PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA PELAJARAN FIQIH BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTSN 12 JOMBANG

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh

BADRUZZAMAN

NIM : F02315052

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Badruzzaman
NIM	: F02315052/S2
Program	: Magister (S-2)
Institusi	: Program Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan, bahwa **TESIS** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 02 Januari 2019
Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
B8575AFF468641121
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Badruzzaman
NIM : F02315052/S2

PERSETUJUAN

Tesis Badruzzaman ini telah disetujui

Pada tanggal 18 Januari 2019

Oleh

Pembimbing

Dr. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis Badruzzaman ini telah diuji

pada tanggal 7 Februari 2019

Tim Penguji :

1. Dr. H. Achmad Muhibin Zuhri, M.Ag (Ketua) .....

2. Dr. H. Mokhammad Syaifudin, M.Ed, Ph.D (Penguji) .....

3. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd .....

Surabaya, 31 Februari 2019

Direktur,

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag
NIP. 196004121994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Badruzzaman
NIM : F02315052
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
E-mail address : Badruz2.zaman0102@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ☑ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VII Di MTsN - 12 Jombang.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 08 April 2019

Penulis

(Badruzzaman)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

(Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VII Di MTsN 12 Jombang)
Tahun 2019

Oleh : Badruzzaman

Kata Kunci: *Pengembangan, Bahan Ajar, Pembelajaran Fiqih, Multimedia Interaktif*

Guru mempunyai peran sangat penting dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan merupakan salah satu bagian dari kompetensi profesionalisme pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk pilihan utama bagi seorang pendidik dalam membangkitkan semangat, minat, dan stimulus kegiataan belajar sehingga peserta didik merasa senang dan mudah memahami materi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan: 1. Untuk mengetahui pembelajaran mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 12 Jombang sebelum memanfaatkan multimedia interaktif *Autoplay* studio 8, 2. Untuk mengetahui multimedia interaktif *Autoplay* studio 8 pada mata pelajaran Fiqih yang dikembangkan untuk pesereta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang, dan 3. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran bahan ajar mata pelajaran Fiqih dengan memanfaatkan multimedia interaktif *Autoplay* studio 8 pada mata pelajaran Fiqih untuk pesereta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang.

Keefektifan penggunaan media *Autoplay* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penelitian ini di lakukan di MTsN 12 Jombang pada pesereta didik kelas VII sebab proses belajar yang dilaksanakan di sekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran Fiqih telah menggunakan metode ceramah, diskusi dan terkadang multimedia, akan tetapi masih terbatas pada penggunaan media *power point* sehingga kelihatan kurang efektif dalam proses belajar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dangan *research and development.* Sedangkan sampel menggunaan metode desain pengembangan Borg & Gall. Data yang digunakan adalah nilai ulangan harian sebelum dan setelah diberi perlakuan, kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *autoplay* rata-rata hasil *post-test* menunjukkan kemampuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 67.35 untuk kelas kontrol dan 82.35 untuk kelas eksperimen.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iv
PEDOMAN TRANSLITERASI v
MOTTO vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
BAB I : PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah 10
C. Rumusan Masalah 11
D. Tujuan Penelitian 11
E. Kegunaan Penelitian 12
F. Definisi Istilah 13
G. Spesifikasi Produk 15
H. Penelitian Terdahulu 16
I. Sistematika Pembahasan 20
BAB II : LANDASAN TEORI 21
A. Bahan Ajar 21
1. Pengertian Bahan Ajar 21
2. Fungsi Bahan Ajar 22
3. Tujuan Bahan Ajar 23
4. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Fiqih 26
1. Karakteristik Fiqih 26
2. Pembelajaran Fiqih di MTs 28
3. Tujuan Pembelajaran Fiqih 31
C. Pengembangan Kurikulum 2013 33
D. Media Pembelajaran 36
1. Pengertian Pembelajaran 36
2. Fungsi Media Pembelajaran 38
3. Klasifikasi Media Pembelajaran 39
E. *Autoplay* Multimedia Interaktif Studio 8 41
1. Pengertian Multimedia Interaktif Studio 41
2. Perbedaan Versi dan Perkembangannya 43
3. Kelebihan dan Kelemahannya 45
F. Kerangka Berfikir 46
BAB III : METODE PENELITIAN 47
A. Metode Penelitian 47
B. Model Pengembangan 48
C. Prosedur Pengembangan 51
D. Tahap Pengembangan Rancangan Multimedia *Autoplay* 57
E. Uji Coba Produk 58
F. Teknik Analisis Data 63
G. Pengumpulan Data 66
1. Metode Tes 66
2. Wawancara 69
3. Angket 69

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN 71
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 71
1. Profil MTsN 12 Jombang 71
2. Studi Pendahuluan 79
3. Deskripsi Pengembangan Produk *Autoplay* 82
B. Penyajian Analisis Data Uji Coba 89
1. Validasi Ahli Media Pembelajaran 90
2. Validasi Ahli Materi 97
3. Uji Coba Perorangan 98
C. Hasil Uji Coba Produk Pengembangan 100
1. Validitas Instrumen Tes Prestasi Belajar 100
2. Reliabelitas Instrumen 101
D. Uji Coba Lapangan 102
1. Uji Normalitas 103
2. Uji Kesamaan Rata-Rata Dua Kelas 104
E. Intrepretasi Data 110
BAB V : PENUTUP 115
A. Kesimpulan 115
B. Saran 117

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar adalah suatu penataan yang memungkinkan guru dan peserta didik berinteraksi satu sama lain untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar.[1]Pada tahap ini guru memegang peranan yang penting bagi keberhasilan peserta didik.Peserta didik tidak mungkin belajar sendiri tanpa bimbingan dari guru, dan pada hakikatnya para peserta didik hanya mungkin dapat belajar dengan baik jika guru mempersiapkan lingkungan positif bagi mereka untuk belajar.

Secara garis besar, pengelolaan sistem pendidikan harus disertai profesionalisme guru yang menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan atau kemampuan manajemen, serta strategi penerapannya.Kemampuan yang dituntut terhadap setiap guru adalah kemampuan-kemampuan yang sejalan dengan peranannya di sekolah.[2] Pendidikan juga mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia.Dari sudut manusia pun seseorang yang berpendidikan mendapatkan derajat yang lebih tinggi daripada yang tidak berpendidikan.

---

[1] Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 9.
[2]*Ibid.,* 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejalan dengan itu, Allah s.w.t pun mengistimewakan bagi orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan firman-Nya dalam Q.S. Mujadalah ayat 11 :

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.[3]

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan al-Quran surat al-Mujadalah ayat 11 di atas serta untuk memenuhi tuntunan maka peningkatan kualitas pendidikan merupakan kebutuhan yang *urgen*. Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia itu dilahirkan dalam lingkungan keluarga, dan dilanjutkan dengan jenjang pendidikan formal.

Proses pembelajaran akan berhasil dengan baik jika guru sebagai pendidik merencanakan pembelajaran yang akan disampaikan dengan baik dan efisien. Dalam perencanaan pembelajaran kebutuhan peserta didik menjadi hal utama yang harus diperhatikan, sehingga terjamin relevansinya dengan perkembangan, kebutuhan, dan tingkat pengalaman mereka.Oleh karena itu, setiap perencanaan pembelajaran harus relevan dengan kondisi masyarakat, kebiasaan belajar peserta

[3] Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Tajwid*, (Bandung: Sygma Exmedia Arkan leema, 2014), 543.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik, pengalaman dan pengetahuan peserta didik, serta metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.Akan tetapi pada kenyataannya, banyak dijumpai praktik-praktik pembelajaran yang masih mengandalkan pada cara-cara lama yang menganggap peserta didik hanya perlu melaksanakan kewajiban yang telah digariskan oleh guru dan orang tua.Pembelajaran satu arah berorientasi pada keinginan guru dan kurikulum, dengan lebih mengutamakan prestasi akademik semata.

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan peserta didik. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar peserta didik yang didesain dengan sengaja, sistematis dan berkesimbungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru.[4]

Berhasil atau tidak suatu pendidikan dalam suatu negara salah satunya adalah guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan peserta didiknya. Guru harus pandai memilih metode serta media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Supaya peserta didik merespon

[4]Rusman, dkk.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

positif dan senang dalam proses pembelajaran.[5]Pada umumnya pendidikan di Indonesia kurang memperhatikan peranan sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Banyak dari pendidik baik guru maupun dosen yang tidak mampu memyelenggarakan dan menyampaikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik ataupun mahasiswa.Salah satu inti permasalahannya adalah kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovatif.Para pendidik pada umumnya hanya menyediakan bahan ajar yang monoton, pokoknya yang sudah tersedia dan tinggal pakai, serta tidak perlu harus bersusah payah membuatnya.Sehingga, pada akhirnya, yang harus menjadi korban adalah peserta didik. Peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan efisien.[6]

Potensi sumber belajar yang banyak dan melimpah akan tetapi belum menarik perhatian pada peserta didik, sehingga sebagian besar proses belajar masih dilakukan dengan guru sebagai sumber utama. Sikap seperti ini selalu diamati dan dicontoh oleh para peserta didik, akibatnya makin lama proses sumber belajar semakin kecil, sedangkan sumber belajar yang tersedia tidak didesain dan disajikan melalui proses perencanaan dan pembuatan yang baik dan benar ditinjau dari segi teori pembuatan sumber belajar. Sumber belajar peran yang sangat

[5]Abdul Hadis, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Dina, 2006), 38-39.
[6] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, (*Yogyakarta *: Diva Press, 2015),14.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penting dalam hubungan dan penyusunan bahan ajar.Dari sumber belajarlah kita dapat memperoleh berbagai macam kebutuhan bahan ajar.[7]

Perkembangan teknologi dan perubahan sitem pendidikan dari masa ke masa semakin maju terlihat jelas bahwa secara berangsur-angsur sistem pendidikan telah berubah sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebudayaan.[8]

Perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu : 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.[9] Dalam pengembangan ini peniliti akan membuat media teknologi berbasis komputer. Teknologi berbasis komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.[10] Teknologi yang berbasis komputer dapat dapat menyajikan berbagai aplikasi di dalamnya, seperti tutorial pembelajaran, permainan serta bisa dibuat soal latihan.Berdasarkan perkembangan teknologi guru dituntut dapat menciptakan suasana yang kondusif dengan melakukan berbagai kegiatan bagi pesrta didik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan adanya teknologi pembelajaran dapat membuat peserta didik mempunyai interaktivitas yang tinggi dan tidak cepat mudah bosen.

---

[7]*Ibid.,* 20.
[8]Sadiman Arif Sukardi, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar,* (Jakarta: Mediyatama Sarana Prakasa, 1998), 1-2.
[9] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, 31.*
[10]*Ibid.,* 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terkait dengan pendidikan agama Islam yang dilakukan di sekolah ataupun madrasah, pendidikan ini bertujuan untuk membimbing, membina, mengarahkan, mengembangkan peserta didik agar beriman, bertaqwa kepada Allah s.w.t dan berakhlak mulia serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. dengan pendidikan agama berusaha membentuk kepribadian manusia yang berlandaskan ajaran agama Islam. Agar tujuan tersebut tercapai, maka pendidikan agama Islam harus diberikan dan dilaksanakan melalui pembelajaran di sekolah ataupun di madrasah dengan sebaik-baiknya.

Pengembangan bahan ajar tidak lepas dari kurikulum karena salah satu unsur atau bagian *urgen* kurikulum yang utama adalah bahan ajar.[11] Guru adalah sebagai pendidik yang bertugas untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik demi tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan banyak sekali faktor yang melatar belakangi, tidak terkecuali dalam bahan ajar yang digunakan yaitu dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah.

Bahan ajar terdiri dari dua kata "bahan" dan "ajar".Bahan adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan untuk tujuan tertentu, misalnya untuk pedoman atau pegangan untuk mengajar.[12] Sedangkan ajar adalah petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui dan ditiru.[13] Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktor dalam

---

[11] Suyono dan Hariyanto MS, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar,* (Bandung: Remaja Rosda karya, 2011), 207.

[12] Tim penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesi*: edisi ketiga, (Jakarta: PT. Balai Pustaka, 2005), 87.

[13] *Ibid.,*17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dengan bahan ajar peserta didik dapat mempelajari suatu komptensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktor untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.[14]

Terkait dengan pengembangan bahan ajar sebagai salah satu upaya inovatif dan kreatif dibidang pendidikan, banyak hal yang sesungguhnya yang mempengaruhi kualitas suatu program pendidkan diantaranya seperti kualitas peserta didik, kualiatas guru, ketersediaan bahan ajar, kurikulum, fasilitas, sarana dan pengelolaan. Sebagai salah satu komponen dalam pendidikan, bahan ajar dalam berbagai jenisya merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diungkapkan bahwa pendidikaan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh

[14]Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran,* (Bandung PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 173.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman di MTs adalah Fiqih, diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.[15]

Dapat dilihat bahwa materi Fiqih adalah tergolong Fiqih praktis maksudnya adalah materi Fiqih yang dekat dengan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman peserta didik dan siap diamalkan dalam keseharian mereka. Sehingga dibutuhkan media agar peserta didik dapat memahamiseutuhnya materi-materi yang disampaikan dan dapat diamalkan dengan baik dikehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara oleh salah satu gurudi MTsN 12 Jombang, pada tanggal 11 Februari 2017, bahan ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik di MTsN 12 Jombangadalah berupa buku teks yang diterbitkan oleh pusat perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hasil wawancara peneliti terhadap bahan ajar yang dipakai oleh guru dan peserta didik di MTsN 12 Jombang tersebut ditemukan beberapa masalah. Masalah tersebut antara lain: 1) Materi yang terdapat dalam buku tidak begitu lengkap sehingga peserta didik sedikit kesulitan dalam memahami materi, 2) Ilustrasi gambar yang ada pada buku teks terkadang membuat peserta didik tidak faham maksudnya, dan 3) Di dalam setiap KD tidak terdapat peta konsep sehingga peserta didik tidak mempunyai gambaran tentang materi yang akan dibahas. Sedangkan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Fiqih itu sendiri lebih menekankan pada pemahaman materi dari buku teks kepada peserta didik tanpa harus melibatkan peserta didik secara aktif dalam

[15]Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membangun pengetahuannya sendiri. Sehingga peserta didik kurang memahami konsep suatu materi secara benar yang pada akhirnya akan berdampak pada nilai hasil belajar yang kurang baik.

> Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan diMTsN 12 Jombang khususnya mata pelajaran Fiqih biasanya menggunkan multimedia. Namun media interaktif yang digunakan oleh guru sebatas pada *Power Point* dan peragaan dalam bentuk penjelasan materi, dikarenakan keterbatasan keterampilan guru dalam hal media.Sejauh ini berjalan dengan baik tanpa kendala, namun apabila melihat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi sekiranya perlu ada pengembangan terhadap media pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif.[16]

Berdasarkan deskripsi di atas dan untuk meningkatkan prosentase penggunaan multimedia interaktif, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media *Autoplay Studio* 8, secara basik media *Autoplay Studio* 8 ini merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, film, video, gambar, teks, *pdf, exel* dan *flash* ke dalam satu program yang dibuat. *Autoplay* ini mungkin bisa membantu para pengajar dalam menyampaikan pelajaran Fiqih sedangkan bagi peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.Media *Autoplay* ini dapat membantu pendidik untuk menghadirkan tekstur-tekstur tentang Fiqih pada bab*Thoharoh* yaitu macam-macam najis beserta praktek cara menghilangkan najis.

[16] Luluk, *Wawancara,* Sumobito, 13 Juli 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VII Di MTsN 12 Jombang.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dengan mencermati latar belakang di atas dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang timbul, diantaranya adalah :

1. penelitian ini dibatasi pada kajian pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *Autoplay Studio* 8 mata pelajaran Fiqih pokok bahasan *Thoharoh* ;
2. perkembangan teknologi membuat dunia pendidikan kreatif menyediakan media pembelajaran yang memotivasi, mengubah sikap dan perilaku peserta didik kearah perubahan dinamis sehingga prestasi belajar meningkat ;
3. penelitian ini akan membahas tentang materi bahan ajar bidang studi Fiqih kelas VII tentang *Thoharoh* ;
4. kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di MTsN 12 Jombang adalah kurikulum K-13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengambil fokus rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 12 Jombang sebelum memanfaatkan multimedia interaktif *Autoplay Studio* 8?
2. Bagaimana multimedia interaktif *Autoplay Studio* 8 pada mata pelajaran Fiqih yang dikembangkan untuk peserta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang ?
3. Bagaimana efektifitas pembelajaran bahan ajar mata pelajaran Fiqih dengan memanfaatkan multimedia interaktif *Autoplay Studio* 8 pada peserta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang ?

D. Tujuan Penelitian

Penulis dalam penelitian ini merumuskan tujuan sebagai berikut :

1. untuk mendiskripsikan pembelajaran mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 12 Jombang sebelum memanfaatkan multimedia interaktif *Autoplay* studio 8 ;
2. untuk mendiskripsikan multimedia interaktif *Autoplay* studio 8 pada mata pelajaran Fiqih yang dikembangkan untuk pesereta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang ;
3. untuk mendiskripsikan efektifitas pembelajaran bahan ajar mata pelajaran Fiqih dengan memanfaatkan multimedia interaktif *Autoplay* studio 8 pada mata pelajaran Fiqih untuk pesereta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Kegunaan Penelitian

Selanjutnya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. secara teoritis, hasil penelitian ini bisa bermanfaat, sebagai bagian dari sumbangan ilmu pengetahuan. Penulis berharap penelitian ini mampu membuka wacana baru sebagai wujud inspirasi yang dapat diimplementasikan dalam pengalaman belajar peserta didik ;
2. secara praktis, hasil penelitian ini bias bermanfaat dalam beberapa hal berikut:
   a. bagi guru, dapat dijadikan sebagai media dalam mengembangkan bahan ajar bidang studi Fiqih ;
      1) bagi peserta didik
         dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran secara maksimal untuk menambah pengetahuan ;
      2) mengurangi kejenuhan pembelajaran yang hanya bermetodekan ceramah ;
      3) peserta didik dapat bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan prestasi belajar ;
      4) sebagai bahan acuan yang dapat dikembangkan bagi peneliti selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul.

1. Pengembangan

   Pengembangan adalah media pembelajaran suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.[17] Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar bidang studi Fiqih berbasis multimedia interaktif *Autoplay* merupakan upaya yang dilakukan untuk membuat sebuah media guna mempermudah dalam penyampain materi *Thoharoh.*

2. Bahan Ajar

   Bahan ajar adalah sebuah persoalan pokok yang tidak bisa dikesimpangkan dalam satu kesatuan pembahasan yang utuh tentang cara pembuatan bahan ajar.[18] Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas.

[17]Punaji setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan,* (Jakarta: Kencana), 162.
[18] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014),16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Fiqih

Fiqih adalah Ilmu tentang hukum Islam yang disimpulkan dengan jalan rasio berdasrkan dengan alasan-alasannya.[19] Fiqih adalah Ilmu yang menentukan norma-norma hukum dasar yang terdapat dalam al-Quran dan ketentuan-ketentuan umum yang terdapat dalam sunnah Nabi dalam kitab-kitab hadis.[20] Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Fiqih adalah suatu ilmu yang membahas dan menerangkan tentang hal-hal yang berkaitan tentang hukum syara' dengan dalil-dalil terperinci yang dipahami melalui kekuatan rasio atau hasil pemikiran berdasarkan dalil-dalil tersebut.

4. Multimedia

Multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkna informasi, Pesan, atau isi pelajaran.[21] Dalam penggabungan ini memerlukan peralatan seperti komputer, video kamera, CD player dan OHP semua peralatan harus kompak dan bekerja sama dalam menyampaikan informasi kepada pemakainya.

5. *Autoplay Studio* 8

Pengertian multimedia interaktif *Autoplay* studio 8 merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara professional.Membuat produk multimedia, *software* windows interaktif,

[19] Nasarudin Razak, *Dienul Islam, (*Bandung: Al-Ma'ruf, 1985*)*, 251.
[20] Muhammad Daud Ali, *Hukum Islam,* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 48.
[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

presentasi-presentasi bisnis, CD autorun setup. Hanya denga drag and drop media files favorit, masukan foto, text, video, audio, macromedia *flash*, *pdf* dan lain-lainnya.[22]

G. Spesifikasi Produk

Media bahan ajar mata pelajaran Fiqih yang dikembangkan dalam bentuk virtual dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. wujud fisik produk media bahan ajar mata pelajaran Fiqih ini dikemas dalam bentuk Compact Disk (CD) interaktif ;
2. penyajian isi media bahan ajar mata pelajaran Fiqih berupa materi tentang *Thoharoh ;*
3. komposisi materi produk media bahan ajar mata pelajaran Fiqih berdasarkan acuan standar kompetensi lulusan fiqih kelas VII MTs ;
4. standar minimum perangkat yang dianjurkan adalah Personal Komputer (PC) maupun *Notebook* (NB) dengan spesifikasi minimal sistem *requirement* operasi sistem windows *(Microsoft)* XP SP1 atau lebih, Prosesor Pentium III 450 Mhz, memory RAM kurang lebih 128 MB, termasuk CD-Rom internal maupun eksternal sebagai pemutar player dan penjalan aplikasi pembelajaran *Autoplay* ini.

[22] Yossie "Pembelajaran Berbasis Multimedia", dalam http://www. wordpress.com (23 Januari 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian mengenai pengembangan bahan ajar yang telah dilaksanakan, berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti menemukan hasil beberapa penelitian yang relevan. Diantaranya dilakukan oleh :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Anwar, Mahasiswa UIN Malik Ibrahim Malang, dengan judul skripsi "Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay pada Materi Kemampuan Alam dan sosial Budaya Peserta didik Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar" pada tahun 2014. Dalam penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran multimedia video animasi berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan efektifitas dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya.[23]

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Anisa Nanindra, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul Artikel Jurnal "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat Untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta" pada tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi melaksanakan sholat yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Hasil penilaian produk oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi bahwa multi

[23] Muhammad Anwar, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay pada Materi Kemampuan Alam dan social Budaya Peserta didik Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar" (Skripsi—UIN Malik Ibrahim Malang, Blitar, 2014)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media pembelajaran interaktif dinyatakan "baik" (4,11) dan penilaian produk oleh ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrogaman diperoleh hasil "sangat baik" (4,46). Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil "layak" (91%), pada hasil coba lapangan diperoleh hasil "layak" (97,2%), dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil "layak" (98,9%). Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI dikatakan "layak" sebagai media pembelajaran bagi kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.[24]

Yang terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Muh. Fuad Achsan, Mahasiswa Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul tesisnya "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah *Istima'* Berbasis Aplikasi *Autoplay (*penelitian eksperimen di Madrasah Aliyah Negeri 2 boyolali" pada tahun 2016. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *maharah istima'* dengan menggunakan media berbasis *Autoplay* lebih efektif daripada pembelajaran *maharah istima'* yang hanya menggunakan media konvensional. Halini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji-t nilai *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu hasil uji-t nilai *posttest* lebih besar dari nilai t tabel, 6,410 > 2,042.[25]

---

[24]Anisa Nanindra Mahastrajaya "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat Untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta" (Tesis—Universitas Negeri Yogyakarta, Lempuyangwangi, 2015)

[25]Muh. Fuad Achsan "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah *Istima'* Berbasis Aplikasi *Autoplay (*penelitian eksperimen di Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali)" (Tesis--- Universitas Negeri Sunan Kalijaga, Boyolali, 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.1 Penjabaran Orisinalitas Penelitian

N0	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Muhammad Anwar, Pengembangan Video Animasi Berbasis *Autoplay* pada Materi Kemampuan Alam dan sosial Budaya Peserta didik Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar	Sama dalam penggunaan media *Autoplay*	✓ Objek sekolah ✓ Video animasi yang dikembangkan ✓ Materi pelajaran	Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah video animasi berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan efektifitas dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
2.	Anisa Nanindra, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul Artikel Jurnal "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran	✓ Sama dalam menggunakan media interaktif ✓ Menghasilkan produk	✓ Objek sekolah ✓ Tingkat satuan pendidikannya yaitu SD	Menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi melaksanakan sholat yang layak digunakan sebagai media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat Untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta			pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta
3.	Muh. Fuad Achsan, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah *Istima'* Berbasis Aplikasi *Autoplay* (penelitian eksperimen di Madrasah Aliyah Negeri 2 boyolali)	✓ Sama berbasis *Autoplay*	✓ Penelitian ini berupa eksperimen bukan pengembangan ✓ Pembelajaran ini tentang maharah *Istima'* dalam bahasa Arab ✓ Obyek sekolah dan tingkat satuan pendidikannya berbeda	Penelitian eksperimen ini menunjukkan bahwa pembelajaran *maharah istima'* dengan menggunakan media berbasis *Autoplay* lebih efektif daripada pembelajaran *maharah istima'* yang hanya menggunakan media konvensional di Madrasah Aliyah Negeri 2 boyolali

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari uraian penelitian yang terdahulu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari ketiga peneliti di atas telah melakukan pengembangan dan eksperimen multimedia terhadap bahan ajar yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian masing-masing.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penyusunan dan pembahasan dalam penelitian ini, maka disusunlah sistematikapembahasan sebagai berikut.

Bab pertama, merupakan pendahuluan yang memuat uraian latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi istilah, spesifikasi produk, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, memuat landasan teori yang terdiri dari 3 sub bab, yaitu :

a.) bahan ajar, b) fiqih , c) kurikulum k-13, d) media pembelajaran, e) *autoplay* multimedia interaktif studio 8 dan f) kerangka berfikir.

Bab ketiga, memuat: a) metodologi penelitian, b) model pengembangan, c) prosedur pengembangan, d) tahap pengembangan rancangan multimedia *autoplay,* e) uji coba produk, f) teknik analisis datadan g) pengumpulan data.

Bab keempat, memuat: a) gambaran umum objek penelitian, b) penyajian analisis data uji coba, c) hasil uji coba produk pengembangan, d) uji coba lapangan, dan intrepretasi data.

Bab kelima, merupakan penutup yang berisi kesimpulan, dan saran-saran yang membangun.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Menurut Widodo, bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yag berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi mencapai dengan segala kompleksitasnya.[1]

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yag digunakan oleh guru dalam melaksankan kegiatan beljar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis atau bahan tidak tertulis. Bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar juga bisa diartikan sebagai seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.[2]

Adapun bentuk-bentuk bahan ajar sebagai berikut:

a. bahan ajar dalam bentuk cetak, misalnya lembar kerja peserta didik (LKS), *handout,* buku, modul, brosur, leaflet, *wilchart*, dan lain-lain ;
b. bahan ajar berbentuk audio visual, misalnya film/video dan VCD ;

---

[1] Ika Lestari, *Pengembaangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Akademia Permata, 2013), 1.
[2] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar I.*(Bandung: Pustaka Setia, 2011), 218.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. bahan ajar berbentuk audio, misalnya kaset, radio, CD audio ;

d. visual, misalnya foto, gambar ;

e. multimedia, misalnya CD interaktif, *komputer based learning*, internet.[3]

2. Fungsi Bahan Ajar

Berdasarkan pihak yang memanfaatkan bahan ajar, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu fungsi bagi guru dan peserta didik.

a. Fungsi bagi guru

1) Menghemat waktu guru dalam mengajar.

2) Mengubah peran guru dari seorang guru menjadi fasilitator.

3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

4) Pedoman bagi guru yang akan mengaraahkan semua aktivtasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik.

5) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

b. Fungsi bagi peserta didik

1) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada guru atau peserta didik yang lain.

2) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja dia kehendaki.

[3] *Ibid.,*21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatanya masing – masing.
4) Peserta didik dapaat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri.
5) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar atau peserta didik yang mandiri.
6) Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.[4]

3. Tujuan Bahan Ajar

Adapun tujuan bahan ajar sebagai berikut:

a. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu

Segala informasi yang didapat dari sumber belajar, kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini membuka wacana dan wahana baru bagi peserta didik karena materi ajar yang disampaikan adalah sesuatu yang baru dan menarik**.** Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, pilihan bahan ajar yang dimaksud tidak hanya terpaku oleh satu sumber, melainkan dari berbagai sumber yang dapat dijadikan suatu acuan dalam penyusunan bahan ajar ;

[4]Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Meciptakan MetodePembelajaran yang Menarik dan Menyenagkan,* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 299.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah karena bahan ajar disusun sendiri dan disampaikan dengan cara yang bervariatif ;

c. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik

Dengan berbagai jenis bahan ajar yang bervariatif diharapkan kegiatan pembelajaran tidak monoton, hanya terpaku oleh satu sumber buku, atau di dalam kelas.[5]

4. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar

Menurut Mulyasa dalam bukunya Ika, ada beberapa keunggulan dari bahan ajar diantaranya adalah sebagai berikut: [6]

a. berfokus pada kemampuan individual peserta didik, karena pada hakikatnya peserta didik memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tidakanya ;

b. adanya kontrol terhadap hasil belajar penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapaai peserta didik ;

c. relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapainya, sehingga peserta didik dapat mengetahui keterkaitan anatara pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh.

---

[5]Hamdan, *Strategi Belajar Mengajar I,* 122.
[6]Ika Lestari, *Pengembaangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan keterbatasan dari penggunaan bahan ajar antara lain:

a. penyusunan bahan ajar yang baik membutuhkan keahlian tertentu karena sukses atau gagalnya bahan ajar tergantug pada penyusunanya. Bahan ajar mungkin saja memuat tujuan dan alat ukur berarti, akan tetapi pengalaman belajar yang termuat di dalamnya tidak ditulis dengan baik atau tidak lengkap. Bahan yang demikian kemungkinan besar akan ditolak oleh peserta didik, atau lebih parah lagi peserta didik harus berkonsultasi dengan fasilitator ;
b. sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, serta membtuhkan manajemen pendidikan yang berbeda dari pembelajaran konvensional, karena setiap peserta didik menyelesaikan bahan ajar dalam waktu yang berbeda-beda, bergantung pada kecepatan dan kemampuan masing-masing;
c. dukungan pembelajaran berupa sumber belajar, pada umumnya cukup mahal, karena setiap peserta didik mencarinya sendiri. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, sumber belajar seperti alat peraga dapat digunkan bersama-sama dalam pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Fiqih

1. Karakteristik Fiqih

a. Pengertian Fiqih

Fiqih adalah ilmu tentang hukum Islam yang disimpulkan dengan jalan rasio berdasarkan dengan alasan-alasannya.[7] Fiqih adalah salah satu bidang ilmu dalam syariat Islam yang secara khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Tuhannya. Beberapa ulama seperti Imam Abu Hanifah mendefinisikan sebagai pengetahuan seorang muslim tentang kewajiban dan haknya sebagai hamba Allah. Fiqih membahas tentang cara bagaimana cara tentang beribadah, tentang prinsip rukun Islam dan hubungan antar manusia sesuai dengan dalil-dalil yang terdapat dalam al-Qur'an dan al-Sunnah.

Dalam bahasa Arab, secara harfiah berarti pemahaman yang mendalam terhadap suatu hal.Beberapa ulama memberikan penguraian bahwa arti secara terminologi yaitu merupakan suatu ilmu yang mendalami hukum Islam yang diperoleh melalui dalil di al-Qur'an dan al-Sunnah. Selain itu merupakan ilmu yang juga membahas hukum syar'iyyah dan hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari, baik itu dalam ibadah maupun dalam muamalah.[8]

---

[7]Nasrudin Razak, *Dienul Islam* (Bandung : Al-Ma'arif, 1985), 251.
[8]Wikipedia(http://id.wikipedia.org/wiki/.htm diakses tanggal 25 Agustus 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan definisi fiqih secara terminologi ialah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syari'at atau hukum Islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial atau pengetahuan tentang hukum-hukum syari'at yang berkaitan dengan perbuatan dan perkataan mukallaf (mereka yang sudah terbebani menjalankan syari'at agama), yang diambil dari dalil-dalilnya yang bersifat terperinci, berupa nash-nash al-Qur'an dan al-Sunnah serta yang bercabang darinya yang berupa ijma'dan ijtihad.[9]

b. Hakikat Fiqih

Fiqih merupakan suatu kumpulan ilmu yang sangat besar pembahasannya, yang mengumpulkan berbagai ragam jenis hukum Islam dan bermacam aturan hidup, untuk keperluan seseorang, golongan masyarakat umum.Jadi secara umum ilmu fiqih itu dapat disimpulkan bahwa jangkauan fiqih sangat luas, yaitu membahas tentangmasalah-masalah hukum Islam dan peraturan-peraturan yang berhubungan dengan kehidupan manusia.[10]

Sehingga sangat penting pembelajaran dilakukan secara maksimal agar tidak goyah terhadap keyakinan yang sudah dimiliki. Pada hakikatnya mencakup beberapa aspek diantaranya yaitu pertama, aspek

[9]Ridholloh(http://ridholloh.wordpress.com/2012/10/31/hakikat-fiqih/.html diakses tanggal 25 januari 2018)
[10]*Ibid*,.23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keyakinan yang dimana keyakinan ini adalah berhubungan dengan sikap ketika beribadah dan memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan hukum islam, kedua adalah proses yaitu dimana prosedur pemecahan masalah melalui dalil-dalil yang sedah jelas adanya sehingga tidak akan tersesat jauh ketika tidak memiliki dalil atau pegangan dalam mengambil keputusan, ketiga yaitu aplikasi dimana aplikasi ini adalah penerapan dari keyakinan dengan dalil-dalil yang sudah benar adanya yang bersumber dari al-Qur'an dan al-Hadits serta fatwa ulama'. keempat aspek diatas ini yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lain.

2. Pembelajaran Fiqih di MTs

Fiqih adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' yang diperoleh dari dalil-dalil yang tafsilli.[11] Mata pelajaran Fiqih dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan danmengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamalan dan pembiasan.[12]

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Fiqih adalah suatu ilmu yang membahas dan menerangkan tentang hal-hal yang berkaitan tentang hukum-hukum syara' dengan dalil-dalil yang terperinci yang

[11]Hasbi Ash Shiddieqy, *Pengantar Ilmu Fiqh* (Jakarta : Bulan Bintang, 1987), 17.
[12]Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi MTs* (Jakarta : Depag, 2004), 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipahami melalui kekuatan rasio atau hasil pemikiran berdasarkan dalil-dalil tersebut.

Fiqih membahas tentang hukum-hukum dan juga tentang ibadah yang diajarkan oleh syara' Islam sehingga seseorang dapat melaksanakan suatu ibadah dengan baik dan benar sesuai dengan tuntunan syari'at yang termasuk dalam al-Qur'an dan Hadits.

Definisi tersebut disusun sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan tentang syari'at Islam yang harus dikuasai oleh murid-murid dimana tentang pemahaman tentang syari'at Islam, dalam beribadah juga ditekankan kepada taraf pengamalan ibadah sehingga menjadi dorongan kepada peserta didik untuk mengamalkan dengan baik sesuai dengan tuntunan syari'at Islam khususnya dalam menjalankan kewajiban yang utama yaitu ibadah shalat fardhu lima waktu sehari semalam.

Mata pelajaran Fiqih adalah bahan kajian yang memuat ide pokok yaitu mengarahkan peserta didik untuk menjadi muslim yang taat dan saleh dengan mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam sehingga menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta pengalaman peserta didik sehingga menjadi muslim yang selalu bertambah keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah s.w.t.[13]

[13]Depag RI Ditjen Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2004 ; Pedoman KhususFiqih MTs* Jakarta, 2004, h. 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sehubungan dengan itu, mata pelajaran fiqih mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai keagamaan.

Secara garis besar mata pelajaran Fiqih terdiri dari :

a. Dimensi pengetahuan Fiqih (*fiqih knowledge*) yang mencakup bidang ibadah, muamalah, jinayah dan siyasah. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan Fiqih meliputi pengetahuan tentang thaharah, shalat, sujud, dzikir, puasa, zakat, haji, umrah, makanan, minuman, binatang halal/haram, qurban, aqiqah, macam-macam muamalah, kewajiban terhadap orang sakit/jenazah, pergaulan remaja, jinayat, hudud, mematuhi undang-undang negara (syariat Islam), kepemimpinan, memelihara lingkungan dan kesejahteraan sosial.
b. Dimensi keterampilan Fiqih (*fiqih skills*) meliputi keterampilan melakukan thaharah, keterampilan melakukan ibadah mahdlah, memilih dan mengkonsumsimakanan dan minuman yang halal, melakukan kegiatan muamalah dengan sesama manusia berdasarkan syariat Islam, memimpin, memelihara lingkungan.
c. Dimensi nilai-nilai Fiqih (*fiqih values*) mencakup antara lain penghambaan kepada (*ta'abbud*), penguasaan terhadap nilai religius, disiplin, percaya diri, komitmen, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual.

Fiqih dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peran peting dalam membentuk umat Islam yang baik sesuai dengan syariat islam, falsafah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bangasa dan konstitusi negara Republik Indonesia. Mata pelajaran fiqih selain mencakup dimensi pengetahuan, juga memberikan penekanan pada dimensi sikap dan keterampilan. Jadi, pertama-tama seorang muslim perlu memahami dan menguasai pengetahuan yang lengkap tentang konsep dan prinsip-prinsip fiqih Islam. Selanjutnya seorang muslim diharapkan memiliki sikap atau karakter sebagai muslim yang baik, taat pada aturan hukum, dan memiliki keterampilan menjalankan hukum fiqih tersebut dalam kehidupannya sehari-hari.

Muslim yang memahami dan menguasai pengetahuan fiqih (*fiqih knowledge*) dan keterampilan fiqih (*fiqih skills*) akan menjadi seorang muslim yang ahli beribadah (*muta'abbid*). Muslim yang memahami dan menguasai pengetahuan fiqih (*fiqihknowledge*) serta nilai-nilai fiqih (*fiqih values*) akan menjadi seorang muslim yangberakhlak mulia, sedangkan muslim yang telah memahami dan menguasai keterampilan fiqih (*fiqih skills*) serta nilai-nilai fiqih (*fiqih values*) akan menjadi seorang muslim yang patuh dan taat. Kemudian muslim yang memhami dan menguasai pengetahuan fiqih (*fiqih knowledge*) memahami dan menguasai keterampilan fiqih (*fiqih skills*), serta memahami dan menguasai nilai-nilai fiqih (*fiqihvalues*) akan menjadi seorang muslim yang sempurna (*insan kamil*).

3. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Tujuan pembelajaran fiqih di madrasah Tsanawiyah dilihat secara garis besar bahwa pengajaran materi fiqih di madrasah Tsanawiyah adalah salah satu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi yang ada pada mata pelajaran agama. Pendidikan Agama Islam di MTs/SMP bertujuan untuk: [14]

a. menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah s.w.t ;
b. mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berkhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah ;
c. mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah, maupun muamalah untuk dijadikan pedoman dalam kehidupan pribadi dan social ;
d. melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dan ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah dengan diri manusia itu sendiri, dan mahluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

[14] Riyanti (http: //Hakikat Pembelajaran MTs noocomririyanti. blogspot. Diakses tanggal 24 Agustus 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendidikan agama Islam terutama mata pelajaran Fiqih menekankan keseimbangan keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah s.w.t hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri, dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya.

C. Pengembangan Kurikulum 2013

Pengembangan kurikulum merupakan suatu proses yang kompleks, dan melibatkan berbagai komponen yang saling terkait. Oleh karena itu dalam proses pengembangan kurikulum 2013 tidak hanya menuntut keterampilan teknis dari pihak pengembang terhadap pengembangan berbagai komponen kurikulum, tetapi harus pula dipahami berbagai komponen yang mempengaruhinya. Bedanya dengan kurikulum sebelumnya, kurikulum 2013 lebih fokus dan berangkat dari karakter serta kompetensi yang akan dibentuk, baru memikirkan untuk mengembangkan tujuan yang akan dicapai. Dalam hal ini, semakin banyak yang terlibat dalam pembentukan karakter dan mandiri tidak bergantung pada hanya pada guru.

1. Tujuan kurikulum 2013

   Seperti yang dikemukakan diberbagai media masa bahwa melalui pengembangan kurikulum 2013 kita akan menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, afektif; melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Dalam hal ini, pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapt didemonstrasikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara kontekstual. Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga para peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan terhadap seumlah kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

2. Karakter k-13
    a. Mengembangkan keseimbangan antara sikap, spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerjasama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.
    b. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana, sehingga peserta didik mampu menerapkan di masyarakat apa yang dipelajari di sekolah dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar.
    c. Mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.
    d. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan dan keterampilan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk KI kelas yang dirinci lebih lanjut dalam KD matapelajaran.

f. KI kelas menjadi unsur pengorganisasian (organizing element) KD, dimana semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai KI.

g. KD dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat dan memperkaya antar matapelajaran dan jenjang pendidikan.

3. Perbedaan Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum 2004 Dan 2006[15]

Tabel 2.1
Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum 2004 Dan 2006

2004 (KBK) & 2006 (KTSP)	Kurikulum 2013
Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa
Satu arah	interaktif
isolasi	Lingkungan jejaring
pasif	Aktif-menyelidiki
Maya/abstrak	Konteks dunia nyata
pribadi	Pembelajaran berbasis tim
Luas (semua materi diajarkan)	Perilaku khas memberdayakan kaidah keterkaitan
Stimulasi rasa tunggal (beberapa panca indera)	Stimulasi ke segala penjuru (semua panca indera)
Alat tunggal (papan tulis)	Alat multimedia (berbagai peralatan tekhnologi pendidikan)
Hubungan satu arah	kooperatif
Produksi massa (siswa memperoleh	Kebutuhan pelanggan (siswa

[15] http://menzour.blogspot.com/2018/05/makalah-pengembangan-kurikulum-2013.html, (21 Februari 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dokumen yang sama)	mendapat dokumen sesuai dengan ketertarikan sesuai potensinya)
Usaha sadar tunggal (mengikuti cara yang seragam)	Jamak (keberagaman inisiatif individu siswa)
Satu ilmu pengetahuan bergeser (mempelajari satu sisi pandang ilmu)	Pengetahuan disiplin jamak (pendekatan multidisiplin)
Control terpusat (control oleh guru)	Otonomi dan kepercayaan (siswa diberi tanggung jawab)
Pemikiran faktual	Kritis (membutuhkan pemikiran kreatif)
Penyampaian pengetahuan (pemindahan ilmu dari guru ke siswa)	Pertukaran pengetahuan (antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lainnya)

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.Para pendidik dituntut agar bisa menggunakan alat-alat yang sudah tersedia di sekolahan dan tidak menuntut kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan tuntutan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, seorang pendidik juga harus bisa mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Proses belajar-mengajar akan sedikit terganggu apabila kurangnya media pembelajaran dan minimnya kemampuan guru dalam membuat media dan mengembangkan media pembelajaran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah bearti "tengah", perantara", "pengantar". Dalam bahasa arab media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian.Gerlach dan Ely misalnya, memberikan pengertian media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan pengertian media secara khusus diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[16]

Pengertian lain dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Gagne dan Briggs mengemukakan bahwa:

> "Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang di antaranya terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, video recorder, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer".[17]

[16]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), 3.
[17] *Ibid,*. 3-4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan kata lain, media adalah sumber belajar. Sedangkan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Basyaruddin Usman dalam bukunya menjelaskan tentang fungsi dari media pembelajaran, yaitu :

a. membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru/dosen ;
b. memberikan pengalaman yang lebih nyata ;
c. menarik perhatian siswa lebih besar ;
d. semua indra murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi dengan kekuatan indra lain ;
e. lebih menarik perhatian dan minat murid dalam dalam belajar.[18]

Di dalam proses belajar mengajar penggunaan media memiliki fungsi yang sangat penting bagi peserta didik salah satunya yaitu sebagai penyalur pesan dan juga dapat membangkitkan semangat belajar.

[18]Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamlik (1985:63) klasifikasi media pembelajaran, yaitu:[19]

a. alat visual yang dapat dilihat, misalnya *filmstrip, transparansi, microprojection,* papantulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, *chart,* grafik, poster peta dan globe ;
b. alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar misalnya: transkripsi elektrik, radio, rekaman pada *tape recorder* ;
c. alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda 3 dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya: model, spicemens, bak pasir, peta elektrik, koleksi diorama dan proyeksi.

Sri Anitah mengklasifikasikan media pembembelajaran menjadi 4, yaitu :

a. Media Visual

   Media ini juga bisa disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Misalnya: karikatur, poster, diagram, grafik peta dan lainya ;

b. Media Audio

   Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indra pendengaran. Misalnya: radio, *tape recoeder*, CD, mp3 dan lainya;

[19]*Ibid.* 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapatdilihat dan diamati sekaligus dapat mendengarkan sesuatu dari media ini. Misalnya: slide suara dan televisi

d. Multimedia

Multimedia saat ini sinonim dengan *komputer based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital. Contoh multimedia dalam pendidikan dan pelatihan; slide yang disinkronkan dengan audiotape, videotape, CD-ROM, *World Window Web*, dan lain sebagainya.[20]

E. *Autoplay* Multimedia Interaktif Studio 8

1. Pengertian Multimedia Interaktif Studio

Autoplay Multimedia Interaktif Studio merupakan *software* yang dapat digunakanuntuk membuat suatu presentasi secara professional.Membuat produk multimedia, *softwere* windows interaktif, presentasi-presentasi bisnis, CD autorun setup. Hanya dengan drag and drop media files favorite, masukan foto, text, audio, video, macromedia *flash* dan lain-lainnya. Hampir semua pelajar maupun pengusaha pernah dan bahkan sering melakukan presentasi, dan dapat dipastikan progam yang biasanya dipakai adalah *Microsoft Power Point*, karena aplikasi perkantoran tersebut sudah sangatfamiliar di semua

[20]Sri Anitah, *Media Pembelajaran*,(Surakarta : Yuma Apressindo, 2009), 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kalangan. Akan tetapi dalam *Microsoft Power Point,* template yang disediakan sedikit dan kurang menarik, apalagi jika kurang mahir dalam bidang mendesain template. Dengan *Autoplay Multimedia Studio,* dapat membuat presentasi yang professional. Untuk membuat presentasi yang menarik maka penahapan yang tepat dan urutan presentasi perlu diperhatikan. Visual, musik dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi akan menjaga audience untuk terus tertarik memperhatikan. Bila materi yang disampaikan penuh dengan teks perlu adanya pengaturan jeda dengan menyisipkan ilustrasi, foto, video atau aplikasi lainnya, tujuannya untuk meringankan beban mata audience yang cenderung lelah jika dihadapkan teks terus menerus.[21]

Dengan *autoplay* media studio ini kita tidak harus menguasai pengalaman sebagai programmer. Kita dapat membuat aplikasi multimedia dan browser sesuai keinginan kita sendiri. Membuat media audio visual dengan menggunakan *software* ini akan menghasilkan sebuah media yang lengkap dengan objek-objek yang saling mendukung satu dengan yang lainnya sehingga dapat menghasilkan media yang dapat mempermudah peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran dan dapat menarik minat dan motivasi peserta didik. Adapun objek yang disediakan dan dapat digunakan serta

[21]Masruri dan Java Kreativity, *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media* Studio (Jakarta: Elex Media Komputindo), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digabungkan dalam merancang sebuah media audio visual dengan berbaris *software* ini antara lain, yaitu:[22]

a. Objek gambar ;
b. Objek button (tombol) ;
c. Objek audio (musik, efek suara, dll) ;
d. Objek verbal (tulisan) ;
e. *Slide show* ;
f. Video ;
g. Proyek video tutorial ;
h. Objek flash ;
i. File PDF ;
j. Objek *web* dan *hyperlink.*

Dengan beberapa objek yang disediakan dan mudah untuk digunakan tersebut, maka pembuatan media audio-visual dengan menggunakan *software autoplay* media studio ini akan semakin menambah keefektifan sebuah media pembelajaran dan dapat menarik perhatian dan serta fokus peserta didik sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang dijelaskan.

[22]Kuswari Hernawati. Modul Pelatihan, disampaikan dalam kegiatan PPM dengan judul: *PelatihanPembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Autoplay Media Studio bagi Guru Sekolah Menengah* di Laboraturium Komputer Jurdik Matematika FMIPA UNY

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Perbedaan Versi dan Perkembangannya

   a. Versi 6.0

      Autoplay studio 6.0 adalah pemenang penghargaan pengembangan perangkat lunak yang mudah untuk membuat perangkat lunak multimedia interaktif. Desain visual versi ini mudah dilakukan. Cukup dengan penurunan video, gambar *flash*, *html*, musik, berkas dokumen ke editan dan memindahkannya ke posisi menggunakan mouse.Setelah kita punya desain visual, untuk menambahkan interaktivitas kuat sangatlah mudah.Salah satu hal terbaik tentang autoplay media studio 6.0 ini adalah benar-benar mudah digunakan, super kuat, ringan dalam penggunaan.

   b. *Autoplay* multimedia studio 7.5 ini memiliki berbagai pilihan dukungan untuk teknologi terbaru. Memiliki dialog sendiri sesuai kategori tindakan yang disesuaikan. Ada lebih dari 21 tindakan baru diikuti oleh 6 tindakan aplikasi baru. Proyek-proyek yang dibuat dengan perangkat lunak ini dapat lebih ditingkatkan dengan menggunakan plug-in. *Plug-in* ini menawarkan dukungan untuk teknologi seperti *XML*, *SQLite*, enkripsi dan ada berbagai macam pilihan dan dukungan untuk berbagai teknologi. Pengguna tidak perlu menjadi professional untuk mengoperasikannya.

      Hal ini hanya perlu dibundel dengan pelatihan video, forum pengguna *online* dan beberapa konten penggaya dibuat oleh para professional. Pengguna dapat menambahkan gambar yang berbeda, *flash*, teks, video

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan musik dengan hanya menggunakan *mouse* untuk drag and drop. *Wizard* dapat digunakan untuk membuat tugas rumit menjadi lebih mudah. Aplikasi kostum dapat dibangun dalam kurun waktu singkat.

c. Versi terbaru 8.0

Versi terbaru yakni versi 8, yaitu versi yang peneliti gunakan dalam pengembangan bahan ajar ini. Pada versi ini semuanya hampir sama dengan versi-versi terdahulu, hanya saja terdapat beberapa kelebihan di dalam autoplay studio versi 8 ini, yaitu:

1) Lebih cepat dan lebih powerfull Lua 5,1 *Scripting Engine.*

   Autoplay media studio 8 di mesin scripting sekarang lebih cepat, lebih kuat dan lebih extensible. Sistem Lua 5,1 fitur sistem modul baru, pengumpulan sampah tambahan, untuk string panjang dan komentar, operator mod dan panjang ;

2) Aplikasi *styles / skinning*.

   Autoplay media studio 8 memberikan kita kebebasan untuk membuat aplikasi yang terlihat persis seperti yang kita inginkan. Mungkin kita lebih suka bahwa program kita mengambil tampilan yang sama sebagai sistem operasi (misalnya *Windows XP, Vista, Windows 7 Aero*) atau mungkin kita hanya ingin memanfaatkan tema yang sudah siap (seperti *OS / X Tiger dan Panther*) yang dapat kita download di internet.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

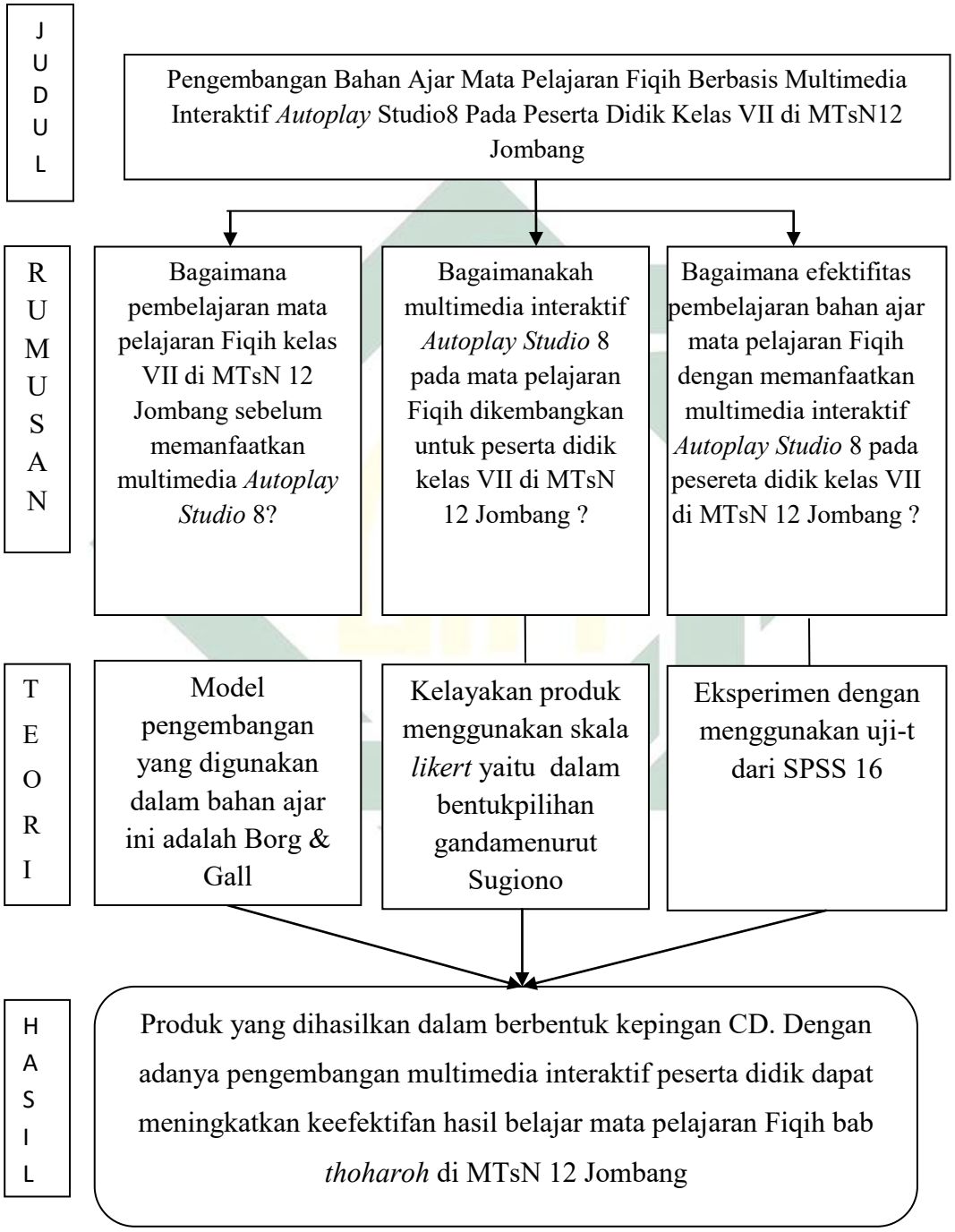
Dari keterangan di atas dapat disimpulkan dalam peningkatan versinya selalu dilakukan perbaikan dan penambahan fitur baru yang semakin memudahkan penggunanya.

3. Kelebihan dan Kelemahannya
   a. Kelebihan
      1) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat *autoplay* secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukkan CD profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol publish icon berbentuk CD kemudian ikuti petunjuknya).
      2) Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet.
      3) Fitur yang lebih mudah dipelajari bagi pemula.
   b. Kelemahan
      1) Minimnya template yang disediakan.
      2) Tampilan slide yang sederhana sehingga kita harus lebih berkreasi lagi.
      3) Kolom *window* yang kecil, harus jeli mengaplikasikannya.
      4) Tidak semua laptop atau komputer dapat mengoprasikannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.[1] Uraian metodologi penelitian tentang pengembanganbahan ajar bidang studi Fiqih pada peserta didik kelas VII MTsN 12 Jombang.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan penelitian dan pengembangan pembuatan produk. Pendekatan Kuantitatatif merupakan yang menggunakan instrumen-instrumen formal,standar dan bersifat mengukur, untuk mengukur tingkat keterlaksanaan proses pengembangan dan kualitas media *Autoplay Studio* 8 meliputi tingkat kevalidan dan keefektifan media *Autoplay Studio* 8 yang dikembangkan berupa angka atau prosentase hasil penelitian.

Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dari perilaku yang diamati. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan deskripsi data proses pengembangan media *Autoplay Studio* 8. Kualitas media *Autoplay Studio* 8

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D* (Bandung : Alfabeta, 2016 cetakan ke-21), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *Autoplay Studio* 8. Beberapa deskripsi digunakan untuk penyimpulan.

Pendekatan kuantitatif berupa poin penilaian yang diberikan oleh para ahli dan peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar mata pelajaran Fiqih berbasis *Autoplay* sesuai dengan penilaian yang diberikan.

B. Model Pengembangan

Model sebagai penyederhanaan dari informasi atau sesuatu yang kompleks menjadi lebih sederhana agar mudah untuk dipahami dan dimengerti. Dengan adanya model, peserta didik akan lebih mudah memahami sesuatu dibandingkan dengan pemberian penjelasan yang panjang lebar. Pengembangan *Autoplay* menggunakan model pengembangan prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan tahapan kerja prosedur yang harus dilakukan untuk mendapatkan sebuah produk pengembangan yang baik. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah yang harus diikuti bertahap dari awal hingga akhir.Salah satu model pengembangan prosedural adalah model pengembangan Borg & Gall.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall terdiri dari sepuluh langkah, meliputi:[2]

1. *Research and informationcollecting* (Penelitian dan pengumpulan data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan draf produk awal)
4. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal)
5. *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba)
6. *Main field testing* (Uji coba lapangan)
7. *Operational product revision* (Revisi produk)
8. *Operational field testing* (Uji pelaksanaan lapangan)
9. *Finalproduct revision* (Revisi produk akhir)
10. *Dissemination and distribution* (Diseminasi dan implementasi)

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis multimedia *Autoplay,* tidak semua langkah dalam model Borg & Gall dipergunakan. Hanya langkah kedelapan dan kesembilan saja yang tidak digunakan yaitu uji pelaksanaan lapangan dan revisi produk akhir.

[2]Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan (Edisi kedua)*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 228.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

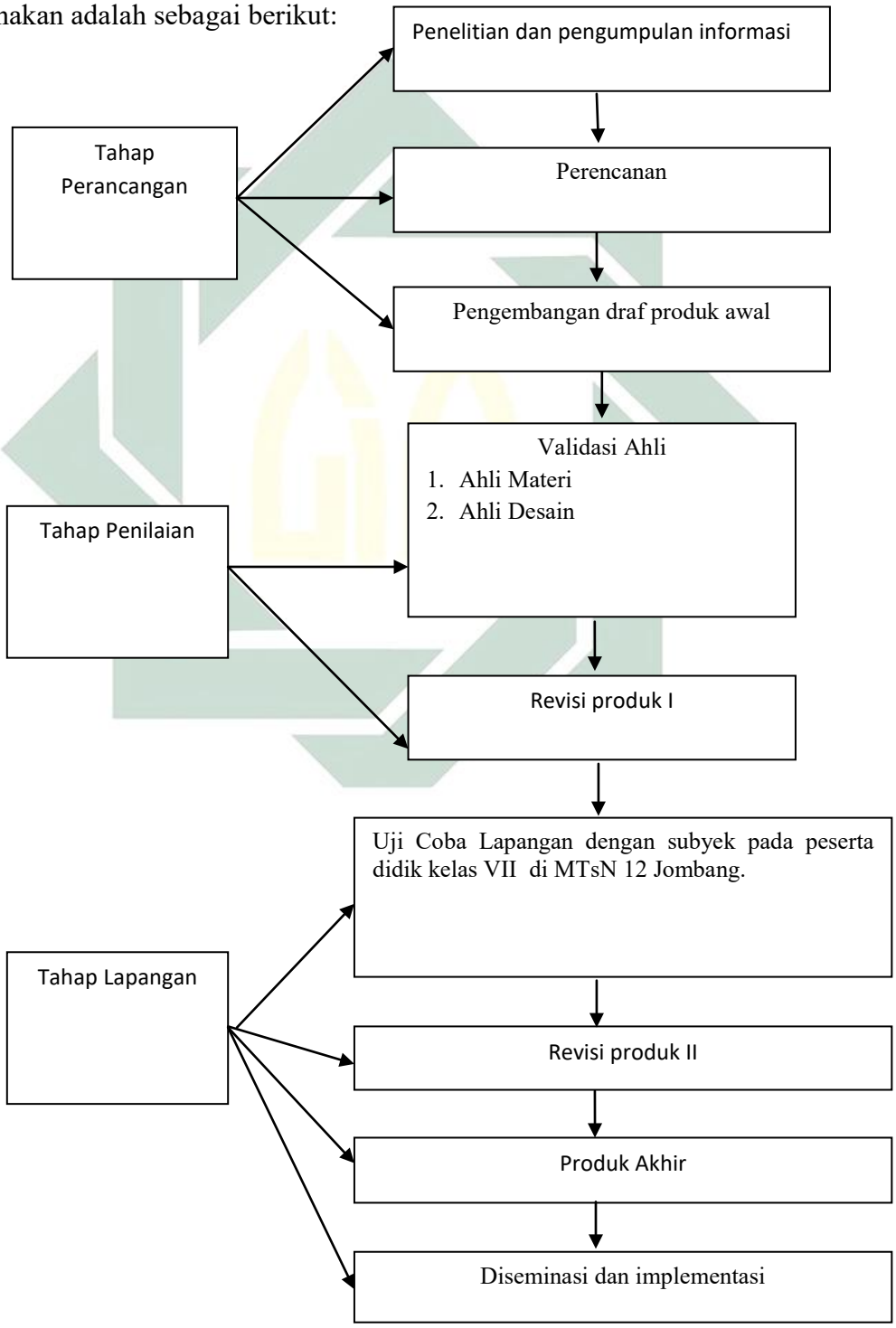
Langkah uji lapangan tidak digunakan dalam penelitian ini dikarenakan subjek uji coba yang diperlukan dalam tahapan ini sangat banyak dan membutuhkan waktu yang lama.Tahapan ini memerlukan 10-30 sekolah atau 40-200 subjek uji coba.[3]Sedangkan Tahapan revisi produk akhir tidak dilakukan karena tahapan uji lapangan tidak digunakan dalam penelitian pengembangan ini.Tahap desiminasi dan implementasi tidak digunakan dikarenakan produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini belum disampaikan atau disebarluaskan dalam forum tertentu.Produk yang dihasilkan hanya diuji cobakan disalah satu MTsN 12 di Jombang.

[3]Punjaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 206.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Prosedur Pengembangan

Selain model pengembangan, dalam penelitian pengembangan juga memerlukan model produk yang dikembangkan. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah sebagai berikut:



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar Diagram Alir Model Pengembangan Adaptasi Borg & Gall

Masing-masing tahapan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian Dan Pengumpulan Data

   Tahap pertama dari model pengembangan Borg & Gall adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal.Tahapan Penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal.[4]

   Peneliti memilih mengembangkan Autoplay pada materi *Thoharoh* dan penelitian tersebut dilakukan di MTsN 12 Jombang kelas VII, setelah melakukan pengamatan tentang pembelajaran *Thoharoh* diperoleh keterangan sebagai berikut :

   a. Jenis bahan ajar yang banyak digunakan di sekolah adalah buku ajar dan LKS.
   b. Peserta didik memiliki minat baca yang rendah terhadap buku ajar.
   c. Peserta didik kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran .
   d. Kurangnya bervariasi dalam memanfaatkan media yang tersedia, sehingga peserta didik merasa pembelajaran berlangsung sangat monoton dan kurang menarik sehingga peserta didik kesulitan dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh guru.

[4]*Ibid.,* 228.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Peserta didik masih belum bisa mempraktekkan tata cara menghilangkan najis, berwudhu dan bertayamum dengan benar setelah guru menjelaskan.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahapan kedua setelah penelitian dan pengumpulan data dalam prosedur pengembangan. Adapun tujuan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Mata pelajaran Fiqih pada materi *Thoharoh* peserta didik kelas VII MTsN dan dapat mempraktekkan tata cara menghilangkan najis, berwudhu serta bertayamum dengan benar.

Tahapan ini juga bertujuan untuk mendesain bagaimana produk yang akan dihasilkan. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar dalam bentuk multimedia berbasis *Autoplay studio 8* .

Dalam merumuskan tujuan khusus peneliti melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kompetensi dari kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Fiqih. Pada saat observasi di lapangan, telah ditemukan bahwa kurikulum yang dipakai oleh sekolah adalah K-13, dimana dalam kurikulum ini terdapat KD dan KI yang berguna untuk mengetahui materi yang akan dibahas dan juga sebagai batasan-batasan materi yang akan diterangkan oleh guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pengembangan Draf Produk Awal

Tahapan ketiga ini bertujuan untuk mengembangkan produk awal.Semua yang sudah direncanakan pada tahap perencanaan dikerjakan pada tahap ini.Yaitu mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *Autoplay,* dan alat-alat evaluasi.

Produk pengembangan ini berupa media pembelajaran Fiqih kelas VII MTsN tentang *Thoharoh* berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay Studio 8.*

Materi dan lembar evaluasi digunakan sebagai bahan belajar dan latihan sekaligus sebagai acuan dalam menentukan keberhasilan peserta didik lebih aktif dan dapat mengetahui sampai dimana peserta didik dalam memahami materi *Thoharoh* dan juga bisa mempraktikkan wudhu serta tayamum dengan baik dan benar.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Tahapan keempat ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya sebuah produk. Uji coba awal dilakukan pada 1 hingga 3 sekolah, yang melibatkan 5 hingga 12 subyek dan hasil wawancara, observasi, dan angket yang dikumpulkan dan dianalisis. Hasil dari uji coba awal ini akan menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.[5] Uji coba Produk akan dilakukan pada beberapa peserta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang.

[5]*Ibid*..29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uji validitas diberikan kepada 3 subyek validator ahli, yaitu (1) ahli terhadap materi bidang studi yaitu seorang yang memiliki pengalaman dalam mengajar di sekolah tingkat menengah atau sebagai tim pembuat buku dengan latar belakang pendidikan minimal S1. (2) ahli terhadap desain pembelajaran yaitu orang yang memiliki pengalaman dalam bidang teknologi pembelajaran dengan latar belakang pendidikan minimal S2 atau sebagai dosen dan memiliki pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran., (3) ahli guru kelas yaitu guru yang mengajar mata pelajaran Fiqih dan menguasai tentang materi Fiqih khusnya *Thoharoh.*

5. Merevisi hasil uji coba

   Revisi produk, yang dilakukan berdasarkan hasil dari uji coba awal. Hasil uji coba lapangan akan diperolehdata kualitatif tentang produk yang dikembangkan. Jadi berdasarkan datatersebut, akan diketahui apakah masih diperlukan untuk melakukan evaluasi atau tidak.

6. Uji coba lapangan

   Tahap uji coba lapangan dilakukan setelah melalui tahap revisi produk hasil uji coba.multimedia interaktif bebasis *Autoplay Studio 8* yang telah direvisi akan diuji cobakankembali. Uji coba lapangan melibatkan subjek uji coba lapangan.Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang.Uji coba lapangan diperlukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran peserta didik yang peneliti kembangkan untuk peserta didik sserta bertujuan untuk mengumpulkan penilaian dan komentar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari subjek uji coba lapangan.Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan nilai juga berupa angket dengan sistem *checklist*.

7. Revisi produk

   Langkah ketujuh menurut Borg & Gall adalah langkah merevisi bahan pembelajaran.Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasi untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, selain itu juga untuk merevisi materi pembelajaran agar lebih efektif. Apabila penilaian uji coba ini masih menunjukkan hasil yang belum layak, maka produk masih akan direvisi terlebih dahulu. Revisi dilakukan berdasarkan komentar atau catatan dari subjek uji coba.Revisi produk ini peneliti lakukan untuk memperbaiki produk yang kurang optimal sehingga menghasilkan produk media pemebelajaran Fiqih yang benar-benar layak dan berkualitas.

8. Diseminasi dan implementasi

   Langkah yang terakhir menurut Borg & Gall adalah Yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program atau produk) kepada para pengguna.[6]

[6]*Ibid,*. 230.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tahap Pengembangan Rancangan Multimedia *Autoplay*

Langkah awal dalam membuat rancangan multimedia *Autoplay* yaitu *:*

1. Peneliti harus mengetahui kurikulum

   Peneliti harus mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolahan agar peneliti dapat menentukan pokok bahasan yang sesuai dengan KI dan KD. Tujuan lainnya adalah supaya peserta didik mengetahui materi yang akan diterangkan oleh guru sehingga peserta didik mempunyai persiapan belajar terlebih dahulu.

2. Penentuan alokasi waktu

   Dengan adanya penentuan alokasi waktu ini dimaksudkan untuk memberikan batasan waktu dalam menyampaikan masing-masing topik.Penetapan alokasi waktu ini dibuat dengan mempertimbangkan kegiatan belajar yang dilakukan sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

3. Pengembangan materi pembelajaran

   Dengan adanya materi pembelajaran guru dapat memberikan penjelasan tentang materi apa saja yang akan dibahas dan dipelajari oleh peserta didik.

4. Pengembangan multimedia *Autoplay*

   Pengembangan konten multimedia *Autoplay* dikembangkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran, kondisi peserta didik dan tempat diadakannya penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti akan membuat tahapan-tahapan dalam pengembangan konten multimedia *Autoplay* untuk menghasilkan produk yang baik dan mudah difahami oleh peserta didik. Tahap pengembangan multimedia *Autoplay* sebagai berikut :

a. Memulai *Project Autoplay*
b. Mengisi *Background*
c. Menambahkan Halaman
d. Menambahkan *Button*
e. Menambahkan isi Teks
f. Menambahkan Video
g. Menambahkan *Slide Show*
h. Menambahkan background Audio
i. Tahap pembuatan *Powerpoint*
j. Tahap pembuatan *Flip Book Maker*
k. Memasukkan *Powerpoint* dan *Flip Book Maker* ke dalam *Autoplay*
l. Publishing hasil akhir

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektivitas bagi peserta didik. Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dipkai layak digunakan atau tidak dan sejauh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mana produk yang dibuat mencapai sasaran.[7] Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba produk media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Desain Uji Coba Produk

   Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat efektifitas produk media pembelajaran. Produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay*, setelah melakukan pengembangan produk ini maka akan diuji tingkat validitas, kemenarikan dan efektifannya. Untuk mengetahui tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran multimedia *Autoplay* yaitu dengan melalui hasil analisis. Uji coba produk ini akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu: (a) Tahap konsultasi, (b) Tahap validasi ahli, (c) Tahap uji coba lapangan.

   Masing-masing tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

   1) Tahap Konsultasi

      Tahap konsultasi terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu: Dosen pembimbing melakukan pengecekkan terhadap media yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media yang kurang. Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan.

---

[7] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan dan Paradigma Baru,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 132.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli ini terdiri dua ahli yaitu :

a) Validasi ahli materi

Ahli materi (guru Fiqih kelas VII MTs) yaitu seorang yang memiliki pengalaman dalam mengajar di sekolah tingkat menengah atau sebagai tim pembuat buku dengan latar belakang pendidikan minimal S1. Ahli materi juga melakukan pengecekan media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif yang berbasis *Autoplay* serta akan memberikan masukan, dan saran kepada pengembang.

b) Validasi ahli media

Ahli media terhadap desain pembelajaran yaitu seorang yang memiliki pengalaman dalam bidang teknologi pembelajaran dengan latar belakang pendidikan minimal S2 atau sebagai dosen dan memiliki pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran., (3) ahli guru kelas yaitu guru yang mengajar mata pelajaran Fiqih dan menguasai tentang materi Fiqih khusnya *Thoharoh.*

Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan kritik dan saran.Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman sebagaimana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebutkan di atas untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.[8] Validasi ini disebut validasi isi (content) dan validasi desain media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran.. Hasil penilaian dan masukan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah multimedia interaktif yang berbasis *Autoplay Studio 8* yang disusun sudah layak atau masih perlu perbaikan..

3) Tahap uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

a) pengembang mengamati peserta didik yang sedang menggunakan multimedia hasil pengembangan ;
b) peserta didik memberikan penilaian terhadap multimedia hasil pengembangan ;
c) pengembang melakukan perbaikan multimedia berdasarkan hasil analisis penilaian.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada kelompok kecil yakni siswa kelas VII dengan menggunakan teknik sampling pada 2 sekolahan, yaitu MTsN 12 Jombang dan dilakukan pada beberapa peserta didik kelas VII.

[8]Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta: 2014), 302.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Subyek uji coba

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar Fiqih kelas VII pokok bahasan tentang Thoharoh adalah ahli materi dalam bidang studi Fiqih, ahli desain media, dan ahli teknologi dan juga ahli pembelajaran. Pengembang melakukan uji coba lapangan pada sekolahan MTsN 12 Jombang. dengan teknik *Sampling.*

3. Jenis data

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan, atau suatu fakta yang diggambarkan lewat angka, simbol, kode, dan lain-lain.[9] Jenis data dalam pengembangan multimedia interaktif yang berbasis *Autoplay* studio 8 dalam pembelajaran Fiqih dengan sub bahasan *Thoharoh* ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

Data yang diungkapkan dalam tahap hasil uji coba ini adalah :

a. Data kualitatif

Data kualitatif dapat diperoleh dari :

1) Hasil pengamatan pembelajaran peserta didik sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif.

[9]Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli desain dan ahli guru Fiqih kelas VII di MTsN 12 Jombang.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif berupa poin penilaian yang diberikan oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli guru kelas serta peserta didik terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* dalam pembelajaran Fiqih sesuai dengan penilaian yang diberikan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data hasil dari penilaian para ahli, dan uji coba perorangan. Menggunakna analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisa data yang digunakan untuk mengolah data hasil dari penilaian ahli materi, uji coba tahap kesatu, uji coba tahap kedua menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Digunakan untuk mengolah data dari ahli materi, Teknik analisa ini berupa tanggapan, kritik ataupun saran perbaikan data yang berupa narasi. Hal ini disebut juga data kualitatif. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan maka sumber datanya diperoleh dari validator (ahli materi), peserta didik,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka peneliti menggunakan metode angket. Dari hasil angket akan digunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

Keterangan : P = Angket persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of cases (skor maksimum setiap aspek atau jumlah frekuensi/banyak individu)

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.1
Interval Persentase[10]

No	Interval Persentase	Kriteria	keterangan
1.	80 % - 100 %	Sangat baik	Tidak Revisi / Valid
2.	60% - 79 %	Baik	Tidak Revisi / Cukup valid
3.	40 % - 59 %	Cukup	Revisi sebagian / Kurang Valid
4.	0 % - 39 %	Kurang Baik	Revisi / Tidak Valid

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk membahas tentang pembelajaran materi Fiqih yang disajikan dalam multimedia interaktif *autoplay studio* 8 sebelum menggunakan dan setelah menggunakannya.

[10] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan (* Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005*)*, 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uji statistik yang digunakan adalah[11] :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

KETERANGAN :

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2

s_1 = Simpangan baku sampel 1

s_2 = Simpangan baku sampel 2

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel

Tahap menyimpulkan suatu keputusan adalah sebagai berikut :

Jika : $t_{hitung} \leq t_{table}$ --> Maka tidak ada perbedaan signifikan

$t_{hitung} > t_{hitung}$ -- > Maka terdapat perbedaan signifikan

G. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.[12]

Untuk memperoleh data, maka peneliti menggunakan metode tes, metode angket dan wawancara.

1. Metode Tes

Istilah tes dalam bahasa arab adalah *ikhtibar* atau *imtihan.* Tujuan tes dalam pendidikan adalah agar mengetahui seberapa paham seorang peserta didik terhadap materi yang disampaikan.Mardapi berkata. "… sistem

[11]Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2016), 314.
[12]*Ibid,.* 224.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penilaian yang baik akan mendorong pendidik untuk menentukan strategi mengajar yang baik dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik. Karena itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan perbaikan system penilaian".[13]Untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap mata pelajaran Fiqih, maka perlu diadakan tes awal yang disebut dengan *pre-test.*"tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh para pesrta didik".[14]

Dan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Fiqih setelah diadakan pembelajaran, maka diadakan tes atau yang biasa disebut dengan istilah *posy-test."*Tes akhir dengan tujuan untuk mengetahuiapakah semua materi yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para peserta didik".[15]

[13]Djemari Mardapi, *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan,* Cet I, (Yogyakarta:Nuha Medika, 2012), 12.
[14] Anas Sudiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan, Cet. Ke-12,* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), 69.
[15]*Ibid,*.70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.2[16]

Desain Penelitian

Group	***Pre-test***	***Tretment***	***Post-test***
Eksperimen	E	Xe	Ye
Kontrol	K	Xk	Yk

Keterangan :

E = Nilai *Pre-test* kelompok eksperimen

K = Nilai *Post-test* kelompok kontrol

Xe =Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* pada kelompok eksperimen

Xk =Pembelajaran dengan metode kontvensional pada kelompok kontrol

Ye = Hasil tes dengan menggunakan e-learning

Yk = Hasil tes dengan metode kontvensional

a. Validitas Tes

Sebelum instrument metode tes digunakan *Pre-test*dan *Post-test,* maka instrument diuji tingkat kevalidannya terlebih dahulu. Tahap ini dinamakan validasi tes untuk mengkorelasikan antara tiap skor item menggunakan rumus pearson *Product moment :*[17]

[16] Sugiyono, *Metode Penelitian,*113.
[17] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, (*Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2002*)*, 44-45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left((N\sum X^2) - (\sum X)^2\right)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

N = banyaknya peserta tes

X = nilai hasil uji coba tiap item

Y = nilai total dari item

Interprestasi dari besarnya koefisien korelasi diatas digunakan kriteria sebagai berikut :

$0{,}00 \leq r_{xy} < 0{,}20$ = derajat validitasnya sangat rendah

$0{,}20 \leq r_{xy} < 0{,}40$ = derajat validitasnya rendah

$0{,}40 \leq r_{xy} < 0{,}60$ = derajat validitasnya sedang

$0{,}60 \leq r_{xy} < 0{,}80$ = derajat validitasnya tinggi

$0{,}80 \leq r_{xy} \leq 1{,}00$ = derajat validitasnya sangat tinggi

b. Reliabilitas Tes

Selain menguji validitas, instrument tes yang digunakan juga akan diukur reliabilitasnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk menghitung reliabilitas seluruh tes menggunakan rumus *alpha :*

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2}\right]$$

Keterangan:

r_{11} =relia bilitas instrumen

k = banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$ =jumlah varians tiap- tiap soal

σ_1^2 =varians total

Interprestasi dari besarnya koefisien korelasi diatas digunakan kriteria sebagai berikut :

0,00 ≤ r_{11}<0,20 = derajat validitasnya sangat rendah

0,20 ≤ r_{11}< 0,40 = derajat validitasnya rendah

0,40 ≤ r_{11}<0,60 = derajat validitasnya sedang

0,60 ≤ r_{11}< 0,80 = derajat validitasnya tinggi

0,80 ≤ r_{11}≤ 1,00 = derajat validitasnya sangat tinggi

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik utama dalam metodologi kualitatif, yang digunakan peneliti untuk mengungkap makna secara mendasar dalam interaksi yang spesifik. Metode *interview* atau wawancara adalah metode untuk mengumpulkan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada penyelidikan, pada umumnya dua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang atau lebih hadir secara fisik dalam proses tanya jawab.[18]Wawancara digunakan peneliti untuk menggali data tentang keefektifitasan bahan ajar bidang studi Fiqih yang berbasis *Autoplay*.Data yang diperoleh kemudian dianalisis lebih lanjut.

3. Angket

   Angket atau Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.[19]Angket dalam penelitian dan pengembangan produk ini diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan.Dalam penelitian ini ada 2 angket yang digunakan, yang pertama angket untuk validator dan yang kedua untuk peserta didik.

[18]Sutrisno Hadi, *Metodologi Research; Jilid II* (Yogyakarta: Andi Offset, 1981), 136.
[19] Suharsimi Kunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002),128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil MTsN 12 Jombang

Madrasah Tsanawiyah Negeri Sumobito pada mulanya berasal dari relokasi sekolah kejuruan yaitu PGA Al-Hikmah Balongrejo. Pada tahun 1979 pengurus Yayasan Al Hikmah beserta wali murid memutuskan merubah jenjang pendidikan ini secara aklamasi, sebagian besar menginginkan SMP dan sebagian yang lain memilih Madrasah Tsanawiyah, sehingga kedua lembaga ini berjalan hingga tahun 1983.

Pada tahun 1984 Madrasah Tsanawiyah Al Hikmah mendapat tawaran dari Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi dibawah pimpinan Bapak Supriyadi (Alm) untuk menjadi filial Madrasah Tsanawiyah tersebut dengan syarat pindah lokasi semula. Persyaratan ini diterima, dibawah pimpinan Bpk Muhammad Yazid Abdulloh (Alm) pada tahun 1984 madrasah ini pindah kedesa Nglele Sumobito dengan menempati SDN setempat dan masuk pada siang hari dengan status Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Filial di Nglele Sumobito Jombang. Pada tahun ajaran 1985 sampai 1990 Kepala Madrasah di jabat oleh Bapak Muhammad Mas'ud. B.A (Alm), dengan kerjasama yang baik dan harmonis dengan masyarakat Nglele dibawah pimpinan Bapak Abdul Syakoer selaku Kepala Desa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nglele, bersama – sama dengan tokoh agama dan tokoh masyarakat setempat berkat pertolongan Allah SWT, maka bias mewujudkan sebidang tanah waqaf Bapak H. Sahlan (Alm) dan ditambah dengan pembelian tanah miliks ehingga mencapai 2300 m . Dengan semangat juang yang tinggi disertai dengan pertambahan murid yang pesat, maka pada tahun itu juga bias membangun gedung yang kemudian ditempati pada tahun 1994 – 1995. Tiga lokal gedung baru sudah mulai bisa ditempati.

Pada 17 Maret 1997 MTsN Plandi Filial di Nglele dinegeri kan secara penuh dengan nama MTs Negeri Sumobito dibawah pimpinan Kepala Madrasah Bapak M. Fathoni.S.Ag (Alm) , pada masa itu pula Madrasah secara swadaya mampu membangun satu gedung dengan empat local sehingga seluruh kegiatan belajar mengajar Madrasah Tsanawiyah Negeri Sumobito bias dilaksanakan digedung sendiri meskipun masih ada yang masuk siang.Dengan perhatian pemerintah yang cukup bijk sana pada tahun 2001 mendapat proyek gedung sebelah timur sebanyak 3 lokal melalui APBN selanjutnya pada tahun 2002 mendapat proyek gedung lagi sebelah selatan 3 lokal melalui APBN. Pada tahun ajaran 2002-2003 mendapat proyek 2 lokal melalui proyek imbal swadaya. Tahun 2011/2012 rehab APBN, sebanyak 4 lokal. Dengan demikian proses belajar mengajar di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sumobito bias berjalan dengan baik / masuk pagi semua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Demikian selanjutnya tahun demi tahun, seiring dengan semakin bertambahnya jumlah peserta didik MTsN 12 Sumobito, madrasah selalu berusaha menambah sarana dan prasarana , baik berupa Ruang Kelas Baru (RKB) maupun program yang lain. Dan alhamdulillah prestasi semakin banyak diperoleholeh anak-anak dalam berbagai macam event baik tingkat kecamatan, kabupaten maupun propinsi. Dalam rangka untuk mencapai tujuan program standar kecakapan ubudiyah dan akhlaq karimah (SKUA) madrasah, salah satu program yang telah direncakan dan dilaksanakan di MTs Negeri 12 Jombang adalah program Standar Kecakapan Ubudiyah dan Akhlak Karimah (SKUA) bagi peserta didik dalam rangka untuk menguatkan nilai – nilai karakter pada diri mereka.

Adapun tujuan program SKUA adalah untuk memberikan penguatan terhadap materi Pendidikan Agama Islam serta memberikan solusi terhadap kelemahan baca tulis al-Quran, Ubudiyah, dan Ahlakul Karimah bagi peserta didik. Kegiatan – kegiatan yang menjadi program unggulan di MTs Negeri 12 Jombang yaitu ;

a) kegiatan ekstra kursus bahasa inggris kerjasama dengan lembaga kursus bahasa kampung inggris dilaksanakan I kali seminggu ;
b) kegiatan ekstra kurikuler : Tilawah, Pramuka, Al Banjari, Olah raga, Seni Gambus ;
c) pembiasaan Doa belajar, Baca Asma'ul Husna, Tilawah juz 'Amma ;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) bimbingan Baca Qur'an dilaksanakan pada jam ke 9 setiap hari Selasa, Rabu dan Kamis.

MTsN 12 Sumobito mempunyai visi, Misi dan Tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sekolah sebagai berikut :

Visi Madrasah

"Terbentuknya peserta didik yang beriman, bertaqwa, berilmu, berprestasi dan berakhlakul Karimah".

Misi Madrasah :

a) menanamkan nilai – nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Allah s.w.t;
b) meningktakan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik;
c) meningkatkan kualifikasi dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan ;
d) meningkatkan kualitas lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan kehidupan masyarakat dan mampu berkompetisi baik di tingkat kabupaten, propinsi maupun nasional ;
e) meningkatkan pelaksanaan kegiatan intra dan extra kurikuler sesuai dengan potensi bakat dan minat siswa ;
f) menanamkan sikap disiplin, dan bertanggung jawab serta penghayatan dan pengamalan nilai-nilai agama islam untuk membentuk akhlakul karimah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan :

a) kualitas ibadah peserta didik khususnya dalam ibadah sholat tercapai 100 % ;
b) kemampuan membaca al quran serta hafalan juz 30 tercapai 100% ;
c) kualitas pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik keningkat 100% ;
d) kualifikasi dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan meningkat 100% ;
e) kualitas lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan kehidupan masyarakat dan mampu berkompetisi baik di tingkat kabupaten, propinsi maupun nasional meningkat 80% ;
f) kegiatan intra dan extra kurikuler sesuai dengan potensi bakat dan minat peserta didik tercapai 100% ;
g) pembentukan sikap disiplin, dan bertanggung jawab serta penghayatan dan pengamalan nilai-nilai agama islam untuk membentuk akhlakul karimah tercapai 100 %.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Prestasi Madrasah

Beberapa Prestasi Yang Telah Diraih Oleh Peserta Didik Pada 2 Tahun Pelajaran Terakhir Adalah Sebagai Berikut:

Tahun Pelajaran 2016/2017

No	JenisKegiatan	Kejuaraan	Tingkat	Penyelenggara
1	Bola Volly (Putra)	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
2	Bola Volly (Putri)	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
3	Catur (Putra)	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
4	Lari 100 M (Putri)	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
5	LompatJauh (Putri)	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
6	TolakPeluru Putra	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
7	TolakpeluruPutri	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
8	TolakpeluruPutri	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
9	PuisiPutri	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
10	MTQ Putra	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
11	MTQ Ptri	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
12	Banjari	Harapan 1	Kabupaten	Kemenag Jombang
13	MTQ Putri	Juara 2	Kabupaten	Masjid Agung Jombang
14	MTQ Putra	Juara 1	Kabupaten	Masjid Agung Jombang
15	MTQ RemajaPutri	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
16	MTQ Remaja Putra	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
17	MTQ –N ke 27 Putri	Harapan 1	Kabupaten	Pemkab Jombang
18	MTQ –N ke 27 Putra	Juara 2	Kabupaten	Pemkab Jombang
19	MTQ Putra	Juara 2	Kabupaten	Aksioma MTs, MTsN Kab Jombang
20	MTQ Putri	Harapan 3	Kabupaten	Aksioma MTs, MTsN Kab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				Jombang
21	BuluTangkis Putra	Juara 2	Kabupaten	Aksioma MTs, MTsN Kab Jombang
22	Lari 100 M Putri	Harapan 3	Kabupaten	Aksioma MTs, MTsN Kab Jombang
23	Lari 100 M Putri	Harapan 3	Kabupaten	Aksioma MTs, MTsN Kab Jombang
24	Karaoke Dangdut	Harapan 1	Kabupaten	SMK Taman Siswa
25	Lomba pioneering	Harapan 2	Kabupaten	HUT MAN 5 Jombang
26	Lomba Bola Volly	Juara 2	Kabupaten	HUT MAN 5 Jombang
27	LCT	Harapan 2	Kabupaten	MAN Rejoso Jombang
28	Banjari	Harapan 2	Kabupaten	MAN 1 Jombang
29	MTQ	Juara 3	Kabupaten	MAN 1 Jombang
30	Banjari	Juara 1	Propensi	MAN Mojoagung

Tahun Pelajaran 2017/2018

No	JenisKegiatan	Kejuaraan	Tingkat	Penyelenggara
1	MTQ (Putri)	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
2	MTQ (Putra)	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
3	TenisMeja (Putri)	Juara 2	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
4	Lari 100 M (Puteri)	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
5	Lari 100 M (Putri)	Juara 2	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
6	LompatJauh (Putera)	Juara 1	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
7	LompatJauh (Puteri)	Juara 2	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
8	Bola volley	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito
9	Sepak Bola	Juara 3	Kecamatan	Kecamatan Sumobito

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10	LSKI Bid. Kokoru	Juara 2	Kabupaten	MA Balongrejo Jombang
11	LSKI Bid. Pop Up Book	Juara 1	Kabupaten	MA Balongrejo Jombang
12	LSKI Bid. Paper Craft	Juara 1	Kabupaten	MA Balongrejo Jombang
13	LSKI Bid. Kokoru	Juara 1	Kabupaten	MA Balongrejo Jombang
14	PramukaPionering	Harapan 3	Kabupaten	MAN 8 Jombang
15	Banjari	Juara 3	Kabupaten	MAN 8 Jombang
16	MTQ (Putera)	Juara 1	Kabupaten	Aksioma Hab Kemenag Jombang
17	MTQ (Puteri)	Juara 3	Kabupaten	Aksioma Hab Kemenag Jombang
18	BuluTangkis	Juara 2	Kabupaten	Aksioma Hab Kemenag Jombang

Tabel 4.2
Daftar Guru dan Pegawai di MTsN 12 Jombang

NAMA	PANGKAT GOL	JABATAN	TINGKAT
EMI TAHMIDAH, S.Pd., MA	IV/a	Kepala Madrasah	S-2
Dra. TRI KISTUTI, M.Pd.I	IV/a	Guru	S-2
AINUN JARIYAH, S.Pd	IV/b	Guru	S-1
IRAWATI, S.Pd	IV/a	Guru	S-1
MASLICH, S.Pd	III/d	Guru	S-1
SUWARNO, S.Pd	III/d	Guru	S-1
MU'AROFAH, S.Pd	III/d	Guru	S-1
SULAIKAH, S.Si	III/d	Guru	S-1
TOMAS ANSORI, S.Pd	III/d	Guru	S-1
AGUS MASYHUDI, S.Pd	III/c	Guru	S-1
RIFATUD DIYANAH, S.SI	III/b	Guru	S-1
MOH. ANAS WIJAYA, SE	III/b	Guru	S-1
KHUMAIYAH, S.Ag	III/b	Guru	S-1
NUR CHAYATIN, S.Pd.I	III/b	Guru	S-1
MOH. YASIN, S.Pd	III/b	Guru	S-1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

MUH. ABDUH, S.Ag., M.Pd.I	III/b	Guru	S-2
HARTINI WAHYUNI, SH	III/b	Guru	S-1
MIFTACHUL HADI, S.Ag	III/b	Guru	S-1
MOH. MUNSYAFIUDDIN, S.Pd	III/b	Guru	S-1
AHDIANILLAH, S.Pd.I	III/b	Guru	S-1
TAUFIQ, S.Ag	III/a	Guru	S-1
NAUFFEL RAFFIDIANSYAH, S.Pd	-	Guru	S-1
RIA ERFINA, S.Pd	-	Guru	S-1
RENI TRIANA SARI, S.Pd	-	Guru	S-1
DJA`FAR	-	Guru	SLTA
KASBAN, S.Pd.I., M.Pd.I	-	Guru	S-1
IMRON ROSYADI, S.Pd	-	Guru	S-1
INDIRA SARI, S.Pd	-	Guru	S-1
NI'MATUS SA'ADAH, S.Pd I	-	Guru	S-1
ABDUL KHAMID, S.Pd	III/d	Kaur. TU	S-1
UMI NASIHAH, S.AB	III/a	Staff TU	S-1
ENI SETIANINGSIH, S.Pd	-	Staff TU	S-1
MUHAMMAD ANHARI	-	Staff TU	SLTA
WARSULATIN	-	Petugas Perpustakaan	SLTA
JOKO SASMITO	-	Petugas Kebersihan	SLTA
WADLUHA	-	Satpam	SLTA
TAMIM	-	Penjaga Malam	-

2. Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa di MTsN 12 Sumobito telah menggunakan kegiatan belajar mengajar media pembelajaran meskipun masih bersifat konvensional.

Kegiatan belajar mengajar di kelas VII MTsN 12 Sumobito, khususnya pada mata pelajaran *Thoharoh* lebih sering menggunakan buku siswa, terkadang menggunakan media untuk presentasi, dan diskusi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok.[1] Terlihat sebagian peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan sebagian lagi terlihat bosan sehingga tidak memperhatikan materi yang dijelaskan.

Kondisi demikian merupakan proses pembelajaran yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Seperti halnya pendapat Dedi Rohendi dkk yang tercantum di dalam jurnal pendidikan yaitu pembelajaran konvensional hanya mengajak siswa untuk menjadi pendengar.[2]

Tabel 4.3

Perbedaan Pembelajaran Interaktif dan Konvensional

No	Media Interaktif	Konvensional
1	Siswa sebagai subjek belajar	Siswa sebagai objek belajar
2	Siswa belajar melalui kegiatan kelompok	Siswa lebih banyak belajar secara individu
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata	Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak
4	Kemampuan didasarkan atas pengalaman	Kemampuan diperoleh dengan latihan-latihan
5	Tujuan akhir kepuasan diri	Tujuan akhir nilai atau angka
6	Perilaku dibangun atas kesadaran	Perilaku dibangun oleh factor dari luar
7	Keberhasilan pembelajaran dapat	Keberhasilan pembelajaran hanya bisa diukur

[1] Hasil wawancara seorang guru yang mengajar mata pelajaran Fiqih (tanggal) 14 Desember 2018

[2]Dedi Rohendi, dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks TerhadapHasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. Jurnal Pendidikan. Hlm 3www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf.diakses 18 Desember 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	diukur dengan berbagai cara	dengan tes
8	Siswa bertanggungjawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran	Guru penentu jalannya proses pembelajaran
9	Dalam proses belajar, siswa dibantu media pembelajaran berupa multimedia interaktif	Proses belajar siswa hanya berupa mendengarkan ceramah dari guru.

Tabel 4.3 menunjukkan 9 perbedaan antara pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dan pembelajaran konvensional. Mengingat pembelajaran di MTsN 12 Jombang yang terkadang masih bersifat konvensional, dan terkadang juga menggunakan media dirasa perlu adanya pengembangan kearah pemanfaatan media teknologi sehingga pembelajaran lebih dinamis dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, karena media yang selama ini digunakan hanya sebatas *Power Point* saja.

Karena kegiatan yang ideal adalah kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, guru bertindak sebagai fasilitator dan berparadigma *student senter*. Wijaya mengatakan bahwa bila proses pembelajaran cenderung membosankan, maka guru perlu menggunakan alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.[3]

[3]Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), 294.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu solusi yang paling tepat dalam meningkatkan motivasi serta minat di dalam belajar.Perkembangan teknologi pada saat ini telah menjawab semua kesulitan para pendidik (guru), sehingga guru dapat memanfaatkan berbagai media sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran secara efektif seperti laptop, LCD proyektor, papan interaktif dan beberapa *softwere* pembelajaran sebagai pendukungnya.Salah satu *softwere* yang sangat sederhana dan sangat familiar dikalangan peserta didik adalah *Microsoft power point*.

Salah satu permasalahan pendidikan yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah.Berbagai upaya sudah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, salah satunya adalah pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan.[4]

3. Deskripsi Pengembangan Produk *Autoplay*

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif ini telah menggabungkan beberapa software, yaitu : PPT, *macro media flash* dan *flip book maker*.

[4]Musyarapah.*Manajemen Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Sarana dan PrasaranaPendidikan (Studi Multikasus di Madrasah Diniyah Wustha Putera Darussalam Martapura, Madrasah Tsanawiyah Normal Islam Putri Rakha Amuntai, dan Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin Kalimantan Selatan*), Disertasi Menejemen Pendidikan Islam UIN Malang 2015. Hlm 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di bawah ini adalah isi dari hasil produk pembelajaran multimedia interaktif:

a. produk Multimedia Interaktif ini dikhususkan untuk mata pelajaran fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* diperuntukkan pada peserta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang ;
b. terdapat 8 slide pada tampilan media *Autoplay ;*
c. slide pertama adalah *Cover* yang berisikan ucapan selamat datang, di media pembelajaran interaktif, mata pelajaran, tingkat sekolah dan kelas serta identitas lembaga tempat peneliti menempuh pascasarjana ;

   Tampilan ini memadukan antara *background*, warna, jenis huruf tulisan dan juga ukuran huruf yang digunakan agar sesuai dengan materi. Untuk memulainya tekan tombol "*start*" dibagian pojok kanan bawah.

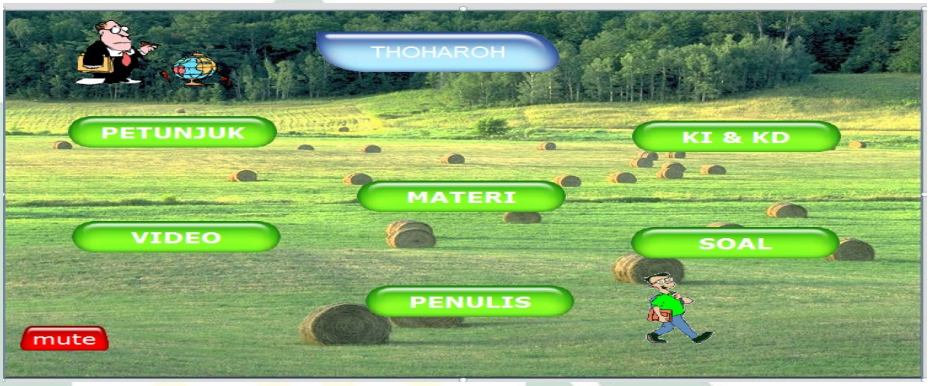
Gambar 4.1

Cover

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

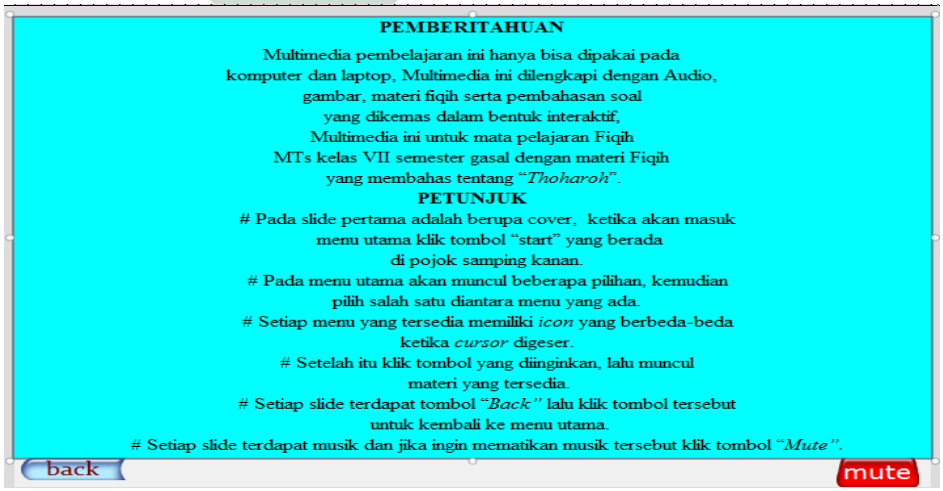
d. Slide ke-2 akan disajikan dengan beberapa tampilan menu, setiap menu mempunyai isi yang berbeda-beda dan bisa dipilih sesuai dengan keinginan. Seperti gambar di bawah ini ;

Gambar 4.2
Tampilan Menu



e. slide ke-3 berisikan tentang pemberitahuan dan petunjuk cara penggunaan media pembeljaran multimedia interaktif pada mata pelajaran Fiqih ;

Gambar 4.3
Petunjuk Penggunaan

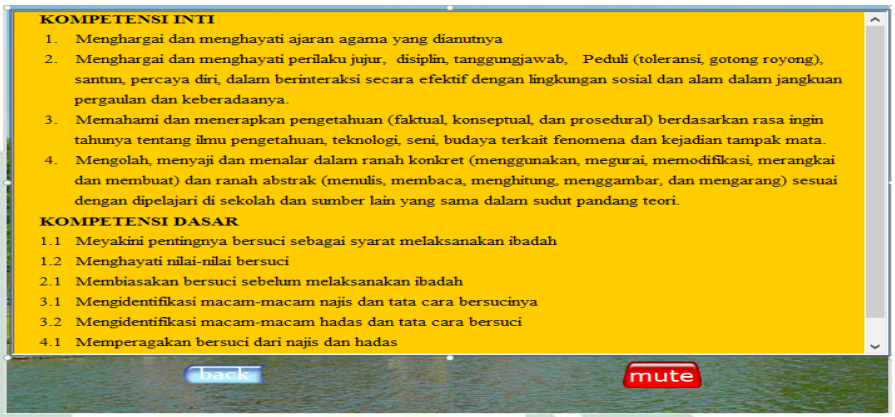


digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. slide ke-4 berisikan KI dan KD pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan *Thoharoh ;*

Gambar 4.4

KI dan KD



g. slide ke-5 berisikan materi yang berupa *Power Point* dan *Fliip Book Maker*

1) Pada *Power point* ini terdapat 19 slide yang diiringi dengan musik, jumlah slide tersebut terdapat beberapa menu dan apabila menu tersebut diklik (ditekan) maka akan *hyperlink* (menuju) sesuai dengan isi yang tertulis.

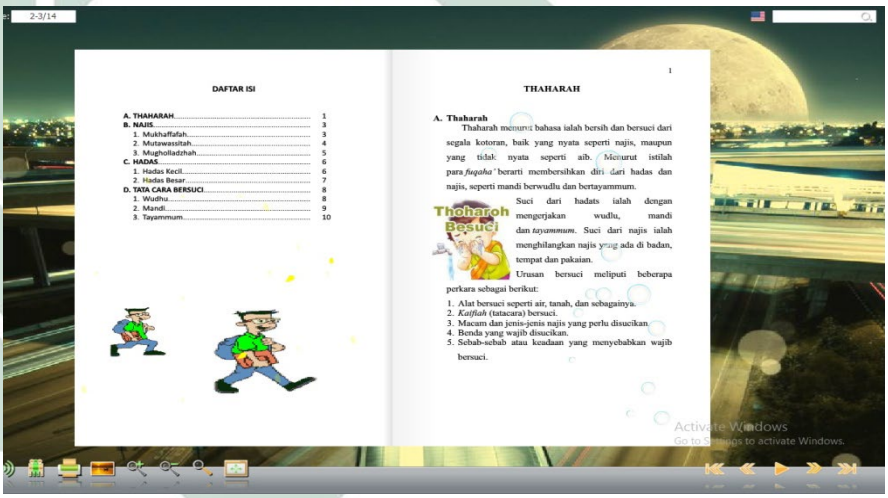
Gambar 4.5

Berbentuk *Power Point*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pada *Fliip Book Maker* initerdapat 10 halaman, bentuknya seperti buku serta di dalamnya terdapat beberapa contoh gambar-gambar tentang tatacara bersuci. Pada bagian pojok sebelah kanan atas terdapat kolom kotak kecil yng berfungsi untuk mencari kata yang berada di dalam *Fliip Book Maker* yaitu tinggal mengetik kata yang diinginkan maka akan muncul kata tersebut dengan sendirinya.

Gambar 4.6
Berbentuk *Fliip Book Maker*



h. pada slide ke-6 terdapat 5 menu yang berisi video, untuk mengoprasikannya yaitu degan cara klik salah satu menu tersebut maka akan muncul video yang diinginkan seperti contoh gambar di bawah ini ;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.7

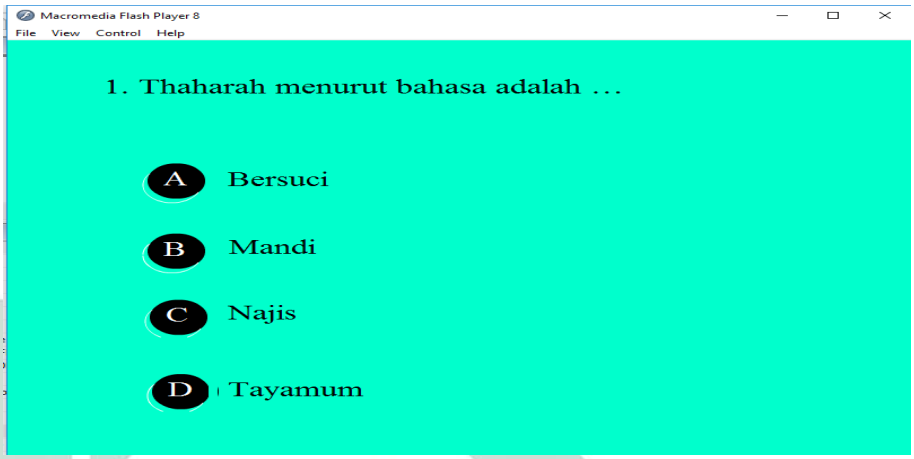
Video

i. pada slide ke-7 ini berupa evaluasi tentang materi yang telah dijelaskan. Evaluasi ini mempunyai 10 pertanyaan yang berupa pilihan ganda, setiap pertanyaan mempunyai nilai 10 apabila benar dan apabila salah maka nilainya adalah 0. Cara mengerjakannya yaitu tinggal memilih salah satu jawaban A, B, C atau D yang paling benar, setelah menjawab semua pertanyaan maka akan mucul kolom nilai yang terdiri dari jumlah benar, jumlah salah dan skornya ;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.8

Evaluasi



j. pada slide ke-8 berisi tentang data pengembang dan tentang riwayat pendidikan.

Gambar 4.9

Profil Pengembang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Penyajian Analisis Data Uji Coba

Data yang diperoleh yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif.Data kualitatif tersebut berisikan saran mengenai perlu adanya revisi atau tidaknya terhadap Multimedia Interaktif *Autoplay Studio 8* yang telah dikembangkan.Sedangkan, data kuantitatif dari hasil evaluasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan peserta didik.

Tabel 4.4

Kriteria pensokoran Angket Validasi Konsultan media

Jawaban	Keterangan	Skor
a	Sangat Setuju	4
b	Setuju	3
c	Tidak Setuju	2
d	Sangat tidak setuju	1

Sedangkan untuk angket validasi ahli materi, dan peserta didik kelas VII kriteria psekoran nilainya adalah sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.5

Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi

dan peserta didik kelas VII

Jawaban	Keterangan	Skor
a	Sangat Setuju	4
b	Setuju	3
c	Tidak Setuju	2
d	Sangat tidak setuju	1

1. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pada validasi Ahli Media ini peneliti membuat angket yang telah dibuat sebelumnya, yang diberikan kepada ahli media pembelajaran.Pada ahli pembelajaran ini adalah Dr. Lilik Huriyah, M.Pd.I.beliau adalah dosen Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya pada konsentrasi Pengembangan Bahan Ajar.

a. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Media

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil angket penilaian ahli media terhadap produk *Autoplay Studio 8* mata pelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* (Lampiran 6.1)

Berdasarkan (Lampiran 6.1) ahli media dan desain pembelajaran berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay* yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu proses pembelajaran. Sedangkan tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasenya dengan menggunakan rumus matematis berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{x } 100\%$$

$$p = \frac{36}{40} \text{ x } 100\%$$

$$p = 0{,}9 \text{x } 100\%$$

$$p = 90$$

Pada (Lampiran 6.1) Menunjukkan data hasil validasi konsultan media terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* kelas VII MTs adalah cukup baik, dengan persen kevalidan 90 %. Dengan angka yang diperoleh tersebut maka tidak perlu dilakukan revisi kembali.

b. Hasil Kualitatif validasi ahli media

Adapun saran dan masukan dari ahli media yang harus diperbaiki oleh penulis dipaparkan dalam tabel 4.4 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6

Saran dan Masukan Dari Ahli Media

Isi Produk *Autoplay*	**Deskripsi Data (kolom slide)**	**Saran Dan Masukan**
Cover	Slide pertama	1. Background harus sesuai dengan materi yang dibahas. 2. Tulisan dan warna harus sesuai dengan backround agar jelas dan mudah dibaca.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Petunjuk penggunaan		Dalam media pembelajaran *Autoplay* harus disertai petunjuk penggunaannya agar bagi pemula bisa mengoprasikan dengan baik.
Video	Slide ke-6	Tidak terdapat gambar disetiap menu video sehingga tampilannya kurang menarik.
Penilaian	Slide ke-7	Instrument evaluasi belum muncul skor penilaian.

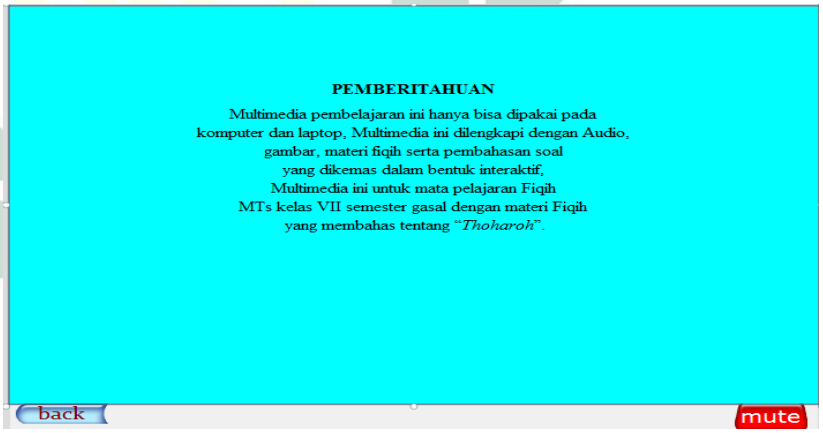
Semua data hasil penilain dan diskusi dengan konsultan ahli media pembelajaran dijadikan patokan sebagai revisi untuk penyempurnaan pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh*. Berikut adalah hasil revisi yang dijelaskan dalam tabel di bawah ini :

Gambar 4.10

Hasil Revisi

	Sebelum Direvisi
Cover	 Pada slide pertama, tampilan *background* tidak sesuai dengan tema Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh,* penggunaan huruf beserta warna tidak begitu jelas sehingga sulit untuk dibaca.

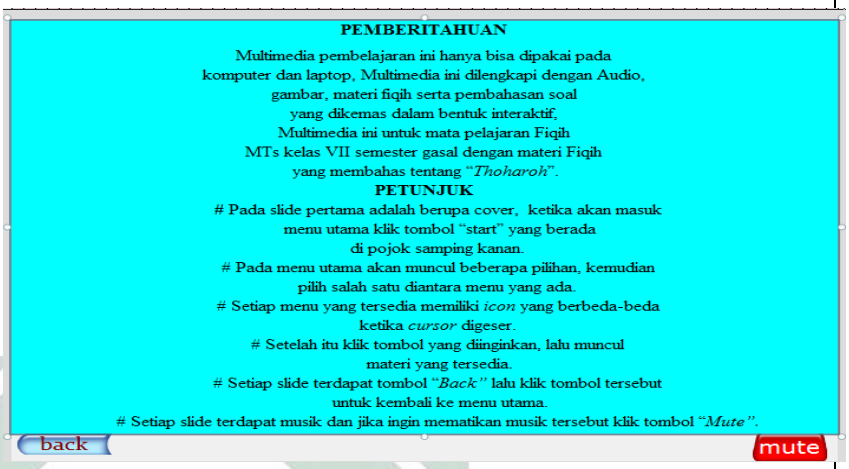
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Sesudah Direvisi Sesudah direvisi, terlihat pada gambar di atas tampilan *background* sesuai dengan tema Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* yaitu dengan gambar berwudhu. Penulisan huruf dan warna tulisan sudah jelas.
Petunjuk penggunaan	**Sebelum Direvisi**  Pada slide ke-3 tampilan ini hanya berisikan pemberitahuan penggunaan tidak ada petunjuk pengoprasian media pembelajaran multimedia interaktif Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

<table>
<tr>
<td></td>
<td>

Sesudah Direvisi



setelah direvisi, Pada tampilan di atas sudah ada pemberitahuan penggunaan dan petunjuk pengoprasiannya.

</td>
</tr>
<tr>
<td>

Video

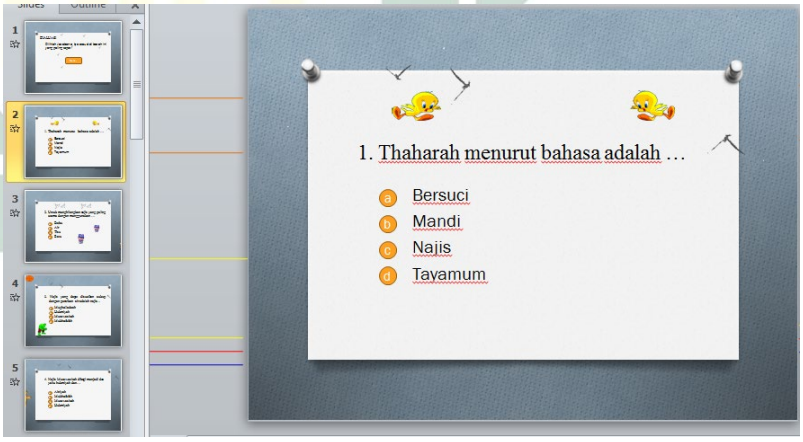
</td>
<td>

Sebelum Direvisi

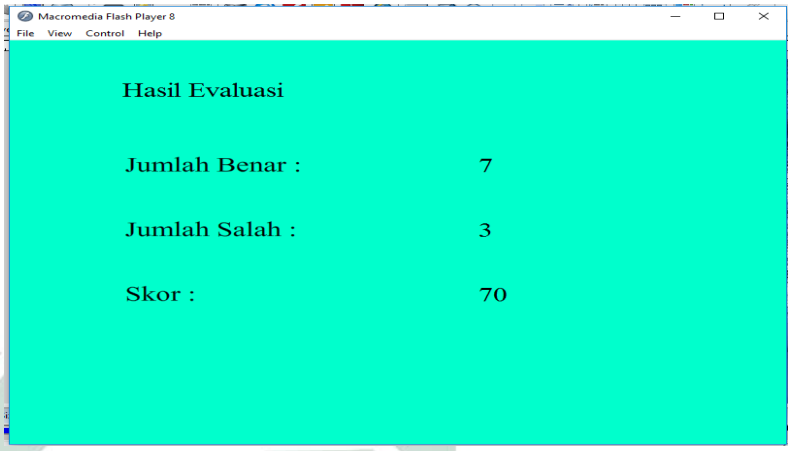
Pada slide ke-6 ini hanya berisi tampilan menu yang tidak disertai gambar.

</td>
</tr>
</table>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Sesudah Direvisi Setelah direvisi tampilannya berbeda yaitu terdapat gambar disetiap menu sehingga membuat lebih menarik dari tampilan sebelumnya dan bisa membuat peserta didik lebih berantusias melihatnya.
Penilaian	**Sebelum Direvisi**  Pada slide ke-7 berupa evaluasi yang berisi soal pilihan ganda dalam bentuk *power point*, apabila salah satu jawaban a,b,c atau d yang dipilih maka yang akan muncul hanya jawaban benar atau salah bukan nilainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Sesudah Direvisi  Setelah direvisi,pada slide evaluasi pengembang mengganti aplikasi *power point*menjadi aplikasi *macromedia flash player 8* sehingga muncul skor akhir seperti tampilan diatas.

2. Validasi Ahli Materi

Setelah melewati proses review pada ahli media maka langkah berikutnya yang dilakukan adalah melakukan validasi kepada ahli materi mata pelajaran Fiqih terhadap produk yang dihasilkan. Tanggapan atau validasi berupa angket yang telah dibuat sebelumnya kemudian diberikan kepada bapak M. Abduh, M.Pd.I.beliau adalah guru senior di MTsN 12 Jombang yang mengajar mata pelajaran Fiqih yang peneliti pilih sebagai ahli materi.

Peneliti membuat angket yang akan diisi oleh ahli materi pelajaran Fiqih. Dalam angket tersebuat terdapat dua opsi jawaban yaitu revisi dan tidak revisi yang disertai dengan masukan-masukan revisi tidaknya. Data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut akan dijadikan masukan dan acuan dalam perbaikan Multimedia Interaktif *Autoplay Studio 8* menjadi lebih baik.

a. Hasil Kuantitatif Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil angket penilaian ahli materi terhadap produk *Autoplay Studio 8* mata pelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* (Lampiran 6.2)

Berikut ini adalah analisis dari setiap butir pernyataan angket. Menyatakan valid pada item 1.1 - 2.2 - 2.4 - 3.1 - 3.2 - 3.4 dan cukup valid pada item 1.2 - 2.1 - 2.3 - 3.3 dari beberapa item tersebut tidak adanya peryataan yang tidak valid sehingga isi materi ini dinyatakan valid berdasarkan data kuantitatif.

Di bawah ini adalah hasil hitung prosentase dari validator ahli materi Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh.*

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{x } 100\%$$

$$p = \frac{34}{40} \text{x } 100\%$$

$$p = 85$$

(Lampiran 6.2) Menunjukkan data hasil validasi konsultan materi terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* kelas VII MTs adalah cukup baik,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan persen kevalidan 85 %.Dengan angka yang diperoleh tersebut maka tidak perlu dilakukan revisi kembali.

b. Hasil Kualitatif Validasi Ahli Materi

Adapun saran dan masukan dari ahli materiuntuk isi produk dipaparkan dalam tabel 4.10 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7
Saran Dan Masukan Dari Ahli Materi

Isi Produk *Autoplay*	**Saran Dan Masukan**
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Kesesuaian KI dan KD harus berdasarkan dengan silabus kurikulum sekolah pada mata pelajaran Fiqih dengan pokok bahasan *Thoharoh* bukan berdasarkan buku..
Jenis huruf dan besar huruf	Gunakan huruf yang standar yaitu dengan memakai *Times New Roman*
Efektifitas soal latihan	Instrument soal latihansudah baik, sudah muncul skor penilaian tapi jika bisa soal latihannya di *share* ke PC *Client*

3. Uji Coba Perorangan

Setelah melewati proses review pada ahli media dan ahli materi maka selanjutnya yang dilakukan adalah uji coba perorangan terhadap produk *Autoplay studio 8* yang sudah direvisi sebelumnya. Uji coba ini diberikan kepada 5 responden peserta didik kelas VII di MTsN 12 Jombang dengan tujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana keefektifan *Autoplay studio*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8 yang dikembangkan demi memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar yaitu mata pelajaran Fiqih pada pokok bahasan *thoharoh.*

Uji coba ini berfungsi untuk mengetahui hasil hitung yang berupa data kuantitatif. Adapun data kuantitatif dari hasil 5 respondek peserta didik adalah sebagaimana dipaparkan pada (lampiran 6.3).

Dari data yang telah dipaparkan di atas saat uji coba perorangan yang terdiri dari 5 responden peserta didik MTsN 12 Jombang tentang mata pelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh,* maka hasil analisis data adalah sebagai berikut :

$\sum x$ = Jumlah jawaban Penilaian

$\sum x_I$ = Jumlah Jawaban Tertinggi

Persen (P) = Persentase

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} x\ 100\%$$

$$p = \frac{188}{200} x\ 100\%$$

$$p = 94$$

Dari hasil rata-rata keseluruhan persentase yang diperoleh tingkat pencapaian 94 % berada pada kualifikasi “sangat valid”.Berdasarkan kualifikasi yang diperoleh maka tahap uji coba media pembelajaran ini tidak memerlukan revisi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Hasil Uji Coba Produk Pengembangan

Untuk mengetahui tentang keefektifitasan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan, maka perlu dilakukan uji coba *pre-test* dan uji coba *post-test* terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Agar data penelitian terjaga keakuratannya maka pada desain uji coba produk pengembangan ini peneliti menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen.Dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol tidak menggunakan media *Autoplay studio* yang telah dikembangkan. Hal itu disebabkan kelas kontrol sebagai kelas pembanding terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Autoplay studio 8* mata pelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh.*

1. Validitas Instrumen Tes Prestasi Belajar

Tabel 4.8

Validitas Instrumen Tes Prestasi Belajar

No item soal	r hitung	r tabel, n=34	Keputusan	
			Valid	Tidak valid
1	0,210	0,339		Tidak valid
2	0,644	0,399	valid	
3	0,890	0,339	valid	
4	0,745	0,399	valid	
5	0,393	0,339	valid	
6	0,440	0,399	valid	
7	0,150	0,339		Tidak valid
8	0,741	0,399	valid	
9	0,588	0,339	valid	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10	0,231	0,399		Tidak valid
11	0,495	0,339	valid	
12	0,341	0,399	valid	
13	0,572	0,339	valid	
14	0,665	0,399	valid	
15	0,262	0,339		Tidak valid
16	0,541	0,399	valid	
17	0,057	0,339		Tidak valid
18	0,392	0,399	valid	
19	0,483	0,339	valid	
20	0,642	0,399	valid	

Dari data uji validitas dapat diketahui bahwa item soal pada nomor 2,3,4,5,6,8,9,11,12,13,14,16,18, 19 dan 20 mempunyai nilai validitas sehingga layak digunakan dan tidak perlu revisi sedangkan item soal pada nomor 1,7,10, 15 dan 17 tidak valid sehingga diperlukan revisi. Akan tetapi dari 15 butir soal yang valid sudah memenuhi indikator pembelajaran maka hanya 15 butir soal yang digunakan dan 5 soal tidak valid tidak perlu dipakai.

2. Reliabelitas Instrumen

Selanjutnya dari data diperoleh di atas, instrument prestasi belajar diukur reliabelitasnya dengan menggunakan rumus *alpha* yang dihitung dengan *SPSS* yang telah dipaparkan dalam tabel di bawah ini :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.9
Reliability Instrumen

Cronbach's Alpha[a]	N of Items
.655	20

Berdasarkan hasil uji reliabelitas dengan cara*SPSS* akan diketahui bahwa koefisien *alpha cronbach* menghasilkan angka 0.655 > 0.5 sehingga mempunyai reliabelitas tinggi.

D. Uji Coba Lapangan

Setelah melewati proses uji coba perorangan, langkah berikutnya yang dilakukan dalam desain uji coba produk pengembangan *Autoplay Studio 8* ini adalah melakukan uji coba lapangan. Pada uji coba ini peneliti menggunakan dua kelas, satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen yang berjumlah 68 peserta didik yaitu pada kelas VII A dan VII B di MTsN 12 Jombang. Dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dengan menggunakan media *Autoplay Studio 8* yang dikembangkan dalam mempermudah pembelajaran mata pelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh.* Berikut adalah penyajian data *pre-tes* dan *post-tes* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen (Lampiran 6.4).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Uji Normalitas

Perhitungan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan bantuan *SPSS* adalah dengan menggunakan *Indeoenden Sampel t-test.* Hal ini sesuai dengan jenis penelitian peneliti yaitu ingin mencari perbedaan antara dua sampel.

Untuk mengetahui data sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang sama berdistribusi normal maka menggunakan uji normalitas terlebih dahulu sebelum menggunaan uji-t. untuk mengetahui sampel berdistribusi normal dengan uji normalitas dapat menggunakan *SPSS*.

Tabel 4.10

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kontrol	eksperimen
N		34	34
Normal Parameters[a]	Mean	54.12	60.00
	Std. Deviation	10.764	10.731
Most Extreme Differences	Absolute	.208	.177
	Positive	.208	.148
	Negative	-.149	-.177
Kolmogorov-Smirnov Z		1.212	1.034
Asymp. Sig. (2-tailed)		.106	.236

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil *SPSS* diperoleh bahwa pada Sig. (2-tailed) menunjukkan angka 0.106 pada kelas kntrol dan angka 0.236 pada kelas eksperimen lebih dari 0.05.Hal ini menunjukkan bahwa sampel

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdistribusi normal sehingga layak menggunakan uji-t.Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan, maka analisis statistik yang peneliti pakai adalah uji-t atau *independent sampel t- test.*Peneliti menggunakan *SPSS* untuk menganalisa data hasil penelitian.

2. Uji Kesamaan Rata-Rata Dua Kelas

   a. Uji kesamaan dua rata-rata *pre-tes* pada kelas kelas VII A (kelas kontrol) dan kelas VII B (kelas eksperiment)

      Dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui tentang sejauh mana keefektivitasan media pembelajaran yang dikembangkan maka perlu adanya *pre-tes* dan *post-tes* pada proses pembelajaran. Pada uji coba ini *pre-tes*diberikan kepada dua kelas yang berjumlah 68 peserta didik di kelas VII A dan Kelas VII B MTsN 12 Jombang. Tujuan melakukan uji kesamaan dua rata-rata *pre-tes* yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman materi antara kelas VII A dan kelas VII B sama atau ada perbedaan.

      Uji kesamaan dua rata-rata *pre-tes*ini menggunakan uji *Independent sample tes pada SPSS 16. Out put* hasil perhitungan dipaparkan dalam tabel berikut ini *:*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.11

***Group* Statistik**

	Kelas	N	*Mean*	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*
Pre-test	Eksperimen	34	60.00	10.731	1.840
	Kontrol	34	54.12	10.764	1.846

1) Pada tabel*(Group* statistik*)* terlihat bahwa jumlah *mean* untuk *pre-tes* pada kelas kontrol sebesar = 54.12 dan untuk kelas eksperiment sebesar =60.00 peserta tes sebanyak N= 34, simpangan baku *(Std. Devation)*pada kelas kontrol = 10.764 dan pada kelas eksperiment =10.731 .

Tabel 4.12

Independent Samples

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pre-test	Equal variances assumed	.234	.853	1.791	66	.357	15.00000	2.20870	10.59018	19.40982
	Equal variances not assumed			1.791	65.950	.357	15.00000	2.20870	10.59012	19.40988

2) Merumuskan hipotesis independent samples tes uji pre- tes :

   a) H_0= varians kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol

   b) Hα = varians kelas eksperimen tidak sama dengan kelas kontrol

3) Pada tabel*independent samples*tes terlihat besarnya t hitung sebesar =1.791, dengen derajat kebesaran (df) =66 diperoleh juga angka signifikan *(sig.2-tailed)* sebesar= 0.357

4) Kriteria pengembalian keputusan :

   a) Jika *sig.2-tailed* ≤ 0,05, maka H_0 ditolak dan Hα diterima.

   b) Jika*sig.2-tailed* > 0,05, maka H_0 diterima dan Hα ditolak.

   c) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel,}$maka H_0 diterima dan Hα ditolak.

   d) Jika $t_{hitung} > t_{tabel,}$maka H_0 ditolak dan Hα diterima.

5) Mengambil keputusan :

   Karena nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel} =$ (1.791 ≤ 1.997) dan *sig.2-tailed* = 0,357, berarti *sig.2-tailed* > 0,05, maka H_0 diterima dan Hα ditolak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Membuat kesimpulan :

Diperoleh, nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel} =$ (1.791 ≤ 1.997) dan *sig.2-tailed* = 0,357, berarti *sig.2-tailed* > 0,05, maka H_0 diterima dan Hα ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol, dengan kata lain pre-test yang diberikan dapat diketahui kemampuan aman pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama.

b. Uji-t *Student* Nilai Rata-Rata *Post-Tes* Pada Kelas Kelas VII A (Kelas Kontrol) Dan Kelas VII B (Kelas Eksperimen)

Setelah diberikan pre-tes maka dilaksanakan pembelajran dengan menggunakan produk Autoplay studio 8 yang telah dikembangkan melalui tahap-tahap-tahap revisi pada kelas VII A (kelas kontrol) sedangkan pada kelas VII B (kelas eksperiment) tidak menggunakanmedia Autoplay studio 8, dalam penelitian ini jumlah peserta didik kelas eksperiment yaitu 34 yang terdapat di kelas VII B.

Setelah tes diberikan selanjutnya dilakukan uji-t *student*pada rata-rata tes *pos-tes* yaitu pada kelas kontrol(VII A) dan kelas eksperimen (VII B.) Dalam hal ini, untuk mengetahui tentang sejauh mana keefektivitasan penggunaan media *Autoplay studio* 8 yang digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uji-t *student* dua rata-rata *post-tes* ini menggunakan uji *Independent sample* tes pada *SPSS* 16.*Out put* hasil perhitungan dipaparkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.13

(Group* Statistik*)

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post-test	ekperimen	34	82.3529	9.23065	1.58304
	kontrol	34	67.3529	8.98107	1.54024

1) Pada tabel *(Group* statistik*)* terlihat bahwa jumlah mean untuk *post-test* pada kelas kontrol sebesar = 67.3529 dan untuk kelas eksperiment sebesar =82.3529 peserta tes sebanyak N= 34, simpangan baku *(Std devation)* pada kelas kontrol = 8.98107 dan pada kelas eksperiment sebesar = 9.23065

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.14

Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*						
		F	*Sig.*	*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*	*Mean Difference*	*Std. Error Difference*	*95% Confidence Interval of the Difference*	
									Lower	*Upper*
Post-test	*Equal variances assumed*	.544	.463	2.257	66	.027	5.882	2.607	.678	11.087
	Equal variances not assumed			2.257	65.999	.027	5.882	2.607	.678	11.087

2) Merumuskan hipotesis *Independent Sample Test* uji *post- test* :

   a) H_0 = tidak ada perbedaan antara nilai *post-test* pada kelas kontrol dan nilai *post-test* pada kelas eksperimenn.

   b) Hα = ada perbedaan nilai *post-test* pada kelas kontrol dan nilai post-test pada kelas eksperimen.

3) Pada tabel *independent samples* tes terlihat besarnya t hitung sebesar = 2.257, dengen derajat kebesaran (df) = 66 diperoleh juga angka signifikan *(sig.2-tailed)* sebesar = 0.027

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Kriteria pengambilan keputusan :

   a) Jika *sig.2-tailed* ≤ 0,05, maka H_0 ditolak dan Hα diterima.

   b) Jika *sig.2-tailed* > 0,05, maka H_0 diterima dan Hα ditolak.

   c) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel,}$maka H_0 diterima dan Hα ditolak.

   d) Jika $t_{hitung} > t_{tabel,}$maka H_0 ditolak dan Hα diterima.

5) Mengambil keputusan :

   Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel} =$ (2.257 >1.997) dan *sig.2-tailed* = 0,027, berarti *sig.2-tailed* ≤ 0,05, maka H_0 ditolak dan Hα diterima.

6) Membuat kesimpulan :

   Diperoleh, Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel} =$ (2.257 >1.997) dan *sig.2-tailed* = 0,027, berarti *sig.2-tailed* ≤ 0,05, maka H_0 ditolak dan Hα diterima.Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan nilai *post-test* pada kelas kontrol dan nilai post-test pada kelas eksperimen.

E. Intrepretasi Data

Dalam bab ini dikemukakan tentang analisis data dan pembahasan temuan penelitian. Sebagaimana telah dikemukakan dalam bab III, data yang terkumpul dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik wawancara, angket dan tes prestasi belajar. Setelah semuanya data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis dengan menggunakan program *Microsoft Excell 2010* dan *SPSS 16.0 for Windows* untuk menguji hipotesis dan mengambil keputusan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah dilakukan analisis data dan hipotesis, hasilnya ditemukan bahwa :

1. data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah validasi ahli media, validasi ahli materi skor tes pemahaman peserta didik terhadap materi Fiqih pada pokok bahasan *thohoroh* yang terdapat dalam media *Autoplay Studio 8* ;
   a. data hasil validasi konsultan media terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* kelas VII MTs adalah cukup baik, dengan persen kevalidan 90 %. Dengan angka yang diperoleh tersebut maka tidak perlu dilakukan revisi kembali (Lampiran 6.1)
   b. data hasil validasi konsultan materi terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* kelas VII MTs adalah cukup baik, dengan persen kevalidan 85 %. Dengan angka yang diperoleh tersebut maka tidak perlu dilakukan revisi kembali (Lampiran 6.2)
   c. Data hasil uji coba perorangan terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran Fiqih pada pokok bahasan *Thoharoh* kelas VII MTs adalah sangat baik, dengan persen kevalidan tingkat pencapaian 94 % berada pada kualifikasi “sangat valid”. Berdasarkan kualifikasi yang diperoleh maka tahap uji coba media pembelajaran ini tidak memerlukan revisi (Lampiran 6.3).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. setelah melakukan validasi terhadap angket produk pengembangan multimedia *Auto play studio 8* maka selanjutnya melakukan validitas soal instrument prestasi belajar. Dari data uji validitas dapat diketahui bahwa item soal pada nomor 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19 dan 20 mempunyai nilai validitas sehingga layak digunakan dan tidak perlu revisi sedangkan item soal pada nomor 1, 7, 10, 15 dan 17 tidak valid sehingga diperlukan revisi. Akan tetapi dari 15 butir soal yang valid sudah memenuhi indikator pembelajaran maka hanya 15 butir soal yang digunakan dan 5 soal tidak valid maka tidak perlu dipakai. Selanjutnya setelah instrument prestasi belajar diukur reliabelitasnya dengan cara *SPSS* menghasilkan angka 0.655 > 0.5 sehingga mempunyai reliabelitas tinggi ;
3. penerapan pembelajaran media *Autoplay Studio 8* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Fiqih pada pokok bahasan *thoharoh* di MTsN 12 Jombang. Hal ini didasarkan atas hasil uji-t terhadap uji kesamaan rata-rata skor pemahaman peserta didik pada bab *thoharoh* sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} =$ (2.257 >1.997) dan *sig.2-tailed* = 0,027, berarti *sig.2-tailed* ≤ 0,05, maka H_0 ditolak dan Hα diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada peningkatan pada kelas eksperimen terhadap pemahaman materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran Fiqih pokok bahasan *thoharoh* dibandingkan dengan kelas kotrol.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran multimedia interaktif *Autoplay studio 8* yang dilakukan saat penelitian, terlihat bahwa keunggulan media *Autoplay studio 8* yaitu dapat membantu guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan media *Autoplay studio 8* guru dapat memasukkan video, musik,*flash,* gambar sesuai materi yang diajarkan serta dapat menggabungkan beberapa aplikasi kedalam media *Autoplay studio 8* diantaranya, yaitu : *Microsoft Power Point, Fliipbookmaker, PDF, Macromedia Flash Player 8. S*ehingga pembelajaran multimedia interaktif *Autoplay studio 8* mampu mengaktifkan peserta didik, memberi semangat dan menyenangkan bagi peserta didik dan akan terukir dalam benak peserta didik *lesrnig is fum.* Bahkan jauh lebih dari itu peserta didik dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari tentang cara bersuci yang baik dan benar.Produk dari hasil pengembangan media ajar ini berupa CD pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran guru dan peserta didik yang didalamnya terdiri dari beberapa slide yang berhubungan dengan pelajaran Fiqih. Media pembelajaran ini telah dilakukan dan dipraktikan di kelas VII MTsN 12 Jombang. Berdasarkan hasil uji ahli desain pembelajaran, uji materi, uji perorangan dan uji lapangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan produk dari hasil pengembangan media ajar berbasis multimedia interaktif *Autoplay studio 8* ini dapat dilihat bahwa ciri khas media ajar yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran adalah melalui penambahan media praktikum berupa pembelajaran interaktif. Media ajar ini juga memuat KI dan KD, soal-soal pelajaran Fiqih dan video. Berbeda halnya dalam pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional merupakan model yang paling sederhana yang sebagian besar digunakan oleh guru dan kyai dalam berdakwah. Dalam penyampain pembelajaran konvensional lebih banyak dilakukan dengan cara ceramah dan tanya jawab yang tidak memberi kesempatan terhadap peserta didik yang berkemampuan tinggi untuk mengembangkan secara cepat pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya, karena pembelajaran hanya dikendalikan seorang guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan media pembelajaran Fiqih berbasis multimedia interaktif *autoplay* pada pokok bahasan *thoharoh* kelas VII di MTsN 12 Jombang dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan *thoharoh* untuk peserta didik kelas VII di MTsN sebelumnya hanya menggnanakan model pembelajaran konvensional merupakan model yang paling sederhana yang sebagian besar digunakan oleh guru dan kyai dalam berdakwah. Dalam penyampain pembelajaran konvensional lebih banyak dilakukan dengan cara ceramah dan tanya jawab yang tidak memberi kesempatan terhadap peserta didik yang berkemampuan tinggi untuk mengembangkan secara cepat pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya, karena pembelajaran hanya dikendalikan seorang guru.
2. Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa CD interaktif berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan *thoharoh* untuk peserta didik kelas VII diMTsN 12 Jombang.Produk media pembelajaran ini menggabungkan beberapa jenis aplikasi *softwere* yaitu; *Power Point, Fliipbookmaker*, *Macromedia Flash Player 8*. Setelah melakukan tahap akhir yaitu publishing, peneliti melakukan tahap uji coba dengan bantuan ahli desain media daIbu Dr. Lilik Huriyah,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

M.Pd.I. beliau adalah dosen Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya pada konsentrasi Pengembangan Bahan Ajar dengan perolehan prosentase 90%. Ahli materi Bapak M. Abduh, M.Pd.I beliau adalah guru senior di MTsN 12 Jombang yang mengajar mata pelajaran Fiqih yang peneliti pilih sebagai ahli materi guru kelasdengan perolehan prosentase 85 % dan uji coba perorangan terhadap 5 responden dengan tingkat pencapaian 94 %. Kemudian setelah melakukan beberapa revisi produk siap untuk uji coba lapangan.

3. Ada keefektifan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif *Autoplay Studio* 8 Pada Peserta Didik Kelas VII Di MTsN 12 Jombang. Dengan pembelajaran berbasis multimedia interaktif *autoplay* sangat berperan dalam mengaktifkan peserta didik, memberi semangat, menyenangkan bagi peserta didik dan peserta didik dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari tentang cara bersuci yang baik dan benar daripada pembelajaran konvensional.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, Peneliti sangat mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *autoplay* studio 8 terutama pembelajaran Fiqih, karena Fiqih sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menjalankan ibadah. Peneliti ingin memberikan saran-saran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolahan-sekolahan khususnya MTsN 12 Jombang. Adapun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik :
   a. hendaknya memperbanyak bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dan tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran ;
   b. selalu membimbing dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar rajin belajar dan tidak bermalas-malasan.
2. Bagi Peserta didik :
   a. sebagai peserta didik harus lebih rajin belajar sehingga lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran fiqih di Madrasah ;
   b. hendaknya peserta didik aktif dalam pembelajaran, tertib dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dan apabila kurang jelas ketika guru menjelaskan peserta didik harus bertanya ;
3. Bagi Pengembang Produk Lebih Lanjut :

   Media pembelajaran ini masih memiliki keterbatasan antara lain : produk pengembangan ini hanya berfokus pada satu pokok bahasan yaitu tentang *thoharoh,* masih diuji cobakan pada kelompok yang relatif kecil, waktu pelaksanaan uji cobanya singkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhammad Daud. *Hukum Islam,* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.

Anitah, Sri. *Media Pembelajaran*, Surakarta : Yuma Apressindo, 2009.

Arifin, Zainal . *Penelitian Pendidikan dan Paradigma Baru,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Arif, Sukardi, Sadiman. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar,* Jakarta: Mediyatama Sarana Prakasa, 1998.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran,* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.

Colid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian,* Jakarta : Bumi Aksara, 1997.

Depag RI Ditjen Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2004 ; Pedoman Khusus Fiqih MTs* Jakarta, 2004.

Departemen Agama RI, Kurikulum 2004 Standar Kompetensi MTs, Jakarta : Depag, 2004.

Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research; Jilid II,* Yogyakarta: Andi Offset, 1981.

Hadis, Abdul. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Dina, 2006.

Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* Jakarta: Bumi Aksara, 2002.

Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar* . Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Hasan, Iqbal . *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.

Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Tajwid*, Bandung: SygmaExmedia Arkan leema, 2014.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lestari, Ika. *Pengembaangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Akademia Permata, 2013

Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran,* Bandung PT. Remaja Rosdakarya, 2011.

Mardapi, Djemari. *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan,* Cet I, Yogyakarta:Nuha Medika, 2012.

Masruri dan Java Kreativity, *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media* Studio Jakarta: Elex Media Komputindo.

Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Meciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenagkan,* Jogjakarta: Diva Press, 2011.

Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press, 2014.

Punaji, Setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan (Edisi kedua)*, Jakarta: Kencana, 2012.

Razak, Nasarudin. *Dienul Islam,* Bandung: Al-Ma'ruf, 1985.

Ridholloh. http://ridholloh.wordpress.com/2012/10/31/hakikat-fiqih/.html diakses tanggal 25 januari 2018.

Riyanti. http: //Hakikat Pembelajaran MTs noocomririyanti. blogspot. Diakses tanggal 25 Januari 2018.

Rohendi, Dedi dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. *Jurnal Pendidikan.* www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 18 Desember 2018.

Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

Setyosari, Punjaji . *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

Shiddieqy, Hasbi Ash. *Pengantar Ilmu Fiqh* Jakarta : Bulan Bintang, 1987.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan,* Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005.

Sudiono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan, Cet. Ke-12,* Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012.

_____. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* Bandung: Penerbit Alfabeta: 2014.

Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan,* Bandung: Alfabeta, 2016.

_____. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D,* Bandung : Alfabeta, 2016.

Suharsimi Kunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik,* Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.

Suyono dan Hariyanto MS. *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar,* Bandung: Remaja Rosda karya, 2011.

Tim penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesi*: edisi ketiga, Jakarta: PT. Balai Pustaka, 2005.

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wijaya Kusuma, Dedi. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Indeks, 2009.

Wikipedia. http://id.wikipedia.org/wiki/.htm diakses tanggal 25 Januari 2018.

Yossie "Pembelajaran Berbasis Multimedia", dalam http://www. wordpress.com 23 Januari 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id