

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif pembelajaran membaca Alquran maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dihasilkan produk pengembangan berupa Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Alquran dengan materi pokok *Makharij Al-Huruf* untuk siswa kelas II Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah Medan dalam bentuk kepingan *compact disc* (CD) beserta *manual book*, yang dapat digunakan untuk pembelajaran individual, klasikal/kelompok dengan menggunakan perangkat komputer dengan CD-ROM (*Compact Disc-Read Only Memory*) dan atau dengan media bantuan LCD (*Liquid Crystal Display*). Produk multimedia pembelajaran ini terdiri atas beberapa komponen isi diantaranya; a) halaman pembuka, b) halaman menu utama, terdiri dari beberapa bagian diantaranya: (1) halaman kompetensi, (2) halaman materi, (3) halaman Latihan, (4) halaman Tes, (5) halaman profil. Prosedur pengembangan multimedia ini melalui tiga tahapan utama yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan meliputi beberapa tahap yang terdiri dari validasi ahli, uji coba terbatas dan uji coba lebih luas kemudian dilanjutkan uji efektifitas produk.

Multimedia interaktif ini tergolong layak digunakan sebagai sumber belajar sesuai dengan hasil validasi ahli yang menunjukkan kelayakan produk memperoleh persentase rata-rata skor 93% (*kategori sangat layak*), uji coba terbatas menunjukkan kelayakan produk memperoleh persentase rata-rata skor 97,47% (*kategori sangat layak*), dan uji coba terbatas menunjukkan kelayakan produk memperoleh persentase rata-rata skor 90,89% (*kategori sangat layak*).

2. Produk multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan kompetensi pembelajaran membaca Alquran pada materi pokok *makharij al-huruf* yang diwujudkan dalam skor tes hasil belajar pada evaluasi sumatif yang merupakan uji efektivitas produk. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata postes kelas yang menggunakan multimedia interaktif mencapai 72,9 dan ketuntasan kelas mencapai 87,5% dari 40 siswa. Sedangkan nilai rata-rata postes untuk kelas yang menggunakan media grafis sketsa mencapai 66,1 dan ketuntasan kelas mencapai 67,5% dari 40 siswa. Data postes berdistribusi normal dan homogen, dengan uji t satu pihak dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ didapat bahwa hasil belajar membaca Alquran siswa yang diajarkan dengan multimedia interaktif lebih tinggi daripada hasil belajar membaca Alquran yang siswa diajarkan dengan media grafis sketsa.

B. Implikasi

Upaya meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca Alquran, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan

guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif yang telah dikemas dalam bentuk CD didukung dengan sarana dan prasarana yang disediakan sekolah. Kerjasama yang baik dengan melibatkan guru, siswa, kepala sekolah, dan pegawai memiliki peran, fungsi dan tugas yang berbeda namun dengan tujuan sama yakni upaya bagaimana meningkatkan proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian, multimedia interaktif untuk pembelajaran membaca Alquran yang telah teruji ini memiliki implikasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan media grafis sketsa yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut: (1) Multimedia interaktif pada pembelajaran membaca Alquran ini dilengkapi dengan teks, gambar, audio dan animasi yang nyata sehingga penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, multimedia pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. (2) Multimedia interaktif ini sangat memberikan sumbangan positif dan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru, dikarenakan multimedia interaktif ini memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga berdampak pada keefektifan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Dengan demikian multimedia interaktif dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi pembelajaran membaca Alquran dan bidang ilmu lain dengan pertimbangan di mana siswa memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil belajarnya pula, (3) Penerapan multimedia interaktif memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri, sehingga siswa akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal bila menerapkan multimedia interaktif ini secara maksimal pula, (4) Dengan menggunakan multimedia interaktif siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha dalam mendalami materi pembelajaran yang diberikan. Pada saat siswa mengalami masalah dalam pendalaman materi, siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas dan mudah dengan melihat teks, gambar, audio dan animasi yang telah disediakan, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif.

C. Saran

1. Saran Pemanfaatan

- a) Sebelum pelaksanaan pembelajaran sebaiknya guru maupun siswa mempelajari dan memahami bahan penyerta yang merupakan bagian dari pengembangan produk multimedia ini.
- b) Produk multimedia interaktif ini dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran Tajwid Alquran.
- c) Pemanfaatan multimedia interaktif ini tidak terbatas pada kegiatan pembelajaran tatap muka saja melainkan dapat dijadikan sumber belajar mandiri siswa.

2. Diseminasi

Multimedia ini dapat didiseminasikan melalui kegiatan seminar-seminar atau workshop akademik yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Medan, IAIN Sumatera Utara maupun perguruan tinggi lainnya, kerjasama dengan sanggar kegiatan belajar, lembaga pendidikan dan pelatihan, dan melalui berbagai forum lainnya sehingga multimedia yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh banyak pihak yang memerlukan, khususnya terkait pembelajaran membaca Alquran.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Perlu diupayakan pengembangan materi yang lain yang berkaitan dengan kompetensi membaca Alquran terutama materi *shifat al-huruf* yang mampu meningkatkan kompetensi membaca Alquran siswa lebih dalam.
- b) Perlu diupayakan pengembangan multimedia interaktif dengan mengoptimalkan metode penyajian latihan soal dan evaluasi yang lebih bervariasi.
- c) Perlu diupayakan memperluas dan memperdalam kajian yang berkaitan dari segi konseptual dalam membuat animasi yang lebih *real* seperti dengan teknologi 3 dimensi yang terdapat pada multimedia interaktif ini.
- d) Pengembangan multimedia interaktif ini selanjutnya akan dikembangkan lebih bersifat dinamis dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi *software*, hal tersebut dapat menarik dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan multimedia.