhadap materi yang disampaikan.
- 7) Pernyataan “Multimedia interaktif memudahkan untuk belajar secara mandiri” memperoleh skor rata-rata 85%. Multimedia pembelajaran berbasis web ini dapat diakses dimanapun dengan internet. Bukan hanya dengan pembelajaran tatap muka tetapi dapat juga digunakan ketika pembelajaran daring, atau digunakan untuk sumber belajar secara mandiri.
- 8) Pernyataan “Soal evaluasi mudah diselesaikan” memperoleh skor rata-rata 86%. Hasil skor yang diperoleh mempresentasikan bawa latihan soal yang diujikan diberikan kepada siswa sesuai dengan materi yang dipelajari. Selain itu

latihan soal yang diberikan kepada siswa sebelumnya telah divalidasi dan dinilai oleh validator ahli materi dan ahli pembelajaran.

Hasil rata-rata respon siswa mendapat skor 91%. presentasi tersebut menunjukkan bahwa siswa menyukai multimedia yang dikembangkan. Dengan Adanya multimedia motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Djamarah, 2011) bahwa kegiatan belajar yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Efektivitas Penggunaan Multimedi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Multimedia berbasis ini merupakan media digital yang dalam penggunaannya memerlukan sambungan internet sehingga dapat diakses dimana saja yang dapat memudahkan siswa ketika pembelajaran dilakukan secara daring, media akan tetap dapat digunakan dari rumah. Hal tersebut sebagaimana saran yang oleh kemendikbud bahwa dalam pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Pratama et al., 2019).

Produk multimedia berbasis web yang dikembangkan peneliti kemudian diujicobakan kepada 25 siswa kelas IV A MI al maarif 03 Langlang Singosari, berdasarkan pada hasil pembelajaran kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas control yang tidak menggunakan multimedia berbasis web. Kelas IV A yang melakukan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web maka pemahaman siswa untuk menangkap materi pembelajaran lebih mudah dibandingkan dengan kelas IV B sebagai kelas control yang tanpa menggunakan multimedia pembelajaran berbasis web. Hal itu dapat dilihat melalui tes yang telah dilakukan pada kelas tersebut.

Hasil belajar diukur menggunakan *pre tes* dan *post tes* pada kelas control dan eksperimen. Hasil analisis dari nilai *pre tes* dan *pos tes*. Menunjukkan rata-rata hasil *pre tes* 64 dan *post tes* 76, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh hasil rata-rata *pre tes* 67 dan rata-rata *post tes* 88. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia berbasis web. Hal ini serupa dengan penelitian oleh (Syamsidar, 2019) bahwa penggunaan media yang tepat dapat menjadi alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus uji-t diperoleh $t\text{-hitung} = 5,374$. Kemudian hasil tersebut dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan multimedia berbasis web. Dilihat pada tabel distribusi-t bahwa taraf signifikansi 0,05 dengan $t\text{-tabel} 48 = 2,197$. data tersebut menunjukkan bahwa $5,374 > 2,197$. Berdasarkan hasil analisis uji-t dapat disimpulkan bahwa $t\text{-hitung}$ lebih besar dari $t\text{-tabel}$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak karena adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia berbasis web.

Pengembangan Multimedia berbasis web menyesuaikan dengan pengguna media yaitu siswa kelas IV dengan usia 9 sampai 10 tahun yang tergolong tahap operasional kongkret. Pada tahap ini siswa masih kesulitan dalam berpikir secara abstrak (Desmita, 2013). Multimedia berbasis web dapat membuat siswa berpikir secara kongkrit dengan gambar dan video yang ditampilkan dalam multimedia. Beberapa faktor yang membuat multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena Dalam pemanfaatannya multimedia berbasis website memiliki kelebihan diantaranya dapat mengintegrasikan teks, audio, gambar, animasi, grafik, dan sistem komputer (Priyambodo et al., 2017).

BAB V

PENUTUP

B. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis web di MI Al maarif 03 Langlang Singosari dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis web pada pembelajaran Al-Quran Hadis kelas IV, multimedia memuat pembelajaran materi surah al-ma'un yang didalamnya terdapat teks, gambar, video pembelajaran dan kuis atau evaluasi dengan pembahasannya. Multimedia ini berbasis web sehingga dapat diakses dengan menggunakan komputer, laptop serta ponsel dengan sambungan internet.
2. Multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran al-qur'an hadis sudah memenuhi uji kelayakan melalui penilaian oleh validator. Hasil validasi berdasarkan validator ahli materi 93%, hasil validator oleh ahli media 95%, serta hasil penilaian oleh validator ahli pembelajaran 94%. Hasil tersebut telah memenuhi kriteria multimedia pembelajaran berbasis web untuk digunakan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas IV MIA 03 Langlang Singosari. Hasil penilaian kemenarikan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran al-qur'an hadis materi surah Al-Ma'un diperoleh hasil 91%, yang menunjukkan kriteria sangat menarik untuk di terapkan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi surah al-ma'un.
3. Multimedia pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil uji-t. Hasil kelas control dengan nilai rata-rata *pre tes* 64, dan nilai rata-rata *post test* 76. Pada kelas eksperimen meperoleh rata-rata *pre tas* 67 dan rata-rata nilai *post test* 88. Tingkat keefektifan multimedia berbasis web yang diperoleh melalui t-hitung = 5,374 > t-tabel= 2,197 , sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya

terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah penggunaan multimedia berbasis web pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV.

C. Saran

Multimedia berbasis web dikembangkan dengan harapan dapat menunjang kegiatan pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Al maarif 03 Singosari. Setelah melalui tahapan penelitian dan pengembangan peneliti dapat memaparkan saran yang dapat dijadikan untuk perbaikan pada media.

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Sekolah dapat menjadikan multimedia berbasis web sebagai alat untuk menunjang pembelajaran baik secara daring atau luring karena dapat diakses kapan dan dimana saja.
- b. Agar pembelajaran lebih bervariasi multimedia ini dapat digunakan karena selain menarik bagi siswa juga sudah berbasis teknologi mengikuti perkembangan zaman.

2. Saran Pengembang Selanjutnya

- a. Agar desain lebih menarik maka saran untuk peneliti selanjutnya mendesain multimedia menggunakan software *adobe photoshop*, *adobe illustrator* dan lainnya agar tampilan multimedia dapat sesuai dengan rancangan dan lebih menarik.
- b. Sebaiknya dapat membeli lisensi articulite story line agar fitur yang ada dapat digunakan dengan maksimal.
- c. Multimedia ini memuat materi yang terbatas yaitu Surah Al-Ma'un, sehingga untuk pengembang selanjutnya dapat dikembangkan dengan materi pembelajaran yang lain atau sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, dkk. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Al-ghani Mahmud Rafi. 2017. *Pengembangan Media Berbasis Web (Virtual Map) Pada Pembelajaran PKn Materi NKRI Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Al-Quran dan Terjemahan . 2013. Jakarta: CV. Darus Sunnah.
- Ariyana, Yoki, dkk. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018.
- Arikunto S & Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arwanda, Priankalia. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 4, No. 2,
- Awal Kurnia Putra N. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. Aceh: As-Salam Press.
- Batubara, Hamdan Husein. 2018. *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*. Depp Publisher.
- Jamarah, Saiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dwi Ahyati Firda, "Pengembangan Aplikasi Website Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang" , (skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)
- Erwin Januarisman, Anik Ghufron. 2016. Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 3, No 2.**
- Gunawan Imam. 2013. *Statistika Untuk Kependidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Ombak.
- Surjono Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY Press. Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3 No. 1, Desember.

- Lutfi, Achmad. 2012. *Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadits*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- M. Adul hafidz, dkk . 2014. *Buku Siswa Al -Qur'an Hadis*. Jakarta : Kementerian Agama.
- M. Andi Setiawan. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka raya.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Misykat*, Volume 03, Nomor 01.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. 2019. Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Pratiwi Olyfia, "*Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Web Pada Materi Evolusi Kelas XII di SMA Negeri 1 Meulaboh*" (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019)
- Rachman, Dayang Noor Camellia. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rahmat, Abdul. *Pengantar pendidikan*. Ideas Publishing.
- Ruhmadi , Tri. 2017. *Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Diklat Keagamaan*, Vol. 11, no. 1.
- Sanjaya Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran* . Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Soeherman, Bonnie dan Pinontoan, Marion. 2008. *Designing Information System*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Suanah S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V*. *Jurnal Proceeding of ICECRS*. 2:1. doi: 10.21070/picecrs.v2i1.2412
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni dan Purwanti. 2018. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*.

- Suharsimi Arikunto. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. 2012. Yogyakarta: Pedagogia.
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press: Yogyakarta.
- Suyanto, Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Turibius Stephanus. 2015. *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbais Komputer*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio, vol.7, no. 2.
- Wandah, wibawanto. 2017. *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Pasuruan: Erd Ulet Kreatif.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian

		UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 2054/Un.03.1/TL.00.1/10/2021	19 Oktober 2021	
Sifat	: Penting		
Lampiran	: -		
Hal	: Izin Penelitian		
 Kepada Yth. kepala MI Al- Maarif 03 Singosari di Malang			
Assalamu'alaikum Wr. Wb.			
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:			
Nama	: Zakiyatul Fitriah		
NIM	: 17140087		
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah (PGMI)		
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2021/2022		
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Web pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif 03 Singosari Malang		
Lama Penelitian	: Oktober 2021 sampai dengan Desember 2021 (3 bulan)		
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.			
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.			
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.			
			
		Dr. Nur Ali, M.Pd NIP. 19650403 199803 1 002	

Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN NURUL HUDA

AKTE NOTARIS No.43 Diana Istislam, SH.M.Kn.AHU-0019505.AH. 01.07.Tahun 2016

MI AL MAARIF 03 LANGLANG

"TERAKREDITASI A"

NSM : 111235070210

NPSN : 60715195

Alamat : Jl. Masjid No. 39 Telp. 085100384803 Langlang Singosari Malang Kode Pos 65153

SURAT KETERANGAN

Nomor :140/MIA.03/IV/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : UMMU AIMAN,S.PdI

Jabatan : Kepala Madrasah

Alamat kantor : Jl.Masjid No.39 Langlang Singosari Malang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Zakiyatul Fitriah

NIM : 17140087

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama tersebut benar benar telah melaksanakan penelitian di MI Al-Maarif 03 Singosari guna mencari data yang berkaitan dengan judul skripsi **"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL-MAARIF 03 LANGLANG SINGOSARI MALANG"**

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 14 April 2022



Kepala Madrasah

UMMU AIMAN,S.PdI

Lampiran 3 : Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-08/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2021 21 Oktober 2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Fitratul Uyun, M. Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Zakiyatul Fitriah
NIM : 17140087
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis
Web pada Matapelajaran Al-Qur'an Hadits untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIA 03
Singosari Malang
Dosen Pembimbing : Dr. H. Moh. Padil, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator materi skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 : Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-500 /Un.03/FITK/PP.00.9/10/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

21 Oktober 2021

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Zakiyatul Fitriah
NIM : 17140087
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis
Web pada Matapelajaran Al-Qur'an Hadits untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIA 03
Singosari Malang
Dosen Pembimbing : Dr. H. Moh. Padil, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002



Lampiran 5 : Surat Validator Ahli Pembelajaran

		
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA		
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN		
Jalan Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang		
http://iitk.uin-malang.ac.id email: iitk@uin-malang.ac.id		
Nomor	B- 502/Un 03/FITK/PP 00 9/10/2021	21 Oktober 2021
Lampiran	-	
Penhal	Permohonan Menjadi Validator (Ahli Pembelajaran)	

Kepada Yth.
Moch. Sholihin
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut

Nama	: Zakriyatul Fitriah
NIM	: 17140087
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Web pada Matapelajaran Al-Qur'an Hadits untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIA 03 Singosari Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. H. Moh. Padli, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muhammad Walid, M.A.
197308232000031002

Lampiran 6 : Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL -MA'ARIF 03 SINGOSARI MALANG

AHLI MATERI

Nama : Fitratul Uyun, M.Pd.I
NIP : 19821022201802012132
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan : S2

A. Petunjuk penggunaan angket

1. Sebelum mengisi angket, bapak / ibu diharapkan mengamati multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban, berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan bapak / ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaian sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
2	Cukup (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
3	Tepat (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
4	Sangat (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)

B. Pertanyaan angket

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum				✓
2	Kesesuaian materi dengan KI dan KD			✓	
3	Kesesuaian materi dengan indikator			✓	
4	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
5	Daya tarik multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadis				✓
6	Multimedia pembelajaran dapat memotivasi siswa				✓
7	Ketepatan urutan penyajian materi			✓	
8	Ketepatan materi dalam multimedia				✓

9	Kelengkapan materi yang disajikan				✓
10	Kemudahan untuk mempelajari materi				✓
11	Kejelasan istilah dalam materi				✓
12	Relevansi evaluasi dengan materi			✓	
13	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna				✓
14	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan				✓
15	Kesesuaian multimedia dengan perkembangan siswa				✓

C. Lembar kritik dan saran

Tulislah kritik dan saran mengenai produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV.

Kritik

1. Resolusi gambar diperjelas Kembali.
2. Poin asbabun nuzul deskripsikan sesuai asal asbabun nuzul nya, jangan berupa analisis.
3. Cantumkan sumber referensi dengan jelas.

Saran

Malang, 15 November 2021
Validator



Fitratul Uyun, M.Pd.I
NIP. 19821022201802012132

Lampiran 7 : Lembar Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL -MA'ARIF 03 SINGOSARI MALANG

AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP : 19880322201802011146
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan : S2

A. Petunjuk penggunaan angket

1. Sebelum mengisi angket, bapak / ibu diharapkan mengamati multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban, berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan bapak / ibu.
3. keterangan skor dan kriteria penilaian sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
2	Cukup (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
3	Tepat (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
4	Sangat (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)

B. Pertanyaan angket

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
2	Kemenarikan menu pada halaman awal			✓	
3	Tata letak teks dan gambar				✓
4	Kesesuaian background				✓
5	Kesesuaian proporsi warna				✓
6	Kesesuaian pemilihan jenis huruf			✓	
7	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf				✓
8	Kejelasan musik dan suara				✓

9	Kemenarikan video				V
10	Kesesuaian video dengan materi				V
11	Kemudahan menggunakan multimedia				V
12	Kemudahan memahami isi			V	
13	Kesesuaian isi dengan desain media				V
14	Desain multimedia sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				V
15	Multimedia pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan motivasi belajar siswa				V

C. Lembar kritik dan saran

Tulislah kritik dan saran mengenai produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV.

Kritik

ada beberapa catatan ketika pada di quiz sebetulnya.
 1. Tombol Home pada quiz setiap pertanyaan belum ada
 2. untuk video pada materi jika itu mengambil dari internet, cantumkan link sumbernya.

Saran

Di HAKI kan bersama dosen pembimbing

Malang, 25 Oktober 2021
 Validator



Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 19880322201802011146

Lampiran 8 : Lembar Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL -MA'ARIF 03 SINGOSARI MALANG

AHLI PEMBELAJARAN

Nama : Solikhin, S.Pd
NIP : -
Instansi : MIA 03 Singosari
Pendidikan : S1

A. Petunjuk penggunaan angket

1. Sebelum mengisi angket, bapak / ibu diharapkan mengamati multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban, berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan bapak / ibu.
3. keterangan skor dan kriteria penilaian sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
2	Cukup (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
3	Tepat (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)
4	Sangat (tepat, menarik, jelas, sesuai, mudah)

B. Pertanyaan angket

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan penyampaian informasi				✓
2	Sistematika penyajian materi			✓	
3	Pemberian pesan moral				✓
4	Pemberian motivasi belajar				✓
5	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan siswa				✓
6	Penyajian kalimat mudah dipahami				✓

7	Kesesuaian KI dan KD dengan materi			✓	
8	Kebenaran konsep				✓
9	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan				✓
10	kesesuaian gambar untuk memperjelas materi			✓	
11	Relevansi evaluasi dengan materi				✓
12	Relevansi multimedia berbasis web dengan kurikulum				✓

C. Lembar kritik dan saran

Tuliskan kritik dan saran mengenai produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV.

Kritik

Multi-media pembelajaran pada mapel. Al Quran Hadits kelas IV ini sudah bagus dan sangat perlu jika diperluas dan dikembangkan lagi.

Saran

Untuk multimedia yg disampaikan. Silahkan ditingkatkan agar lebih bagus dan lengkap.

Malang, 18 November 2021

Validator

Solihin, S.Pd

Lampiran 9 : Lembar Pre Test

SOAL PRE-TEST

Nama : Salwa Alawita
Kelas : IV A (EMPAT A)
No. Absen : _____

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar !

1. Surah Al - Ma'un terdiri dari 7 ayat
2. Surah Al-Ma'un berada dalam Al-Qur'an urutan ke...107
3. Terjemahan dari ayat أَرَأَيْتَ الَّذِي يُكَذِّبُ بِالدِّينِ adalah...Takwala kamu orang yang mendustakan agama
4. Surah Al-Ma'un menjelaskan tentang...barang barang yang berguna
5. Lafaz يُرَءَوْنَ terdapat pada Surah Surah Al- Ma'un ayat ke...6
6. Siapakah yang termasuk Pendusta agama dalam Surah Al-Ma'un...orang yg menghendak anak yatim
7. Orang-orang yang mengasuh anak yatim akan masuk kedalam...surga
8. Berikan contoh sikap sehari-hari yang mencerminkan isi Surah Al-Ma'un ! meminjam barang pada orang lain
9. Tulislah Surah Al-Ma'un ayat ke- 4 !
10. Sebutkan ciri-ciri orang yang mendustkan agama! orang yang menghendak anak yatim, orang yg lalai dari salatnya.

Lampiran 10 : Lembar Post Test

POST TES

Nama : M. iqbal. m
Kelas : AA

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar !

1. Allah SWT menjanjikan balasan bagi orang-orang yang menyayangi anak yatim. = Surga
2. Lafaz سَاهُونَ terdapat pada Surah Surah Al- Ma'un ayat ke ..5
3. Tulislah arti ayat dibawah ini!
الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ = yaitu orang-orang yang lalai terhadap shalatnya
4. Tulislah ayat ke 2 dari Surah Al- Ma'un! = Fadza ilkaladzi yadu'ul yaatim
5. Jelaskan arti nama dari Surah Al-Ma'un! = barang-barang! bergelaja
6. Siapa sajakah yang disebut pendusta agama? orang yang menghardik anak yatim, tidak membanfak fakir miskin, orang yang menunda shalat.
7. Allah akan memberi siksa kepada orang yang....anak yatim. menghardik anak yatim
8. Bagaimana sikap untuk terhindar dari celaka dalam salat sesuai isi kandungan surah Al-Ma'un ayat 4? kita tidak boleh menunda shalat
9. Berikan tiga contoh sikap peduli terhadap anak yatim dan fakir miskin. menyantuni anak yatim, memberi fakir miskin, bersikap baik, dan tidak menjelek-jelekkan.
10. Ahmad siswa kelas IV MI, ia anak yang patuh dan taat kepada orang tuanya. Setiap hari ia dititipi kue oleh ibunya untuk dijual di kantin Madrasah. Sebelum pulang ia mengambil uang hasil penjualan dan sisa kue yang tidak terjual untuk dibawa pulang. Diperjalanan ia melihat pengemis di pinggir jalan yang sedang kelaparan, kemudian ia memberinya beberapa buah kue yang tidak terjual.
 - a. Bagaimana pendapat kalian dengan sikap Ahmad? baik karena suka memberi sisa kue yang tidak terjual.
 - b. Bagaimana yang akan kalian sampaikan kepada Ibu seandainya kalian adalah Ahmad? jelaskan kepada ibu, sisa kue nya diberikan untuk pengemis yang kelaparan

Lampiran 11 : Lembar Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran

**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA TERHADAP KEMENARIKAN
MULTIMEDIA BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
MI AL-MA'ARIF 03 SINGOSARI MALANG**

Nama : M. Rihan A.

Kelas : IVA

A. Petunjuk pengisian angket

1. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom penilaian. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis web.
2. Sesuaikan penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak setuju
2	Cukup setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Pertanyaan angket

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai tampilan multimedia berbasis web			✓	
2	Multimedia berbasis web mudah untuk diakses				✓
3	Materi surat Al-Ma'un lebih mudah dipahami				✓
4	Teks materi jelas dan mudah dibaca				✓
5	Saya memahami materi dengan mudah menggunakan multimedia berbasis web			✓	
6	Saya lebih bersemangat ketika belajar dengan menggunakan multimedia berbasis web				✓
7	Soal evaluasi mudah untuk diselesaikan				✓
8	Multimedia berbasis web memudahkan saya untuk belajar secara mandiri				✓

TRANSKIP WAWANCARA

Tujuan wawancara : Mengetahui Proses Pembelajaran Dikelas IV
Waktu : Jumat, 26 Februari 2021 pukul 09.30 WIB
Tempat : MI Al Maarif 03 Langlang
Narasumber : Bapak Moh. Solikhin
Jabatan : Guru Al-Quran Hadis kelas IV
Pewawancara : Zakiyatul Fitriah

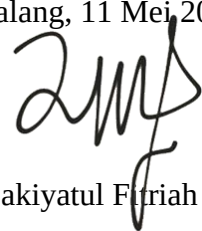
Peneliti	Apakah benar bapak sebagai guru mata pelajaran al-quran hadis?
Narasumber	Ya benar saya disini sebagai guru agama yang mengajar mata pelajaran al-qur'an hadis kelas 4 dan 5 dan 6.
Peneliti	Berapa jumlah siswa kelas iv di mi al maarif 03 langlang?
Narasumber	Disini jumlah seluruh siswa kelas IV ada 50 siswa terdiri menjadi 2 kelas A dan kelas B, masing masing kelas ada 25 siswa.
Peneliti	Apa yang anda ketahui mengenai karakteristik siswa kelas IV?
Narasumber	Ya macam macm dikels IV itu siswa nya lumayan banyak aktif bertanya, yang pendiam juga ada, yang suka ramai pas pelajaran juga ada.
Peneliti	Apakah anda menggunakan metode atau strategi tertentu dalam kegiatan belajar?
Narasumber	Saya biasa menggunakan metode ceramah dan tanya jawab bersama dengan siswa jadi saya selalu diawaia menginformasikan pembelajaran hari ini kemudian memberi seidkit apresepsi dilanjutkan siswa membaca materi di buku LKS masing-masing. Setelah itu baru melakukan tanya jawab.
Peneliti	Apakah anda menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran? Jika iya seperti apa?
Narasumber	Jarang menggunakan media, yang digunakan itu ya LKS dan buku paket kemenag untuk sumber belajarnya ya seadanya yang bisa digunakan, karena saya gaptek kalau disuruh membuat media seperti multimedia dan sejenisnya.

Peneliti	Bagaimana kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi covid? Adakah strategi khusus yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran daring?
Narasumber	Untuk komunikasi dengan siswa dan wali murid menggunakan wa grup, biasanya tugas dikirim melalui wa grup kemudian jawaban siswa dikirim melalui pesan pribadi. Terus penggunaan grup wa tidak efektif, kadang hp dibawa orang tua nya kerja sehingga siswa telat mengirim tugas dan sampai ada yang tidak tahu kalau ada tugas di grup wa sehingga terlambat mengumpulkan tugas dan bisa jadi tidak mengumpulkan.
Peneliti	Hambatan apa saat mengajar luring maupun daring?
Narasumber	Kesulitan ketika luring masih bisa diatasi karena dapat bertemu langsung dengan siswa dan menjelaskan ulang kepada siswa, kalau daring itu yang sulit karena komunikasi hanya melalui grup wa saja jadinya tidak efektif.
Peneliti	Bagaimana proses evaluasi belajar saat ini?
Narasumber	Sementara ini nilai siswa saya ambil dari tugas yang saya berikan melalui grup wa, karena pembelajaran secara tatap muka masih terbatas.

BIODATA MAHASISWA

Nama : Zakiyatul Fitriah
NIM : 17140087
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 27 Januari 1998
Fak./Prog. Studi : FITK/ PGMI
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Dusun Bodosari Tunjungtirto, Kecamatan
Singosari, Kabupaten Malang.
No Tlp Rumah/Hp : 089615281128
Alamat email : Zakiyafitri08@gmail.com

Malang, 11 Mei 2022



Zakiyatul Fitriah

NIM. 17140087