

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ANDROID PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VI SD**

**TESIS**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:  
**M. YAKUB ISKANDAR**  
**NIM. 21155019**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

# PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

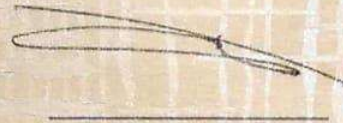
Nama Mahasiswa : M. Yakub Iskandar  
NIM. : 21155019

**Nama**

**Tanda Tangan**

**Tanggal**

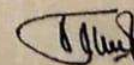
Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.  
Pembimbing



22-08-2023

Direktur Sekolah Pascasarjana  
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi,



Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.  
NIP. 19620919 198703 2 002

Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.  
NIP. 19611011 198602 2 001

# PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

---

No                      N a m a                      Tanda Tangan

1. Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.  
(Ketua)



2. Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D.  
(Sekretaris)



3. Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.  
(Anggota)



Mahasiswa

Nama                      : **M. Yakub Iskandar**

NIM.                      : 21155019

Tanggal Ujian           : 22 Agustus 2023

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

### **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VI SD**

Tidak pernah diberikan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu program tinggi lain dan tidak memuat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain, seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, September 2023  
Yang memberi pernyataan



M. Yakub Iskandar

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI SD”. Adapun tujuan dari penulisan tesis ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program Studi Magister Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini hingga sempurna semenjak dari awal sampai akhir.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D dan Bapak Dr. Ridwan, M.Sc.Ed selaku penelaah yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan tesis ini.
3. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selalu Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Prof. Yenni Rozimela, M.Ed, P.hD selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Prof. Dr. Indang Dewata, M.Si selaku Wakil Direktur I Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Prof. Dr. Oriza Candra, S.T., M.T selaku Wakil Direktur II Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Engkizar, S.IQ., M.Ed, Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd dan Ustadz Amalul Ahli, Lc yang telah berkenan menjadi validator yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam kegiatan validasi media dan materi.
8. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu selama perkuliahan dan kontribusinya dalam penyelesaian administrasi tesis ini.
9. Ustadz Muhammad Ghalib S.Pd selaku Kepala SDSIT Karakter Anak Shalih Padang beserta jajaran yang telah memberikan bantuan data dan keterangan yang sangat mendukung dalam penulisan tesis ini.
10. Teristimewa buat Ayahanda Sugiyarto, Ibunda Warni, kakak Age Kurniawan, SE. MM dan kakak Nur Ayunita, SE serta kakak kecil Arisya Syakira Ayudia beserta keluarga besar tercinta yang senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya memberikan motivasi baik moril maupun materil dari penulis di lahirkan sampai saat ini sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan tesis ini.
11. Sahabat dan teman-teman Program Studi Magister Teknologi Pendidikan angkatan 2021 dan 2022 yang telah menemani mengukir hari dalam manis dan pahitnya kegiatan perkuliahan.

12. Sahabat dan rekan-rekan PW Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Komite Nasional Pemuda Indonesia (KNPI) Dharmasraya, Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) dan rekan-rekan “apa-apa nih” yang telah memberikan saya dukungan untuk menyelesaikan tesis ini.
13. Nur Halimahturrafiah sebagai *support system* terbaik yang selalu memberikan semangat dan berjuang bersama dalam menyelesaikan tesis ini.
14. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga tesis ini dapat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Aamiin.

Padang, September 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Spesifikasi Produk .....	11
H. Asumsi Pengembangan.....	13
I. Definisi Operasional .....	14

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori .....	18
1. Media Pembelajaran .....	18
2. Multimedia Interaktif.....	27
3. <i>Android</i> .....	31
4. Mata Pelajaran Fiqih.....	35



5. Kawasan Teknologi Pendidikan .....	38
6. <i>Articulate Storyline</i> .....	40
7. Validitas, Praktikalitas, Efektivitas .....	43
B. Penelitian yang Relevan .....	45
C. Kerangka Konseptual .....	50
D. Pertanyaan Penelitian.....	52
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	53
B. Prosedur Penelitian .....	53
C. Subjek Penelitian .....	62
D. Instrumen Penelitian .....	62
E. Teknik Analisis Data .....	66
 <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan .....	70
B. Pembahasan .....	97
C. Keterbatasan Penelitian .....	100
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	102
B. Implikasi .....	103
C. Saran .....	104
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	 106
<b>LAMPIRAN</b> .....	111

## DAFTAR TABEL

1.1 Hasil Nilai Mata Pelajaran Fiqih.....	5
2.1 Versi <i>Android</i> .....	33
2.2 KI dan KD Mata Pelajaran Fiqih .....	37
3.1 Penentuan Skor Skala Likert.....	63
3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Instrument Materi.....	63
3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Instrument Media .....	64
3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Instrument Praktikalitas.....	64
3.5 Kisi-Kisi Angket Validitas Media.....	65
3.6 Kisi-Kisi Angket Validitas Materi .....	66
3.7 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Media .....	66
3.8 Kategori Validitas .....	67
3.9 Kategori Praktikalitas.....	68
4.1 KI dan KD.....	74
4.2 Hasil Penilaian Validasi Instrument.....	88
4.3 Hasil Penilaian Validator Media .....	89
4.4 Hasil Penilaian Validator Materi .....	91
4.5 Hasil Penilaian Uji Coba I.....	93
4.6 Hasil Penilaian Uji Coba II .....	94
4.7 Data Hasil Uji Efektivitas .....	95

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerucut Pengalaman .....	20
2.2 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i> .....	41
2.3 Halaman Utama <i>Articulate Storyline</i> .....	41
2.4 Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i> .....	41
2.5 Kerangka Konseptual .....	51
3.1 Prosedur Penelitian.....	54
4.1 Membuka Halaman Kerja .....	78
4.2 Membuat Halaman Menu Utama .....	79
4.3 Halaman Menu Utama .....	79
4.4 Halaman Petunjuk .....	81
4.5 Halaman Kompetensi .....	82
4.6 Halaman Penggunaan <i>Triggers</i> .....	83
4.7 Halaman Materi Haji .....	83
4.8 Halaman Materi Umroh .....	84
4.9 Halaman Evaluasi.....	85
4.10 Halaman Hasil Evaluasi .....	85
4.11 Halaman Profil .....	86
4.12 Tampilan <i>Website 2 APK Builder</i> .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

1. <i>Flowchart</i> .....	112
2. <i>Story Board</i> .....	113
3. Validasi Angket Ahli Media .....	122
4. Validasi Angket Ahli Materi .....	124
5. Validasi Angket Praktikalitas.....	125
6. Angket Validasi Ahli Media .....	126
7. Angket Validasi Ahli Materi.....	129
8. Angket Praktikalitas.....	137
9. Hasil Uji Coba I .....	141
10. Hasil Uji Coba II.....	142
11. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	143
12. Lembar Hasil <i>Pretest</i> .....	146
13. Lembar Hasil <i>Posttest</i> .....	147
14. Tabel <i>-t</i> .....	148
15. Uji Efektivitas .....	149
16. Silabus.....	150
17. RPP.....	154
18. Surat Izin Penelitian .....	159
19. Surat Keterangan Penelitian.....	160
20. Dokumentasi .....	161

## ABSTRAK

**M. Yakub Iskandar, 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI SD. Tesis. Sekolah Pascasarjana. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran fiqih kelas VI SDSIT Karakter Anak Shalih yang masih menggunakan media yang belum divariasikan, bahan ajar yang masih kurang untuk menunjang pembelajaran mandiri di rumah. Sehingga siswa menjadi kurang aktif dan membuat hasil belajar menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis *android* yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran fiqih kelas VI SDSIT Karakter Anak Shalih.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) (R&D) menggunakan model pengembangan *Four-D*. Prosedur pengembangan pada penelitian ini ada 4 tahap yaitu: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perencanaan), (3) *Develop* (Pengembangan), (4) *Disseminate* (Penyebaran). Uji validaitas multimedia interaktif berbasis *android* dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu dua validator ahli materi dan satu orang validator ahli media. Uji Praktikalitas dilakukan kepada 26 orang siswa dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Alat pengumpulan data adalah angket.

Hasil uji validitas ahli media mendapatkan 98,6% dengan kategori sangat valid dan uji validitas materi mendapatkan 85,6% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis uji praktikalitas dengan nilai 95,40% dengan kategori sangat praktis. Uji Efektivitas dengan menggunakan uji *t* maka didapatkan *t*-hitung sebesar 3,22 Selanjutnya di cari nilai *t*-tabel dengan  $df = N-1 = 26-1=25$  dengan  $\alpha 0,05$  maka *t*-tabel adalah 2,060 Maka diketahui bahwa *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel (3,22 > 2,060). Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dan efektivitas disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *android* layak digunakan pada proses pembelajaran fiqih kelas VI SDSIT Karakter Anak Shalih.

## *ABSTRACT*

**M. Yakub Iskandar, 2023. *Development of Android-Based Interactive Multimedia in Class VI Elementary School Fiqih Subject*. Thesis. Graduate School. Universitas Negeri Padang.**

The background of this research is the fiqh learning process for class VI SDSIT Character Anak Shalih which still uses media that has not been varied, teaching materials that are still lacking to support independent learning at home. So that students become less active and make learning outcomes low. This study aims to develop interactive multimedia products based on android that are valid, practical and effective in fiqh class VI SDSIT Character Anak Shalih subjects.

This type of research is research and development (R&D) using the Four-D development model. The development procedure in this study consists of 4 stages: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, (4) Disseminate. The validity test of Android-based interactive multimedia was carried out by 3 validators, namely two material expert validators and one media expert validator. The Practicality Test was conducted on 26 students with the aim of knowing the practicality of the product being developed. The data collection tool is a questionnaire.

The results of the media expert validity test get 98.6% in the very valid category and the material validity test get 85.6% in the very valid category. The results of the practicality test analysis with a value of 95.40% are in the very practical category. Effectiveness test using the t test obtained a t-count of 3.22. Then look for the t-table value with  $df = N-1 = 26-1 = 25$  with  $\alpha 0.05$  then the t-table is 2.060 So it is known that t- count is greater than t-table ( $3.22 > 2.060$ ). From the results of these calculations it can be concluded that there are significant differences in the results of the pretest and posttest. Based on the results of the validity, practicality and effectiveness tests, it was concluded that interactive multimedia based on Android is suitable for use in the fiqh learning process for class VI SDSIT Character Anak Shalih.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital setiap tahunnya semakin bertambah pesat, hal tersebut dapat dilihat dari kebutuhan manusia terhadap teknologi yang terus meningkat. Sumber daya manusia yang berkualitas akan menentukan kemajuan teknologi, sementara sumber daya manusia yang berkualitas tergantung dari kualitas pendidikannya. Maka dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan disuatu bangsa sangat penting adanya inovasi dalam bidang pendidikan.

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) yang berarti bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk melahirkan dan mewujudkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana belajar sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan kemudian dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Maka pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, susila, keterampilan, dan rasa sosial yang mampu mengembangkan pribadi integral. (Chomaidi & Salamah, 2018).

Inovasi teknologi dalam pembelajaran saat ini memberikan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran yang dahulunya bahan ajar hanya menggunakan buku paket dan papan tulis untuk menyampaikan materi pelajaran tetapi saat sekarang ini dengan berkembangnya teknologi proses pembelajaran dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang di buat dalam bentuk video pembelajaran, multimedia interaktif, media pembelajaran berbasis *android* dan menggunakan *power point* yang digunakan melalui laptop dengan dipadukan dengan layar *protector*. Selain proses pembelajaran, inovasi pemberian nilai dari yang awalnya di tulis dalam kertas menjadi bisa menilai, siswa dengan lebih inovatif seperti bermain *quiz*, diskusi *online* yang akan lebih terlihat siapa saja siswa yang aktif dan kreatif dalam memberikan penyelesaian permasalahan dan melakukan evaluasi dalam aplikasi yang dapat memudahkan penilaian dengan cepat dan mudah.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu manfaat menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit atau dapat mengkongkritkan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan komplek (Hidayati & Bentri, 2019, Ogbonnaya *et al.*, 2020). Media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Bentri, 2017, Solikin & Komalasari, 2017). Media pembelajaran terdiri dari



berbagai macam media seperti video pembelajaran, animasi pembelajaran, video interaktif, game pembelajaran, e-modul, buku saku digital, multimedia interaktif dan sebagainya. Salah satu media pembelajaran yang perlu dikembangkan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif juga dapat dimanfaatkan guru maupun peserta didik saat melaksanakan pembelajaran dikelas maupun dirumah. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *andorid* dapat menjadi alternatif dan solusi untuk membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi seperti multimedia interaktif sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan informasi-informasi penting, sekaligus langsung mengalami proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialami oleh peserta didik tersebut dapat mengembangkan pemahaman berfikir secara nyata, kongkrit dan mengajarkan peserta didik untuk berfikir secara kritis. Menurut Daryanto, (2016), bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia interaktif telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik. Menurut Sharon E *et al.*, (2011) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi nilai tambah untuk keberhasilan pembelajaran, terutama multimedia interaktif. Keunggulan multimedia interaktif untuk pengguna adalah karakteristiknya yang dapat melibatkan

para siswa untuk membuat pilihan untuk berpindah-pindah materi melalui cara-cara yang bermakna, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar. Selain itu siswa dapat belajar secara bebas tanpa dipengaruhi oleh pihak lain. Terciptanya lingkungan pembelajaran yang dapat memberikan respon positif terhadap kebutuhan belajar siswa dengan efektif sehingga siswa dapat mencapai kelulusan dalam pembelajaran. Dengan demikian penggunaan multimedia interaktif dapat membantu memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Visi dari SDSIT Karakter Anak Shalih yaitu *“Menjadi Sekolah Unggulan Yang Mendidik Generasi Islam Yang Berakhlak Mulia, Cerdas Dan Mandiri Dengan Cara Mengoptimalkan Segala Potensi Yang Di Karuniakan Allah SWT Pada Setiap Anak”*, maka di SDSIT Karakter Anak Shalih Padang juga menggunakan Kurikulum Islam Terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang salah satunya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran PAI secara khusus terbagi menjadi dua pokok bahasan Fiqih dan Akidah. Mata pelajaran Fiqih yang diajarkan di kelas VI semester I dan semester II terdapat 8 Bab. Pada semester I terdiri dari 4 Bab yaitu Zakat, Haji, Syarat dan Rukun Haji dan Umroh. Dari 4 Bab tersebut harus dipahami oleh siswa dengan baik, agar visi tersebut dapat tercapai. Mata pelajaran Fiqih dengan materi yang membutuhkan pemahaman lebih karena pada materi haji dan umroh siswa juga harus memahami bagaimana tata cara

melaksanakan ibadah haji dan umroh secara langsung. Dalam memberikan materi kepada siswa guru lebih banyak aktif dari pada siswa karena metode ceramah yang kurang divariasikan dengan media lain. Peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam belajar, kurang memperhatikan guru saat menerangkan yang menjadikan proses pembelajaran kurang maksimal. Peserta didik juga perlu lebih aktif dalam menemukan hal baru yang dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam proses pembelajaran yang akan membuat hasil belajar menjadi lebih bersemangat, aktif dan hasil belajar menjadi lebih meningkat.

Hasil belajar diharapkan berpengaruh pada siswa terhadap terjadinya perubahan tingkah laku, aspek perubahan tersebut terfokus pada diri peserta didik terhadap proses berfikir yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman) dan psikomotor (keterampilan). Untuk tercapainya hasil belajar yang baik maka peserta didik harus memiliki tiga ranah tersebut atau setidaknya dapat menguasai ranah kognitif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ahmad Syarifudin, 2011). Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil nilai siswa kelas VI dari tahun 2021-2022 menunjukkan bahwa siswa masih mempunyai nilai rata-rata di bawah KKM. Nilai Mata Pelajaran Fiqih dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Nilai Mata Pelajaran Fiqih

No	Tahun	Jumlah Siswa	KKM	Rata-Rata Nilai
1.	2020/2021	15	75	70.23
2.	2021/2022	17	75	72.46

Sumber: Guru Mata Pelajaran Fiqih

Dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas VI dari tahun 2021-2022 masih mempunyai nilai rata-rata yang masih di bawah KKM. Hal tersebut didukung berdasarkan hasil observasi melalui pengamatan pembelajaran di kelas pada tanggal 17 Oktober 2022 dan wawancara dengan siswa dan guru Mata Pelajaran pada tanggal 24 Oktober 2022 yang mengajar Fiqih di SDSIT Karakter Anak Shalih Padang ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih berupa media cetak sederhana berupa buku paket dan dalam menyampaikan materi ajar masih menggunakan metode konvensional dengan metode ceramah yang kurang divariasikan. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang dikembangkan dan divariasikan karena kurangnya kemampuan guru dalam membuat multimedia interaktif. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik hanya menggunakan media yang sederhana, pendidik lebih sering menggunakan media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak. Hal ini dikarenakan pendidik tidak memiliki kemampuan yang cukup dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Proses belajar menjadi kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, karena anak didik membutuhkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dapat merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang di tampilkan yang bersifat konkrit. Jadi di

perlu suatu multimedia interaktif yang dapat mempermudah pemahaman siswa pada materi haji dan umroh.

Proses pembelajaran dengan mengembangkan media berupa multimedia interaktif sangatlah penting karena dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Kombinasi yang ada di multimedia interaktif yang berasal dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafik, audio, animasi dan video yang telah dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dengan tujuan untuk menyampaikan informasi (pesan, pengetahuan, keterampilan, sikap) kepada siswa sehingga proses belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan terkendali sesuai situasi dan kondisi penggunanya. Penggunaan multimedia interaktif akan sangat mendukung keefektifan dalam proses belajar, dapat membangkitkan keinginan belajar yang baru. Peserta didik menjadi turut aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan serta pemahaman dari materi yang di ajarkan (Rita Widiasih, 2017) . Multimedia Interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media belajar mengajar di sekolah dengan tujuan menambah mutu pendidikan, salah satunya dengan meningkatkan hasil belajar (Rubhan Masykur, 2017). Media sebagai sarana menyampaikan pesan dan isi pelajaran ke peserta didik serta membantu keefektifan proses belajar, menumbuhkan kemampuan memahami, memberikan materi yang menarik serta memudahkan penjabaran isi materi

(Arsyad, 2016). Jadi dengan penggunaan multimedia interaktif di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Secara umum android banyak digunakan oleh masyarakat khususnya peserta didik. Penggunaan *android* sendiri sangat populer di Indonesia bahkan di seluruh dunia, dengan memanfaatkan *android* akan memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan dalam penggunaannya sesuai dengan revolusi digital saat ini. Namun, dampak negatifnya penggunaan *android* hanya dimanfaatkan untuk penggunaan sosial media saja dan tidak banyak yang memanfaatkan android untuk membantu kegiatan pembelajaran (Muyaroah & dkk, 2017). Multimedia interaktif berbasis android dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran, karena didalamnya terdapat materi pelajaran berupa teori yang bersumber dari buku-buku, gambar yang menarik, animasi, dan video pembelajaran dan juga ada uji kompetensi berupa latihan soal untuk melihat seberapa jauh kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran. Multimedia interaktif juga memusatkan perhatian siswa dalam belajar dan tidak bosan dalam proses pembelajaran karena dianggap pembelajaran lebih menarik dan memiliki variasi serta terdapat interaksi antara media dengan pengguna.

Berdasarkan paparan dan penjelasan tersebut maka timbul suatu permasalahan yang perlu dikaji yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran untuk peserta didik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik maka penulis mengangkat judul

**“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI SD”.**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran masih kurang dikembangkan dan divariasikan disebabkan guru kurang memiliki kemampuan untuk mengembangkannya.
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang ada di kelas masih konvensional dengan metode ceramah yang kurang di variasikan.
3. Pemahaman siswa yang masih kurang terhadap materi pembelajaran dan pemanfaatan media kurang efektif.
4. Kurangnya sumber belajar dan bahan ajar untuk peserta didik belajar di kelas dan di rumah.
5. Perlunya mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* agar dapat digunakan untuk belajar mandiri.

**C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan dan supaya yang diperoleh menjadi lebih maksimal, maka peneliti membatasi permasalahannya yaitu:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berupa aplikasi yang dapat digunakan di *android*.
2. Penelitian pengembangan multimedia interaktif dibatasi pada materi haji dan umroh kelas VI SDSIT Karakter Anak Shalih.
3. Subyek penelitian ini peserta didik kelas VI di SDSIT Karakter Anak Shalih Padang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas VI SD?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas VI SD?
3. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas VI SD?
4. Bagaimana efektifitas multimedia interaktif berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas VI SD?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas VI SD.



2. Untuk menghasilkan validitas multimedia interaktif berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas VI SD.
3. Untuk menghasilkan praktikalitas multimedia interaktif berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas VI SD.
4. Untuk menghasilkan efektifitas multimedia interaktif berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas VI SD.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk hal-hal berikut :

1. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif multimedia interaktif yang bisa digunakan guru sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri dengan adanya multimedia interaktif ini.
3. Bagi peneliti, media pembelajaran dapat menambah pengalaman baru dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan multimedia interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang sering digunakan sehari-hari.
4. Bagi pengembang keilmuan, multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk dari media pembelajaran yang dihasilkan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis *android* ini dibuat dengan menggunakan *Software* Aplikasi *Articulate Storyline* serta aplikasi tambahan pengelola gambar seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.
2. Multimedia interaktif ini dibuat memiliki spesifikasi yang di dukung oleh animasi, gambar dan video dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat melihat bagaimana bentuk pelaksanaan haji dan umroh secara langsung.
3. Aspek pembelajaran

Dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif peserta didik dapat mengerjakan soal tes atau soal evaluasi secara mandiri dan dilengkapi respon dari multimedia interaktif setelah peserta didik mengerjakan soal evaluasi.

4. Aspek media

Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Halaman *Cover*, merupakan halaman awal atau pembukaan yang berisikan informasi media, judul media, dan identitas pembuat media. Pada halaman ini terdapat tombol *Star Now* yang akan mengarahkan pengguna untuk menuju halaman petunjuk penggunaan multimedia interaktif
- b. Setelah melewati halaman petunjuk penggunaan, selanjutnya akan muncul halaman *Home Menu*. Pada halaman *Home Menu* ini

- terdapat pilihan menu yang berupa, menu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), menu materi, menu profil dan menu evaluasi.
- c. Menu *Home* merupakan *Button* untuk kembali ke menu awal yang berupa halaman *Cover*
  - d. Ikon *Exit* merupakan tombol untuk keluar dari media.
  - e. Menu profil berisi tentang profil dari pembuat multimedia interaktif itu sendiri.
  - f. Menu KI dan KD yang berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan KI dan KD yang ada di silabus maupun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
  - g. Menu materi berisikan materi pembelajaran Fiqih yang akan dipelajari dan pada setiap Bab materi berisikan video pembelajaran sebagai pendukung dari materi yang dipelajari.
  - h. Menu evaluasi berisikan tentang soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
  - i. Setiap halaman terdapat tombol Lanjutkan dan Kembali. Tombol Lanjutkan berfungsi untuk menuju halaman berikutnya, sedangkan tombol Kembali berfungsi untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.

#### **H. Asumsi Pengembangan**

Berdasarkan asumsi yang mendasari dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis *android* Mata Pelajaran Fiqih kelas VI SD yang didesain semenarik mungkin layaknya aplikasi pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia interaktif berbasis *android* dapat digunakan oleh siswa dan guru yang mengajar Fiqih.
3. Multimedia interaktif berbasis *android* dapat digunakan sebagai media pendukung dan tambahan oleh guru agar siswa bisa belajar secara mandiri.
4. Multimedia interaktif berbasis *android* berbentuk aplikasi yang tersedia di *android* sehingga mudah dibawa kemana saja dan dipakai dimana saja untuk memahami materi pembelajaran.

#### **I. Definisi Operasional**

Untuk mengantisipasi kesalah pahaman dalam mengartikan masalah, maka peneliti mencantukan beberapa definisi operasional diantaranya adalah sebagai berikut:

##### **1. Pengembangan**

Sufriyani (2021), menyatakan bahwa Pengembangan merupakan rangkaian dari proses memolakan pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi yang ada pada pada peserta didik. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk

inovatif melalui proses pengembangan itu sendiri. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa media, model, peralatan, buku, modul, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses dari pertumbuhan atau perkembangan dari sesuatu terhadap produk yang akan dihasilkan menjadi lebih sempurna dibandingkan dengan sebelumnya. Pengembangan produk yang dibuat menggunakan alat yang lebih mudah digunakan dan menjadi lebih mudah dalam penerapannya.

## 2. Multimedia Interaktif

Menurut (Benny A Pribadi, 2017) multimedia interaktif adalah produk kemajuan teknologi dan digital yang dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk utuh dari beberapa kombinasi atau gabungan antara beberapa format penayangan antara lain seperti: teks, grafis, video dan animasi yang tampil secara bersamaan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media yang akan digunakan pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umroh. Materi tersebut memiliki komponen yang dipahami oleh siswa seperti tata cara pelaksanaan haji dan umroh sehingga membutuhkan media pendukung saat belajar. Multimedia interaktif memberikan kelengkapan komponen tersebut mulai dari

grafik, gambar, teks, video, animasi yang dipadukan dalam satu aplikasi multimedia interaktif.

Kesimpulannya adalah multimedia interaktif dapat diajarkan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri karena adanya suatu interaksi antara pengguna dan medianya sehingga mudah digunakan oleh pengguna. Multimedia interaktif terdiri dari berbagai macam media di dalamnya yang mencakup kepada audio, video, gambar, animasi, navigasi dan media yang mudah di padukan bersama multimedia interaktif.

### 3. *Android*

(Safitri, 2021) mengungkapkan bahwa *android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile berbasis linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *android* menyediakan *Platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya *Google Inc.* membeli *android inc.* yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel *smartphone* kemudian untuk mengembangkan *android*, dibentuklah *open handset alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Intel, Motorola, HTC, Qualcomm, T Mobile, Google* dan *Nvidia*.

Pengertian android dapat disimpulkan bahwa penggunaannya mudah digunakan oleh semua kalangan baik anak-anak sampai kepada kalangan orang dewasa sehingga dalam proses pembelajaran android

dapat dimanfaatkan sebagai pendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan inovatif.

#### 4. Fiqih

Fiqih adalah salah satu mata pelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yang diajarkan pada kelas VI. (Amir Syarifuddin, 2009) Fikih secara etimologi merupakan “paham yang mendalam”. Secara terminologi merupakan ilmu tentang hukum-hukum syar’i yang bersifat amaliah yang digali dan ditemukan dan dalil-dalil yang tafshili. Ruang lingkup pembelajaran fikih untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah meliputi syahadad, thaharah, shalat, puasa, zakat, ibadah haji, makanan dan minuman, muamalat, jenazah, dan mawaris.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran fiqih sangat penting dipahami karena berkaitan dengan tata cara ibadah yang meliputi kegiatan sehari-hari sesuai syariat islam. Fiqih menjadi mata pelajaran yang memberikan dukungan terhadap peserta didik agar peserta didik dapat melakukan ibadah kepada Allah SWT dengan baik dan benar.