

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID "MUSHA" UNTUK YAYASAN MAJELIS TAFSIR AL-QUR'AN CABANG KALASAN

THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA INTERACTIVE BASED ON ANDROID "MUSHA" FOR MAJELIS TAFSIR AL-QUR'AN (MTA) KALASAN

Imam Abdul Al Azhari

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Imamabdul10@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan; 1) mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan multimedia interaktif berbasis android "Musha" untuk MTA Cabang Kalasan. 2) mengetahui tingkat validitas produk Multimedia Interaktif berbasis android "Musha" yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dari Robert Maribe Branch. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan kedalam langkah-langkah sistematis pengembangan multimedia interaktif "Musha" berbasis android. Analisis; 1) analisis tujuan dan karakteristik materi, 2) metode penyampaian materi, 3) karakteristik peserta belajar, Desain; 1) Menetapkan Materi, 2) GBIM, 3) *Flowchart*, 4) *Storyboard*, 5) instrument, Pengembangan; 1) pengembangan produk 2) review ahli 3) uji coba tahap awal, Implementasi: uji coba pemakaian, Evaluasi; 1) evaluasi formatif, 2) evaluasi sumatif. Tingkat validitas multimedia interaktif "Musha". 1) review ahli materi memperoleh skor 3,66 (sangat baik); 2) review ahli media memperoleh skor 4,00 (sangat baik) ; 3) review pengajar memperoleh skor 3,61 (sangat baik); 4) uji coba tahap awal memperoleh skor 3,39 (sangat baik); 5) uji coba tahap akhir memperoleh skor 3,46 (sangat baik).

Kata kunci: multimedia, interaktif, shalat

Abstract

This research aims to describe; 1) systematic measures the development of multimedia interactive based on android "Musha" for MTA Kalasan; 2) knowing the level of validity of interactive multimedia based on android "Musha" which evolved. The development of this research used ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research and development model from Robbert Maribe Branch. Data collection techniques used are observation, interview, and questionnaire. Data analysis used quantitative descriptive method. Steps of this research describe a systematic development of pray interactive multimedia android based. 1) Analysis; (a) an analysis of the aim and material characteristics; b) an analysis of the methods of material delivery, c) an analysis of the characteristics of participant, 2) Design; a) Material selection b) GBIM, c) the flowchart, d) the storyboard, e) the instrument, 3) Development; a) development of product, b) expert review, c) instructor review, d) a test of biginning phase, 4) Implementation; a test of usage, 5) Evaluation; a) formative evaluation, b) summative evaluation. The level of validity of interactive multimedia shalat based on android. 1) Score of material expert's review acquired 3,66 (decent), 2) Score of media expert's review acquired 4,00 (decent), 3) Score of instructor's review acquired 3,61 (decent), 4) Score of beginning field test acquired 3,39 (decent), 5) Score of final field test acquired 3,46 (decent).

Keywords: multimedia, interactive, Shalat

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan masyarakat, utamanya di era globalisasi. Perkembangan Teknologi dan Informasi sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Teknologi banyak menghasilkan berbagai macam mesin dan alat

misalnya mesin ketik, komputer, *handphone*, televisi, internet, dan sebagainya, hal tersebut bertujuan agar manusia dapat lebih mudah, cepat dan aman dalam mengerjakan aktivitasnya sehari-hari. Namun disamping itu perkembangan teknologi juga menimbulkan berbagai macam

bahaya yang berdampak buruk bagi hidup manusia.

Munculnya berbagai macam teknologi dan informasi baru dapat mengubah pikiran manusia, mengubah cara kerja dan mempengaruhi cara hidupnya. Adanya media sosial dan semakin pesatnya informasi juga mempermudah pertukaran pengetahuan antar sesama manusia. Pendidikan pun akan mendapat dampak dari keberadaan teknologi yang semakin pesat. Saat ini banyak pendidik yang menggunakan, memanfaatkan, bahkan menciptakan teknologi sebagai media pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan salah satunya adalah berbentuk multimedia.. Menurut Reddi dan Mishra (2003: 3) pengertian multimedia adalah sebagai berikut:

“Multimedia can be defined as an integration of multiple media elements (audio, video, graphics, text, animation etc.) into one synergetic and symbiotic whole that results in more benefits for the end user than any one of the media element can provide individually”

Pemaparan diatas menjelaskan definisi serta keunggulan utama dari multimedia sebagai media pembelajaran yaitu dapat menggabungkan berbagai macam media yang dapat memberikan berbagai keuntungan bagi setiap penggunaanya. Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyalurkan pesan dari pembelajar kepada peserta belajar sehingga memperlancar proses pembelajaran. Meskipun tidak ada hukum tertulis mengenai batasan media pembelajaran, namun media pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan karakteristik peserta belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya diperlukan di pendidikan formal saja, melainkan juga untuk pendidikan informal, misalnya lembaga-lembaga dibawah Kemenag, Kemenhum, Kemendikbud, dan sebagainya. Yayasan Majelis Tafsir Al-Qur'an sebagai

lembaga pendidikan dan dakwah Islamiyah pun memanfaatkan media pembelajaran dalam metode pembelajarannya.

Yayasan Majelis Tafsir Al-Qur'an (MTA) adalah sebuah lembaga pendidikan dan dakwah Islamiyah yang berkedudukan di Surakarta. MTA didirikan oleh Almarhum Ustadz Abdullah Thufail Saputra di Surakarta pada tanggal 19 September 1972. Struktur MTA terdiri dari pusat, perwakilan, dan cabang. MTA pusat berkedudukan di Surakarta tepatnya di Jl. Ronggowarsito No. 111A Surakarta. Perwakilan berkedudukan di tingkat kota atau kabupaten. Sedangkan untuk cabang berkedudukan di tingkat kecamatan. Aktifitas pokok MTA adalah menyelenggarakan kajian Islam secara rutin/setiap minggu. Kegiatan tersebut dilaksanakan Pusat, Perwakilan, Cabang dan Binaan. MTA Cabang Kalasan merupakan lembaga yang berada di tingkat kecamatan dan diresmikan pada tahun 2005. Alamat MTA Cabang Kalasan ada di dusun Tawang Rt 05 Rw 026 Ngajeg, Tirtomartani, Kalasan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Struktur pengurus MTA Cabang Kalasan adalah sebagai ketua: Sukidi, Bendahara: Nurhadi, Sekretaris: Muryanto.

Salah satu materi yang menjadi agenda pembelajaran di MTA Cabang Kalasan adalah ibadah shalat. Kompetensi dasar materi ibadah shalat adalah peserta pengajian mampu memahami dan mempraktikan tatacara dan gerakan shalat sesuai dengan tuntunan al-qur'an dan hadits. Berdasarkan analisis karakteristik materi, materi ibadah shalat termasuk ke dalam pengetahuan prosedural. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Bransford, Brown, dan Cocking dalam bukunya Anderson dan Krathwohl (2001:77) seorang bisa menjadi ahli apabila mengetahui disiplin ilmunya secara mendalam, dan berlatih mengguakan pengetahuanya sehingga tau kapan dan dimana harus menggunakannya. Materi pembelajaran yang termasuk dalam pengetahuan prosedural akan lebih sesuai apabila menggunakan metode pengamatan dan praktik secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung dalam diskusi pengajian kelompok di MTA Cabang Kalasan, diperoleh informasi bahwa dalam memahami materi ibadah shalat peserta pengajian mengalami kesulitan karena terbatas pada penggunaan metode ceramah.

Hasil lain yang didapat dari observasi di MTA Cabang Kalasan adalah tersedianya sarana projector, brosur materi pengajian, buku tuntunan ibadah shalat dan kebanyakan dari peserta pengajian memiliki smartphone berbasis android dimana sebagian kecil saja yang menggunakan untuk mendukung proses belajar. MTA Cabang kalasan juga menggunakan salah satu aplikasi android untuk berdiskusi dan mengorganisasikan anggotanya yaitu melalui grub *whatsapp*. Namun demikian, ketiadaan media yang berbetuk aplikasi berbasis android tidak dapat dimaksimalkan dalam proses pembelajaran. Selain itu keterbatasan kemampuan dari pengisi materi dalam memaksimal media yang berbasis android juga menjadi kendala ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi tuntunan ibadah shalat.

Berdasarkan analisis karakteristik materi tuntunan ibadah shalat, strategi penyampaian dan juga ketersediaan sarana di MTA Cabang Kalasan, maka hasil analisis dan analisis kebutuhan mengarah kepada pengembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif akan lebih maksimal untuk digunakan peserta pengajian apabila dibuat dalam bentuk aplikasi android, mengingat kebanyakan dari peserta pengajian sudah memiliki smartphone yang berbasis android.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti mengambil judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android "Musha" untuk Yayasan Majelis Tafsir Al-Qur'an (MTA) Cabang Kalasan* dikarenakan oleh kurangnya pemahaman objek penelitian terhadap perkembangan multimedia yang interaktif, padahal sebagian besar warga MTA Cabang Kalasan sudah memanfaatkan teknologi misalnya sudah terdapatnya laptop dan proyektor

serta beberapa telah menggunakan teknologi sebagai milik pribadi berupa *smartphone* berbasis android

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi dari Branch (2009:17), yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluating* (evaluasi). Branch (2009:97) media pendidikan haruslah memiliki ciri: *known to unknown, easy to difficult, simple to complex, concrete to abstract*. Produk yang akan dihasilkan adalah Multimedia Interaktif berbasis android "Musha" untuk MTA Cabang Kalasan.

Produk Multimedia Interaktif "Musha" dikembangkan sesuai dengan prosedur metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluating*) yang dimodifikasi dari Robert Maribe Branch (2009:17) dan dikolaborasikan dengan Taksonomi Variabel Pembelajaran dari Reigeluth (1983:397).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Yayasan Majelis Tafsir Al-Qur'an Cabang Kalasan di Tawang, Rt 05, Rw 26, Ngajeg, Tirtomartani, Kalasan, Sleman. Penelitian ini dilaksanakan meliputi tahap persiapan pada bulan Februari-Maret 2018. Tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan pada April - Juni 2018.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian in adalah peserta/warga pengajian MTA Cabang Kalasan. Subjek uji coba tahap awal 8 orang, uji coba pemakaian 16 orang.

Prosedur

Penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE dari Branch (2009:17), yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluating* (evaluasi). Modifikasi yang dilakukan adalah dengan memasukan beberapa langkah-langkah dalam tahapan desain. Langkah-langkah tersebut adalah Menetapkan konten materi, penyusunan garis besar isi media (GBIM), penyusunan *flowchart*, *storyboard* dan instrument. Selain itu tahapan implementasi dalam pengembangan ini tanpa menyiapkan guru dan peserta belajar terlebih dahulu namun langsung melakukan uji coba pemakaian terhadap peserta belajar. Tahap analisis Tahap analisis (a) analisis tujuan dan karakteristik materi (b) analisis metode penyampaian materi (c) analisis karakteristik peserta belajar, Tahap desain (a) menetapkan materi, (b) penyusunan GBIM, (c) penyusunan *flowchart*, (d) penyusunan *storyboard*, (e) penyusunan instrument, Tahap pengembangan (a) Pengembangan multimedia (b) review ahli media dan materi (c) review pengajar (d) ujicoba tahap awal, tahap implementasi (a) uji coba pemakaian, tahap evaluasi (a) analisis data (b) produk akhir.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android “Musha” ini berupa data kuantitatif deskriptif untuk menentukan tingkat validitas produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner/ angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil review oleh ahli materi, ahli media dan respon pengajar.

Data yang diperoleh dari instrument penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah berupa skor penilaian dari kuisioner dan data kualitatif adalah berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media serta pengajar setelah menilai produk

multimedia interaktif berbasis android “Musha”. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi uji coba tahap awal dan uji coba pemakaian terhadap multimedia interaktif berbasis android “Musha” yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

1. Analisis data penilaian ahli

Analisis data untuk hasil validasi dari ahli materi dan ahli media ini menggunakan Skala Likert yaitu dengan menggunakan 4 kategori yang terdiri dari tidak baik, kurang baik, baik, dan sangat baik. setiap pernyataan diberi bobot tidak baik (1), kurang baik (2), baik (3), dan sangat baik (4).

Tingkat validitas multimedia interaktif “Musha” ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Nilai rata-rata selanjutnya disesuaikan dengan tabel kriteria tingkat validitas menurut Widoyoko (2012:112)

Tabel Kriteria Tingkat Validitas Bahan Ajar

Nilai	Interval	Kategori
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik
3	$2,50 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,50$	Kurang Baik
1	$1,00 \leq \bar{x} < 1,75$	Tidak Baik

Media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif “Musha” dapat dikatakan “valid” untuk digunakan jika analisis data yang dihasilkan memenuhi konversi kategori ” baik dan sangat baik” atau mendapatkan skor rentang $2,50 \leq \bar{x} < 3,25$ atau $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ dari ahli media, ahli materi, dan pengajar. Sedangkan apabila nilai yang didapat adalah $1,75 \leq \bar{x} < 2,50$ atau $1,00 \leq \bar{x} < 1,75$ maka media tersebut dikategorikan “tidak valid” dan harus direvisi.

2. Analisis data respon peserta pengajian

Data respon peserta pengajian kemudian dilakukan analisis kedalam bentuk kualitatif menggunakan skala *Likert*, dengan kriteria

penilaian pada tabel kriteria tingkat validitas menurut Widoyoko (2012:108). Jika analisis data peserta pengajian yang dihasilkan menunjukkan kategori baik dan sangat baik atau mendapatkan skor rentang $2,50 \leq \bar{x} < 3,25$ atau $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ maka multimedia ini memenuhi standar tingkat validitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan apabila nilai yang didapat adalah $1,75 \leq \bar{x} < 2,50$ atau $1,00 \leq \bar{x} < 1,75$ maka media tersebut dikategorikan “tidak valid” dan harus direvisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif “Musha”. Tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan ini meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah jebaran dari kelima tahapan tersebut:

1. Analisis

Tahap awal dari penelitian ini adalah analisis kebutuhan target sasaran, yaitu warga Majelis Tafsir Al-Qur’an (MTA) Cabang Kalasan. Pengumpulan informasi dilakukan dengan observasi awal dan wawancara kepada pengurus cabang. Dalam pengumpulan informasi tersebut peneliti mengadaptasi dari Taksonomi Variabel Pembelajaran Reigeluth (1983:297) yang berguna untuk mencapai tujuan tahapan analisis, yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Tujuan dan Karakteristik Materi

Informasi yang didapat dari wawancara terhadap pengurus MTA Cabang Kalasan adalah tujuan pembelajaran materi shalat yaitu (1) Peserta belajar dapat memahami konsep dasar shalat (2) Peserta belajar mengetahui dalil perintah mengerjakan shalat (3) Peserta belajar dapat mengerjakan shalat sesuai dengan tuntunan Al-Qur’an dan Hadits Nabi.

Berdasarkan tujuan tersebut maka materi yang ada haruslah mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Materi shalat di MTA Cabang Kalasan meliputi: (1) Pengertian Shalat (2) Dalil perintah mengerjakan Shalat (3) Gerakan dan Bacaan Shalat. Materi shalat lebih banyak

menjelaskan bagaimana langkah-langkah tata cara mengerjakan shalat dan bacaan yang sesuai dengan yang dituntunkan agama Islam. Menurut Anderson dan Krathwohl, (2001:52) pengetahuan yang berupa langkah-langkah yang harus diikuti termasuk dalam kategori pengetahuan procedural. Pengetahuan ini mencakup pengetahuan tentang keterampilan, algoritma, teknik, dan metode, yang semua disebut sebagai prosedur. Berdasarkan penjelasan tersebut materi shalat digolongkan dalam materi prosedural.

b. Metode Penyampaian Materi dan kendala

Berdasarkan observasi awal, strategi penyampaian pembelajaran di MTA Cabang Kalasan yang paling dominan adalah metode ceramah. Dengan begitu pengajar atau ustadz yang mengisi pengajian tersebut dituntut untuk menjelaskan materi secara kreatif, jelas dan menarik. Namun begitu pemberian materi dengan metode ceramah dirasa masih sulit dipahami secara jelas oleh peserta pengajian.

Hasil lain yang didapat dari observasi di MTA Cabang Kalasan adalah tersedianya sarana projector, brosur materi pengajian, dan kebanyakan dari peserta pengajian memiliki smartphone berbasis android dimana sebagian kecil saja yang menggunakan untuk mendukung proses belajar. Namun demikian, ketiadaan media yang berbetuk aplikasi berbasis android tidak dapat dimaksimalkan dalam proses pembelajaran. Selain itu keterbatasan kemampuan dari pengisi materi dalam memaksimal media yang berbasis android juga menjadi kendala ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi tuntunan ibadah shalat.

c. Karakteristik Peserta Belajar

Berdasarkan data yang ada di MTA Cabang Kalasan terdapat 120 peserta pengajian yang terdiri dari 15 orang usia 1-12 tahun, 20 orang usia 16-19 tahun dan 85 orang berusia 20-75 tahun . Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta pengajian di MTA Cabang Kalasan didominasi oleh usia dewasa. dalam bukunya Tisnowati Tamat, (1985:20-22)

dijelaskan bahwa pendidikan orang dewasa memiliki ciri yang berbeda dengan anak-anak. Karakteristik pendidikan orang dewasa adalah konsep untuk mengembangkan 4 hal pokok yaitu, konsep diri, peranan pengalaman, kesiapan belajar dan orientasi belajar. Dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran mengarah ke proses pendewasaan. Orang dewasa memiliki kemampuan untuk mengarahkan diri sendiri dalam belajarnya.
- b. Pembelajaran lebih utama menggunakan eksperimen, diskusi, praktek langsung, simulasi, dan pemecahan masalah.
- c. Kesiapan belajar tergantung pada kebutuhan belajar yang dirasa sangat penting untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupannya.
- d. Pengembangan kemampuan diorientasikan belajar terpusat di dalam kegiatannya. Atau dapat dikatakan cara menyusun pelajaran untuk orang dewasa didasari oleh bagaimana kemampuan yang diharapkannya.

Berdasarkan analisis hasil observasi tersebut maka dapat disimpulkan perlu dilakukannya pengembangan multimedia interaktif “Musha” yang berbasis android untuk peserta pengajian MTA Cabang Kalasan. Hal tersebut didasari dari kebutuhan akan adanya multimedia pembelajaran interaktif pada materi shalat.

2. Desain

Tahapan desain dalam penelitian ini mencakup pada keseluruhan proses pengembangan. Tahapan desain meliputi pembuatan GBIM (Garis Besar Isi Media), penyusunan *flow chart*, penyusunan *storyboard*, dan penyusunan instrument yang digunakan untuk mengevaluasi multimedia pembelajaran yang dikembangkan, berikut ini merupakan penjabaran dari setiap tahapannya:

a. Menetapkan Materi

Pada tahap ini peneliti menentukan konten materi yang akan ditetapkan dalam multimedia interaktif “Musha”. Materi disesuaikan dengan tuntunan ibadah shalat yang sesuai dengan Al-

Qur’an dan hadits. Materi kemudian di kumpulkan yang kemudian menghasilkan materi yang tepat untuk aplikasi berbasis android yang akan dibuat.

b. Garis Besar Isi Media

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam pembuatan media pembelajaran. Pembuatan GBIM dilandasi dari analisis kebutuhan, tujuan dan materi. Penyusunan GBIM adalah sebagai berikut: 1)Deskripsi produk, 2)Kompetensi Dasar, 3)Indikator, 4)Materi, 5) Soal evaluasi, 6) Konten media

c. Flow chart

Flowchart adalah suatu bagan yang disertai simbol-simbol tertentu yang menunjukkan urutan proses dan hubungan antara suatu proses dengan proses lainnya di dalam sebuah program. (Darmawan, 2012:67).

d. Story board

Storyboard adalah sketsa gambar yang dibuat secara berurutan untuk menggambarkan keseluruhan yang akan dimuat dalam media pembelajaran. pembuatan multimedia interaktif shalat diawali dengan membuat *storyboard* terlebih dahulu sehingga dapat terlihat rancangannya.

e. Instrumen Validasi

Instrument penelitian digunakan untuk melakukan penilaian terhadap tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif “Musha” yang dikembangkan. Penyusunan instrument sebagai ciri khas metode pengembangan ADDIE. Instrumen validasi ini meliputi:

- 1) Instrumen ahli materi
- 2) Instrumen ahli media
- 3) Instrumen pengajara/ustadz
- 4) Instrumen pengamatan peserta belajar

Instrumen yang disusun dikonsultasikan kepada validator instrument. Konsultasi dilakukan untuk membenahi instrument yang masih tidak sesuai, sehingga selesai disusun dan disetujui oleh validator instrument.

3. Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah untuk memproses rancangan yang sudah ada

dalam storyboard. Tahapan pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis uji coba multimedia interaktif “Musha” dalam *android* adalah sebagai berikut ini:

a. Pembuatan Prototipe Multimedia Interaktif Subjek uji coba ini adalah 16 peserta pengajian Shalat ”Musha”

Prototipe multimedia Interaktif “Musha” adalah langkah-langkah Uji coba media tahap dibuat menggunakan software Adobe Flash akhir:

Professional CC 2015 dengan bahasa pemrograman *Action Script 3.0*. Seluruh1) Peneliti memberikan pengarahan kepada komponen yang telah dirancang dalam tahap desain dirangkai dan disatukan untuk menjadi suatu aplikasi berbasis *Android*. Pengembangan ini didasarkan pada materi, *flowchart*, dan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya.

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Produk awal yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu ketua perwakilan MTA DIY dan Ahli media yaitu dosen prodi teknologi pendidikan UNY. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif yang akan digunakan sebagai pedoman revisi jika ada kekurangan dalam hasil pembuatannya.

Review ahli materi pada aspek isi mendapat skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik dan aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik. *Review* ahli media pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapat skor rata-rata 4,00 dengan kategori sangat baik dan pada aspek komunikasi visual mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan kategori sangat baik.

c. Validasi Pengajar atau Ustadz

Review dari pengajar pada aspek kualitas isi dan tujuan mendapatkan skor rata-rata 3,66 dengan kategori sangat baik, aspek kualitas teknik mendapatkan skor rata-rata 3,57 dengan kategori sangat baik dan aspek kualitas pembelajaran mendapatkan skor 3,60 dengan kategori sangat baik.

d. Uji coba tahap awal,

Respon pengamatan pengguna mendapatkan skor rata-rata 3,39 dengan kategori sangat baik.

4. Implementasi

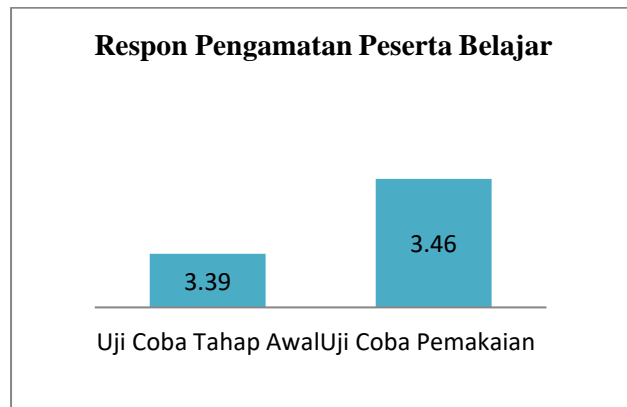
Tahap Implementasi merupakan kegiatan proses pembelajaran di MTA Cabang Kalasan.

- 1) Peneliti memberikan pengarahan kepada pengguna
 - 2) Peneliti memberikan file multimedia untuk diinstal di ponsel bersistem android
 - 3) Pengguna mencoba untuk mengoperasikan dan mempelajari materi dengan multimedia yang dikembangkan
 - 4) Peneliti memberikan angket untuk diisi
- b. Uji coba pemakaian

Uji coba pemakaian atau implementasi mendapatkan skor rata-rata 3,46 dengan kategori sangat baik. Dari keseluruhan prosedur pengujian tingkat validitas media yang dilakukan, multimedia interaktif berbasis android “Musha” mendapat kategori sangat baik sehingga memenuhi standar tingkat validitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran di MTA Cabang Kalasan.

5. Evaluasi

Berdasarkan keseluruhan proses tahapan pengembangan mendapat data hasil ujicoba awal dan ujicoba pemakaian media, berikut merupakan tampilan data dari respon pengguna yaitu peserta pengajian selama uji coba tahap awal dan uji coba pemakaian media:



Gambar Respon Pengamatan Peserta Belajar

Data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan point respon pengamatan peserta belajar antara uji coba awal dengan uji coba pemakaian, hal tersebut menandakan kesiapan

peserta pengajian untuk menggunakan multimedia interaktif “Musha” dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis android “Musha” yang telah dilakukan oleh peneliti, berdasarkan hasil dari evaluasi media diatas dapat dinyatakan telah mencapai tujuan yang diharapkan serta menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android “Musha” yang memenuhi standar tingkat validitas untuk digunakan dalam pembelajaran di MTA Cabang Kalasan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

- Langkah-langkah sistematis pengembangan multimedia interaktif berbasis android “Musha” menggunakan prosedur pengembangan yang mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi dari Branch (2009:17), yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluating* (evaluasi). Tahap analisis (a) analisis tujuan dan karakteristik materi (b) analisis metode penyampaian materi (c) analisis karakteristik peserta belajar, Tahap desain (a) penyusunan GBIM (b) penyusunan *flowchart* (c) penyusunan *storyboard* (d) penyusunan instrument, Tahap pengembangan (a) Pengembangan multimedia (b) review ahli media dan materi (c) review pengajar (d) ujicoba tahap awal, tahap implementasi (a) uji coba pemakaian, tahap evaluasi (a) analisis data (b) produk akhir.
- Tingkat validitas multimedia interaktif berbasis android “Musha” diperoleh hasil berikut: a. *Review* ahli media pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapat skor rata-rata 4,00 dengan kategori sangat baik dan pada aspek komunikasi visual mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan kategori sangat baik. b. *Review* ahli materi pada aspek isi

mendapat skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik dan aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik. c. *Review* dari pengajar pada aspek kualitas isi dan tujuan mendapatkan skor rata-rata 3,66 dengan kategori sangat baik, aspek kualitas teknik mendapatkan skor rata-rata 3,57 dengan kategori sangat baik dan aspek kualitas pembelajaran mendapatkan skor 3,60 dengan kategori sangat baik. d. Uji coba tahap awal, respon pengamatan pengguna mendapatkan skor rata-rata 3,39 dengan kategori sangat baik. e. Uji coba pemakaian mendapatkan skor rata-rata 3,46 dengan kategori sangat baik. Dari keseluruhan prosedur pengujian tingkat validitas media yang dilakukan, multimedia interaktif berbasis android “Musha” mendapat kategori sangat baik sehingga memenuhi standar tingkat validitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran di MTA Cabang Kalasan.

3.

Saran

- Pengurus yayasan MTA dapat menyelenggarakan pelatihan pengembangan media pembelajaran bagi pengajar
- Untuk peneliti lebih lanjut dapat dilakukan tahap penyebaran.
- Menambahkan konten dan variasi materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson. W.L., & Krathwolhl, R.D., (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing*. New York: Addison Wesley Longman.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Business Media.
- Budiningsih, C. Asri. (2003). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Dr. Benny A, Pribadi, MA (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi*

Model ADDIE. Jakarta: Prenada Media Group

Dr. Zainudin Arif (1990) *Andragogi*. Bandung: Angkasa

Dr.Ir.H.Suprijanto (2007) *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hanafi, H.F. dan Samsudin, K. (2012). *Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android- based Learning Application on Undergraduates "Learning"*. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* (Volume 3 No 3). Hlm. 63-66.

Heinich, R. (et al.). (1996). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Englewood Cliffs, N.J: A Simon & Schuster Company.

Meng Lee, Wei (2011). *Beginning Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing.

Newby, T. J., Stepich, D.A., Lehman. J.D.(2000). *Instructional technology for teaching and learning*. 2nd ed. Upper Saddle Rier: Prectice Hall.

Rahmat, Abdul (2008) *Andragogi Ilmu dan Seni Belajar Orang Dewasa*. Sukabumi: PATLOT Cendekia Press

Reigeluth, C.M. (1983). *Instructional-Design Theories and Models: an Overview of Their Current Status*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sugiarto, Iwan. 2004. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir Holistik dan Kreatif*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.

Tim Keilmuan MTA (2017). *Tuntunan Ibadah Shalat*. Surakarta: Al Abrar.

Tisnowati Tamat (1985),*Dari Pedagogik Ke Andragogik*, Jakarta: Pustaka Dian

Usha V.Reddi & Sanjaya Mishra (2003). *Education Multimedia A Handbook for*

Teacher- Developers. New Delhi: CEMCA

Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis adalah Imam Abdul Al Azhari. Penulis Lahir di Sleman, 13 Juli 1996. Saat ini penulis beralamatkan di Ngajeg RT 07 Kelurahan Tirtomartani Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SDIT Baitussalam Prambanan dan lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan di MTs N 1 Prambanan Sleman dan lulus pada tahun 2011, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di SMA N 1 Prambanan Sleman dan lulus pada tahun 2014, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.