



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 899-912

Vol. 4, No. 2, Desember 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i2.317

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Novita Rolinsa Madina¹, Nina Lamatenggo², Rustam Husain³ Maryam Rahim⁴, dan Lanto Ningrayati Amali⁵

^{1,2,3,4,5} Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

ABSTRAK. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana hasil belajar siswa dapat dikembangkan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang berencana menghadirkan media pembelajaran yang cerdas dalam melihat alur cerita yang mudah dipahami untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Dalam ulasan ini, dua metode pemeriksaan informasi digunakan, khususnya strategi penyelidikan subjektif yang mencerahkan dan pemeriksaan kuantitatif yang memukau secara subjektif. Teknik pemilahan data dalam penelitian ini adalah rapat, survei, dan instrumen. Populasi dalam penelitian ini adalah SDIT Az-Zahra Kota Gorontalo. Model yang digunakan adalah 46 siswa. Instrumen data peristiwa sosial dalam kajian ini menggunakan pengesahan materi Pendidik, pengesahan Respons Belajar Pendidik Media dan tes prestasi belajar. Untuk menentukan keabsahan media pembelajaran cerdas ini, dipelajari dari evaluasi ahli media dan ahli materi dengan rata-rata skor 4,30 dan 4,40 dalam karakterisasi yang sepenuhnya dapat dilakukan. Hal yang layak dinilai berdasarkan reaksi siswa dengan rata-rata skor 91,53% pada kelas fungsional, dan rata-rata reaksi pendidik 94,49% pada kelas wajar. Media pembelajaran cerdas juga dinilai menarik dilihat dari hasil pretest dan posttest dengan skor normal pretest 54,57 dan skor normal posttest 82,83.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif; ADDIE; Hasil Belajar

ABSTRACT. This Study Uses The Addie Model Which Plans To Present Intelligent Learning Media In Viewing Easy-To-Understand Storylines To Further Develop Student Learning Outcomes. In This Review, Two Methods Of Checking Information Are Used, Specifically The Strategy Of Enlightening Subjective Inquiry And Subjectively Riveting Quantitative Examination. Data Sorting Techniques In This Study Are Meetings, Surveys, And Instruments. The Population In This Study Is Sdit Az-Zahra City Of Gorontalo. The Model Used Is 46 Students. The Instrument For Social Event Data In This Study Uses The Validation Of Educator Material, Validation Of Media Educator Learning Responses And Learning Achievement Tests. To Determine The Validity Of This Smart Learning Media, It Was Studied From The Evaluation Of Media Experts And Material Experts With An Average Score Of 4.30 And 4.40 In A Fully Feasible Characterization. What Is Appropriate Is Assessed Based On Student Reactions With An Average Score Of 91.53% In The Functional Class, And An Average Teacher Reaction Of 94.49% In The Normal Class. Smart Learning Media Is Also Considered Attractive From The Results Of The Pretest And Posttest With A Normal Pretest Score Of 54.57 And A Normal Posttest Score Of 82.83.

Keyword : Interactive Learning Media; ADDIE; Learning Outcomes

Copyright (c) 2023 Novita Rolinsa Madina dkk.

✉ Corresponding author : Novita Rolinsa Madina

Email Address : novitamadina6@gmail.com

Received 17 Agustus 2023, Accepted 29 Desember 2023, Published 31 Desember 2023

PENDAHULUAN

Saat ini, pembangunan sangat maju di semua lini kehidupan masyarakat, mengingat dunia bimbingan belajar. Dunia pendidikan merupakan tingkatan yang luas menuju masuknya perkembangan yang berkembang pesat di berbagai bidang kehidupan, dimana bimbingan belajar juga terus menerus membuat dan bekerja dari waktu ke waktu untuk memberikan bimbingan kualitas terbaik dalam mewujudkan masa yang indah. masa depan bangsa. Untuk mendapatkan pengalaman pengembangan yang adil sangat penting untuk praktek pembelajaran konfigurasi dan jelas itu dipelihara oleh media pembelajaran yang luar biasa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk lebih memacu hasil belajar siswa adalah dengan menumbuhkan kewajiban mendidik yang benar dengan wali kelas, misalnya memilih media pembelajaran yang sesuai dan siswa tidak boleh menyerah dalam belajar. Magdalena menyatakan bahwa iklim pembelajaran dapat lebih berkembang dan dinamis dengan perluasan berkelanjutan media pembelajaran yang dibuat secara cepat dengan atribut ekspres dan konsentrasi yang dipersingkat [1]. Kallesta menyatakan media pembelajaran adalah gadget yang dapat membantu cara yang paling nyata untuk menangani pelaksanaan dan praktik pembelajaran sehingga pentingnya pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan tulus dan mampu [2]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk bekerja dengan pesan sebagai mata pelajaran, untuk menyelesaikan usaha bersama yang mencerahkan, seperti kontemplasi, minat, pertimbangan, keputusan, dan tetap mandiri bagi siswa sehingga pada umumnya sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan target pembelajaran [3]. Seperti yang dikemukakan Miarso, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menghidupkan penampilan, perasaan, pemikiran, dan kemajuan siswa sehingga mereka dapat mengimbangi kewajiban yang mencerahkan dengan siswa [4]. Menurut Hamalik, kehadiran media informatif merupakan bagian penting dari pengalaman perkembangan, mengingat media bukan sekadar bantuan pertunjukan, tetapi bagian penting dari pengalaman pendukung [5]. Rendahnya minat belajar anak-anak saat ini bukanlah hal yang ideal karena guru hanya menyoroti eksplorasi materi sebagai aset belajar yang vital. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Panjaitan yang menyatakan bahwa media pembelajaran saat ini hanya terbatas pada buku yang materinya terlihat kental dan terlihat memuakkan serta banyak ajakan dan usaha yang dilakukan oleh pengajar sehingga siswa terkuras untuk belajar [6]. Dalam pembelajaran Taffidz Quran, satu lagi peningkatan yang dilakukan guru dalam bertindak di kelas. Kemajuan dalam menemukan apa yang dapat dilakukan guru adalah merangsang model, media, atau perangkat pembelajaran. Demikian pula, media dapat bekerja dengan membuat pengalaman dan membuat materi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih jelas melalui berbagai model yang disajikan dalam media. Media juga dapat mempersiapkan siswa untuk berlatih dengan jelas dan bekerja dengan baik di antara siswa. Selain memiliki pilihan untuk menggunakan perangkat-perangkat yang tersedia, guru juga diharapkan memiliki keputusan sejauh mungkin dalam menentukan media yang akan digunakannya jika media tersebut belum terbuka [7].

Melihat hasil ujian yang dilakukan di Sekolah Dasar Islam Az-Zahra (SDIT) Kota Gorontalo, dapat dilihat bahwa saat ini masih banyak siswa yang belum dapat memahami materi. tentang makraj. juga, moral. , kesulitan mahasiswa dalam menentukan titik penekanan surah, dan tidak memiliki media saja. pembelajaran yang keterlaluan. Media pembelajaran yang kurang cepat dibuat oleh guru. Itu harus dibatasi pada buku guru dan buku siswa. Instruktur biasanya akan terus menggunakan media uji dan tidak berkonsentrasi sendirian. Hal ini berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Karya iluminasi sangat luar biasa dalam menyelesaikan peningkatan kualitas termasuk siswa yang belajar berpikir pada dasarnya dengan menambahkan sumber belajar sebagai; pesan, individu, materi, produk, prosedur dan latihan. Menurut Handita Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain memberikan iklim yang menarik untuk menjemput, memberikan variasi dalam memetik, mengenalkan benda-benda yang sulit disampaikan ke udara pembelajaran, mengalahkan tujuan [8]. Ruang, waktu dan tenaga material, serta melakukan berbagai pengujian [9].

Media pembelajaran berwawasan ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu dalam menguasai materi pembelajaran yang bersifat dinamis atau pada akhirnya mengkonkretkan hal-hal yang unik bagi siswa karena pengaruh aksi dan reaksi yang normal antara satu dengan lainnya. . Ini mungkin dapat memperluas kepraktisan pengalaman yang berkembang, dengan partisipasi langsung antara klien dan materi pembelajaran, pengalaman yang berkembang dapat terjadi semata-mata seperti yang ditunjukkan oleh keterbatasan siswa, dapat membangun manfaat dan motivasi belajar siswa, dapat memberikan analisis tentang tanggapan siswa dan dapat membuat pertemuan berkembang stabil. Beberapa penjelasan dibalik penggunaan blended media, beberapa di antaranya adalah guru dapat menarik untuk potensi manfaat siswa, dengan bantuan penglihatan dan suara materi yang memiliki tingkat menjengkelkan akan berubah menjadi materi yang dapat dilihat dan menyenangkan bagi siswa. Keuntungan yang diperoleh termasuk penglihatan dan suara dalam pembelajaran mengkonsolidasikan temuan yang lebih fleksibel, dan siswa maju secara terbuka [4].

Kondisi lingkungan belajar permainan kuda yang menggabungkan siswa dengan sukses harus dibuat agar pembelajaran yang meyakinkan muncul. Guru diharapkan dapat memiliki banyak data dan kapasitas tertentu dalam menghadapi perkembangan, serta menguasai data dan materi yang akan diceritakan. Sehingga selanjutnya guru yang mampu harus memiliki pilihan untuk menggunakan atau menggunakan media pembelajaran dengan memilih tahapan yang tepat dan imajinatif yang akan memperluas korespondensi antara pendidik dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran intuitif intuitif, yang salah satunya mengandalkan alur cerita yang diartikulasikan. Media alur cerita yang jelas dipandang masuk akal untuk menumbuhkan kemampuan siswa karena alami dan fleksibel, dan itu berarti siswa dapat berkembang dengan berpartisipasi melalui pusat media pembelajaran yang dapat diakses melalui PDA atau komputer di mana pun dan kapan pun.

Penelitian tentang perkembangan media pembelajaran natural dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Nurita, dengan

penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian yang didapatkan adalah pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dikarenakan motivasi dan konsentrasi siswa yang meningkat. Nyatanya media pembelajaran dapat menjadi faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik maka siswa akan terdorong untuk lebih mendalami perannya sebagai pelajar dan bersenang hati menerima Pelajaran dengan konsentrasi yang bagus [10]. Selanjutnya, Mas'ud dalam karyanya yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC)*. Huzaima Berkolaborasi dengan teman teman penelitinya, mereka mendapatkan hasil bahwa terdapat skor kelayakan yang mumpuni dalam hasil pembelajaran siswa. Mereka meninjau dari 3 aspek yaitu tampilan, isi dan kegunaan yang masing masing memperoleh skor diatas 50 %. Sehingga aplikasi tersebut dinyatakan layak dalam meningkatkan pembelajaran [11]. Penelitian selanjutnya yang berjudul *meningkatkan hasil belajar siswa melalui multimedia pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik* oleh Putri & Ardi, penelitian ini berbasis kuantitatif Dimana peneliti mengukur Tingkat kelayakan media yang digunakan melalui pendekatan saintifik pada materi protista. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validitas media memperoleh skor sebesar 90,25% [12].

Ada perbedaan utama yang berbeda antara penyelidikan sebelumnya dan penilaian yang akan diselesaikan. Dalam audit kali ini, peneliti sangat antusias untuk menjadikan bahan ajar sebagai media pembelajaran yang natural dengan mempertimbangkan alur cerita yang halus untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Benda ini berisi materi, akun pembelajaran, tes dan permainan yang bisa diakses secara nyata dan finansial oleh siswa langsung dari ponsel dan laptop masing-masing, baik secara online maupun offline. Hal-hal pembelajaran yang akan sangat diperlukan harus memiliki pilihan untuk membantu siswa dalam belajar dengan memperhatikan yang akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Perbaikan dalam pembangunan yang mencerahkan memiliki wilayah yang sangat luas, termasuk penelitian-teori; desain; produksi; evaluasi-seleksi; logistik; selain itu pemanfaatan menurut Cahyadi, perbaikan dalam pembangunan yang mencerahkan memiliki wilayah yang sangat luas, termasuk riset-spekulasi; desain; produksi; evaluasi-seleksi; logistik; lebih jauh lagi, pemanfaatan. Mengikuti tidak sepenuhnya menetap di indikasi nyata perkembangan seperti cetak, media yang berbeda, PC dan media yang difasilitasi [13]. Dalam penelitian ini dipilih Model ADDIE sebagai acuan perbaikan, mengingat Model ADDIE merupakan model yang menggabungkan tahapan perbaikan yang meliputi: (Pemeriksaan, Rencana, Perbaikan, Pelaksanaan dan penilaian). Kelima tahap ini sangat penting ketika muncul secara berbeda dalam kaitannya dengan model pengaturan lainnya, karena sifatnya yang jelas dan pengembangan sadar, model rencana ini langsung dan mudah diterapkan. Selain itu, model ADDIE juga merupakan dunia panduan, yang merupakan keseimbangan yang luas untuk perendaman pembangunan yang berkembang pesat. dalam berbagai aspek kehidupan, dimana bimbingan belajar terus dilakukan dan diupayakan dari waktu ke waktu untuk memberikan persiapan yang berkualitas dalam menyongsong era pergantian bangsa yang gemilang. digunakan untuk

menggambarkan metode yang tepat untuk mengelola peningkatan pembelajaran Para ahli memilih model ADDIE mengingat tahapan-tahapan dalam model perkembangan ini jelas dan siswa diatur sehingga diyakini hal yang akan dibuat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan.

Memperhatikan susunan yang telah digambarkan, alasan penilaian yang harus dilakukan adalah membuat media pembelajaran yang cerdas dikembangkan lebih lanjut dengan mempertimbangkan alur cerita yang ekspresif untuk lebih membantu hasil belajar siswa dan melengkapi realitas, kesadaran dan puncak dari media pembelajaran yang dibuat.

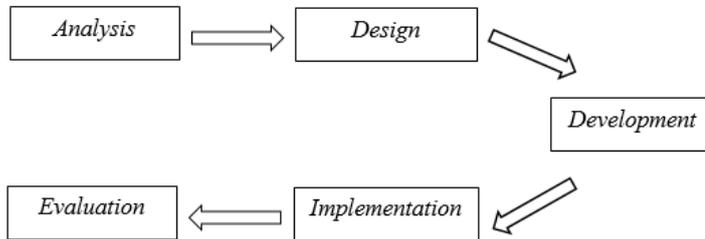
METODE

Penelitian ini disusun dengan menggunakan sistem kerja inovatif (R & D). Karya kreatif adalah penelitian yang dimanfaatkan untuk menyampaikan hal-hal tertentu, dan menguji kewajaran hal-hal tersebut [14]. Sistem penyempurnaan yang digunakan dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan kebutuhan otoritas yang berpengetahuan luas, dengan perubahan yang luar biasa dalam karya kreatif ini. Model yang digunakan adalah model ADDIE. Sarana untuk perbaikan tambahan menggunakan model kerja inventif ini lebih normal dan lengkap daripada model 4D [15]. Tahapan dalam langkah eksekusi adalah; penilaian, 2) rencana, 3) kemajuan, 4) pelaksanaan, 5) penilaian.

Strategi pengumpulan informasi yang digunakan adalah konfirmasi, pertemuan, dan tes penilaian. Sertifikasi dilakukan di SDIT Az-Zahra Kota Gorontalo, Objek penelitiannya adalah kelas 1 dan 2 dengan jumlah sampel sebanyak 46 siswa melalui pandangan ahli yang fokus pada masalah dengan memikirkan pembelajaran dan pengaturan pertemuan saat ini. Demikian juga, para ahli juga mengadakan pertemuan pribadi dan dekat dengan para guru untuk merinci kebutuhan media pembelajaran, dan kebutuhan siswa yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, para ahli juga menyusun rencana permainan barang dagangan dengan mengumpulkan bahan-bahan untuk media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran cerdas yang ditunjuk menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dalam menyusun struktur pembelajaran menggunakan pendekatan frameworks. Perwujudan dari pendekatan desain adalah mengisolasi get cycle menjadi beberapa tahapan, mengkoordinasikan interaksi untuk berubah menjadi rangkaian kejadian yang sebenarnya, kemudian memanfaatkan hasil dari setiap tahapan sebagai tanggung jawab tahapan berikutnya.

Tahapan yang diselesaikan adalah tahap investigasi dimana ilmuwan membedah kebutuhan media dan bahan pembuatan media pembelajaran. Selain itu, pada tahap perencanaan, spesialis membuat konfigurasi aplikasi dengan menentukan pemrograman dan aplikasi pendukung, menentukan penanda pencapaian keterampilan, merencanakan pengelompokan dan isi materi, merencanakan storyboard, dan mengumpulkan instrumen. Pada tahap advance ilmuwan membuat model item yang mendasari, menyetujuinya melalui validator spesialis dan merombak hasil persetujuan. Selanjutnya, pada tahap eksekusi, para ilmuwan memimpin penyisihan item lingkup terbatas dan lingkup besar dan memimpin pretest. Pada tahap penilaian, ahli membedah informasi

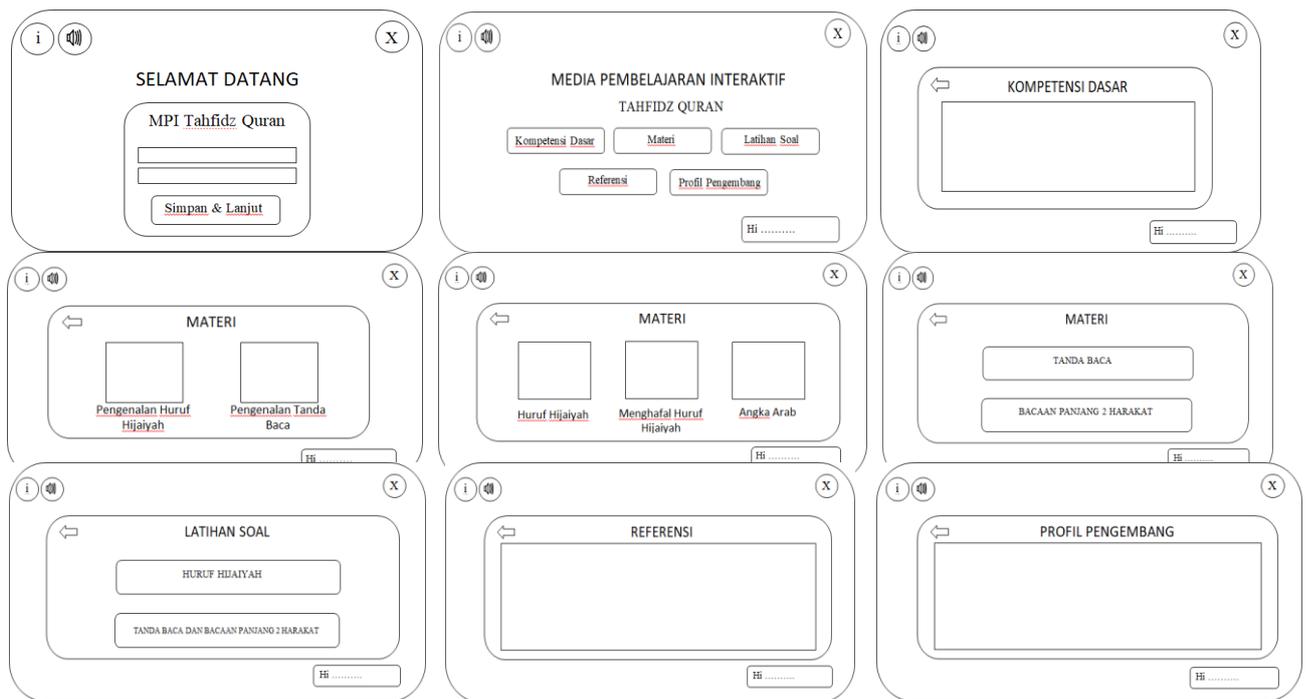
yang didapat melalui survei reaksi siswa dan guru dan menyelesaikan post test untuk melihat kelayakan materi, kemudian hasil akhir dari media pembelajaran intuitif layak untuk diperkenalkan. Butir ini dilengkapi dengan gambar, rekaman, teks, sambungan referensi dan skor pada tahap soal latihan.



Gambar 1. Desain tahapan penelitian pengembangan model ADDIE

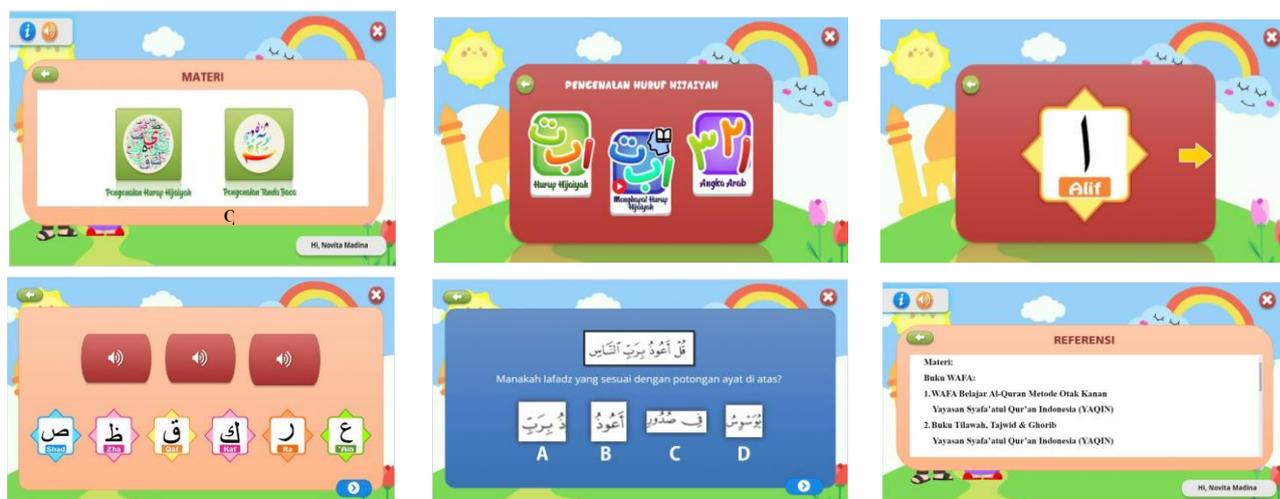
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah produk media yang dirancang oleh peneliti, Rancangan awal : Prototype



Berikut adalah produk hasil pengembangan yang telah dirancang





Sesuai dengan susunan model perkembangan ADDIE dengan tahap-tahap penyempurnaan yang diselesaikan khususnya assessment, plan, headway, execution dan appraisal. Hasil akhir dari dukungan ahli melihat bahwa keseluruhan substansi dan desain media pembelajaran dapat dibayangkan dan dapat digunakan dalam pengalaman yang berkembang. Skor keaslian dapat diperoleh dengan mengikuti resep.

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- x = mean skor
- $\sum x$ = jumlah skor
- n = jumlah item

Hasil yang diperoleh kemudian digunakan untuk mengukur kriteria validasi berdasarkan kriteria berikut

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator		Desain Tampilan	Penggunaan Media	Total	Mean Skor
Validator 1	Jumlah Skor	88	22	110	4,5
	Jumlah Item	19	5	24	(Sangat Valid)
Validator 2	Jumlah Skor	77	21	98	4,0 (Valid)
	Jumlah Item	19	5	24	
Total Skor		165	43	208	
Mean Skor		4,3	4,3	4,3	
Hasil Penelitian		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	

Berdasarkan uraian pada tabel diatas, hasil penilaian validator media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan mean skor total 4,3.

Berdasarkan tabel interpretasi, nilai ini berada pada kategori sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator		Kesesuaian Materi	Kesesuaian Bahasa	Total	Mean Skor
Validaor 1	Jumlah Skor	40	12	52	4,7
	Jumlah Item	8	3	11	(Sangat Valid)
Validator 2	Jumlah Skor	34	13	47	4,2
	Jumlah Item	8	3	11	(Sangat Valid)
Validator 3	Jumlah Skor	33	15	48	4,3
	Jumlah Item	8	3	11	(Sangat Valid)
Total Skor		107	40	147	
Mean Skor		4,4	4,4	4,4	
Hasil Penelitian		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	

Dilihat dari gambaran pada tabel di atas, konsekuensi penilaian validator materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang dibuat mendapat skor ketuntasan rata-rata 4,4. Berdasarkan tabel pemahaman, nilai ini berada dalam kategori yang sangat sah sehingga cenderung digunakan tanpa kemajuan. Selain itu, dalam uji kewajaran, evaluasi dilakukan berdasarkan konsekuensi dari penilaian klien, untuk menjadi siswa khusus dalam pendahuluan lingkup terbatas dan pendahuluan lingkup besar. Mengingat efek samping dari evaluasi, hasil yang menyertai diperoleh.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan

No.	Lokasi Uji Coba	Skor Kepraktisan
1	Uji Coba Skala Kecil	90.00
2	Uji Coba Skala Besar	91.53

Tes kewajaran menyebabkan pendahuluan ruang lingkup terbatas dipandang sebagai 90,0. Oleh karena itu kewajaran media pembelajaran dalam ruang lingkup terbatas terlebih dahulu mengingat modelnya yang sangat membumi sehingga tidak diperlukan pengembangan pada media pembelajaran cerdas ini. Sedangkan pada pendahuluan ruang lingkup besar diperoleh skor 91,53, dilihat dari kaidah klasifikasi akal sehat, kewajaran media pembelajaran pada pendahuluan ruang lingkup besar dilakukan di dua kelas mengingat ukuran yang sangat fungsional sehingga tidak ada persyaratan. untuk pengembangan media pembelajaran. Bagian ulasan yang menyertainya memadai. Kualifikasi barang ditentukan berdasarkan konsekuensi dari penilaian pencapaian setiap segmen siswa. Kecukupan media pengadaan barang tersebut dinilai dari perbedaan hasil evaluasi pre-test dan post-test. Penilaian ketercapaian dilakukan dengan menilai skor N-Gain pada hasil penilaian dengan memanfaatkan hal-hal media yang informatif. Peningkatan tidak ditentukan dengan

melihat nilai N-Gain untuk menentukan urutan peningkatan/peningkatan yang terjadi, kelas N-Gain harus terlihat pada tabel berikut.

Mengingat adanya data skor pikiran pada tabel 3, setiap skor kesopanan dalam presentasi kecil dan presentasi ekstensi besar menunjukkan bahwa skor penilaian yang baik dalam ukuran yang sangat masuk akal sehingga secara umum akan dipandang sebagai media pembelajaran yang alami untuk tambahan. siswa asuh. hasil belajar benar-benar dapat dicapai untuk digunakan. Ketercapaian materi ditinjau dengan menilai tingkat ketercapaian siswa dengan menggunakan media pembelajaran instingtif. Kegiatan agar pembelajaran tidak kaku dengan melihat nilai N-Gain untuk menentukan kelas perubahan/hasil belajar yang terjadi. kelas N-Gain terlihat seperti pada tabel terlampir

Tabel 4. Kategori N-Gain

Skor N-Gain	Kategori
$0,7 < N\text{-Gain}$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Nilai N-Gain dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\mu_{pos} - \mu_{pre}}{\text{Skor Maksimal} - \mu_{pre}}$$

Berdasarkan hasil penilaian pada kriteria pencapaian pada uji coba awal (pretest) dan uji coba setelah perlakuan (post test) diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Keefektifan

No.	Lokasi	Rata - Rata
1	Nilai Pretest	54.57
2	Nilai Post Test	82.83
Skor N-Gain		0.62 (Sedang)

Dilihat dari dampak evaluasi terhadap standar pencapaian, skor N-Gain adalah 0,62. Besaran skor viabilitas item secara subyektif diingat untuk kelas sedang. Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pengalaman yang berkembang. Nilai N-Gain yang diperoleh pada tahap awal cakupan luas berada pada standar sedang dan dapat diduga bahwa media pembelajaran cerdas sudah kuat. Sehingga dapat dikatakan bahwa materi media pembelajaran cerdas yang dibuat dapat menjadi jawaban pilihan untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Contoh pembuatan media pembelajaran instingtual yang diperkenalkan melalui aplikasi pembelajaran Tahfidz Quran dibuat dengan menggunakan tahapan perbaikan model ADDIE. Peluang ideal untuk mengembangkan model ADDIE adalah mengevaluasi, mengorganisir, memperbaiki, melaksanakan, dan mensurvei.

Tahap evaluasi dilakukan dihadapan para ahli pada dan menyusun media cerdas secara konsisten untuk pembelajaran Tahfidz Quran di SDIT Az Zahra Kota Gorontalo. Hal-hal yang dimaksud berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran, dan penilaian materi yang harus diubah menjadi hal-hal media pembelajaran biasa. Data hasil penilaian dipindahkan dari silaturrahi dengan pengajar mata pelajaran Tahfidz Quran, juga

melalui peninjauan langsung oleh pakar lingkungan belajar di SDIT Az Zahra Kota Gorontalo. Konsekuensi penilaian yang akan datang antara lain pendidik merasa perlu adanya media yang dapat bekerja sama dan dapat dimanfaatkan pada saat presentasi kelas sehingga pembelajaran Tahfidz Quran dapat dilakukan dengan tepat. Pendidik berperan sebagai fasilitator, dan merekomendasikan bahwa pendidik harus memiliki pilihan untuk memberikan sumber belajar lain yang kreatif, dinamis dan kuat untuk membantu dalam bekerja mewujudkan sehingga konstruksi akan membantu siswa dalam belajar. Trilaksono menjelaskan Sumber belajar lain untuk keadaan yang sedang berlangsung adalah media pembelajaran yang merupakan metode penyampaian pesan yang dilakukan secara terorganisasi oleh guru. Oleh karena itu, ahli mendukung sebuah media pembelajaran yang tentunya merupakan media pembelajaran berbasis alur cerita yang dikemas secara menarik dan tajam yang dapat menjiwai keunggulan siswa dalam belajar dalam melakukan pertemuan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara normal [16]. Berdasarkan materi tersebut, ahli mengambil materi penegasan huruf hijaiyah dan aksent yang terdapat pada media pembelajaran standar yang dibuat. Mempertimbangkan potensi konsekuensi dari bantuan sosial dengan pengajar Tahfidz Quran untuk kelas 1 dan 2 di SDIT Az Zahra Kota Gorontalo, ditemukan bahwa siswa tidak dapat melihat huruf hijaiyah dan perangkat tambahannya.

Setelah master mendapatkan informasi evaluasi dari pertemuan dan persepsi, tahap going with adalah tahap tindakan. Pada tahap ini spesialis dilakukan dengan memilah pengalaman sebelum membuat media pembelajaran tajam, secara eksplisit membuat pengaturan koordinasi perbaikan media, merencanakan berbagai aplikasi dalam pembuatan media, memilih bahan referensi untuk penyajian huruf hijaiyah dan tanda fitur, membuat diagram alur dan media storyboard yang akan dibuat, pengambilan gambar, perbaikan, dan suara serta pembuatan instrumen penjaminan evaluasi media, garis besar reaksi pendidik dan peserta didik serta tes prestasi belajar. Materi yang dibentuk menjadi media pembelajaran alami sudah terbiasa dengan batasan-batasan prinsip. Garis besar pengembangan media pembelajaran instingtual yang diperkenalkan melalui aplikasi pembelajaran Tahfidz Quran dibuat dengan menggunakan tahapan perbaikan model ADDIE. Jam pengajaran model ADDIE adalah evaluasi, perencanaan, perbaikan, pelaksanaan, dan penilaian.

Tahap appraisal selesai sebelum para ahli tiada henti mengoordinasikan hal-hal bijak media biasa untuk pembelajaran Tahfidz Quran di SDIT Az Zahra Kota Gorontalo. Hal-hal yang dikaji berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran, dan pengujian materi yang seharusnya diubah menjadi hal-hal media pembelajaran biasa. Data dari hasil evaluasi dipindahkan melewati acara sosial dengan guru mata pelajaran Tahfidz Quran terlebih lagi disilangkan pemahaman langsung oleh para ahli lingkungan belajar SDIT Az Zahra Kota Gorontalo. Hasil penilaian yang diakui tersebut menguatkan bahwa pengajar merasa perlu adanya media yang dapat bekerja sama dan dapat digunakan selama pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran Tahfidz Quran dapat dilakukan dengan tepat. Pendidik memiliki dampak sebagai fasilitator, dan itu merekomendasikan bahwa pendidik harus memiliki pilihan untuk memberikan sumber belajar lain yang

kreatif, dinamis dan kuat untuk membantu praktik pembelajaran sehingga dengan keinginan membangun manfaat siswa dalam belajar.

Selanjutnya, ahli mengangkat sebuah media pembelajaran yang tidak diragukan lagi merupakan media pembelajaran adat berbasis alur cerita yang dikemas secara menawan dan tajam yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam membuat pengalaman sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara wajar. Pada materi tersebut, ahli mengangkat huruf hijaiyah dan menonjolkan materi afirmasi yang terdapat dalam media pembelajaran biasa yang dibuat. Mempertimbangkan potensi konsekuensi silaturahmi dengan guru Tahfidz Quran kelas 1 dan 2 SDIT Az Zahra Kota Gorontalo, diperoleh informasi bahwa siswa tidak dapat mengelola melihat huruf hijaiyah dan suplemen. Hasil penelitian Suwarni menyimpulkan bahwa penggunaan media pohon huruf dapat menumbuhkan kesenangan, minat belajar serta memotivasi belajar anak. Agar perkembangan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dapat tercapai secara optimal, diperlukan metode yang tepat serta pemanfaatan media melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran berlangsung [17]. Penelitian lain dari Salehah juga menyimpulkan PAUD Inovasi Aisyiyah Payaman Lamongan telah menerapkan metode Talaqqi sejak tahun 2017 untuk meningkatkan hafalan pada anak usia dini yang belum dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dengan perencanaan yang sistematis, pelaksanaan program yang berkesinambungan dan terjalinnya kerjasama antara lembaga, guru pembimbing dan orang tua [18].

Setelah ahli mendapatkan data penilaian dari arisan dan penegasan, tahap going with adalah tahap strategi. Pada tahap ini, ahli benar-benar menyelesaikan mencari tahu pengalaman sebelum membuat media pembelajaran yang tajam, secara tegas membuat perbaikan media mengatur tindakan, menyusun berbagai aplikasi dalam pembuatan media, memilih bahan referensi untuk pengenalan huruf hijaiyah dan tanda komponen, membuat flowchart dan storyboard media yang akan dibuat, petik gambar, penataran, dan suara serta pembuatan instrumen penjaminan penilaian media, kerangka respon guru dan siswa serta tes prestasi belajar. Materi yang dibentuk menjadi media pembelajaran reguler disesuaikan dengan poin-poin pokok. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat tepat digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi perkembangan anak serta menunjukkan bahwa penggunaan media konstruktif dalam upaya meningkatkan kecedasan [19]. Penentuan strategi belajar yang tepat dan penggunaan variasi media yang dapat membantu meningkatkan keterampilan anak secara efektif [20].

Dilihat dari hasil umum yang diperoleh baik dari persetujuan, pemeriksaan siswa maupun reaksi pendidik, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang cerdas ditinjau dari alur cerita yang tertutur dengan baik telah sampai pada model yang sah dan wajar sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Tahfidz Quran. Tahap terakhir adalah tahap penilaian, dimana pada tahap ini ahli memimpin beberapa penelitian berdasarkan ide dan kontribusi dari siswa dan juga pendidik setelah menggunakan media pembelajaran intuitif untuk pendahuluan lingkup yang sangat besar. Ide dan kontribusi dari siswa dan selanjutnya guru digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan dan pengembangan media pembelajaran cerdas tambahan. Proses

pembelajaran yang menarik, nyaman, dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal [21]. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang menggabungkan latihan mental atau aktivitas otak yang berhubungan dengan daya ingat, kemampuan berpikir, dan argumentasi. Perubahan cara berpikir dan kecerdasan yang membantu anak mengingat, berpikir kreatif dan memecahkan masalah dikenal dengan hasil belajar kognitif [22].

KESIMPULAN

Proses pembelajaran di SDIT Az-Zahra kota Gorontalo membutuhkan media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan oleh seorang guru. Saat ini media pembelajaran di SDIT Az-Zahra kota Gorontalo masih terdapat kekurangan berupa media yang masih cenderung tradisional, media yang kurang efektif dan inovatif, sehingga media yang digunakan kurang dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi pengenalan huruf hijaiyah dan tanda baca. Oleh karena itu perlu dikembangkan lebih lanjut media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar anak. Hal-hal yang terjadi karena kemajuan media pembelajaran natural mengingat alur cerita yang masuk akal secara tegas untuk pembelajaran tahfidz quran bagi siswa 1 dan 2 di SDIT Az Zahra Kota Gorontalo dibuat dengan menggunakan model ADDIE untuk menyampaikan hal-hal media cerdas yang diberikan pada media pembelajaran natural dengan adanya apk, html5, dan hal-hal exe. Hal-hal dapat diakses secara online dan diisolasi. Hal-hal Apk dapat disajikan dan dijalankan secara mandiri, untuk hal-hal html5 dan dapat dijalankan secara elektronik di web, meskipun hal-hal keberadaan exe dapat dikontrol melalui PC. Berbagai macam hal media cerdas dapat diharapkan dengan transparansi dan kebutuhan media pembelajaran siswa. Benda-benda media pembelajaran yang pandai memenuhi pedoman sebagai benda yang bermutu dan layak digunakan karena memenuhi norma-norma yang penting, praktis, dan layak.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih peneliti persembahkan kepada Orang Tua dan adik semata wayang peneliti yang selalu memberikan doa yang sangat tulus dan dukungan tanpa batas hingga penelitian ini dapat diterbitkan. Kepada Ibu Nina Lamatenggo dan Bapak Rustam Husain sebagai pembimbing serta kepada kepala sekolah, guru, peserta didik SDIT Az-Zahra Kota Gorontalo, yang telah bersedia menjadi subjek penelitian serta ucapan terima kasih peneliti kepada keluarga besar dan juga sahabat yang tetap memberi semangat hingga penelitian ini diselesaikan.

REFERENSI

- [1] I. Magdalena, A. Fatakhatus Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, I. Susilawati, and U. M. Tangerang, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *Ed. J. Edukasi dan Sains*, vol. 3,

- no. 2, pp. 312–325, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [2] H. R. Setiawan, A. J. Rakhmadi, and A. Y. Raisal, “Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE,” *J. Kumpran Fis.*, vol. 4, no. 2, pp. 112–119, Sep. 2021, doi: 10.33369/jkf.4.2.112-119.
- [3] A. E. Damayanti, I. Syafei, H. Komikesari, and R. Rahayu, “Kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku berbasis android pada materi fluida statis,” *Indones. J. Sci. Math. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 63–70, 2018, doi: 10.24042/ijsme.v1i1.2476.
- [4] T. A. Lestari, J. Jamaluddin, and S. Pahmi, “Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar di SMA Kota Mataram,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 8, no. 4, pp. 2071–2077, Oct. 2023, doi: 10.29303/jipp.v8i4.1640.
- [5] R. Agustien, N. Umamah, and S. Sumarno, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS,” *J. Edukasi*, vol. 5, no. 1, p. 19, Jul. 2018, doi: 10.19184/jukasi.v5i1.8010.
- [6] R. G. P. Panjaitan, T. Titin, and N. N. Putri, “Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA,” *J. Pendidik. Sains Indones.*, vol. 8, no. 1, pp. 141–151, Jun. 2020, doi: 10.24815/jpsi.v8i1.16062.
- [7] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, Jan. 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [8] Y. H. Handita, P. W. Prasetyo, and S. Sugiyem, “Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Saat Pandemi,” *J. Deriv. J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 9, no. 1, pp. 82–94, Jul. 2022, doi: 10.31316/j.derivat.v9i1.2990.
- [9] A. Setiawan, “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. DASAR Nusant.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–16, Jul. 2021, doi: 10.29407/jpdn.v7i1.15963.
- [10] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, Jun. 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [11] Huzaima Mas’ud, A. Mulyanto, B. S. Rijal, M. Muthia, and M. M, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC),” *J. Tek.*, vol. 21, no. 1, pp. 32–42, Jun. 2023, doi: 10.37031/jt.v21i1.308.
- [12] A. A. Putri and A. Ardi, “Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik tentang Materi Protista Kelas X SMA,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 1, pp. 1–7, May 2021, doi: 10.23887/jeu.v9i1.33931.
- [13] R. A. H. Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, Jun. 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2019.
- [15] N. R. Vivien Pitriani, I. G. A. D. Wahyuni, and I. K. P. Gunawan, “Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu,” *Cetta J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 515–532, Oct. 2021, doi: 10.37329/cetta.v4i3.1417.

- [16] D. Trilaksono, D. Darmadi, and W. Murtafi'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa," *AKSIOMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 2, p. 180, Sep. 2018, doi: 10.24127/ajpm.v7i2.1428.
- [17] A. Suwarni, H. Machmud, L. Hewi, L. Anhusadar, and E. Erdiyanti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Pohon Huruf dengan Metode Demonstrasi pada Anak Usia Dini," *Diniyah J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, p. 52, Nov. 2022, doi: 10.31332/dy.v3i2.4529.
- [18] Y. Awwali Salehah and A. Wahyuni, "Implementasi Tahfiz Al-Qur'an dengan Metode Talaqqi," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 504–519, Nov. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.235.
- [19] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [20] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, "Membatik Jumputan untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 37, Apr. 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.
- [21] W. O. Raslimin and L. O. Anhusadar, "Penerapan Sikap terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa MTsN I Wakatobi," 2018. doi: 10.31332/zjpi.v4i1.1000.
- [22] M. Aminingtyas and J. Dwi Wardhani, "Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Berbasis Portal Rumah Belajar terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 590–601, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.268.