

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TILAWAH AL-QUR'AN PONDOK PESANTREN DARUL HIKAM JOMBANG

Muhammad Muzaikin

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
muhammad.20061@mhs.unesa.ac.id

Husni Mubarak

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
husnimubarak@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran Tilawah Al-Qur'an di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Darul Hikam Jombang. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an. Penelitian ini menggunakan metode model DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan presentase kelayakan mencapai 96,6%, sedangkan hasil validasi ahli media mencapai 88,8%. Uji coba terbatas menunjukkan peningkatan hasil belajar santri dari skor rata-rata pretest 56 menjadi rata-rata posttest 83, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini efektif meningkatkan kemampuan Tilawah Al-Qur'an santri. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif sangat disarankan sebagai inovasi dalam pembelajaran Tilawah Al-Qur'an di pesantren.

Kata kunci: Multimedia interaktif, Tilawah Al-Qur'an, Pondok Pesantren, Pengembangan Media.

ABSTRACT

This study aims to develop interactive multimedia in learning recitations in the Qur'an at the Darul Hikam Islamic Boarding School in Jombang. Background This research is the need for learning media that is interesting, interactive, and in accordance with the characteristics of students in improving the ability to read the Qur'an. This study uses the DDD-E model method (Decide, Design, Develop, Evaluate). The results of the validation of the material expert show that the multimedia developed is very suitable for use, with a feasibility percentage reaching 96.6%, while the results of the validation of media experts reached 88.8%. Limited trials showed an increase in students' learning outcomes from the average score of pretest 56 to the average posttest 83, so it can be concluded that this interactive multimedia effectively improves the ability of the Qur'anic recitations. Thus, the use of interactive multimedia is highly recommended as an innovation in learning recitations in the Qur'an in pesantren.

Keywords: Interactive Multimedia, Al-Qur'an Tilawah, Islamic Boarding School, Media Development.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk mendapatkan sebuah ilmu yang dapat bermanfaat dan dijadikan pondasi untuk kehidupannya. Pendidikan dalam hal ini akan diterima sepanjang hayat oleh manusia. Karena dalam kenyataan kehidupan sehari-hari dari dahulu sudah dapat dilihat bahwa orang belajar sepanjang hidup, meskipun dengan cara yang berbeda dan melalui proses yang tidak sama. Jelasnya tidak ada batas usia yang menunjukkan tidak mungkin dan tidak dapatnya orang untuk belajar guna menempuh pendidikan. Sehingga, pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu sistem yang terpadu. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003). Ruang lingkup pendidikan dapat dilaksanakan dalam pendidikan formal maupun non formal.

Pondok pesantren, memiliki berbagai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seperti pada umumnya, pondok pesantren sebenarnya tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi yang jauh lebih penting adalah menanamkan nilai-nilai moral dan agama. Ibadah yang dijalani oleh semua guru dan santri di pondok pesantren diutamakan dalam hal mencari ilmu, mengelola pelajaran, mengembangkan diri, mengembangkan kegiatan bersama santri dan masyarakat. Karena sebuah pondok pesantren pada dasarnya adalah sebuah asrama pendidikan islam tradisional yang mana pembelajar atau peserta didiknya tinggal bersama dan belajar dibawah bimbingan dari guru yang dikenal dengan sebutan Kyai. Eksistensi pondok pesantren juga telah dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan pasal 26 bahwa:

1. Pondok pesantren menyelenggarakan pendidikan dengan tujuan menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, akhlak yang mulia, serta tradisi pesantren untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik untuk menjadi ahli ilmu agama (*muttafaqih fiddin*) atau menjadi Muslim yang memiliki keterampilan dalam membangun kehidupan yang islami di masyarakat.
2. Pesantren menyelenggarakan pendidikan diniyah atau secara terpadu dengan jenis pendidikan lainnya pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, menengah, dan menengah tinggi.

Dalam pembelajaran pondok pesantren, bahan ajar yang umumnya dipakai yakni kitab-kitab yang digunakan berbasis klasik maupun non klasik. Begitu juga pada sistem pembelajaran pesantren adalah non klasikal, kemudian direnovasi menjadi system pembelajaran klasikal. Sistem pembelajaran klasikan yang dimaksud ini bersifat formalistic. Orientasi pendidikan dan pengajarannya terumuskan secara teratur dan procedural, baik meliputi kurikulum, masa, tingkatanm dan kegiatan-kegiatannya (Junaidi, 2016). Ciri pokok pesantren yang mengembangkan sistem klasikal yaitu pengajiannya masih mempertahankan kitab tradisional (Kusdiana, 2014).

Ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa ke masa akan terus mengalami pengembangan dari zaman ke zaman, karena pada hakikatnya ilmu itu akan terus berkembang. Dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan kerampilan diri para santri, pondok pesantren hadir melaksanakan berbagai kegiatan keagamaan, misalnya tilawah Al-Qur'an. Kegiatan pembelajaran tilawah Al-Qur'an atau yang umumnya sering disebut dengan Qiro'ah dan dikenal juga dengan *An-Naghom fil Qur'an* adalah kegiatan seni membaca ayat Al-Qur'an dengan nada atau irama. Pada pelaksanaan kegiatan ini merupakan salah satu upaya mendidik dan melestarikan kepada para santri yang bertujuan untuk bersyiar dalam agama islam dengan memuliakan dan mengagungkan kitab Al-Qur'an melalui pembacaan ayat-ayat dengan nada lagu yang khas. Manfaat dari kegiatan tilawah Al-Qur'an yaitu memberikan motivasi sebagai variasi dalam menyiarkan dakwah Qur'ani agar dapat lebih semangat membaca. Lagu-lagu tilawah antara lain Bayyati, Hijaz, Shaba, Rost, Jiharka, Syika, dan Nahawand. Nah dari beberapa macam lagu tilawah tersebut akan kemas menjadi sebuah maqro' (paket beberapa ayat dalam Al-Qur'an) untuk divariasikan secara terpadu dalam pembacaannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Darul Hikam Jombang pada 17 September 2022 beserta salah satu ustadz pembina Pondok, sesuai proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan pemanfaatan komponen-komponen pembelajaran. Maka dapat diketahui bahwasannya keberadaan fasilitas penunjang pembelajaran seperti ruangan kelas, masjid, kitab-kitab, dan Al-Qur'an sudah dirasa

cukup memadai. Namun, tidaklah berkembang dan penguasaan pemahaman yang lebih bilamana pembelajaran tilawah Al-Qur'an tetap menggunakan media Al-Qur'an saja. Karena seiring perkembangan zaman, teknologi juga sudah berkembang pesat mengikuti hal ini. Maka dari itu, untuk menjadikan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan meningkat perlu inovasi dan kreativitas dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media yang tepat dan sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran. Selain itu, menerapkan sistem pembelajaran yang berkelanjutan akan dapat lebih bermanfaat dan dapat lebih profesionalisme. Hal ini dikarenakan pada wujud nyata di lapangan ketika pembelajaran tersebut selesai, para peserta didik tidak dapat lagi terlihat semangat dan antusiasme kembali untuk mempelajari apa yang sudah diajarkan oleh pendidik dalam pembelajaran tilawah Al-Qur'an. Artinya jika peserta didik belajar secara mandiri atau diluar dalam jadwal pembelajaran tilawah Al-Qur'an, peserta didik lebih kesusahan dalam mempelajari pembelajaran tersebut dikarenakan pembelajaran ini lebih berpusat pada pembimbing yang dapat membimbing, mengarahkan, dan memberikan contoh-contoh langsung dari pelantuan bacaan dalam pembelajaran tilawah Al-Qur'an tersebut.

Jadi, solusi yang dapat dilakukan dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran tilawah Al-Qur'an yaitu dengan membuat inovasi baru yang berupa media pembelajaran yang aktif, menarik, dan dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh peserta didik. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan sebuah inovasi dalam menunjang kegiatan pembelajaran tilawah Al-Qur'an. Dengan memunculkan media pembelajaran multimedia interaktif materi dan maqro' dalam pembelajaran tilawah Al-Qur'an dapat tersaji lebih menarik lengkap dan menyeluruh, karena dalam multimedia dapat menghadirkan komponen-komponen media audio, media visual, dan media audio visual yang disajikan secara interaktif. Sehingga dapat menggugah motivasi dan semangat dalam belajar baik secara langsung maupun dilaksanakan secara mandiri. Harapannya media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat mengatasi kesulitan belajar, meningkatkan pemahaman dan kualitas, serta dapat berkelanjutan dalam pembelajaran tilawah Al-Qur'an. Hal ini juga sejalan dengan konsep Teknologi Pendidikan yang hadir untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih cepat, mudah, efisien, dan praktis dalam mengatasi masalah pembelajaran. Untuk itu, dilakukannya penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tilawah Al-Qur'an di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Darul Hikam Jombang".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, and Evaluate*) yang dikemukakan oleh Ivers dan Barron. Keputusan untuk menggunakan model ini didasarkan pada fakta bahwa model ini dapat digunakan dalam pengembangan pembelajaran multimedia (Sudjarwo, 2011:212). Kelebihan dari pendekatan sistematis adalah bahwa model ini memandu pengembang melalui serangkaian langkah yang jelas dan terdefinisi dengan baik, mulai dari menentukan tujuan dan kebutuhan hingga mengevaluasi seberapa efektif program atau produk. Sangat fleksibel dan dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan proyek yang berbeda, pengembang dapat berkonsentrasi pada langkah-langkah tertentu atau menambahkan langkah-langkah tambahan jika diperlukan. Selain itu, model ini mengintegrasikan evaluasi di setiap tahap pengembangan. Model pengembangan DDD-E dipilih karena model pengembangannya yang khusus digunakan dalam mengembangkan produk multimedia, sehingga peneliti dapat mudah memperluas literatur. Selain itu, model ini memiliki tahapan pengembangan yang tersusun secara sistematis, di setiap tahap terdapat proses evaluasi sehingga diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan efektif. Pada pengumpulan data yang digunakan sebagai dasar dan penetapan tingkat efektifitas produk dalam mengembangkan multimedia interaktif ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Adalah data yang berupa penilaian deskriptif (tidak berupa angka), yang diperoleh dari hasil wawancara terhadap ahli materi dan media mengenai masukan dan saran sebagai dasar dalam melakukan revisi produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

Adalah data yang berupa angka atau numerik, yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test peserta didik (uji coba perorangan atau kelompok kecil dan uji coba kelompok besar) untuk mengetahui media yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini menggunakan uji normalitas menggunakan SPSS 25, dan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena sampelnya kurang dari 100. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai-nilai tersebut berdistribusi normal. Dalam uji normalitas, dasar pengambilan keputusan adalah:

1. Menunjukkan nilai residual berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig) > 0.05
2. Menunjukkan nilai residual berdistribusi normal jika nilai < 0.05

Peneliti menggunakan penghitungan homogenitas untuk membandingkan sikap atau perilaku dalam kelompok populasi tertentu (Widhiarso, 2011). Uji Levene digunakan untuk mengukur homogenitas. Uji homogenitas dengan aplikasi SPSS 25. Dalam uji homogenitas, terdapat dua skenario yang digunakan untuk membuat keputusan:

Menunjukkan data homogen jika nilai signifikansi (sig) pada based on mean > 0.05

Menunjukkan data homogen jika nilai signifikansi (sig) pada based on mean < 0.05

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre Experimental Design*. Pada desain ini terdapat tiga jenis desain yaitu *One Shot Case Study*, *Pre-test dan Post-test Group*, dan *Static Group Comparison*. Dari jenis desain tersebut, penelitian ini menggunakan desain *Pre-test and Post-test Group*, pada desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test* dan eksperimen (O_2) disebut *post-test*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

(Arikunto, 2014: 124)

Setelah diketahui perbedaan dari (O_1) dan (O_2) yakni ($O_2 - O_1$) diasumsikan menurut efek dari eksperimen maka peneliti melanjutkan dengan uji-t (test). Uji t dilakukan untuk menghitung efektifitas treatment, dalam pengembangan ini hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen sehingga untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*, maka rumus yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

(Arikunto, 2014 :349)

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media terhadap hasil uji coba lapangan terhadap peserta didik dalam pembelajaran Tilawah Al-Qur'an di pondok pesantren Darul Hikam Jombang. Data uji coba sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diujicobakan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian pengembangan yang disusun, menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran tilawah Al-Qur'an Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Darul Hikam Jombang. Adapun bab berikut dijelaskan proses pengembangan menggunakan model pengembangan DDD-E oleh Ivers dan Barron tahun 2002.

1. *Decide* (Menentukan)

Pada tahap ini melakukan telaah terhadap kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan dalam mengatasi masalah belajar peserta didik. dengan melakukan evaluasi terhadap karakteristik materi, karakteristik media, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

2. *Design*

Evaluasi pada tahap desain bertujuan untuk menilai rancangan media yang akan dikembangkan. Selain pada tahap ini juga dilakukan kegiatan validasi materi dan media, serta uji coba produk seperti konten, flowchart, layout/tampilan, dan storyboard.

3. *Development*

Pada tahap pengembangan ini produksi media dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, selain itu terdapat kegiatan validasi untuk menilai media yang telah dibuat dan diuji coba produk ke peserta didik.

a. Produksi multimedia interaktif MTQ learning

Media yang diproduksi pada tahap ini disesuaikan dengan flochart dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Adapun penjabaran dari tahap pengembangan, sebagai berikut:

1) Software

Untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif MTQ learning adalah dengan menggunakan software utama Construct 2, dan Website 2 APK Builder Pro. Selain itu dengan memanfaatkan bahan penyusun dari software Canva, dan Photoshop CS6.

2) Grafis

Grafis pada multimedia interaktif MTQ learning yang dikembangkan meliputi background, teks, gambar, foto, dan tool navigasi. Grafis tersebut dibuat menggunakan software Canva, dan Photoshop CS6.

3) Audio

Pada multimedia interaktif MTQ learning, audio yang disajikan berupa sound effect, dan rekaman audio.

4) Video

Penyajian video dalam multimedia interaktif MTQ learning yang ditampilkan berisi tentang contoh praktik langsung mengenai keterampilan membaca menggunakan irama dasar tilawah.

b. Uji Validasi

Evaluasi oleh tiga kelompok ahli menghasilkan nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran, Materi, dan Media

Aspek Validasi	Skor Nilai (%)	Kategori
Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat Layak
Ahli Materi	92%	Sangat Layak
Ahli Media	89,44%	Sangat Layak

Interpretasi: Ketiga aspek validasi menunjukkan nilai di atas 89%, menandakan produk multimedia interaktif telah memenuhi kriteria layak guna digunakan.

c. Uji Coba Produk

Pengujian dilakukan secara bertahap dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil, dan Kelompok Besar

Jenis Uji Coba	Jumlah Peserta	Nilai (%)	Kategori
Uji Coba Perorangan	3	97,7%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	6	97,7%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar	25	94%	Sangat Layak

Interpretasi: Semua tahap uji coba menunjukkan nilai evaluasi yang sangat tinggi (>94%), sehingga menegaskan efektivitas media pembelajaran ini.

d. Uji Validitas Soal (Tahap Kedua)

Tabel 3. Uji Validitas Butir Soal Tahap 2

No	Hasil (R hitung)	Hasil (R tabel)	Keterangan
1	0,5599	0,361	Valid
2	0,4563	0,361	Valid
3	0,4563	0,361	Valid
4	0,4468	0,361	Valid
5	0,5946	0,361	Valid
6	0,6386	0,361	Valid
7	0,3936	0,361	Valid
8	0,5808	0,361	Valid
9	0,6066	0,361	Valid
10	0,4767	0,361	Valid

Interpretasi: Seluruh butir soal memenuhi ambang batas validitas ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$), sehingga instrumen dikatakan valid.

e. Uji Reliabilitas Instrumen

Tabel 4. Uji Reliabilitas Instrumen

Parameter	Nilai
r_{xy} (Korelasi Product Moment)	0,734
Koefisien Reliabilitas (r_{11})	0,846

Interpretasi: Nilai reliabilitas sebesar 0,846 menunjukkan bahwa instrumen pengukuran konsisten dan dapat dipercaya.

4. *Evaluate*

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan dalam model DDD-E mulai dari tahap *decide*, *design*, dan *develop*. Setelah tahap evaluasi selesai, maka hasil dari evaluasi formatif yang diperoleh ini dijadikan sebagai masukan untuk merevisi luaran/hasil akhir (outcomes) dari setiap tahap *decide*, *design*, maupun *develop* tersebut. Berikut masukan yang menjadikan sebuah revisi dari para ahli:

a. Revisi Ahli Materi

Validasi materi yang dilakukan Bpk Muhammad Nadhif, S.Pd.I selaku pendidik pondok pesantren dengan menghasilkan pernyataan yang layak digunakan tanpa revisi, sehingga tidak ada masukan atau revisi pada materi dalam produk yang dikembangkan.

b. Revisi Ahli Desain Pembelajaran

Validasi desain pembelajaran yang dilakukan Ibu Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. selaku Dosen dengan menghasilkan pernyataan yang layak digunakan tanpa revisi, sehingga tidak ada masukan atau revisi pada desain pembelajaran yang disusun.

c. Revisi Ahli Media

Validasi media mendapati hasil pernyataan yang layak digunakan dengan revisi dari ahli media.

5. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah distribusi nilai pre-test dan post-test mengikuti distribusi normal. Analisis ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 29 dengan menerapkan uji Shapiro-Wilk, mengingat jumlah sampel kurang dari 100. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 5. Perhitungan Uji Normalitas dengan SPSS 25

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.169	30	.029	.940	30	.091
Posttest Eksperimen	.167	30	.033	.934	30	.063
Pretest Kontrol	.165	30	.036	.943	30	.111
Posttest Kontrol	.183	30	.012	.935	30	.066
a. Lilliefors Significance Correction						

b. Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test

Tabel 6. Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS 25

Hasil Belajar Siswa	Levene Statistic	df1	df2	sig
<i>Pre-Test</i>				
Based on Mean	.031	1	58	.861
Based on Median	.025	1	58	.875
Based on Median and with adjusted df	.025	1	57.969	.875
Based on trimmed mean	.031	1	58	.862
<i>Post-Test</i>				
Based on Mean	.015	1	58	.905
Based on Median	.109	1	58	.742
Based on Median and with adjusted df	.109	1	57.993	.742
Based on trimmed mean	.036	1	58	.851

Interpretasi: Terlihat adanya peningkatan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

c. Uji T

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap data posttest, diperoleh bahwa nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa di kelas kontrol adalah 56,67 dengan standar deviasi 11,244, sedangkan nilai rata-rata di kelas eksperimen mencapai 80,00 dengan standar deviasi 12,318. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan adanya selisih skor yang signifikan antara kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran flashcard (kelas kontrol) dan kelompok yang menggunakan media tersebut (kelas eksperimen). Selain itu, nilai standar error mean untuk kelas kontrol adalah 2,053, sementara untuk kelas eksperimen adalah 2,249, yang mencerminkan tingkat ketelitian estimasi rata-rata masing-masing kelompok. Perbedaan ini menjadi indikasi awal bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tilawah Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Darul Hikam Jombang.

Hasil t-test menunjukkan bahwa nilai $t = -7,663$ dengan $df = 58$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Nilai mean difference sebesar -23,333 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi 23,333 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Interval kepercayaan 95% terhadap selisih mean berada pada rentang -29,429 hingga -17,238, yang tidak melintasi angka nol, sehingga memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Simpulan dan rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media

Multimedia Interaktif dalam pembelajaran tilawah Al-Qur'an yang telah dikembangkan sudah melalui proses penilaian yang ketat oleh para ahli. Hasil evaluasi tersebut disajikan dalam bentuk skala penilaian bertingkat, mulai dari 1 (kurang baik) hingga 5 (sangat baik). Media ini memperoleh hasil presentase 89,33% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 90% dari ahli desain pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran tilawah sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Keefektifan Media

Berdasarkan hasil dari penelitian yang ada pada uji T menunjukkan bahwa nilai $t = -7,663$ dengan $df = 58$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Sehingga dari analisis data tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran multimedia interaktif efektif digunakan dalam menunjang proses pembelajaran tilawah Al-Qur'an dalam Pondok Pesantren Darul Hikam Jombang

Sedangkan, saran yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia interaktif ini sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, mampu memanfaatkan adanya media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran agar dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran secara mandiri.
2. Bagi pendidik, diharapkan mampu melakukan inovasi atau memberikan variasi baru dengan adanya perkembangan teknologi
3. Bagi instansi, Media pembelajaran akan lebih optimal jika guru mampu mengadaptasi teknologi terbaru. Oleh karena itu, peran sekolah sangat penting dalam menyelenggarakan pelatihan praktis yang dirancang khusus bagi para guru agar mereka memperoleh pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, diharapkan adanya tindak lanjut dan berkesinambungan dalam menunjang materi ajar guna meningkatkan proses pembelajaran.
5. Pengembangan Produk Tindak Lanjut
 - a. Penambahan fitur feedback otomatis dan latihan adaptif untuk menyesuaikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda.
 - b. Integrasi media ke dalam sistem pembelajaran digital yang memungkinkan pemantauan real time terhadap perkembangan peserta didik.
 - c. Perluasan penelitian pada kelompok yang lebih besar dan pada mata pelajaran lain untuk menguji generalisasi temuan.

Daftar Pustaka

- Nur Ani Azis. (2013). *PENDIDIKAN SEUMUR HIDUP (Long Life Education)*. PILAR, 4(2). (PENDIDIKAN SEPANJANG HAYAT 1. Pengertian Pendidikan Sepanjang Hayat, n.d.)
- AKHMAD SUDRAJAT. (2010, December 4). *Definisi Pendidikan Menurut UU No. 20 Tahun 2003*. AKHMAD SUDRAJAT; AKHMAD SUDRAJAT.
- nabilah. (2020). Sistem pembelajaran klasikal di pesantren: Penelitian kualitatif di pondok pesantren Sukamiskin Kota Bandung - Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung. *Uinsgd.ac.id*.
- Admin. (2018, June 6). *Pengertian Pendidikan Menurut Ahli*. Upy.ac.id. <https://pgsd.upy.ac.id/index.php/8-artikel-pendidikan/11-pengertian-pendidikan>
- Trisiana, A., & Wartoyo, D. (n.d.). Retrieved November 27, 2022, from <https://media.neliti.com/media/publications/159079-ID-desain-pengembangan-model-pembelajaran-p.pdf>
- Sumarni, S., & Pd, M. (n.d.). *MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (R&D) LIMA TAHAP (MANTAP)*. Retrieved November 27, 2022.
- Staff Site Universitas Negeri Yogyakarta. (n.d.). Staffnew.uny.ac.id. Retrieved November 27, 2022.
- Leony Oesman. (2015). Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta: Bandung, 2006, hal. 3 -. Adoc.pub; ADOC.PUB.
- Inung Diah Kurniawati, & Nita, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- View of Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. (2022). Undiksha.ac.id.
- Havizul, H. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283–297.
- Mas dheer. (2022, October 29). *Uji Reliabilitas: Definisi, Jenis, dan rumus-rumusnya [SUPER LENGKAP]*. Ometlit.