

Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Metode *Tawaasilul Aayat* untuk Meningkatkan Kemampuan *Muraja'ah* Siswa Kelas Menengah di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang

Lili Rahmadani^{1*}, Zuwirna², Novrianti³, Dedi Supendra⁴

^{1,2,3,4}Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

* e-mail: hijrahlili18@gmail.com

Abstrak

Menghafal Al-Qur'an atau lebih sering kita kenal dengan *tahfizhul qur'an* merupakan salah satu kegiatan yang saat ini sudah banyak menarik perhatian masyarakat khususnya dalam dunia pendidikan. Kegiatan menghafal Al-Qur'an mengharuskan siswa untuk melakukan dua kewajiban utama yaitu *ziyadah* dan *muraja'ah*. *Muraja'ah* merupakan kunci dalam menghafal Al-Qur'an. Tanpa adanya kegiatan *muraja'ah* maka mustahil Al-Qur'an akan bertahan lama dalam hati dan pikiran manusia. Oleh sebab itu, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah "Bagaimana validitas dan praktikalitas video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* untuk meningkatkan kemampuan *muraja'ah* siswa kelas menengah di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang?" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* untuk meningkatkan kemampuan *muraja'ah* siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan 4D (*four D*) dengan empat tahapan utama yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian sebesar 4,3 atau 86% dari ahli media pertama dengan kategori penilaian "Sangat Valid", 4,92 atau 98,4% dari ahli media kedua pada tahap kedua dengan kategori penilaian "Sangat Valid", 4,78 atau 95,7% dari ahli materi dengan kategori penilaian "Sangat Valid", dan untuk praktikalitas memperoleh penilaian sebesar 4,86 atau 96,6% dari 16 orang siswa dengan kategori penilaian "Sangat Praktis".

Keywords: *Tahfizhul Qur'an*, *Ziyadah*, *Muraja'ah*, Video Pembelajaran Interaktif.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Sudah banyak dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk dijadikan sebagai sarana pendukung dalam menunjang proses belajar mengajar siswa di sekolah dan dapat juga digunakan sebagai alat belajar mandiri bagi siswa di rumah, karena proses pembelajaran tidak selalu terjadi di sekolah. Menurut Briggs dalam Ekayani (2017) media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Senada dengan itu, Arsyad (2011) dalam Hardianti & Asri (2017: 125) juga menyatakan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang secara fisik dapat menyampaikan isi pembelajaran, seperti: buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* gambar (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer

Dalam penelitian ini salah satu media yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan *muraja'ah* siswa yaitunya video pembelajaran interaktif. Menurut Wisada & Sudarma (2019: 141) secara umum media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media video termasuk kedalam jenis media audiovisual dan memiliki keunggulan serta kelebihan tersendiri dibandingkan dengan media audio maupun media visual. Jika media visual hanya dapat dilihat secara visualnya dan media audio hanya sebatas pada pendengaran/ auditifnya saja, maka media audiovisual memungkinkan siswa dapat menerima pembelajaran secara lebih kompleks dengan adanya tampilan gambar dan suara sekaligus dalam satu bentuk media.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang pada tanggal 25 Oktober 2022 saat kegiatan *ziyadah*/ menambah hafalan di sekolah 56,25% siswa memiliki kendala pada lingkungan yang berisik/ ramai, 31,25% siswa terkendala dengan waktu *ziyadah* yang hanya sebentar yaitu kurang lebih satu jam, mengantuk serta tidak fokus saat menghafal, dan 12,5% siswa punya kendala pribadi seperti nafas yang pendek saat melantunkan ayat-ayat Al-Qur'an.

Berbeda dengan kegiatan *ziyadah*/ menambah hafalan, saat kegiatan *muraja'ah*/ mengulang kembali hafalannya, 31,25% siswa memiliki kendala mengantuk dan rasa lelah saat kegiatan, 18,75% siswa terkendala pada lingkungan yang berisik/ ramai, 18,75% siswa merasa malas atau tidak *mood*, dan 12,5% siswa kurang lancar/ terbata-bata saat melakukan *muraja'ah*. Jika dilihat dari media yang digunakan siswa saat menghafal ataupun mengulang hafalan, kebanyakan dari mereka hanya menggunakan media Al-Qur'an saja tanpa adanya bantuan media lain yang dapat dimanfaatkan untuk menghindari kendala-kendala yang dialami siswa tersebut saat menghafal ataupun mengulang kembali hafalan Al-Qur'annya. Menurut data yang peneliti peroleh 68,75% siswa ketika melakukan kegiatan *muraja'ah* di rumah tidak menggunakan media apapun selain Al-Qur'an, 18,75% siswa hanya menggunakan *speaker murottal*, dan 12,5% siswa selain media *speaker* juga memanfaatkan media *Handphone/ Youtube*. Hal ini menunjukkan minimnya media yang dapat dimanfaatkan/ digunakan oleh siswa saat melakukan kegiatan *muraja'ah* hafalan Al-Qur'annya. Maka, dapat peneliti simpulkan bahwasanya siswa membutuhkan media khusus yang dapat mendukung proses mereka dalam melakukan *muraja'ah* atau mengulang hafalan, baik itu di sekolah ataupun di rumah. Hal ini disimpulkan berdasarkan data terkait apa yang dibutuhkan oleh siswa saat *muraja'ah*, 37,5% siswa menjawab kebutuhan mereka yaitunya media pembelajaran.

Menurut Ali (Suda, I.K. 2016) ada beberapa komponen yang dimaksud yaitunya meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/ materi ajar, (3) metoda, (4) alat/ media, dan (5) evaluasi. Karena pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi. Media sebagai salah satu komponen dari sistem itu mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen dari sistem tersebut tidak ada, maka hasil yang akan diperoleh tidak akan maksimal. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif, salah satunya yaitu media audiovisual atau video pembelajaran interaktif

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Rusidi (2018: 6) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bersifat mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, bernalar dalam ketidakpastian, menelusuri, mencari, dan merencanakan. Menurut Airasian dalam Azzahrah, S.F., dkk (2021: 77) tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Populasi pada penelitian ini adalah siswa *tahfizh* kelas menengah (*wustha'*) di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D atau *four-D* yang terdiri dari empat tahap yaitunya *define, design, development, dan disseminate*. Alat pengumpulan data berupa angket dengan model Skala Likert. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket dan dokumentasi penelitian berupa foto, audio dan video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengembangan media video pembelajaran interaktif ini menggunakan model penelitian 4-D dengan empat tahapan utama yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Setiap tahapan memiliki proses yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian. Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran yang bersifat interaktif untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan *muraja'ah* hafalan Al-Qur'an di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang.

Tahap Define (pendefinisian)

Analisis Kurikulum

Media pengembangan berhubungan erat dengan kurikulum. Di dalam merancang sebuah media perlu dilakukan analisis terhadap kurikulum sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses dalam pengembangan media pembelajaran interaktif perlu mempertimbangkan berbagai hal dalam pembelajaran sehingga kompetensi yang diinginkan dapat tercapai dan bisa diterapkan. Hasil yang penulis dapatkan setelah melakukan wawancara dengan salah seorang guru di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang bahwasanya

kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kompetensi inti yang bertujuan untuk menanamkan pendidikan karakter

Analisis Siswa

Analisis yang dilakukan terhadap siswa dalam melakukan pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan *muraja'ah* pada program tahfizh khusus kelas menengah (*wustha*) di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan bahwasanya siswa di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang dalam melaksanakan program tahfizh dikelompokkan ke dalam tiga kelas yaitu kelas *ibtida'i* (kelas dasar), kelas *wustha* (kelas menengah), dan kelas *tsanawi* (kelas lanjutan). Berdasarkan saran dan hasil diskusi yang penulis lakukan bahwasanya untuk siswa kelas menengah atau kelas *wustha* ditemukan beberapa kendala dalam proses menghafal ataupun *muraja'ah* hafalan Al-Qur'an. Hal ini dikarenakan siswa di kelas menengah masih banyak yang belum konsisten dalam hafalan Al-Qur'annya terutama dalam hal *muraja'ah*

Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk melakukan identifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan dari pembelajaran tersebut. Kegiatan *muraja'ah* yang dilakukan oleh siswa pada kelas menengah di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang sangat minim. Selama program *tahfizh* di sekolah siswa cenderung hanya melakukan kegiatan *ziyadah* atau menambah hafalan Al-Qur'an saja. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor dan salah satunya yaitu masalah waktu. Waktu untuk program *tahfizh* di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang kurang lebih hanya 90 menit, terhitung dari pukul 07.30 sampai dengan pukul 09.00 WIB. Singkatnya waktu dan adanya tuntutan target hafalan baru membuat siswa sulit untuk melakukan *muraja'ah* saat pembelajaran. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan video pembelajaran interaktif untuk dapat membantu siswa dalam memenuhi kebutuhan belajarnya dalam hal *muraja'ah* baik di sekolah ataupun di rumah.

Tahap Design (perencanaan)

Pemilihan Media

Media pembelajaran yang dipilih bertujuan agar proses pembelajaran tahfizh siswa terutama dalam kegiatan *muraja'ah* dapat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Pemilihan media disesuaikan dengan analisis awal yaitu analisis kurikulum, analisis konsep dan analisis siswa serta disesuaikan dengan fitur apa saja yang terdapat pada aplikasi yang akan digunakan. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti memilih program media video pembelajaran interaktif menggunakan metode *tawaasilul aayat* (sambung ayat) untuk meningkatkan kemampuan *muraja'ah* siswa dengan menggunakan aplikasi utama yaitu *Edpuzzle*".

Pemilihan Format

Format media yang dipilih adalah memenuhi kriteria menarik, memudahkan, dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Pada program *tahfizh* terutama dalam kegiatan *muraja'ah* banyak siswa yang mengalami kesulitan dan terkendala dalam melakukan kegiatan ini. Sebanyak 68,75% siswa menyatakan bahwa dalam melakukan kegiatan *muraja'ah* hafalan tidak menggunakan media bantuan apapun selain Al-Qur'an, sehingga berdasarkan data yang peneliti peroleh banyak siswa yang merasakan mengantuk, malas, bahkan tidak *mood* untuk melakukan kegiatan *muraja'ah*. Berdasarkan hal tersebut penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam melakukan kegiatan *muraja'ah* baik secara mandiri di sekolah ataupun di rumah

Rancangan Awal Pembuatan Media

Rancangan awal pembuatan media video pembelajaran interaktif yaitu dengan merancang/ mendesain *storyboard* terlebih dahulu, lalu mengembangkan video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat*:

Tahap Development (pengembangan)

Pada tahap ini, ada dua langkah pengembangan yang dilakukan, yaitu:

Uji validitas

Uji validitas media Uji validitas untuk media dilakukan oleh dua orang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yaitu Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. sebagai Ahli Media I dan Ibuk Novrianti, S.Pd., M.Pd. sebagai Ahli Media II. Uji validitas media dilakukan sebanyak dua tahap. Berdasarkan instrumen penilaian yang diberikan kepada validator media I tahap pertama oleh bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. menunjukkan hasil uji dengan kategori "Valid" dengan rata-rata penilaian 3,62 dan tingkat persentase 72,3% dan untuk instrumen penilaian yang diberikan kepada validator media II tahap pertama oleh ibuk Novrianti, S.Pd., M.Pd. menunjukkan hasil uji kategori "Sangat Valid" dengan rata-rata penilaian 4,15 dan tingkat persentase 83%. Untuk uji validitas tahap kedua dengan ahli media I yaitu Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. dikategorikan "Sangat Valid" dengan rata-rata 4,3 dan tingkat persentase 86%. dengan ahli media II yaitu Ibuk Novrianti, S.Pd., M.Pd. dikategorikan "Sangat Valid" dengan rata-rata 4,92 dan tingkat persentase 98,4%.

Uji validitas materi, Data validitas diperoleh dari ahli materi yang merupakan guru *tahfizh* kelas menengah di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang yaitu bapak Fajril Huda, S.Ag. dengan menggunakan lembar instrumen penilaian. Berdasarkan hasil validasi materi berdasarkan penilaian oleh Bapak Fajril Huda, S.Ag. sebagai validator materi dikategorikan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,78 dan persentase 95,7%.

Uji Praktikalitas Media

Media Uji praktikalitas media dilakukan kepada siswa *tahfizh* kelas menengah yang berjumlah 16 orang. Dilakukannya uji coba praktikalitas untuk mengetahui sejauh mana penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Data didapatkan dari hasil pengisian lembar instrumen penilaian media oleh siswa. Berdasarkan data hasil uji coba dengan rata-rata secara keseluruhan 4,86 atau dengan persentase validitas sebesar 96,6%. Dengan demikian praktikalitas dari media dikategorikan “Sangat Praktis”. Untuk masing-masing sub variabel mendapat perolehan 4,78 atau 96% untuk aspek tampilan, 4,85 atau 96% untuk aspek penyajian materi dan 4,89 atau 98% untuk aspek kemanfaatan dan kemudahan.

Tahap Disseminate (penyebaran)

Tahap ini dilakukan untuk tindak lanjut dari produk yang dikembangkan berupa proses penyebaran produk ke cakupan yang lebih luas. Pada tahap ini peneliti memberikan selebaran berisi sintaks atau langkah-langkah penggunaan media yang sudah dirancang. Selebaran ini peneliti berikan kepada siswa kelas IX A di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang

Pembahasan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau sering disebut dengan Research & Development (R&D). Proses penelitian ini dilakukan menggunakan model 4D dengan tahapan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Trianto (2012) menyebutkan bahwa model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap yaitu *define*, *design*, *development* dan *disseminate*.

Tahap pertama dari penelitian ini adalah tahap *define*. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam penelitian, kemudian melakukan analisa awal untuk mempermudah proses pengembangan. Tahap kedua yaitu *design*, pada tahap kedua ini peneliti mulai melakukan perancangan media mulai dari perancangan awal seperti *storyboard*. Tahap ketiga yaitu *development*, tahap ini merupakan tahap yang paling penting karena pada tahap ini kita akan memperoleh data untuk hasil dari penelitian. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah pengembangan terhadap media yang sudah dibuat pada tahap *design*. Pengembangan yang dilakukan berdasarkan hasil revisi dan masukan dari proses validasi kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media dari penelitian ini adalah dua orang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berpengalaman di bidang media yaitu bapak Dedi Supendra, S.Pd.,M.A. dan ibu Novrianti, S.Pd.,M.Pd. Sedangkan untuk ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran *tahfizh* kelas menengah di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang yaitu bapak Fajril Huda, S.Ag. Selanjutnya, uji praktikalitas penelitian ini dilakukan oleh 16 orang siswa kelas *tahfizh* menengah (*wustha*). Uji coba media oleh siswa dilakukan dengan menggunakan *handphone* masing-masing siswa, sehingga untuk perangkat yang dibutuhkan tidak mengalami kendala.

Secara keseluruhan produk media video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* pada mata pelajaran *tahfizh* kelas menengah di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang sudah “Sangat Valid” sehingga layak untuk diujicobakan pada pembelajaran *tahfizh* khususnya dalam bidang *muraja'ah*. Perolehan data yang didapat sebesar 3,62 atau 72,3% dari ahli media pertama tahap pertama dengan kategori “Valid”, 4,15 atau 83% dari ahli media kedua tahap pertama dengan kategori “Sangat Valid”. Setelah melakukan revisi pada media yang tahap pertama, peneliti memperlihatkan media kembali kepada ahli media tersebut untuk direvisi dan hasil yang didapatkan yaitu 4,3 atau 86% dari ahli media pertama pada tahap kedua dengan kategori penilaian “Sangat Valid”, 4,92 atau 98,4% dari ahli media kedua pada tahap kedua dengan kategori penilaian “Sangat Valid”, 4,78 atau 95,7% dari ahli materi dengan kategori penilaian “Sangat Valid”. Untuk praktikalitas memperoleh penilaian sebesar 4,86 atau 96,6% dengan kategori penilaian “Sangat Praktis”.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* pada mata pelajaran *tahfizh* di kelas menengah dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa karena sesuai dengan kriteria kelayakan media.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Proses pengembangan media video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* pada mata pelajaran *tahfizh* untuk meningkatkan kemampuan *muraja'ah* siswa kelas menengah (*wustha*) di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang diawali dengan tahap pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Validasi dengan ahli media dan ahli materi, revisi berdasarkan dari saran dan komentar dari para ahli, uji praktikalitas, dan selanjutnya menghasilkan produk akhir; (2) Hasil validasi dilakukan kepada tiga orang ahli di bidangnya, dua orang sebagai validator ahli media, dan satu orang sebagai validator ahli materi dengan rata-rata perolehan data yang didapat 4,3 atau 86% dari

ahli media pertama dengan kategori “**Sangat Valid**”, 4,92 atau 98,4% dari ahli media kedua dengan kategori “**Sangat Valid**”. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* yang dikembangkan berdasarkan nilai yang diberikan oleh kedua validator media secara keseluruhan dinyatakan “**Sangat Valid**”. Hasil uji validitas materi pada produk media video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* yang telah dikembangkan secara keseluruhan dinyatakan “**Sangat Valid**” dengan rata-rata 4,78 atau 95,7%; (3) Dari hasil uji coba praktikalitas kepada siswa sebagai subjek uji coba menunjukkan bahwa dari aspek kepraktisan media memperoleh penilaian sebesar 4,86 atau 96,6%. Sehingga media dapat dikategorikan “**Sangat Praktis**” untuk diterapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* untuk siswa kelas menengah mata pelajaran *tahfizh* di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang yang telah dikembangkan sudah sangat valid dan sangat praktis. Maka media video pembelajaran interaktif metode *tawaasilul aayat* layak digunakan dalam pembelajaran..

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*; Edisi revisi.

_____ (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Azzahrah, S.F., Khaerudin, K., & Utomo, E. (2021, July). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Muraja’ah Al-Qur’an bagi Siswa SD. In: *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, 1(1)*, 76-81.

Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1)*, 1-11.

Rusidi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology, 3(3)*, 140-146