

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan MediaQu Berbasis Lectora Inspire Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran interaktif dengan bantuan Lectora Inspire. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE menggunakan lima tahapan yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan) dan *Evaluate* (evaluasi).

1. *Analyze*

Pada langkah awal, peneliti melakukan pencarian informasi mengenai persoalan yang menjadi kendala selama proses pembelajaran. Kegiatan observasi dipilih oleh peneliti untuk mendapatkan analisis kerja, dengan hasil yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif menimbulkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran seadanya yang dibuat secara monoton dan kurang menarik, sehingga saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa bosan. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku selama proses pembelajaran. Fasilitas media pembelajaran yang disediakan oleh madrasah berupa LCD hanya terdapat pada kelas tertentu. Penggunaan LCD untuk menayangkan power point jarang digunakan oleh guru. Kekurangan lain pada proses pembelajaran yang monoton menggunakan metode ceramah menyebabkan peserta didik merasa bosan dan menurunnya motivasi belajar peserta didik.

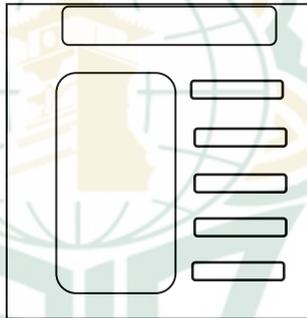
Pada analisis kebutuhan menghasilkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses belajar dengan seksama menurun. Hal ini dikarenakan menurunnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar sangat dibutuhkan agar peserta didik tertarik, semangat dan bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Maka dari itu, peneliti mengembangkan MediaQu dengan bantuan Lectora Inspire sebagai solusi penggunaan media pembelajaran

yang interaktif dan inovatif, sekaligus membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

2. *Design*

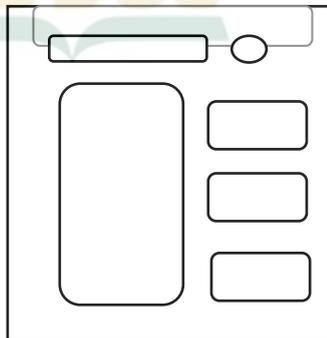
Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan Lectora Inspire, dimulai dari peneliti merancang media yang akan digunakan mulai dari desain, tampilan, materi dan Bahasa. Peneliti menggunakan *storyboard* sebagai rancangan media yang akan dikembangkan. *Storyboard* merupakan kumpulan sketsa yang menggambarkan urutan bagian yang digunakan dalam media yang dikembangkan.¹ *Storyboard* digunakan untuk pedoman dalam merancang media yang akan dikembangkan. Desain media yang akan dikembangkan sebagai berikut:

a. Tampilan Beranda



Dalam layar tampilan ini berisi beberapa pilihan menu berupa menu materi, materi video, Latihan kompetensi dan petunjuk.

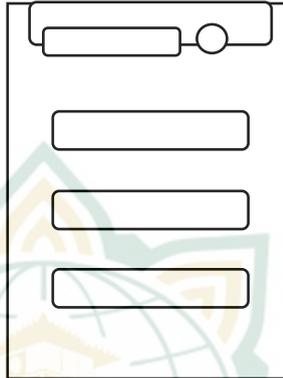
b. Tampilan Materi



¹ Sri Ariyati, Titik Misriati “Perencanaan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* Vol.II NO. 1 (2016):117, <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/369/278>

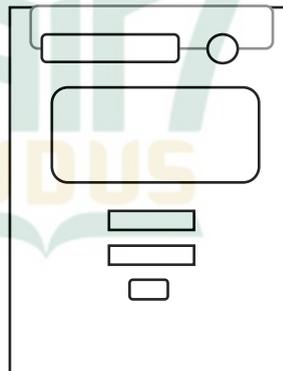
Dalam tampilan menu materi berisi beberapa bab semester genap yaitu BAB 4, BAB 5, BAB 6. Setiap bab memiliki judul dan penjelasan materi yang berbeda-beda sesuai dengan tema yang dibahas.

c. Tampilan Materi Video



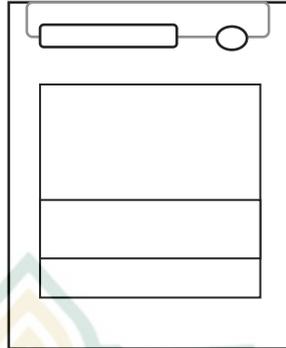
Dalam tampilan menu materi video berisi beberapa bab semester genap yaitu BAB 4, BAB 5, BAB 6. Setiap bab memiliki beberapa video penjelasan sesuai dengan materi masing-masing bab.

d. Tampilan Latihan



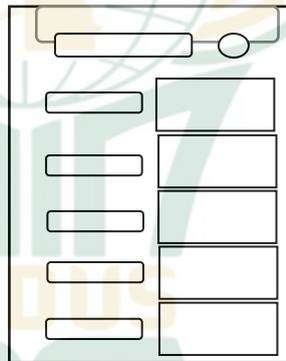
Dalam tampilan menu latihan berisi beberapa bab semester genap yaitu BAB 4, BAB 5, BAB 6. Setiap bab memiliki latihan evaluasi yang berisi soal-soal pilihan ganda.

e. Tampilan Kompetensi



Dalam tampilan menu kompetensi berisi beberapa bab semester genap yaitu BAB 4, BAB 5, BAB 6. Setiap bab didalamnya terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator kompetensi yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dicapai disetiap bab.

f. Tampilan Petunjuk



Dalam tampilan petunjuk berisi tata cara penggunaan MediaQu.

3. *Develop*

Tahap develop (pengembangan) merupakan tahap dalam memproduksi media yang telah ditetapkan. Setelah tahap perancangan desain, selanjutnya proses produksi dengan bantuan Lectora Inspire. Produk yang dihasilkan kemudian di uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian diperbaiki dan disempurnakan hingga produk dapat dikatakan layak dan siap digunakan.

a. Proses pembuatan MediaQu dengan bantuan Lectora Inspire

1) Buka aplikasi Lectora Inspire 18



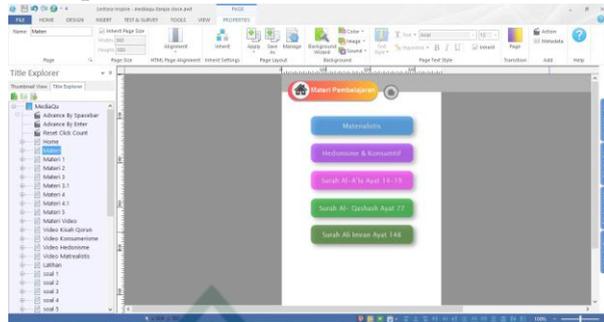
2) Siapkan lembar kerja kosong



3) Proses pembuatan menu Home



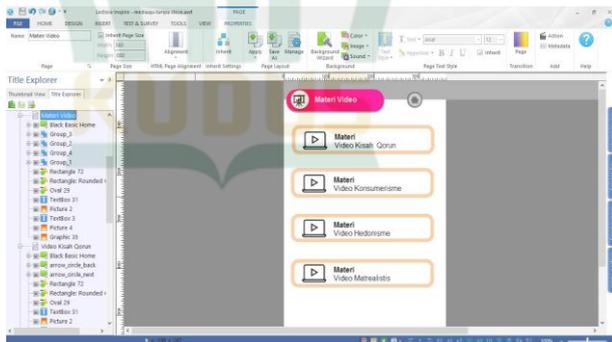
4) Proses pembuatan menu Materi



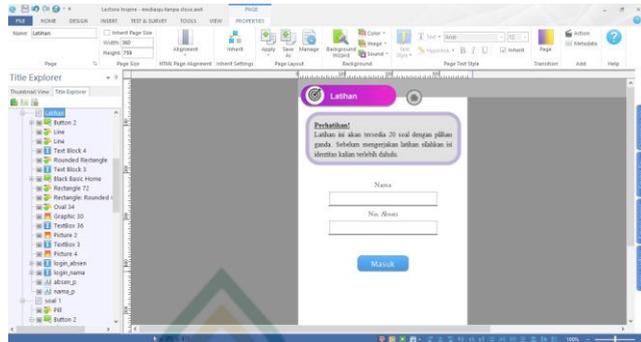
5) Proses pembuatan isi materi



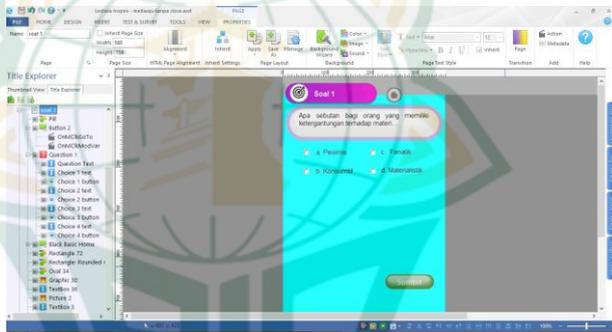
6) Proses pembuatan menu Materi Video



7) Proses pembuatan menu Latihan Soal



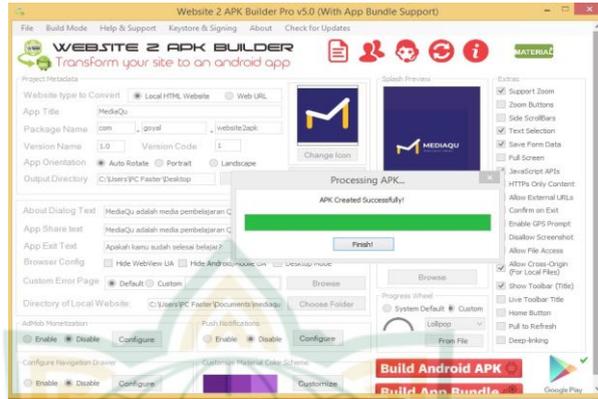
8) Proses pembuatan soal



9) Proses pembuatan menu Petunjuk



10) Proses penyimpanan menjadi aplikasi



b. Validasi oleh ahli media dan ahli materi

Pada langkah validasi yang dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilaksanakan guna mendapatkan penilaian, komentar maupun saran dari validator ahli sehingga produk dapat dikatakan layak untuk digunakan. Penilaian dan masukan dari para validator digunakan untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Aspek instrumen penelitian yang dibagikan kepada ahli media terdiri dari aspek tampilan, tulisan dan akomodasi. Sedangkan, untuk ahli materi terdiri dari aspek materi, isi dan bahasa.

Analisis data menggunakan perhitungan likert pada setiap nomor kemudian dijumlah total skor dari setiap nomor. Hasil dari total skor instrumen validasi kemudian di hitung dengan analisis data presentase dengan pedoman interval nilai pada table berikut.

Table 4.1 Pedoman Interval Nilai

Interval nilai	Kriteria
99% - 80%	Sangat Layak
79% - 60%	Layak
59% - 40%	Cukup Layak
39% - 20%	Tidak Layak

1) Hasil perhitungan validasi ahli media

Data instrumen validasi angket validitas ahli media yang telah di isi menghasilkan nilai sebagai berikut:

Table 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media	Aspek penilaian			Presentasi kelayakan media
	Tampilan	Tulisan	Akomodasi	
1	33	24	40	97%
Total Skor	97			

Berdasarkan hasil penilaian angket validitas ahli media diperoleh presentasi kelayakan media sebesar 97% termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak”. Namun ahli media memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media yang dikembangkan, berikut peneliti memperbaiki media yang dikembangkan sesuai dengan arahan ahli media.

Tabel 4.3 Perbaikan Dari Ahli Media

No	Saran	Perbaikan
1	Tuliskan sumber dalam materi video 	Menambahkan referensi sumber kedalam materi video 

2) Hasil perhitungan validasi ahli materi

Data instrumen validasi angket validitas ahli materi yang telah di isi menghasilkan nilai sebagai berikut:

Table 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Aspek Penilaian			Presentasi Kelayakan Materi
	Materi	Isi	Bahasa	
1	26	29	24	79%
Total skor	79			

Berdasarkan hasil penilaian angket validitas ahli materi diperoleh presentasi kelayakan materi sebesar 79% termasuk kedalam kriteria “Layak”. Namun, ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki materi pada media yang dikembangkan sesuai dengan arahan ahli materi.

Table 4.5 Perbaikan Dari Ahli Materi

No	Saran	Perbaikan
1.	<p>Tambah materi Bab-Bab lain</p> 	<p>Materi telah ditambahkan menjadi BAB 4, BAB 5, dan BAB 6</p> 
2.	<p>Urutkan materi lebih komprehensif</p> 	<p>Urutan materi lebih komprehensif sesuai dengan Bab dan Sub Bab</p> 

4. *Implement*

Setelah media pembelajaran dikatakan layak oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah menerapkan media tersebut kepada peserta didik dengan pembelajaran langsung. Peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan MediaQu sebanyak 30 orang dari kelas VIII B. Sebelum penerapan menggunakan MediaQu peserta didik diberikan soal pretest mengenai proses pembelajaran menggunakan power point untuk mengetahui tingkat motivasi belajar. Setelah pretest dilakukan, kemudian peserta didik mengikuti proses pembelajaran menggunakan aplikasi MediaQu. Langkah-langkah penerapan MediaQu dalam proses pembelajaran al-Qur'an Hadis:

- a. Guru membagikan aplikasi MediaQu dalam grup WhatsApp kelas VIII B
- b. Peserta didik diminta untuk mendownload aplikasi MediaQu
- c. Guru menjelaskan tata cara penggunaan MediaQu
- d. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi MediaQu sesuai arahan dan petunjuk dari guru
- e. Apabila peserta didik masih belum paham cara penggunaannya, peserta didik dapat melihat menu Petunjuk atau bertanya kepada guru
- f. Peserta didik membuka materi sesuai dengan materi yang sedang Bab yang sedang dipelajari
- g. Setelah mempelajari materi peserta didik dapat membuka menu materi video untuk penjelasan yang lebih menarik serta contoh perilaku
- h. Kemudian peserta didik mengisi identitas nama dan kelas untuk mengerjakan latihan soal
- i. Peserta didik mengisi latihan soal
- j. Hasil nilai dari latihan soal yang telah dikerjakan akan muncul
- k. Guru mengumpulkan nilai latihan soal yang telah dikerjakan peserta didik
- l. Guru dapat memanfaatkan MediaQu untuk pertemuan selanjutnya dengan melanjutkan Bab atau materi selanjutnya

Proses pembelajaran menggunakan MediaQu dapat dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya apabila satu pertemuan dirasa waktunya kurang. Setelah proses pembelajaran menggunakan MediaQu telah diterapkan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis dikelas VIII B. Kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket posttest

setelah pengaplikasian MediaQu untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik.

5. *Evaluate*

Tahap terakhir penggunaan model ADDIE adalah *evaluate* (evaluasi). Langkah ini bertujuan untuk memberikan evaluasi tahap media yang dikembangkan. Dari angket pretest dan posttest yang telah dibagikan guna mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik, maka penilaian dari data tersebut diolah menggunakan uji N-Gain. Penyusunan data tersebut memiliki tujuan guna mengetahui perbedaan tingkat motivasi belajar dan peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan MediaQu. Hasil dari penilaian peningkatan motivasi belajar peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut:

Table 4.6 Hasil Penilaian Peningkatan Motivasi Belajar

No.	Perlakuan	Nilai
1.	Rata-rata nilai pretest	61.466
2.	Rata-rata nilai posttest	91.133
3.	Nilai maksimum	100
4.	Uji N-Gain	0.7698
5.	Kriteria	Tinggi

Dari tabel diatas, hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum pengaplikasian MediaQu adalah 61.466, sedangkan hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik setelah pengaplikasian MediaQu adalah 91.133. Hasil uji N-Gain untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar peserta didik adalah 0.7698 termasuk kedalam kriteria “Tinggi”. Artinya terdapat peningkatan yang tinggi terhadap motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan MediaQu dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan bantuan Lectora Inspire menghasilkan aplikasi MediaQu. Nama aplikasi MediaQu sendiri merupakan kepanjangan dari Media al-Qur’an hadis. Didalam MediaQu terdapat beberapa menu pembelajaran berupa materi, materi video, Latihan, kompetensi dan petunjuk. Peserta didik dapat belajar melalui menu materi dengan membaca terlebih dahulu materi-materi pembahasan. Apabila peserta didik dirasa belum paham dengan materi yang dibacanya, MediaQu menghadirkan menu materi video. Pada menu materi video peserta didik dapat mendengarkan penjelasan dari materi yang telah dibaca

dengan gambar video dan audio dengan jelas. Terdapat pula contoh perilaku atau cerita yang sesuai dengan pembahasan materi. Untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, peserta didik dapat mengisi latihan soal pada menu yang telah disediakan. Hasil nilai latihan soal dapat dilihat setelah peserta didik mengisi semua soal pada menu latihan soal. Tentu saja proses pembelajaran peserta didik tidak terlepas dari ketentuan-ketentuan kompetensi yang harus dicapai. Kompetensi yang harus dicapai terdapat dalam menu kompetensi yang berisi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi.

MediaQu menghadirkan fitur-fitur menarik dan kemudahan dalam penggunaannya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. MediaQu hadir dengan kemudahan dalam penggunaannya, mudah di akses tanpa memerlukan jaringan internet, dilengkapi dengan materi sekaligus latihan soal yang langsung dapat dilihat hasil nilainya. MediaQu dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, dapat didampingi oleh guru atau tanpa pendampingan guru sekalipun.

MediaQu melalui beberapa tahap pengembangan menggunakan model ADDIE. Proses penelitian ini melalui beberapa tahap pengujian diantaranya:

1. Uji kelayakan MediaQu yang dilakukan oleh para ahli

Hasil dari produk pengembangan dalam penelitian ini adalah aplikasi MediaQu. MediaQu melalui beberapa tahap pengujian yang dilakukan oleh para ahli hingga produk tersebut dikatakan layak untuk digunakan. Hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media mengenai MediaQu adalah 97% termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan, hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi mengenai MediaQu adalah 79% termasuk kedalam kategori “Layak”. Dari penelitian para ahli peneliti memperbaiki MediaQu sesuai dengan saran yang diberikan.

2. Uji pengaplikasian MediaQu kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar

Dalam kegiatan pengujian ini dilaksanakan guna mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik. Pengujian tingkat motivasi belajar ini dilakukan pada 30 peserta didik kelas VIII B pada MTs NU Hasyim Asy’ari 2 Kudus. Peneliti melakukan pretest dengan menyebarkan angket yang diisi oleh peserta didik, guna melihat tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pengaplikasian MediaQu. Hasil rata-rata dari angket tersebut adalah 61.466. Kemudian peserta didik

mengikuti proses pembelajaran menggunakan aplikasi MediaQu. Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik diminta untuk mengisi angket posttest untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi MediaQu. Rata-rata hasil yang diperoleh dari angket posttest adalah 91.133. Kemudian, hasil rata-rata pretest dan posttest tersebut dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil dari uji N-Gain didapatkan nilai sebesar 0.7698, termasuk kedalam kriteria “Tinggi”.

Dari hasil uji diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi MediaQu yang berbasis Lectora Inspire berhasil dikembangkan. Namun, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi pada saat pengaplikasian MediaQu sebagai media pembelajaran, diantaranya membutuhkan jaringan internet yang kuat saat mengunduh media, membutuhkan daya penyimpanan yang besar. Namun, hambatan tersebut dapat diperbaiki dengan cara mempublikasikan MediaQu dengan format web/HTML sehingga membuka MediaQu tidak membutuhkan banyak daya penyimpanan.

MediaQu dikembangkan agar dapat menstimulus motivasi belajar peserta didik dengan memikat perhatian peserta didik yang kemudian peserta didik ingin tahu dan mempelajarinya. MediaQu hadir dengan harapan dapat membantu guru sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi, serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Pentingnya peningkatan motivasi belajar karena adalah salah satu faktor dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dalam belajar. Dengan motivasi belajar yang tinggi tujuan pembelajaran dapat dicapai dan peserta didik menghasilkan prestasi belajar yang baik² Maka dari itu, media pembelajaran MediaQu dikembangkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dari hasil pengembangan yang dilakukan terbukti bahwa MediaQu mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

² E. Mulyasa, *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), 105.