

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FIQIH BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI
AUTOPLAY STUDIO 8 DI MADRASAH
TSANAWIYAH (MTs)**

TESIS



OLEH

SUSANDI
NIM : 17155007

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan
gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019

ABSTRACT

SUSANDI. 2019. Development of Multimedia-Based Fiqh Teaching Materials Using *AutoPlay Studio 8* Application in Madrasah Tsanawiyah (Mts). Thesis. Graduate Program of Padang State University.

Teaching materials used in schools are generally still not innovative, only use the media that are available in the school environment, and do not utilize technology. Teaching materials do not guide students to learn independently. It is necessary to develop teaching materials that allow students to learn independently so that learning materials can last long in students' memories. The goal to be achieved is to produce multimedia-based teaching materials using the *AutoPlay Studio 8* application that is valid, practical, and effective.

This type of research is development. The development model used is a 4-D model, consisting of four stages namely define, design, develop and disseminate. The research data were obtained from tests of validity, practicality, and effectiveness. Validity test data are obtained through media validation sheets. Practicality data was obtained from the analysis of the questionnaire responses of students and teachers. The effectiveness of data can be seen from the observation of students' learning activities and outcomes. The data collected was analyzed descriptively.

The results showed that multimedia-based teaching materials using the *AutoPlay Studio 8* application in Fiqh learning developed met valid criteria with characteristics of media content in accordance with curriculum, clear design and layout, ease of media operation, the language used was clear, simple, concise, easy to understand, and the presentation is clearly adjusted to the characteristics of students. The results of observations and questionnaires show that learning media is already practical with characteristics that have clear contents and goals, are easy to read, attractive appearance and can increase the attractiveness/interest of students to study Fiqh. Also, the developed media has been effective in increasing student learning activities and outcomes with a mastery learning rate of 87.2%. Based on these results, it can be concluded that multimedia-based teaching materials in Fiqh learning using *AutoPlay Studio 8* which was developed for Grade VII students of Madrasah Tsanawiyah were declared valid, practical, and effective.

ABSTRAK

SUSANDI. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi *AutoPlay Studio 8* Di Madrasah Tsanawiyah (Mts). Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Bahan ajar yang digunakan di sekolah pada umumnya masih kurang inovatif, hanya menggunakan media-media yang tersedia di lingkungan sekolah, dan belum memanfaatkan teknologi. Bahan ajar belum menuntun siswa belajar secara mandiri. Perlu dikembangkan Bahan ajar yang memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, sehingga materi pembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Tujuan yang hendak dicapai adalah menghasilkan Bahan ajar berbasis multimedia menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, terdiri dari empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Data penelitian diperoleh dari uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Data uji validitas diperoleh melalui lembar validasi media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil analisis angket respon siswa dan guru. Data keefektifan dilihat dari pengamatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* dalam pembelajaran Fiqih yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan karakteristik isi media telah sesuai dengan kurikulum, desain dan layout yang jelas, kemudahan pengoperasian media, bahasa yang digunakan jelas, sederhana, ringkas, mudah dipahami, serta penyajiannya jelas disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hasil pengamatan dan angket menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah praktis dengan karakteristik memiliki isi dan tujuan yang jelas, mudah dibaca, tampilan menarik dan dapat meningkatkan daya tarik/minat siswa untuk belajar Fiqih. Selain itu, media yang dikembangkan juga telah efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan belajar 87,2%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran Fiqih menggunakan *AutoPlay Studio 8* yang dikembangkan untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

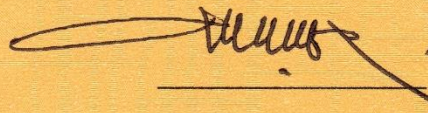
Mahasiswa : **SUSANDI**
NIM. : 17155007

Nama

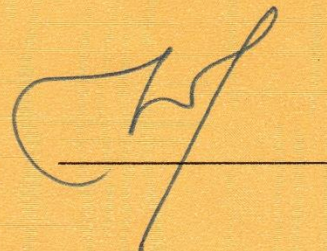
Tanda Tangan

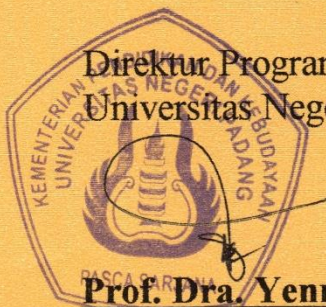
Tanggal

Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd.
Pembimbing I

 - 11/11/2019

Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
Pembimbing II

 11/11/2019



Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

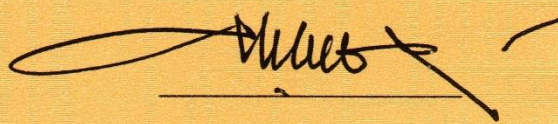
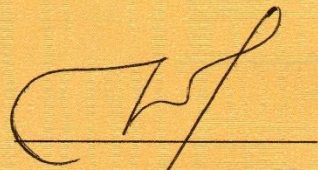
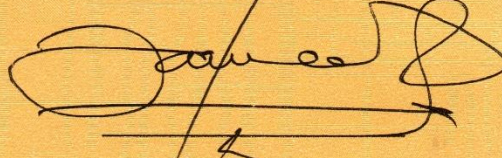
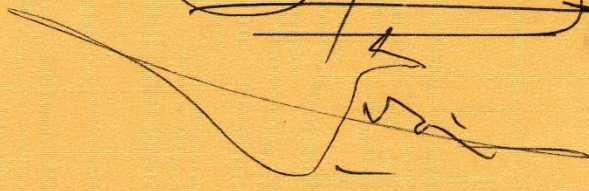
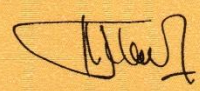
Koordinator Program Studi



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

Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.
NIP. 196110111986022001

PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd.</u> (Ketua)	
2.	<u>Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Dr. Darmansyah, M.Pd.</u> (Anggota)	
4.	<u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> (Anggota)	
5.	<u>Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : **SUSANDI**

NIM. : 17155007

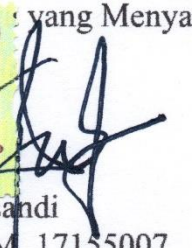
Tanggal Ujian : 21 - 10 - 2019

SURAT PERNYATAAN

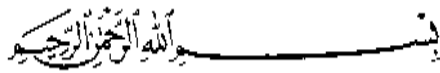
Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi *AutoPlay Studio 8* Di Madrasah Tsanawiyah (Mts)” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan di cantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Oktober 2019
yang Menyatakan



Susandi
NIM. 17155007

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, “**Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi *AutoPlay Studio 8* di Madrasah Tsanawiyah**” Tesis ini dibuat untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Z.Mawardi Effendi, M.Pd dan Ibu Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberi bantuan, arahan, serta motivasi hingga selesainya pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis ini.
2. Bapak Dr. Jasrial, M.Pd, Bapak Dr. Darmansyahl, S.T, M.Pd dan Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd., selaku kontributor yang telah memberikan sumbangan pengetahuan serta pemikiran melalui masukan dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
3. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan dan menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak Dr. H. Muhammad Yusuf Salam. MA, Bapak Keu Keu Rohendi, M.Kom Bapak Zulkifli, S. Pd.I., M.Pd selaku validator instrumen penelitian, validator media dan validator bahasa yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran dan masukan.
6. Bapak Yonnedi. M, S.Ag., M.Pd dan Bapak Asrul Wahid, S.Pd.I selaku Pimpinan Pondok Pesantren Thawalib Tanjung Limau dan kepala madrasah Thawalib Tanjung Limau yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Teristimewa untuk kedua orangtua tercinta Bapak Ibrahim, Mak tersayang Miyas, Dan juga kedua mertua Mansur dan Madyah dan yang tak kalah penting untuk dua orang yang terkasih istri Lenda Wati, S.Pd dan anak tersayang Mizyan Haziq Abdillah Sandy seterusnya Keluarga Besar Nindon Sa'i serta para sahabat handai taulan yang selalu memberikan do'a, motivasi, dan kerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan studi dan tesis ini.
8. Sahabat seperjuangan Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2017, yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini.
9. Semua teman-teman dan sahabat-sahabat, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian tesis ini.

Penulisan tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi Program Studi Teknolofi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Tanjung Limau, Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. <u>PENDAHULUAN</u>	
A. Latar Belakang Masalah	1
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
F. Pentingnya Pengembangan	8
G. Asumsi	9
H. Definisi Operasional	9
BAB II. <u>KAJIAN PUSTAKA</u>	
A. Landasan Teoretis	11
1. Pembelajaran Fiqih	11
2. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih	11
3. Ruang Lingkup Pelajaran Fiqih	12
4. Media Pembelajaran	12
5. Bentuk-bentuk Penggunaan Komputer Dalam Pembelajaran	16
6. Penyusunan Bahan Ajar dengan Aplikasi <i>AutoPlay Studi 8</i>	19
7. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas	26
B. Penelitian yang Relevan	30

C. Kerangka Konseptual	31
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Uji Coba Produk	43
E. Subjek Penelitian	44
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	54
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	58
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	60
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	79
B. Pembahasan	80
1. Validitas	83
2. Praktikalitas	85
3. Efektifitas	87
C. Keterbatasan Penelitian	88
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Implikasi	91
C. Saran	92
DAFTAR RUJUKAN	94
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Perolehan Hasil Semester Belajar Fiqih Siswa MTs Swasta Thawalib Tanjung Limau Tahun Ajaran 2017/2018	2
2. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan	48
3. Kategori Kepraktisan Produk	49
4. Kriteria Aktivitas Siswa	50
5. Kategori Hasil Belajar Ranah Sikap.....	52
6. Kriteria Hasil Belajar Aspek Keterampilan.....	53
7. Nama Validator Instrumen Validasi.....	60
8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Instrument Validasi	61
9. Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP.....	62
10. Nama Validator Media Pembelajaran	63
11. Uji Validitas Media	64
12. Hasil Penilaian Materi	65
13. Hasil Penilaian Bahasa	66
14. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran	67
15. Hasil Revisi Media Pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi <i>AutoPlay Studio</i> 8 Aspek Media, Isi, dan Kebahasaan.....	68
16. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP	72
17. Hasil Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran	73
18. Hasil Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran	74
19. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa	76
20. Hasil Efektifitas siswa kelas VII	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Multimedia dengan Aplikasi <i>AutoPlay Studio 8</i>	34
2. Menggunakan Aplikasi <i>AutoPlay Studio 8</i> pada mata pelajaran Fiqih Kelas VII Diadopsi 4D Trianto.....	36
3. Petunjuk penggunaan Aplikasi <i>AutoPlay Studio 8</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP	96
2. Materi Bahan Ajar Multimedia <i>AutoPlay Studio 8</i>	112
3. Flowchart	127
4. Langkah-langkah membuat media	128
5. Story Board	143
6. Lembar Penilaian Instrumen Validitas	147
7. Validitas Rpp	156
8. Validitas Materi	159
9. Validitas Media	162
10. Validitas Bahasa	165
11. Angket Praktikalitas Pada Multimedia	168
12. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa	175
13. Soal	185
14. Dokumentasi	188

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Fiqih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna). Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat: pertama mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam Fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam Fiqih muamalah. Kedua melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial. (Permenag Nomor 2 Tahun 2008)

Mata pelajaran Fiqih dapat terwujud dan bisa terealisasi dengan baik, tentu didukung oleh banyak komponen pembelajaran yang ada di dalamnya. Komponen-komponen pembelajaran tersebut menurut Nana Sudjana terdiri dari: tujuan, bahan (materi), metode dan alat serta penilaian (evaluasi). Keempat komponen tersebut menurutnya menjadi komponen yang utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar. (Nana Sudjana, 2001:29-30)

Penggunaan media dalam pembelajaran Fiqih juga harus menjadi pusat perhatian bagi guru karena media merupakan salah satu sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran Fiqih, perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada hari Rabu tanggal 09 Agustus 2018 di MTsS Thawalib Tanjung Limau Kabupaten Tanah Datar nilai pembelajaran Fiqih belum optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ada banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran Fiqih di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar untuk mempermudah siswa menguasai materi pelajaran Fiqih. Salah satu indikasi siswa sudah memahami materi ajar dengan perolehan hasil belajar. Namun, berdasarkan fakta yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar Fiqih yang diperoleh siswa masih rendah Nilai siswa belum mencapai atau rata-rata nilai siswa masih berada di bawah KKM (7,5). Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII pada semester kedua tahun ajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rata-rata Perolehan Hasil Semester Belajar Fiqih Siswa MTs Swasta Thawalib Tanjung Limau Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Rata-rata
1	VII.1	7.25
2	VII. 2	7.05
3	VII. 3	6.95
Total		21.25
Rata-rata		7.08

Berdasarkan tabel I di atas, rata-rata perolehan nilai siswa pada kelas VII, berkisar pada angka 6.95 hingga 7.25. Data ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai Fiqih siswa masih ada yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa fenomena pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam pengajaran Fiqih yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa, antara lain: (1) pendekatan pembelajaran masih terlalu di dominasi guru (teacher centered), seperti guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah tanpa diiringi pendekatan lain, (2) frekuensi teori dengan praktek tidak seimbang, guru lebih cenderung mengemukakan teori berdasarkan buku teks saja, tidak keseluruhan materi diiringi praktek langsung oleh siswa dikarenakan waktu yang dirasakan kurang, (3) pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan bahan ajar yang menantang siswa dalam pembelajaran, akibatnya guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.

Fenomena permasalahan di atas mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam pengajaran Fiqih di MTs Swasta Thawalib Tanjung Limau tidak dapat dipertahankan dan perlu diperbaiki kegiatan yang ada di sekolah jika ingin mencapai tujuan pembelajaran dan juga tujuan pendidikan.

Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan *Computer Based Instruction* (CBI) (Rusman, 2012: 154) merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan. Konsep pembelajaran berbasis komputer tersebut dapat

diaplikasikan juga pada bahan ajar. Salah satu format bahan ajar yang bisa membantu interaktif dan partisipasi (seperti yang tercantum pada PP nomor 32 tahun 2013) adalah bahan ajar berbasis komputer, yaitu bentuk bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yang berbasiskan pada komputer yang terdiri dari empat model, yaitu drill and practice, tutorial, games dan simulasi. Salah satu model digunakan dalam CBI untuk meningkatkan interaktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Masuknya komputer dalam proses belajar, melahirkan suasana yang menyenangkan karena siswa dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Kemudian gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk mengetahui lebih jauh lagi. Dengan desain program pembelajaran yang menarik diharapkan siswa menjadi tekun, sehingga diharapkan menjadi lebih unggul dibidangnya, lebih cerdas, lebih kreatif, dan lebih mampu melihat persoalan dari segi lain, kini dan masa datang.

Software yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *AutoPlay Studio 8*. *AutoPlay Studio 8* memiliki banyak fasilitas untuk membuat bahan ajar seperti: respon interaktif yang cepat, penggunaan data base dalam program, scoring pada akhir program, tampilan materi dan tes interaktif serta pengelolaan konten dalam penggunaan program.

Banyak bahan ajar berbasiskan komputer dijual di pasaran, namun menurut penulis kebanyakan dari bahan ajar tersebut bersifat sekedar untuk menampilkan materi pelajaran melalui komputer bahkan hanya terfokus pada modalitas belajar

visual saja. Sesuai dengan pembahasan yang telah ada bahan ajar multimedia interaktif akan lebih dikembangkan dengan memperhatikan berbagai jenis modalitas belajar seperti visual, audio, dan kinestetik disertai menu-menu pilihan tentang isi materi yang disajikan sehingga menawarkan keunggulan dalam pemanfaatan bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran Fiqih yang saat ini dirasakan sangat dibutuhkan keberadaannya dalam membantu memperkaya pengetahuan siswa dan mengatasi permasalahan sumber daya manusia pengajar di sekolah. Pembelajaran yang menggunakan bahan ajar multimedia ini akan lebih bermakna karena dapat meliputi beragam modalitas belajar yang dimiliki siswa. Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi *AutoPlay Studio 8* Di Madrasah Tsanawiyah (Mts).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang masih kurang memuaskan karena masih banyaknya nilai siswa yang dibawah KKM dalam mata pelajaran Fiqih.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dalam pembelajaran.
3. Guru kurang memanfaatkan sarana mengajar seperti LCD projector dan laptop yang ada di sekolah untuk menyampaikan materi pelajaran.
4. Belum digunakannya media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran Fiqih.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang disampaikan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Fiqih kelas VII MTs yang valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Fiqih kelas VII MTs yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Fiqih kelas VII MTs yang efektif?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid dalam pembelajaran Fiqih kelas VII MTs.
2. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang praktis dalam pembelajaran Fiqih kelas VII MTs.
3. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang efektif dalam pembelajaran Fiqih kelas VII MTs.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas VII MTs yang dirancang seoptimal mungkin dalam bentuk multimedia interaktif memperhatikan berbagai aspek. Spesifikasi media yang akan dihasilkan dengan memperhatikan berbagai aspek adalah sebagai berikut:

1. Aspek Media

Media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Fiqih ini menggunakan alat bantu *laptop/ notebook* dan tidak bisa digunakan untuk HP/android. Karena jenis *publish AutoPlay Studio 8* yang digunakan untuk *laptop/ notebook* dan HP/ android berbeda. Pengguna multimedia interaktif ini tidak harus menginstal software *AutoPlay Studio 8*, karena multimedia interaktif dikemas dalam format *.exe.*, sehingga dapat langsung dijalankan tanpa menginstal *software* tersebut. Materi media pembelajaran terkait dengan *Thaharah* sesuai KI dan KD. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan oleh siswa kelas VII MTs dalam pembelajaran Fiqih . Media ini dikemas dalam bentuk *soft file* yang dapat digunakan secara bebas dan praktis.

Media ini dirancang dengan menggunakan *software* atau perangkat lunak *AutoPlay Studio 8*. Media pembelajaran dioperasikan pada *flash* dan hanya dapat digunakan dengan bantuan seperangkat *laptop/ notebook* yang mampu menghasilkan tampilan gambar (visual) dan suara (audio). Desain yang digunakan adalah desain penyajian/ tampilan (perpaduan warna yang menarik) dan desain isi yang menggunakan huruf (*arial dan Microsoft Sans Serif*) yang mudah dibaca. Materi disajikan dalam bentuk gambar yang berkaitan dengan *Thaharah* untuk mempermudah siswa memahami materi.

2. Aspek Isi.

Media pembelajaran dengan multimedia pada mata pelajaran Fiqih pada semester I, materi *Thaharah*. Bentuk tampilan media ini didesain dengan menonjolkan gambar pembelajaran yang menggambarkan *Thaharah*.

Selain itu sebagai penunjang pada media juga dilengkapi dengan musik latar. Media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah media pembelajaran dalam pembelajaran Fiqih menggunakan program *AutoPlay Studio 8* dengan materi yang telah disusun berdasarkan KI dan KD yang akan dicapai.

3. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan bahasa siswa kelas VII MTs. Aspek bahasa harus disesuaikan dengan tingkat bahasa yang mudah dipahami siswa. Tingkat bahasa yang mudah dipahami siswa adalah yang singkat, jelas, dan langsung pada intinya.

F. Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka menyediakan media pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa MTs secara individual sehingga siswa dapat memiliki kompetensi yang diharapkan secara optimal.
2. Sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan siswa dalam mempelajari materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran MTs.

3. Bahan ajar multimedia dengan aplikasi *AutoPlay Studio 8* ini dapat memenuhi tuntutan perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran.
4. Sebagai dasar penelitian lanjutan tentang pengembangan bahan ajar multimedia dengan aplikasi *AutoPlay Studio 8* pada pokok bahasan, mata pelajaran dan tingkat pendidikan yang lainnya
5. Melayani dan memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda individu dengan bahan ajar ini
6. Pentingnya pengembangan ini di latarbelakangi oleh keuntungan multimedia ini diantaranya menciptakan pembelajaran individual, memenuhi kebutuhan-kebutuhan khusus, mengelola informasi dan menciptakan pengalaman multisensorik. Multimedia melibatkan siswa untuk memilih akan berpindah kemana atau memilih materi apa yang penuh dengan kebermanaknaan, memenuhi kebutuhan siswa untuk berpartisipasi

G. Asumsi

Asumsi yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran Fiqih, baik secara klasikan maupun individual.
2. Guru Fiqih memiliki kompetensi, baik dalam penggunaan perangkat keras maupun perangkat lunak komputer

H. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dari variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian:

1. Bahan ajar multimedia dengan aplikasi *AutoPlay Studio 8* adalah bahan ajar yang dikembangkan menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8*.
2. Bahan ajar multimedia dengan aplikasi *AutoPlay Studio 8* ini merupakan alat bantu pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk media *AutoPlay Studio 8*.
3. Kevalidan adalah ketepatan, ketelitian dan tingkat ketepatan suatu produk dengan yang seharusnya.
4. Kepraktisan pembelajaran merupakan kemudahan terhadap keterlaksanaan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.
5. Keefektifan pembelajaran merupakan pengaruh positif terhadap hasil yang ditimbulkan dari proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia interaktif dimulai dengan observasi terhadap pembelajaran Fiqih di kelas VII MTs, membuat multimedia pada mata pelajaran Fiqih KD 3 tentang memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. *Sucikanlah Lahir dan Batinmu, Gapailah Cinta Tuhan-Mu*, selanjutnya dilakukan validasi ahli. Hal ini sesuai dengan hasil penilaian ahli tentang produk multimedia interaktif yang dikembangkan baik dari aspek media, isi/ materi, dan bahasa dinilai sangat valid dengan revisi ringan. Jumlah rata-rata dari validator media 91,2, validator isi sebesar 94,7 dan validator bahasa 89,6 dengan rata-rata 91,8 kategori sangat valid.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* dari segi kepraktisan, mulai dari kemudahan penggunaan, manfaat, tampilan dan waktu, berdasarkan pandangan guru maka diperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat baik, dan diperoleh nilai 90,2 dengan kriteria sangat baik dari segi siswa.
3. Uji coba efektivitas dilakukan di kelas VII MTs Thawalib Tanjung Limau yang berjumlah 20 orang dengan hasil sebesar 1745 dengan rata-rata hasil belaja

87,2. Berdasarkan perbandingan nilai hasil belajar dengan nilai ujian tengah semester siswa, terlihat bahwa media interaktif dalam pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* di kelas VII MTs dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.

B. Implikasi

Penelitian ini telah menghasilkan media interaktif dalam pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* di kelas VII MTs menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* yang valid, praktis, dan efektif. Media Pembelajaran yang dikembangkan disusun berdasarkan aspek media, isi, dan bahasa. Media pembelajaran disusun secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini memberikan gambaran dan masukan khususnya kepada pratisi pendidikan, karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih. Media yang dikembangkan ini juga dapat membuat pembelajaran Fiqih lebih bermakna dan menarik minat siswa, karena media pembelajaran yang digunakan berbasis multimedia interaktif.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran, salah satunya multimedia interaktif mampu meningkatkan minat siswa zaman sekarang yang sangat tertarik dengan teknologi. Melalui media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menuntun siswa untuk belajar mandiri disesuaikan dengan tingkat kemampuannya, hal inilah menggambarkan bahwa media interaktif menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Fiqih.

Kegiatan seperti ini memberikan kontribusi dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran Fiqih. Oleh sebab itu, media interaktif

menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* bisa digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dilakukan oleh setiap guru pada setiap sekolah dengan memperhatikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menentukan kualitas media pembelajaran agar sesuai dengan hasil yang diharapkan serta tepat sasaran sesuai dengan tujuan pendidikan.

C. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian dan pengembangan ini maka dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pengembangan media pembelajaran yang materinya berkaitan dengan Fiqih.
2. Bagi siswa, media interaktif menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar bagi siswa kelas VII MTs Thawalib Tanjung Limau dalam mengikuti mata pelajaran Fiqih.
3. Bagi guru, agar dapat menggunakan media interaktif menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* khususnya pada mata pelajaran Fiqih.

4. Bagi sekolah, media interaktif menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* dapat dijadikan inovasi baru dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Fiqih.
5. Bagi Peneliti lain, pengembangan media interaktif dalam pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi *AutoPlay Studio 8* dapat dijadikan sebagai titik tolak peneliti lain untuk melakukan penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, Lorin W. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom 's Taxonomy of Educational Objective*. New York: David Mckay Company, Inc.
- Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauzan, Ahmad. 2002. *Applying Realistic Mathematics education (RME) in Teaching Geometry at Indonesia Primary School*. Disertation Enxhede: Print Patners Ipskamp.
- Hasil observasi awal pada hari Rabu Tanggal 09 Agustusr 2018 di MTsS Thawalib Tanjung Limau
- Newby, Timoty J at all. 2000. *Intructional Technology Teaching and Learning*. New Jersy: Prentice-Hali, Inc
- Ottevager, W.J.W. 2001. *Teacher Support Materials as Catalyst for Science Curriculum Implementation in Namibia*. Eschede: Print Parn Ers Ipskamp
- Peraturan Mentri Agama nomor 2 Tahun 2008 tentang standar kompetensi lulusan dan standar isi pendidikan agama Islam dan bahasa arab di madrasah.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Jakarta: Diva Press.
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Jakarta: Rajawali Press