

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII
DI MTs NEGERI KEPANJEN MALANG**

TESIS

Oleh :

GINANJAR SIGIT JATMIKO

12770040



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2016

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII
DI MTs NEGERI KEPANJEN MALANG**

TESIS

**Diajukan kepada Sekolah Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.I)
Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

**GINANJAR SIGIT JATMIKO
(12770040)**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

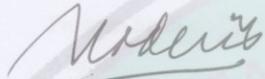
2016

ii

Tesis dengan judul **Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang**, ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang Dewan Penguji pada tanggal 3 Juni 2016

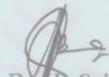
Susunan Dewan Penguji

Ketua Sidang



Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
19651205 199403 1 003

Penguji Utama



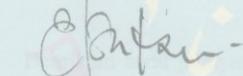
Dr. P. Sulalah, M.Ag
19651112 199403 2 002

Sekretaris Sidang/Pembimbing I



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
19650817 199803 1 003

Anggota/Pembimbing II

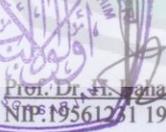


Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
19720306 200801 2 010

Mengetahui

Direktur Sekolah Pascasarjana

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Faruq, M.Pd.I
NIP: 19561231 198303 1 032

LEMBAR PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ginanjar Sigit Jatmiko
 NIM : 12770040
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Alamat : Jln. Rojo Talun N0. 14 RT.08 / RW. 02 Curungrejo,
 Kepanjen, Malang
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran
 Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan
 Sainifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri
 Kepanjen Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 5 Mei 2016



...mat saya,

Ginanjar Sigit Jatmiko

NIM. 12770040

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan inayah-Nya, sehingga karya dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang” ini dapat terselesaikan dengan baik, walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide serta pikiran demi lebih baiknya karya ini.

Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap teguh dalam rengkuhan iman dan islam. Demikian juga rahmat dan kasih sayang semoga juga tetap tumpahruah kepada keluarga, para sahabat, pencari ilmu dan hikmah serta seluruh umat muslim.

Selama proses penyelesaian Tesis ini, peneliti menyadari betapa banyak bantuan, dorongan, sumbangan yang diperoleh dari beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun materiil. Oleh karena itu selayaknya penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semuanya yang telah membantu penyelesaian Tesis ini. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada :

1. Rektor UIN MALIKI Malang, Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si dan para pembantu rektor.
2. Bapak direktur program Pascasarjana, Prof. Dr. H. Baharudin, M.Pd.I dan para Asisten Direktur atas segala fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
3. Ketua Program Studi Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag atas motivasi, koreksi dan kemudahan pelayanan selama studi.
4. Dosen pembimbing I, Dr. H. Agus Maimun, M. Pd yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya baik dalam penulisan tesis maupun produk multimedia.
5. Dosen pembimbing II, Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd. yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, kritik, dan

koreksinya dalam penulisan tesis serta memotivasi peneliti dalam penyelesaian Tesis.

6. Bapak Irfan Musadat, S.Ag., MA. selaku ahli isi satu yang telah memberikan waktunya mengarahkan tentang validasi isi, ketepatan cakupan, ketercernaan materi yang terdapat dalam Multimedia Interaktif produk pengembangan peneliti.
7. Bapak Drs. H. Sumarno Aziz, MA. selaku ahli isi dua yang telah memberikan waktunya mengarahkan tentang validasi isi, ketepatan cakupan, ketercernaan materi yang terdapat dalam Multimedia Interaktif produk pengembangan peneliti.
8. Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd., selaku ahli desain satu yang telah meluangkan waktunya mengarahkan desain pembelajaran dan tata letak informasi yang terdapat dalam Multimedia Interaktif produk pengembangan penulis.
9. Bapak Abid Yusron, S.Kom, selaku ahli desain dua yang telah meluangkan waktunya mengarahkan desain pembelajaran dan tata letak informasi yang terdapat dalam Multimedia Interaktif produk pengembangan penulis.
10. Semua civitas MTs Negeri Kepanjen, khususnya Bapak Drs. H. Nasrulloh selaku kepala sekolah. Ibu Khusnul Khotimah, M.Pd dan Bapak Laseri, S.Ag yang telah banyak memberikan kelancaran penulis selama uji lapangan, Bapak dan Ibu guru dari MTs Negeri Kepanjen yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan dalam penelitian.
11. Sahabat-sahabat penulis angkatan 2012-2014, Syamsul Arifin, Shodiqin, Mukhlisin, Muttaqin, Syirojuddin yang senantiasa memberikan semangat satu sama lain dalam menjalani rutinitas perkuliahan.
12. Terimakasih untuk segenap pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

Semoga tesis ini dapat ikut ambil bagian dalam pengembangan wacana keilmuan dan pendewasaan berfikir dalam rangka mengembangkan multimedia

interaktif. Sesederhana apapun karya ini semoga dapat bermanfaat bagi semua,
Amin.

Malang, 5 Mei 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SKEMA.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiv
MOTTO	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Manfaat Pengembangan Penelitian.....	8
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
H. Orisinalitas Penelitian	11
I. Definisi Operasional	18

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pembelajaran Akidah Akhlak	21
1. Pengertian Akidah Akhlak	21
2. KMA Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013.....	29
3. Ruang Lingkup dan Pendekatan Akidah Akhlak	30
B. Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran	31
1. Definisi Pendekatan Saintifik	31
2. Tujuan Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik	33
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik.....	33
4. Langkah-Langkah Umum Pembelajaran Pendekatan Saintifik.....	34
5. Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran	41
C. Multimedia Interaktif.....	42
1. Pengertian Multimedia	42
2. Macam-Macam Multimedia	43
3. Jenis-Jenis Multimedia	44
4. Multimedia Interaktif.....	45
5. Manfaat Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran	46
6. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	47
7. Kelebihan Multimedia Interaktif	56
8. Kekurangan Multimedia Interaktif	59
D. Implementasi Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pelajaran Akidah Akhlak	59

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Pengembangan.....	62
B. Model Pengembangan	63
C. Prosedur Pengembangan.....	64
1. Analisis Kebutuhan	66
2. Pengembangan Produk	68
3. Penyusunan Prototype Produk Multimedia Interaktif	68

4. Uji Coba Produk	68
a. Uji Coba Ahli	71
b. Uji Coba Pengguna	71
c. Uji Coba Lapangan	72
5. Revisi	72
6. Hasil Produksi	72
D. Uji Coba Produk	73
1. Desain Uji Coba	73
2. Subjek Uji Coba	73
3. Jenis Data dan Sumber Data	74
4. Instrumen Pengumpulan Data	74
5. Teknik Analisis Data	77

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Sainifik	79
1. Hasil Studi Pendahuluan	79
a. Analisis Ketersediaan Multimedia Interaktif	79
b. Ketersediaan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak	80
c. Kondisi Pembelajaran Dan Pendekatan Sainifik	81
2. Pengembangan Produk	83
a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik	83
b. Merumuskan Tujuan	83
c. Merumuskan Butir-Butir Materi	84
d. Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan	86
e. Pembuatan Multimedia Interaktif	87
f. Uji Coba Media	87
B. Kemenarikan Dan Efektifitas Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Sainifik	87

1. Penyajian dan Analisis Data.....	87
a. Validasi Tingkat Kemenarikan Produk.....	87
a) Data Uji Ahli Materi	87
b) Data Uji Ahli Media	92
c) Data Uji Penilaian Guru Akidah Akhlak Kelas VII.....	96
d) Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	100
b. Validasi Tingkat Efektivitas Produk.....	103
a) Data Uji Penilaian Guru Bidang Studi Tahap Akhir.....	103
b) Uji Coba Lapangan	105
2. Revisi Produk Hasil Pengembangan.....	109
 BAB V PEMBAHASAN	
A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Pendekatan Sainifik	111
B. Kemenarikan dan Efektifitas Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Sainifik	113
 BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran	115
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu	13
Tabel 1.2. Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 3.1. Pedoman dan Kriteria Skoring	74
Tabel 3.2. Kriteria Konversi Nilai	77
Tabel 4.1. Karakteristik Multimedia Interaktif	85
Tabel 4.2. Hasil Uji Penilaian Ahli Materi I	88
Tabel 4.3. Hasil Uji Penilaian Ahli Materi II	90
Tabel 4.4. Hasil Uji Penilaian Ahli Media I	93
Tabel 4.5. Hasil Uji Penilaian Ahli Media II	94
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran I	97
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran II	98
Tabel 4.8. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	101
Tabel 4.9. Hasil Penilaian Akhir Guru Bidang Studi	104
Tabel 4.10. Hasil Uji Coba lapangan	105
Tabel 4.11. Hasil Uji Paired Samples Statistics	107
Tabel 4.12. Revisi Produk Hasil Pengembangan	109

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1. Langkah-langkah pembelajaran Saintifik	34
Skema 3.1. Model desain R & D Borg & Gall	64
Skema 3.2. Prosedur Pengembangan	65
Skema 3.3. Pengembangan Produk.....	67
Skema 3.4. Desain Uji Coba Produk.....	71



DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket Ahli Materi
2. Angket Ahli Desain
3. Angket Ahli Pembelajaran
4. Angket Uji Coba Kelompok Kecil
5. Angket Uji Coba Lapangan
6. Surat Izin Penelitian
7. Profil Sekolah
8. Gambar Sekolah
9. Soal Pre Test
10. Soal Post Test
11. Petunjuk Penggunaan dan Ilustrasi Produk
12. Dokumentasi Penelitian
13. Daftar Riwayat Hidup

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan

Untuk orang-orang dekat yang saya sayangi:

Karya ini masih tak sebesar pengabdianku demi kasih dan cinta pada Ayahanda (MUGINO), Ibunda (NOK SINGKIN), Ibunda (SITI ZAENAB), serta Adikku (ARDAN NUGROHO) tercinta yang telah banyak memberikan pengorbanan yang tidak terhingga nilainya baik moril maupun materiil, sehingga penulis bisa sampai ke jenjang Perguruan Tinggi

Istriku tercinta (FAIZAH ZAHROTUL LAILI) yang telah banyak memberikan motivasi kepada peneliti dengan segala perhatian dan kasih sayangnya hingga proses penulisan Tesis ini selesai.

Buah hatiku Tersayang (AHMAD FAHRI ROMADHONI) yang selalu membuat ayah kangen dan selalu ingin pulang.

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-Baik Manusia Adalah Yang Paling Bermanfaat Untuk Sesama”

(Al Hadits)



ABSTRAK

Ginanjari Sigit Jatmiko, 2016, Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang. Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing:
(I) Dr. H. Agus Maimun, M. Pd, (II) Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Saintifik

Pengembangan multimedia interaktif untuk pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VII di MTs Negeri Kepanjen ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik. Hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran khususnya di Madrasah Tsanawiyah yang dalam kenyataannya pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga dibutuhkan sebuah inovasi baru untuk model pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan multimedia interaktif. Pendekatan saintifik merupakan jawaban era globalisasi untuk menjawab pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan adanya pendekatan saintifik diharapkan akan melahirkan generasi emas, yang mau berfikir kritis dan inovatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen dan untuk menjelaskan bagaimana tingkat kemenarikan dan efektivitas pada produk pengembangan multimedia interaktif tersebut.

Dalam penelitian pengembangan ini, model pengembangan yang digunakan adalah model R&D Borg dan Gall yang telah disederhanakan dengan beberapa langkah, yaitu (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Sedangkan subjek uji coba terdiri atas ahli materi, ahli desain, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, dan peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) menghasilkan produk multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang, (2) produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan penilaian guru mata pelajaran Akidah Akhlak sebesar 80 % (baik) dan 96,7% (sangat baik), tanggapan peserta didik kelas VII MTs Negeri Kepanjen sebesar 91 % (sangat baik). Adanya peningkatan hasil belajar sebesar 22%, hal ini didasarkan dari hasil *pre-test* 71,4 % dan nilai *post-test* sebesar 86,7%. Memenuhi kriteria ketuntasan belajar sebesar 91 % yang dibuktikan dari 34 peserta didik yang mengikuti *post-test*, 31 orang mendapat skor diatas 80 dan 3 orang mendapatkan skor dibawah 80. Merujuk pada hasil uji beda sebesar 0,000

< 0,05 maka ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan produk multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik. Dari hasil tersebut, hasil pengembangan dapat dikatakan sudah memenuhi unsur kebutuhan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran multimedia interaktif.



ABSTRACT

Ginanjjar Sigit Jatmiko. 2016. Developing Interactive Multimedia of Morals and beliefs (akidah akhlak) Subjects Using the Scientific Approach for Students at (Public Islamic Junior High School (MTsN) of Class VII Kepanjen Malang. Post-Graduate Program of the State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: I) Dr. H. Agus Maimun, M. Pd, II) Dr. Nur Esa Wahyuni, M. Pd

Keywords: Developing, Interactive Multimedia, Scientific

Developing interactive multimedia of Morals and beliefs lesson of seventh grade students at MTsN Kepanjen is based on the fact that the unavailability of instructional media of Morals and beliefs which uses interactive multimedia with a scientific approach. The result of this development was intended to meet the needs of learning, especially in the learning media, especially in MTs that was in the fact was conventional, so it took a new innovation for learning model that was applied by using interactive multimedia. The scientific approach is a response to globalization to respond to the rapid progress of science and technology. With the scientific approach is expected to give birth to the golden generation, who will think critically and innovatively.

The purpose of this study was to explain how the procedure of interactive multimedia development on the subjects of Morals and beliefs for students of class VII at MTsN Kepanjen and to explain how the level of the attractiveness and effectiveness of the product development of the interactive multimedia.

In the research of this development, the development model used a model of R & D Borg and Gall which had been simplified with several steps, namely (1) doing analysis of the product to be developed, (2) developing products, (3) expert validation and revision, (4) small-scale field trials and revisions, (5) a large-scale field trials and the final product. While the subject test consisted of subject matter experts, design expert, Morals and beliefs subject teacher and learners of class VII MTsN Malang Kepanjen.

The research results of this development were (1) to produce interactive multimedia of subjects of Morals and beliefs by using an approach scientific for students of class VII at MTsN Kepanjen Malang, (2) product development had been proved interesting and effective to improve the learning outcomes of students who based on the results obtained from the questionnaire responses votes of Morals and beliefs subject teacher, it was 80% (good) and 96.7% (excellent), the responses of students of class VII MTsN Kepanjen was 91% (excellent). There was an increasing in learning outcomes, it was 22%, this was based on the pre-test of 71.4% and post-test score of 86.7%. Meet the completeness criteria studied was 91% that evidenced from the 34 learners who followed the post-test, 31 people got a score above 80 and 3 people got a score under 80. Referring to the different test results of $0,000 < 0.05$ then there was a difference significant between the average value of the pre-test and post-test after using interactive multimedia products with a scientific approach. From these results, the results of the development can be said to have fulfilled the learning needs, particularly in interactive multimedia learning

مستخلص البحث

غينانجار سيكيت جتيمكو، 2016، تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية في الموضوعة العقيدة والأخلاق باستخدام المنهج العلمي للطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية كافنجين مالانج. برنامج الدراسات العليا في جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: الدكتور اكوس ميمون، الحج الماجستير ، والدكتور عيسى نور وحيوني، الماجستير

كلمات الرئيسية: تطوير والوسائط المتعددة التفاعلية والعلمية

تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية الموضوعة العقيدة والأخلاق الطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية كافنجين مالانج تستند على حقيقة أن عدم توفر الوسائل التعليمية العقيدة والأخلاق التي تستخدم الوسائط المتعددة التفاعلية مع المنهج العلمي. ويهدف نتيجة لهذا التطور لتلبية احتياجات التعلم، وخصوصا في المدرسة المتوسطة الاسلامية التي هي في الواقع لا يزال التعلم التقليدي، لذلك يأخذ ابتكار جديد لتعلم نموذج تطبيقها باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية. النهج العلمي هي استجابة للعملة للرد على التقدم السريع للعلوم والتكنولوجيا. مع المنهج العلمي من المتوقع أن تلد الجيل الذهبي، الذي سوف التفكير النقدي ومبتكر.

واما الغرض من هذه الدراسة هو لشرح كيفية إجراء تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية على المواضيع العقيدة والأخلاق الطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية كافنجين مالانج وشرح كيف أن مستوى جاذبية وفعالية تطوير المنتجات من الوسائط المتعددة التفاعلية.

في هذا البحث التطور، ونموذج التنمية المستخدم هو نموذج من R & D برج وغال الذي يبسيط مع عدة خطوات، هي: (1) لتحليل المنتج ، (2) تطوير المنتجات، (3) التحقق من صحة الخبراء والمراجعة، (4) تجارب ميدانية على نطاق صغير والمراجعات، (5) وتجارب ميدانية واسعة النطاق والمنتج النهائي. في حين أن موضوع اختبار على التقليد من الخبراء في الموضوع، خبير تصميم والمعلم الموضوع العقيدة والأخلاق والمتعلمين في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية كافنجين مالانج

نتائج البحث من هذا التطور يعنى: (1) لإنتاج الوسائط المتعددة التفاعلية موضوعة العقيدة والأخلاق باستخدام المنهج العلمي الطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية كافنجين مالانج، (2) وقد ثبت تطوير المنتجات مثيرة للاهتمام وفعالة لتحسين نتائج

التعلم الطلاب الذين استنادا إلى نتائج التي تم الحصول عليها من الردود على الاستبيان يصوت مدرس المواد العقيدة والأخلاق بنسبة 80% (جيد) و7،96% (ممتاز)، واستجابات الطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية كافنجين مالانج يعني 91% (ممتاز). هناك زيادة مخرجات التعلم بنسبة 22%، واستند هذا على مرحلة ما قبل الاختبار يعني 71.4% والنتيجة بعد اختبار يعني 86.7%. تلبية معايير اكمال درس بنسبة 91% يتضح من 34 المتعلمين الذين يتبعون ما بعد الاختبار، وحصل 31 اشخاص على درجة أعلى من 80 و 3 أشخاص الحصول على درجة تحت 80. يراجع الى نتائج اختبار مختلفة من 0، $0.05 > 000$ ثم هناك فرق كبيرة بين قيمة متوسط ما قبل الاختبار وبعد الاختبار بعد استخدام منتجات الوسائط المتعددة التفاعلية مع المنهج العلمي. من هذه النتائج، نتائج التنمية لا تمكن أن تقال لوفت احتياجات التعلم، خاصة في التعلم الوسائط المتعددة التفاعلية

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas (A) Latar Belakang, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Pengembangan, (D) Spesifikasi Produk, (E) Manfaat Pengembangan, (F) Pentingnya Penelitian dan Pengembangan, (G) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (H) Orisinalitas Penelitian, dan (I) Definisi Operasional

A. Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif berbasis komputer lewat jaringan internet. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi menuntut pergeseran pembelajaran berparadigma konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi (*education based technology*). Dalam pembelajaran konvensional, sumber utama pengetahuan adalah guru. Guru dianggap serba tahu atas semua pengetahuan dan peserta didik adalah individu yang tidak tahu apa-apa. Oemar Hamalik menyatakan bahwa peserta didik adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan.¹ Sehingga, apa yang dikatakan oleh guru adalah benar adanya. Sedangkan dalam pembelajaran berbasis teknologi, guru bukanlah sumber utama pengetahuan. Sekarang ini, peserta didik dapat dengan mudah mengakses ilmu pengetahuan dari media internet ataupun media teknologi yang lain.² Multimedia interaktif berupa CD maupun software juga digunakan untuk media pembelajaran kepada peserta didik.

Diasumsikan bahwa multimedia interaktif berfungsi sebagai media yang dapat mempengaruhi motivasi pembelajar dan hal ini dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran. Selain karena melibatkan beragam media dalam satu format dan faktor interaktifitasnya yang menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan menarik, juga karena terjadinya komunikasi dua arah yang

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 7.

² Zainal Arifin; Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT* (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2012), hlm. v.

diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang efektif dan efisien. Tingkat kemenarikan sumber pada pembelajar sangat erat hubungannya dan besar efeknya pada hasil pembelajaran, karena pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis dimana setiap komponen saling berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.³ Maka peserta didik perlu berinteraksi dengan sumber-sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Degeng mengungkapkan bahwa dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, perencanaan metode pembelajaran yang meliputi strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan pembelajaran harus terus diupayakan.⁴ Upaya tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien, dan memiliki daya tarik tinggi. Dalam aspek metodologi, proses pendidikan Islam memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses dan tingkat keberhasilan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan aspek metodologi dalam pembelajaran pendidikan Islam, sangat mutlak diperlukan guna tercapainya tujuan pendidikan Islam.⁵

Kemajuan teknologi informasi era digital saat ini mengharuskan pelaku pendidikan dalam lapangan pendidikan di Indonesia untuk terus memperbaharui pengetahuan dan kecakapan mereka dalam menjawab tantangan dan masalah-masalah dunia pendidikan.⁶ Inovasi dan kreasi baru harus tetap diupayakan terutama dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Sistem, metode, dan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi terkini diharapkan dapat membantu untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, serta dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat.⁷

³ I Nyoman Sudana Degeng, *Strategi Pembelajaran* (Malang: IKIP Malang, 1997), hlm. 56.

⁴ I Nyoman Sudana Degeng, *Strategi Pembelajaran ...*, hlm. 68

⁵ Ahmad Fatah Yasin, *Metodologi Pendidikan Islam*, (Malang: Pusat Studi Agama politik dan masyarakat, 2008), hlm. 66-67.

⁶ Mohammad Ali, *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional*, (Bandung: PT Imperial Bhakti Utama, 2009), hlm. 156.

⁷ Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 57.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar, yang digunakan adalah alat bantu visual. Pada kasus tertentu, media dapat menggantikan guru dalam pembelajaran, seperti contoh pada pembelajaran fisika, penggunaan video dan buku kerja dapat memberikan demonstrasi yang nyata kepada peserta didik. Secara rinci fungsi media memungkinkan peserta didik menyaksikan obyek yang sulit untuk dilihat melalui perantara gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya sehingga peserta didik memperoleh gambaran yang nyata. Dengan demikian peserta didik lebih mudah memahami dan lebih tertarik dengan materi yang disampaikan.

Selain itu, profesionalitas guru juga sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Sesulit apapun materi akan mudah dipahami jika guru yang mengajar dapat menjelaskan dengan baik. Nasution menyatakan bahwa peranan guru tidak akan dapat ditiadakan dan akan selalu diperlukan.⁸

Permasalahan yang sering terjadi adalah peserta didik sulit menerima pelajaran karena tidak tertarik dengan materi dan guru yang menerangkan. Hal ini menjadi evaluasi guru dalam mengajar. Diantara kejenuhan yang dialami peserta didik adalah tidak adanya suatu inovasi pembelajaran yang menarik perhatian mereka, sebagian peserta didik beranggapan pelajaran agama melulu pada pembelajaran yang bersifat hafalan saja. Sedangkan untuk peserta didik terutama dengan gaya belajar visual maupun kinestetik, mereka mendapatkan masalah yang cukup serius karena antara tuntutan dan ketertarikan belajar peserta didik yang tidak berimbang.

Kurikulum sekolah dapat dipandang sebagai bagian dari kehidupan yang berpengaruh kepada maju mundurnya pendidikan.⁹ Sehingga tiga tahun terakhir ini, pemerintah mensosialisasikan pembelajaran berbasis kurikulum

⁸ Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 100.

⁹ Cece Wijaya, dkk, *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran* (bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), hlm. 24.

2013 sebagai respon tantangan internal Pendidikan Agama Islam yang didalamnya memuat pembelajaran yang didalamnya mulai memperbanyak gambar, kalimat yang lebih komunikatif, dan interaktif, cerita dan pendekatan saintifik yang semua ini dianggap lebih relevan dan sistematis.

Sementara ini, pembelajaran dengan pendekatan saintifik masih sulit dalam penerapannya, dibuktikan dengan pengamatan peneliti di berbagai sekolah yang masih menggunakan pendekatan konvensional bahkan belum menggunakan kurikulum 2013, sehingga perlu adanya kesadaran yang nyata bagi para pakar pendidikan dan guru untuk lebih memperhatikan dan mengembangkan kemampuan mengajar dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Dengan mengembangkan media pembelajaran dengan multimedia interaktif, guru akan lebih memudahkan untuk mentransfer ilmu dengan mudah, cepat, efektif yang didalamnya memuat cara dan teknik belajar untuk memudahkan anak didik memahami semua pelajaran yang dibebankan kepadanya.

Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar, juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksperimen semu dan eksplorasi sehingga memberikan pengalaman belajar dari pada hanya sekedar mendengar uraian guru.¹⁰

Pengembangan multimedia interaktif yang didesain dengan pendekatan saintifik sangat relevan untuk menaggulangi permasalahan-permasalahan tersebut. Langkah-langkah dalam pendekatan saintifik tersebut meliputi proses : mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.¹¹ Langkah-

¹⁰ Ahmad Multazam, *Pemanfaatan dan Penggunaan Media Pembelajaran*, dalam <http://multazam-einstein.blogspot.co.id/2013/07/pemanfaatan-dan-penggunaan-media.html> diakses pada 21 Mei 2016 pukul 11.24 WIB.

¹¹ M. Yusuf, *Implementasi Pembelajaran Saintifik 5M*, dalam http://www.kompasiana.com/m_yunus/implementasi-pembelajaran-saintifik-5m diakses pada 21 Mei 2016 pukul 11.31 WIB.

langkah pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai positif, yaitu : ketelitian, keingintahuan, berfikir kritis, menghargai orang lain, dan kreativitas. Semua nilai positif tersebut akan membentuk pribadi yang senantiasa berhati-hati dalam bertindak.

Dengan meninjau minat dan kemampuan peserta didik dalam belajar, efektifitas pembelajaran dengan pendekatan saintifik harus ditingkatkan daripada pembelajaran sebelumnya, yaitu ketika menggunakan KTSP dengan pendekatan diktatik, seperti ceramah atau membaca buku secara mandiri. Pendekatan saintifik harus memuat proses pengamatan, diskusi, dan presentasi dalam waktu yang terbatas. Terlebih lagi, dalam pendekatan saintifik, peserta didik dituntut untuk menemukan sendiri konsep, jika pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*, atau menyelesaikan sendiri permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik yang disebut dengan model *Problem Based Learning* atau dengan menggunakan *Project Based Learning* untuk menyelesaikan suatu masalah dengan menciptakan sebuah produk.¹²

Untuk itulah peneliti merasa perlu untuk mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif yang berbasis Saintifik. Disamping itu, untuk saat ini masih belum ada materi pembelajaran yang disajikan dengan cara tersebut terutama pada pelajaran Akidah Akhlak, padahal pembelajaran untuk saat ini dapat ditunjang dengan kemajuan komputer yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pembuatan suatu media interaktif sangat diperlukan sebagai upaya untuk mewujudkan terobosan baru pembelajaran di era globalisasi saat ini, pada akhirnya multimedia interaktif ini dapat menarik antusiasme peserta didik dalam belajar.

Peneliti berharap pembuatan media pembelajaran Akidah Akhlak ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu mewujudkan

¹² Muhammad Nur'alim, *3 Model Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Kurikulum 2013*, dalam <http://guraru.org/guru-berbagi/3-model-pembelajaran-yang-sesuai-untuk-kurikulum-2013/> pada 16 Maret 2016 pukul 10.38 WIB.

peluang yang ada dan memberikan solusi dari permasalahan di atas. Oleh karena itu pengembangan ini kami rancang dengan judul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang”*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang?
2. Bagaimana Kemenarikan dan Efektifitas Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang?

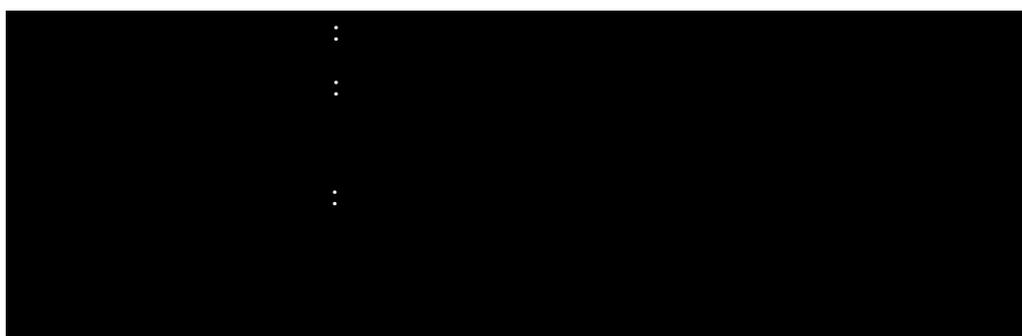
C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka pengembangan ini bertujuan:

1. Untuk Mengembangkan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Yang Didesain Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik.
2. Untuk Mengukur Kemenarikan dan Efektifitas Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut :



: *Macromedia*



¹³ Chandra, *7 Jam Belajar Flash MX 2004 untuk Orang Awam* (Palembang : Maxikom, 2004), hlm. 2.



E. Manfaat Pengembangan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi teoritik pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

2. Manfaat praktis :

a. Bagi Guru

Sebagai acuan atau pedoman bagi guru PAI dalam mengembangkan bahan ajar mata pelajaran Akidah Akhlak, serta memberikan dorongan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi yang lain.

b. Bagi Peserta didik

Sebagai media untuk menumbuh kembangkan kompetensi pembelajaran Akidah Akhlak secara berkesinambungan pada suatu kadar yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Disamping itu, dengan media pembelajaran multimedia interaktif ini peserta didik dapat belajar dengan suasana berbeda yang lebih atraktif dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya meningkatkan interaksi dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengadaan dan pengelolaan sumber belajar.

d. Bagi Pascasarjana PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menunjukkan kepedulian Prodi PAI PPs UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap pendidikan khususnya pembelajaran Akidah Akhlak dan sebagai bahan pustaka yang dapat memberikan informasi bagi pihak yang berkepentingan.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas VII MTs Negeri Kepanjen ini dapat mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi real yang ada. Kondisi ideal yang dimaksud adalah tersedianya media interaktif Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan agama, baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (perilaku) beragama peserta didik. Sedangkan kondisi real yang dihadapi ialah media

pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih belum ada yang mengarah kepada produk multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik, sebagian kurang efektif, cenderung monoton, tekstual, kurang bisa mencapai keutuhan hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta kurang bisa mengembangkan kompetensi beragama peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PAI selama ini hanya menggunakan buku teks dan lembar kerja peserta didik (LKS). Keinginan mengembangkan media pembelajaran PAI di MTs Negeri Kepanjen sudah direncanakan sejak lama namun masih belum terwujud.

Beberapa kesulitan dan hambatan yang dihadapi guru adalah belum adanya contoh langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran, keterbatasan waktu, kesempatan, kepadatan agenda kegiatan lainnya, dan kesulitan menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Masalah lain adalah kurang menguasainya guru PAI dengan program komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Dengan pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan pembelajaran pada mata pelajaran agama khususnya Akidah Akhlak ini lebih praktis, variatif, kreatif, dan dapat menarik minat serta motivasi peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak baik secara kelompok atau mandiri. Diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran PAI, pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi belajar peserta didik sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan ingin dicapai. Lebih dari itu, dengan multimedia interaktif ini dapat membantu peserta didik mengerti, memahami serta mengamalkan apa yang telah di pelajari.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dalam pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak ini diasumsikan oleh peneliti bahwa :

- a. Multimedia interaktif ini berfungsi sebagai media yang dapat mempengaruhi motivasi pembelajaran dan hal ini dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran.
 - b. Belum tersedianya multimedia interaktif yang didesain dengan pendekatan saintifik, sehingga produk multimedia interaktif ini akan mempermudah guru maupun peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) sesuai dengan kurikulum 2013.
 - c. Apabila multimedia interaktif yang telah diuji coba terbukti efektif mampu meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa, maka hasil pengembangan ini dapat dipakai oleh guru Pendidikan Agama Islam khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak dalam proses pembelajaran.
2. Keterbatasan
- Keterbatasan pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:
- a. Pengembangan ini hanya menghasilkan satu bahan ajar berupa produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang.
 - b. Hasil belajar pada subjek uji coba kelompok lapangan hanya mengambil sampel materi pelajaran tertentu, yaitu Akidah Akhlak.
 - c. Subyek penelitian terbatas pada uji coba bahan ajar di kelas VII semester genap di MTs Negeri Kepanjen.
 - d. Dalam pembelajaran di kelas, membutuhkan laptop untuk mengoperasional produk, dan juga LCD untuk menampilkannya.

H. Orisinalitas Penelitian

Dalam kaitannya dengan orisinalitas penelitian ini, peneliti perlu melakukan penelitian terdahulu. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas arah penelitian ini. Diantara penelitian tersebut diantaranya adalah :

1. Rahmawati Baharudin (Disertasi, 2010), Pengaruh Strategi Problem Based Learning Vs Strategi Ekspositori Berbantuan Multimedia Interaktif dan

Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fiqih dan Retensi Belajar Mahasiswa.

2. Akbar Kurniawan (Tesis, 2015), Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gerak Translasi Dan Rotasi Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.
 3. Ayu Suciani (Tesis, 2014), Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Vulkanisme untuk SMA Kelas X.
 4. Delora Jantung Amelia (Tesis, 2014), Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Rampal Celaket 1 Malang.
 5. Dian Arief Pradana (Tesis, 2014), Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP NU Pakis Malang.
 6. Idawati (Tesis, 2012), Pengembangan Multimedia Interaktif di FT Jurusan Institut Agama Islam (IAIH) Lombok Timur.
 7. Roro Ajeng Anindyo Rahayu (Tesis, 2014), Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fiqih Pokok Bahasan Haji dan Umrah untuk Siswa Kelas VIII MTs Khadijah Malang.
 8. Tri Widayah (Tesis, 2012), Pengembangan Multimedia Interaktif Ransum Ternak Ruminansia di SMK Negeri Tuter Kabupaten Pasuruan.
- Adapun rincian lebih detailnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 : Penelitian Terdahulu (Orisinalitas Penelitian)

No	Penelitian Terdahulu	Variabel	Subjek Penelitian	Model Pengembangan	Produk yang Dihasilkan
1	Akbar Kurniawan. 2015. <i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gerak Translasi Dan Rotasi Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa</i> . Tesis. Program Studi Pendidikan Fisika, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang	Multimedia Pembelajaran Pada Pelajaran Fisika	Siswa-Siswi SMK Negeri 3 Batu	Model Pengembangan Borg & Gall	Jenis produk : <i>Compact Disk (CD)</i> Fungsi produk : digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran fisika
2	Delora Jantung Amelia. 2014. <i>Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Rampal Celaket 1 Malang</i> . Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang	Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS	Siswa-Siswi SDN Rampal Celaket 1 Malang Kelas IV	Model Pengembangan Modifikasi Borg & Gall	Jenis produk : <i>Compact Disk (CD)</i> Fungsi produk : digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPS
3	Dian Arief Pradana. 2014. <i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP NU Pakis Malang</i> . Tesis. Program Studi Teknologi Pembelajaran. Program Pascasarjana Universitas	Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA	Siswa-Siswi SMP NU Pakis Malang Kelas VIII	Model Pengembangan Lee and Owen	Jenis produk : <i>Compact Disk (CD)</i> Fungsi produk : digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPA

	Negeri Malang.				
4	Roro Ajeng Anindyo Rahayu. 2014. <i>Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fiqih Pokok Bahasan Haji dan Umrah untuk Siswa Kelas VIII MTs Khadijah Malang</i> . Tesis. Jurusan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang.	Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fiqih	Siswa-Siswi MTs Khadijah Kelas VIII	Model Pengembangan William W. Lee & Diana L. Owens	Jenis produk : <i>Compact Disk (CD)</i> Fungsi produk : digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Fiqih
5	Ayu Suciani. 2014. <i>Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Vulkanisme untuk SMA Kelas X</i> . Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.	Multimedia Interaktif Materi Vulkanisme	Siswa-Siswi SMA Kelas X	Model Pengembangan Borg & Gall	Jenis produk : <i>Compact Disk (CD)</i> Fungsi produk : digunakan sebagai bahan ajar materi Vulkanisme
6	Putri Rachmadyanti. 2013. <i>Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPS (Studi Empiris pada Siswa Kelas IV SDN Kendalrejo 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar)</i> . Tesis. Program Studi S2 Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.	Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPS	Siswa-Siswi SDN Kendalrejo 02 Kelas IV	Model Pengembangan Produk ASSURE	Jenis produk : <i>Compact Disk (CD)</i> Fungsi produk : digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPS
7	Tri Widayah. 2012.	Multimedia	Siswa-Siswi	Model	Jenis produk :

	<i>Pengembangan Multimedia Interaktif Ransum Ternak Ruminansia di SMK Negeri Tutur Kabupaten Pasuruan. Tesis. Program Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.</i>	Interaktif Ransum Ternak Ruminansia	SMK Negeri Tutur Kabupaten Pasuruan	Pengembangan Hannafian Peck	<i>Compact Disk (CD). Produk yang dihasilkan merupakan Model Hybrid yaitu penggabungan model Tutorial dengan model Drill and Practic</i>
8	<i>Idawati. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif di FT Jurusan Institut Agama Islam (IAIH) Lombok Timur. Tesis. Program Studi Teknologi Pembelajaran.</i>	Multimedia Interaktif	Mahasiswa semester VI FT Jurusan Institut Agama Islam (IAIH) Lombok Timur	Metode Borg & Gall	Jenis produk : <i>Compact Disk (CD)</i> multimedia interaktif
9	<i>Rahmawati Baharudin. 2010. Pengaruh Strategi Problem Based Learning Vs Strategi Ekspositori Berbantuan Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fiqih dan Retensi Belajar Mahasiswa. Disertasi. Program Studi Teknologi Pembelajaran. Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.</i>	Multimedia Interaktif	Mahasiswa semester II Fakultas Syari'ah Jurusan Ahwal Syakhshiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Desain Eksperimen Semu (<i>quasi experimental design</i>)	Multimedia Interaktif

Dari pemaparan terhadap kajian penelitian di atas maka dapat di simpulkan bahwa semua penelitian diatas sama-sama memiliki persamaan terkait pengembangan multimedia interaktif yang telah dilakukan dilokasi penelitian yang telah menemukan letak kekurangan dan kebutuhan dari masing-masing sekolah.

Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah objek dan fokus penelitian yang berbeda, baik dari pendekatan, tempat, pelajaran, materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda-beda. Untuk mempermudah dalam pemahaman peneliti akan menyertakan tabel terkait persamaan, perbedaan dan orisinalitas penelitian di bawah ini :

Tabel 1.2. Orisinalitas Penelitian

JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN	ORISINALITAS PENELITIAN
Pengaruh Strategi Problem Based Learning Vs Strategi Ekspositori Berbantuan Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fiqih dan Retensi Belajar Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan Multimedia Interaktif • Menggunakan desain pengembangan Borg & Gall 	<ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangannya dengan Desain Eksperimen Semu (<i>quasi experimental design</i>) • Subjek uji lapangan Mahasiswa semester II Fakultas Syari'ah Jurusan Ahwal Syakhshiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 	<p>1. Titik fokus dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah menghasilkan produk penelitian berupa CD interaktif untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak.</p> <p>2. Program yang dipakai untuk membuat produk adalah dengan</p>
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gerak Translasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pendekatan saintifik 	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia Pembelajaran Pada Pelajaran 	

Dan Rotasi Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan desain pengembangan Borg & Gall 	<p>Fisika</p> <ul style="list-style-type: none"> Subjek uji lapangan siswa-siswi SMK Negeri 3 Batu 	<p>menggunakan <i>macromedia flash</i> 8, dengan hasil karya dan kreasi yang orisinal dari peneliti sendiri.</p>
Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Vulkanisme untuk SMA Kelas X	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan produk multimedia interaktif Menggunakan desain pengembangan Borg & Gall 	<ul style="list-style-type: none"> Multimedia Interaktif Materi Vulkanisme Subjek uji lapangan siswa-siswi SMA Kelas X 	<p>3.Objek yang dituju dalam penelitian adalah peserta didik MTs Negeri Kapanjen.</p>
Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Rampal Celaket 1 Malang	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan produk multimedia interaktif Menggunakan model pengembangan modifikasi Borg & Gall 	<ul style="list-style-type: none"> Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Subjek uji lapangan siswa-siswi SDN Rampal Celaket 1 Malang Kelas IV 	<p>4.Model pembelajaran yang didesain dengan menggunakan multimedia interaktif pendekatan saintifik.</p>
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP NU Pakis Malang	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan model pengembangan Lee and Owen Subjek uji lapangan siswa-siswi SMP NU Pakis Malang Kelas VIII 	
Pengembangan Multimedia Interaktif di FT Jurusan Institut	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan produk multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA 	

Agama Islam (IAIH) Lombok Timur	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan model pengembangan modifikasi Borg & Gall 	<ul style="list-style-type: none"> Subjek uji lapangan siswa-siswi SMP NU Pakis Malang Kelas VIII 	
Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fiqih Pokok Bahasan Haji dan Umrah untuk Siswa Kelas VIII MTs Khadijah Malang	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan produk multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fiqih Subjek uji lapangan Siswa-Siswi MTs Khadijah Kelas VIII Model Pengembangan William W. Lee & Diana L. Owens 	
Pengembangan Multimedia Interaktif Ransum Ternak Ruminansia di SMK Negeri Tutur Kabupaten Pasuruan	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan produk multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> Multimedia Interaktif Ransum Ternak Ruminansia Subjek uji lapangan siswa-Siswi SMK Negeri Tutur Kabupaten Pasuruan 	

I. Definisi Operasional

Beberapa definisi istilah yang terdapat dalam tesis ini dapat kami paparkan sebagaimana berikut :

1. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan bersifat interaktif dengan penggunaanya (dimana pengguna/*user* dapat mengoprasikannya dengan alat pengontrol yang sudah disetting).

2. Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran dalam kelompok PAI (Pendidikan Agama Islam) yang diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membimbing peserta didik agar dapat memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran Islam sehingga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, materi yang akan dikembangkan adalah memahami Asmaul Husna, Iman Kepada Malaikat, Akhlak Tercela (Riya' dan Nifak), adab berdoa dan membaca al-Qur'an, serta meneladani Ashabul Kahfi yang diajarkan peserta didik pada jenjang MTs Kelas VII semester genap. Pengembangan materi Akidah Akhlak dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik kurikulum 2013 yang dilakukan dengan melalui proses mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mempraktekan.
3. Pendekatan saintifik adalah pendekatan dalam pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), menanya, mencoba (mengumpulkan informasi untuk menjawab pertanyaan), menalar (mengasosiasi), menyaji (mengkomunikasikan), dan mencipta (mengaplikasikan). Model pendekatan saintifik yang dipilih dalam penelitian ini adalah pertama, *Discovery Learning*, yaitu peserta didik mengorganisasi sendiri pengetahuan yang didupakannya. Peran guru adalah mengarahkan dan membuat skenario untuk merangsang keingintahuan peserta didik. Skenario model pembelajaran ini, bisa dilakukan dengan melihat gambar atau video kemudian mengidentifikasi isu, mengajukan dugaan sementara, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Kedua, *Problem Based Learning*, yaitu dalam proses pembelajaran peserta didik dihadapkan permasalahan untuk belajar mencari tawaran solusinya. Guru menampilkan video kepada peserta didik untuk dapat merumuskan masalah, menganalisis melalui berbagai sudut pandang, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, serta merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Ketiga, *Project*

Based Learning, yaitu model pembelajaran yang di dalamnya menggunakan tugas sebagai ciri utama atau basisnya. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik (video/gambar), kemudian memberikan tugas untuk mengamati obyek, membaca (referensi terkait obyek)/mencari sumber informasi, meneliti dengan seksama antara obyek yang diteliti dan konsep yang dibaca, dan membuat laporan (berdasarkan pengamatan).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teori sebagai landasan pengembangan, yaitu: (A) konsep pembelajaran akidah akhlak, (B) pendekatan saintifik dalam pembelajaran, (C) multimedia interaktif, dan (D) implementasi penggunaan multimedia interaktif pada pelajaran Akidah Akhlak.

A. Konsep Pembelajaran Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Pada kata Akidah Akhlak, terdapat dua istilah pokok yaitu *Akidah* dan *Akhlak*. Kata Akidah berasal dari kata “*aqaid*” jama’ dari Akidah, berarti “kepercayaan”, maksudnya ialah hal-hal yang diyakini oleh orang Islam, artinya mereka menetapkan atas kebenarannya seperti disebutkan dalam al-Qur’an dan Hadits Nabi Muhammad SAW. Secara istilah, Akidah berarti mengikatkan hati dan perasaan kepada sesuatu kepercayaan. Hati dan perasaan ini dapat berarti jiwa dan raga, atau pandangan hidup yang terikat dan tidak ingin beralih ke paham lain. Pengertian tersebut bila dikembalikan kepada arti pangkalnya yaitu *ikatan* atau *mengikat*.

Akidah Islamiyah selalu berkaitan dengan Iman, seperti iman kepada Allah SWT, Malaikat-malaikat-Nya, Kitab-kitab-Nya, Rasul-rasul-Nya, Hari akhir (Hari Kiamat-Pembalasan), dan Qodho’ Qodar. Untuk itu, Allah SWT memerintahkan semua umat manusia agar menggunakan akal-pikirannya dengan sebaik-baiknya, dan memperhatikan serta merenungkan segala ciptaan-Nya. Salah satu cara untuk berma’rifat (mengetahui), mengenal, mengimani sifat-sifat dan kekuasaan Allah SWT ialah dengan memperhatikan segala makhluk ciptaan-Nya.¹⁴

¹⁴ Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 2004), hlm.88.

Akidah atau kondisi batiniyah seseorang tumbuh berangsur-angsur dalam diri masing-masing manusia melalui proses pergaulan hidupnya.¹⁵ Hal ini senada dengan pandangan Fowler,¹⁶ yang mengatakan bahwa proses perkembangan religiusitas seseorang berlangsung melalui beberapa tahap perkembangan, yaitu :

1) *Tahap 0* : Kepercayaan Elementer awal (usia 0-3 tahun).

Tahap 0 ini terjadi pada masa kanak-kanak, dimana kepercayaan eksistensial yang tak terdefiniskan karena:

- a) Ciri disposisi *praverbal* si bayi terhadap lingkungannya belum dirasakan dan disadari seperti hal yang terpisah dan berbeda dengan dirinya.
- b) Daya-daya seperti kepercayaan dasar, keberaian, harapan, dan cinta masih berbaur antara satu dengan yang lain dalam suatu keadaan kesatuan.

Rasa percaya elementer ini timbul sebagai dorongan spontan yang bersifat *pralinguistik* dan berkorelasi antara bayi dan lingkungan sekitarnya terutama orang yang mengasuh dan memeliharanya. Seluruh interaksi menimbulkan pengharapan dan rasa percaya yang organismik dan vital, bahwa lingkungan fisik dan sosial dapat dipercaya dan diandalkan.

2) *Tahap 1* : Kepercayaan intuitif – proyektor (usia 3-7 tahun).

Pola eksistensial yang intuitif menandai tahap perkembangan pertama, karena daya imajinasi tentang gambaran dunia sangat berkembang. Segala struktur penataan emosional dan konseptual atas pengalaman yang dihasilkan oleh seluruh relasi dan peristiwa masa kanak-kanak menjadi faktor asedensi dan faktor kuat dalam memberikan arti pada arus pengalamannya. Pada tahap ini anak belum

¹⁵ Abdul Mujib & Jusuf MUDzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hlm. 60.

¹⁶ James W. Fowler, *Stage of Faith* (San Francisco: Harper & Row, 1995), hlm. 45.

memiliki kapasitas operasi logis yang mantab, kesanggupannya untuk membedakan, dan mengkoordinasi perspektifnya sendiri dengan perspektif orang lain masih sangat terbatas. Dunia pengalaman disusun berdasarkan kesan-kesan inderawi-afeksi yang kuat. Timbulnya kemampuan simbolisasi dan bahasa terhadap gambaran dunia itu dirangsang oleh cerita, gerak, isyarat, upacara, simbol dan kata-kata. Tahap ini juga membuka kepekaan anak terhadap dunia misteri dan yang ilahi serta tanda-tanda kekuasaan-Nya. Gambaran intuitif konkrit dan imajinatif menyingkap keinsyafan akan misteri hidup yang suci, kemudian diorientasikan dan dibina oleh persepsinya mengenai pandangan dan keyakinan yang religius. Baharuddin menyatakan bahwa manusia dikaruniai insting religious (naluri keagamaan). Fitrah agama ini merupakan disposisi (kemampuan dasar) yang mengandung kemungkinan atau berpeluang untuk berkembang.¹⁷

3) *Tahap 2* : Kepercayaan mistis-harfiah (umur 7-12 tahun).

Pada tahap ini orang melakukan cerita tentang keyakinan dan ketaatan terhadap kelompoknya. Keyakinan itu sesuai dengan interpretasi harfiah yang merupakan aturan-aturan moral. Simbolpun dipahami dalam dimensi harfiah. Pada tahap ini anak mulai melepaskan diri dari rasa egosentrisnya. Muncul operasi-operasi logis baru yang bersifat konkrit, mulai mengkomperatifkan ciri persepsinya dengan perspektif orang lain. Berkat perkembangan tersebut, anak sanggup menguji gambaran dunia dan persepsi religiusnya dengan tolak ukur logikanya, pengamatan dan pandangan religius orang dewasa yang dianggap sebagai sumber otoritas. Pada tingkat moral, anak bersandar pada struktur ekstern sikap kejujuran dan mengandalkan orang dewasa yang dianggapnya sebagai instansi wibawa moral.

¹⁷ Baharuddin, dkk., *Psikologi Agama Dalam Perspektif Islam*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm.97.

4) *Tahap 3* : Kepercayaan sintesis-konvensional (usia 12-20 tahun)

Pada tahap ini remaja biasanya mengalami transformasi radikal dalam memberikan arti terhadap sesuatu yang diamati. Pada tahap ini muncul kapasitas kognitif baru, yaitu operasi-operasi formal yang berusaha mengintegrasikan segala gambaran diri yang berbeda supaya menjadi satu identitas diri yang koheren. Upaya menciptakan kerangka arti dan makna baru (sintesis) semacam itu menyebabkan remaja sangat tertarik pada ideologi dan agama. Agamalah yang menciptakan kerangka eksistensial yang paling dalam. Seorang remaja berjuang untuk menciptakan suatu sintesis dari berbagai keyakinan dan nilai yang dapat mendukung pembentukan identitas diri.

5) *Tahap 4* : Kepercayaan individuatif-reflektif (usia 2 tahun keatas-awal dewasa).

Kepercayaan pada tahap ini menghasilkan pola kepercayaan yang tidak seluruhnya bersandar pada tradisi religius sebagai instansi kewibawaan ekstern yang tertinggi, namun juga berdasarkan pada daya kritis, rasio dan otoritasnya. Subjek mempertanyakan simbol religius, rumusan dogmatis dan pengertian universal.

6) *Tahap 5* : Kepercayaan eksistensial konjungtif.

Tahap ini ditandai dengan suatu keterbukaan dan perhatian baru terhadap adanya popularitas, ketegangan, paradoks dan ambiguitas dalam kodrat kebenaran diri. Kebenaran akan terwujud apabila paradoks itu dielaborasi dalam bentuk pemikiran dialektis. Kesadaran akan urgensi integrasi akan menurunkan sikap primordial ideologis yang terkesan eksklusif. Dengan demikian, pada tahap ini subjek membebaskan diri dari imajinasi bahwa satu-satunya pemilik kebenaran mutlak.

7) *Tahap 6* : Kepercayaan eksternal yang mengacu pada universalitas.

Pada tahap ini, pribadi akan senantiasa berusaha memperjuangkan akan kebenaran, kedilan dan kesatuan sejati berdasarkan semangat cinta universal. Secara antisipatif subjek akan menjelmakan daya dan

kesetiannya terhadap sesuatu yang universal. Pribadi itu seolah-olah menjadi organ yang merealisasikan niat, cinta dan perspektif abadinya dari yang transendent atau Allah swt. Pribadi pada tahap ini boleh dikatakan sebagai orang yang kudus / shaleh, sebagai pembaharu dunia menuju aktualisasi dunia menuju aktualisasi transendent dan tauladan bagi umat manusia.

Berdasarkan uraian Fowler tentang perkembangan kepercayaan eksistensial, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kepercayaan eksistensial pada diri manusia berkembang seiring dengan perkembangan mental atau jiwa dari subjek. Salah satu faktor yang paling berpengaruh adalah faktor keluarga. Sukring dalam bukunya mengatakan bahwa setiap pendidik adalah individu yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik, dan pendidikan pertama adalah keluarga.¹⁸ Menurut Fatah Yasin, keluarga adalah institusi pendidikan Islam yang memiliki peran strategis dalam menumbuh kembangkan anak. Oleh karena itu, kedua orang tua harus membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan, serta dapat menyiapkan waktu yang cukup untuk mendampingi pendidikan anaknya.¹⁹ Langgulung mengatakan bahwa keluarga merupakan institusi utama dalam perkembangan seorang individu, sehingga pembentukan kepribadian peserta didik bermula dari lingkungan keluarga.²⁰

Dalam Islam, inti dari kepercayaan atau Akidah adalah tauhid yaitu kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Suatu keyakinan bahwa hanya Tuhanlah yang menciptakan, mengatur, dan mendidik alam semesta ini, Dialah yang satu-satunya wajib disembah, dimohon petunjuk dan pertolongan-Nya, serta Dialah sumber dari segala kebaikan dan

¹⁸ Sukring, *Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 79.

¹⁹ Ahmad Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm. 216.

²⁰ Hasan Langgulung, *Beberapa Tinjauan dalam Pendidikan Islam*, (Kuala Lumpur: Pustaka Antara, 1981), hlm. 86.

kebenaran. Akidah tauhid itu menimbulkan harga diri yang tinggi dalam jiwa penganutnya.

Abdurrahman menjelaskan tentang peranan Akidah dalam pendidikan awal. Akidah adalah konsep yang diimani manusia sehingga seluruh perbuatannya dan perilakunya (akhlaknya) bersumber pada konsepsi tersebut. Akidah Islam dijabarkan melalui rukun-rukun iman. Keimanan merupakan landasan Akidah, bahkan dijadikan sebagai pedoman utama dalam pendidikan Islam. Untuk memahami semua itu, maka terlebih dahulu seseorang haruslah mempelajari hakikat keimanan beserta urgensi yang dikandungnya. Keimanan adalah suatu perkara yang diakui oleh hati dan diamalkan dalam bentuk perbuatan. Jika keimanan seseorang tertanam kuat dalam hatinya, maka segala tingkah laku (akhlak) senantiasa didasarkan pada pikiran-pikiran yang dibenarkan oleh hati.²¹

Sedangkan pengertian akhlak dalam bahasa Indonesia, secara umum akhlak diartikan dengan “tingkah laku” atau “budi pekerti”. Akhlak secara etimologi berasal dari kata *khalaqa* yang berarti mencipta, membuat, atau menjadikan. *Akhlak* adalah kata yang berbentuk mufrad, jamaknya adalah *Khuluqun*, yang berarti perangai, tabiat, adat atau *khalqun* yang berarti kejadian, buatan, ciptaan. Jadi, *akhlaq* (selanjutnya disebut akhlak = dalam bahasa Indonesia) secara etimologi berarti perangai, adat, tabiat, atau sistem perilaku yang dibuat oleh manusia.²²

Sedangkan secara istilah, kita dapat merujuk kepada berbagai pendapat para pakar dibidang ini. Ibn Miskawaih menyatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.²³ Imam al-Ghazali berpendapat akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan

²¹ Abdurrahman, *Pengelolaan Pengajaran* (Ujung Pandang: Bintang Selatan, 1996), hlm. 11.

²² Zainuddin Ali, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 29.

²³ Ibn Miskawaih, *Tahzib al-Akhlaq wa Tathhir al-A'raf*, (Mesir, al-Mathba'ah al-Mishriyah, 1934), cet.I. hlm. 40.

gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.²⁴ Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam *Mu'jam al-Wasith*, Ibrahim Anis mengatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengannya lahirlah macam-macam perbuatan, baik atau buruk, tanpa membutuhkan perkiraan dan pertimbangan.²⁵ Selanjutnya di dalam kitab *Dairatul Ma'arif*, secara singkat akhlak diartikan sifat-sifat manusia yang terdidik.²⁶ Keseluruhan dari definisi akhlak tersebut tampak tidak ada yang bertentangan, melainkan memiliki kemiripan antara satu dan lainnya.

Abuddin Nata menyatakan bahwa ada 5 ciri yang terdapat dalam perbuatan akhlak,²⁷ yaitu :

- a. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- b. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran.
- c. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar.
- d. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sesungguhnya, bukan main-main atau karena bersandiwara.
- e. Sejalan dengan ciri yang keempat, perbuatan akhlak (khususnya akhlak yang baik) adalah perbuatan yang dilakukan karena ikhlas semata-mata karena Allah, bukan karena ingin dipuji orang atau karena ingin mendapatkan sesuatu pujian.

Pembelajaran akhlak berarti pengajaran tentang bentuk batin seseorang yang kelihatan pada tindak tanduknya (tingkah lakunya). Dalam pelaksanaannya, pengajaran ini berarti proses kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak baik. Artinya orang atau anak yang diajar itu memiliki bentuk batin yang baik

²⁴ Imam al-Ghazali, *Ihya' Ulum al-Din*, Jilid III, (Beirut: Dar al-Fikr, t.t.), hlm. 56.

²⁵ Ibrahim Anis, *al-Mu'jam al-Wasith*, (Mesir: Dar al-Ma'arif, 1972), hlm. 202.

²⁶ Abd al-Hamid, *Dairah al-Ma'arif*, (Kairo: Asy Sya'b, t.t.), hlm. 436.

²⁷ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003), hlm. 4.

menurut ukuran nilai ajaran Islam dan bentuk batin ini hendaknya kelihatan dalam tindak-tanduknya sehari-hari. Dalam bentuk yang sederhana dapat dikatakan, supaya orang atau anak berakhlak baik terpuji menurut agama Islam.²⁸

Akhlak atau perilaku yang baik senantiasa didasarkan pada landasan yang kokoh dan kuat tidak akan mengerjakan suatu perbuatan yang tidak sejalan dengan ajaran akhlak yang baik, yakni keimanan. Keimanan yang benar merupakan landasan bagi konsep pendidikan yang mantab dan hasilnya berkualitas tinggi. Dengan demikian, jika sistem pendidikan senantiasa berpijak pada dasar-dasar keimanan yang kuat, maka akan mendatangkan hasil yang lebih berkualitas lahir batin.

Akhlak adalah sifat manusia yang terdidik. Akhlak merupakan sifat yang dibawa manusia sejak lahir. Sifat itu dapat berupa perbuatan baik yang disebut akhlak mulia atau perbuatan buruk yang disebut akhlak tercela. Dalam Ensiklopedi Pendidikan Islam dijelaskan, bahwa akhlak adalah budi pekerti, watak atau kesusilaan (kesadaran etik dan moral). Kesusilaan berarti kelakuan baik sebagai konsekuensi dari sikap dan jiwa yang shaleh, baik terhadap Khaliknya maupun terhadap sesama manusia.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Akidah Akhlak merupakan aspek yang paling urgen yang harus ditanamkan sejak dini kepada peserta didik. Dengan pembelajaran Akidah Akhlak dimaksudkan untuk membentuk peserta didik yang mempunyai keyakinan terhadap nilai-nilai hakiki dari akidah Islam. Sedangkan bila dikaitkan Akidah Akhlak sebagai program pengajaran adalah salah satu mata pelajaran dalam kelompok PAI (Pendidikan Agama Islam) yang diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membimbing peserta didik agar dapat memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran Islam sehingga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

²⁸ Zakiyah Drajat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 68.

2. KMA Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013

Akidah-Akhlak di Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran PAI yang merupakan peningkatan dari akidah dan akhlak yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari tentang rukun iman mulai dari iman kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, sampai iman kepada Qada dan Qadar yang dibuktikan dengan dalil-dalil *naqli* dan *aqli*, serta pemahaman dan penghayatan terhadap *al-Asma' al-Husna* dengan menunjukkan ciri-ciri/tanda-tanda perilaku seseorang dalam realitas kehidupan individu dan sosial serta pengamalan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.

Secara substansial mata pelajaran Akidah-Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. *al-Akhlak al-Karimah* ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan oleh peserta didik dalam kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.

Mata pelajaran Akidah-Akhlak bertujuan untuk:

- a) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah swt.;
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

Akidah merupakan akar atau pokok agama yang memiliki hubungan yang erat dengan mata pelajaran yang lainnya. *Syari'ah/fikih* (ibadah, muamalah) dan akhlak bertitik tolak dari akidah, yakni sebagai manifestasi dan konsekuensi dari keimanan dan keyakinan hidup. Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia, yang mengatur hubungan manusia dengan Allah swt. dan hubungan manusia dengan manusia lainnya. Hal itu menjadi sikap hidup dan kepribadian hidup manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya.

Adapun karakteristik mata pelajaran Akidah Akhlak adalah Akidah Akhlak menekankan pada kemampuan memahami keimanan dan keyakinan Islam sehingga memiliki keyakinan yang kokoh dan mampu mempertahankan keyakinan/keimanannya serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai *al-Asma' al-Husna*. Akhlak menekankan pada pembiasaan untuk menerapkan dan menghiasi diri akhlak terpuji (*mahmudah*) dan menjauhi serta menghindari diri dari akhlak tercela (*mazmumah*) dalam kehidupan sehari-hari.²⁹

3. Ruang Lingkup dan Pendekatan Akidah Akhlak

Secara garis besar ruang lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak berisi materi pokok sebagai berikut :

- a. Hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan Khaliknya mencakup dari segi Akidah yang meliputi iman kepada Allah. Iman kepada malaikat-malaikat-Nya, iman kepada kitab-kitab-Nya, iman kepada Rasul-Nya, iman kepada hari akhir, dan iman kepada qadha' dan qadhar.
- b. Hubungan manusia dengan manusia, materi yang dipelajari meliputi akhlak dalam pergaulan hidup manusia, kewajiban membiasakan

²⁹ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomer 165 Tahun 2014 Tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab

berakhlak yang baik terhadap diri sendiri, dan orang lain serta menjauhi Akhlak yang buruk.

- c. Hubungan manusia dengan lingkungannya, materi yang disajikan meliputi Akhlak manusia terhadap alam lingkungannya, baik lingkungan dalam arti luas yaitu terhadap segala ciptaan Tuhan.

Sesuai dengan ruang lingkup diatas, maka mata pelajaran Akidah Akhlak sesuai dengan kurikulum 2013. Selain itu, untuk dapat mengajarkan Akidah Akhlak secara optimal, maka dapat dipergunakan beberapa pendekatan sebagai berikut :

- a. Pendekatan emosional, yaitu pendekatan untuk menggugah emosi siswa dalam memahami dan meyakini Akidah Islam serta memberi motivasi agar pembelajar ikhlas mengamalkan ajaran Islam, khususnya yang berkaitan dengan akhlakul karimah.
- b. Pendekatan rasional, yaitu usaha untuk memberikan peranan rasional (akal) dalam memahami dan menerima kebenaran ajaran Islam.
- c. Pendekatan fungsional, yaitu usaha untuk menyajikan ajaran Islam dengan menekankan pada segi kemanfaatannya bagi pembelajar dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Pendekatan keteladanan, yaitu menyuguhkan keteladanan, baik yang langsung melalui penciptaan kondisi pergaulan yang akrab antara personal sekolah, perilaku pendidik dan tenaga kependidikan lain yang merefleksikan akhlak terpuji, maupun yang tidak langsung melalui ilustrasi kisah-kisah teladan.

B. Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran

1. Definisi Pendekatan Saintifik

Pendekatan Saintifik adalah konsep dasar yang mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu. Kemendikbud (2013) memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran didalamnya mencakup

komponen: mengamati, menanya, menalar, mencoba/mencipta, menyajikan/mengkomunikasikan. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.³⁰

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya

³⁰ M. Lazim, Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013.

siswa atau semakin tingginya kelas siswa. Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa.
- b. Melibatkan keterampilan proses sains dalam dalam mengonstruksi konsep, hukum, atau prinsip.
- c. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik Dapat mengembangkan karakter siswa.
- d. Dapat mengembangkan karakter siswa..

2. Tujuan Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah:

- a. untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- b. Untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah secara tematik.
- c. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- d. Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- e. Untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah.
- f. Untuk mengembangkan karakter peserta didik.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik

Beberapa prinsip pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa.
- b. Pembelajaran membentuk *students self concept*.
- c. Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip.

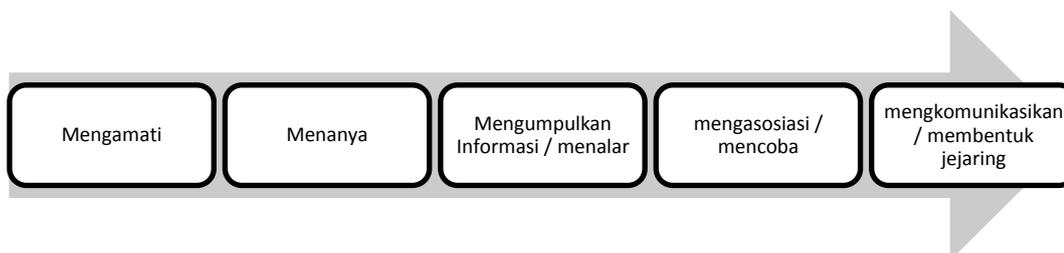
- d. Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan belajar siswa.
- e. Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru.
- f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi.
- g. Adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

4. Langkah-Langkah Umum Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta.

Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran disajikan sebagai berikut:

Skema 2.1. Langkah-langkah pembelajaran Saintifik



Langkah-langkah kegiatan pembelajaran tersebut lebih dikenal dengan pendekatan saintifik (ilmiah). Dalam pandangan filsafat pragmatism seperti dikemukakan Charles S. Pierce dalam Imam Syafi'i, metode atau pendekatan saintifik adalah metode yang dasarnya investigasi. Ini dilakukan dalam rangka menguji dan membuktikan kebenaran melalui pengalaman. Menurut Pierce, penyelidikan kebenaran dan kenyataan dapat dilakukan melalui teknik observasi, pencarian, pengujian, penalaran, dan interpretasi.³¹

Untuk lebih jelasnya dalam memahami langkah kegiatan dengan menggunakan pendekatan ilmiah dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. **Mengamati.** Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan : melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a, hendaklah guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

³¹ Imam Syafi'i, "" The Progress of Science (Kajian Filsafat Pragmatisme Charles S. Pierce)" dalam *Studi Islam Perspektif Insider / Outsider*, ed. M. Arfan Mu'ammam, Abdul Wahid Hasan (Jogjakarta : IciSoD, 2012)

Adapun kompetensi yang diharapkan adalah melatih kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi.

- b. **Menanya.** Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang kongrit sampai kepada yang abstrak, berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, ataupun hal pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik. Dalam hal ini peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru. Artinya peran guru dalam mengajukan pertanyaan sampai ketinggian dimana peserta didik mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri masih sangat diperlukan. Jalaluddin Rakhmat menyatakan bahwa semakin banyak bergerak (dalam hal ini adalah bertanya) maka otak akan semakin banyak belajar.³²

Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik. Dari situasi di mana peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat di mana peserta didik mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri. Dari kegiatan kedua dihasilkan sejumlah pertanyaan. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik.

- c. **Mengumpulkan informasi / eksperimen.** Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena

³² Jalaluddin Rakhmat, *Belajar Cerdas: Belajar Berbasis Otak*, (Bandung: Mizan Learning Center, 2007), hlm. 131.

atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.

Kegiatan “menanya” dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Kompetensi yang diharapkan dalam menanya adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.

Kegiatan “mengumpulkan informasi” merupakan tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, aktivitas mengumpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/ kejadian, aktivitas wawancara dengan nara sumber dan sebagainya. Kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

Kegiatan “mengasosiasi/mengolah informasi/menalar” dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan

mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut. Kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur, dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan. Aktivitas ini juga diistilahkan sebagai kegiatan menalar, yaitu proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori.

- d. **Menarik kesimpulan.** Kegiatan menyimpulkan dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan kelanjutan dari kegiatan mengolah data atau informasi. Setelah menemukan keterkaitan antar informasi dan menemukan berbagai pola dari keterkaitan tersebut, selanjutnya secara bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau secara individual membuat kesimpulan. Kegiatan menyimpulkan dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan kelanjutan dari kegiatan mengolah data atau informasi. Setelah menemukan keterkaitan antar informasi dan menemukan berbagai pola dari keterkaitan tersebut, selanjutnya secara bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau secara individual membuat kesimpulan.

- e. **Mengasosiasi (mencoba).** Kegiatan mengasosiasi yaitu memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.

Mencoba (*experimenting*) dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Aktivitas pembelajaran yang nyata untuk ini adalah: (1) menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum; (2) mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan; (3) mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya; (4) melakukan dan mengamati percobaan; (5) mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data; (6) menarik simpulan atas hasil percobaan; dan (7) membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil percobaan. Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar maka: (1) Guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan murid; (2) Guru bersama murid mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan; (3) Perlu memperhitungkan tempat dan waktu; (4) Guru menyediakan kertas kerja untuk pengarahan kegiatan murid; (5) Guru membicarakan masalah yang akan yang akan dijadikan eksperimen; (6) Membagi kertas kerja kepada murid; (7) Murid melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru; dan (8) Guru mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal.

Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan eksperimen atau mencoba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Ketiga tahapan eksperimen atau mencoba dimaksud dijelaskan berikut ini :

a) Persiapan

- ❖ Menetapkan tujuan eksperimen.

- ❖ Mempersiapkan alat atau bahan.
 - ❖ Mempersiapkan tempat eksperimen sesuai dengan jumlah peserta didik serta alat atau bahan yang tersedia. Di sini guru perlu menimbang apakah peserta didik akan melaksanakan eksperimen atau mencoba secara serentak atau dibagi menjadi beberapa kelompok secara paralel atau bergiliran.
 - ❖ Mempertimbangkan masalah keamanan dan kesehatan agar dapat memperkecil atau menghindari risiko yang mungkin timbul.
 - ❖ Memberikan penjelasan mengenai apa yang harus diperhatikan dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan peserta didik, termasuk hal-hal yang dilarang atau membahayakan.
- b) Pelaksanaan
- ❖ Selama proses eksperimen atau mencoba, guru ikut membimbing dan mengamati proses percobaan. Di sini guru harus memberikan dorongan dan bantuan terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik agar kegiatan itu berhasil dengan baik.
 - ❖ Selama proses eksperimen atau mencoba, guru hendaknya memperhatikan situasi secara keseluruhan, termasuk membantu mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang akan menghambat kegiatan pembelajaran.
- c) Tindak lanjut
- ❖ Peserta didik mengumpulkan laporan hasil eksperimen kepada guru.
 - ❖ Guru memeriksa hasil eksperimen peserta didik.
 - ❖ Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik atas hasil eksperimen.
 - ❖ Guru dan peserta didik mendiskusikan masalah-masalah yang ditemukan selama eksperimen.

❖ Guru dan peserta didik memeriksa dan menyimpan kembali segala bahan dan alat yang digunakan.

- f. **Mengkomunikasikan.** Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.³³

Pada tahapan ini, diharapkan guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut. Kegiatan “mengkomunikasikan” dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.

Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

5. Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran meliputi tiga kegiatan pokok, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup :

Kegiatan pendahuluan, bertujuan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebagai contoh ketika memulai

³³ Abd. Haris, Sholehuddin, *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran* (Surabaya : Imtiyaz, 2014), hlm. 313 – 315.

pembelajaran, guru menyapa peserta didik dengan nada bersemangat dan gembira (mengucapkan salam), mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan ketidakhadiran peserta didik apabila ada yang tidak hadir.

Dalam metode saintifik tujuan utama kegiatan pendahuluan adalah memantapkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang telah dikuasai yang berkaitan dengan materi pelajaran baru yang akan dipelajari oleh peserta didik. Dalam kegiatan ini guru harus mengupayakan agar peserta didik yang belum paham suatu konsep dapat memahami konsep tersebut, sedangkan peserta didik yang mengalami kesalahan konsep, kesalahan tersebut dapat dihilangkan.

Kegiatan inti, merupakan kegiatan utama dalam proses pembelajaran atau dalam proses penguasaan pengalaman belajar (*learning experience*) peserta didik. Kegiatan inti dalam pembelajaran adalah suatu proses pembentukan pengalaman dan kemampuan peserta didik secara terprogram yang dilaksanakan dalam durasi waktu tertentu. Kegiatan inti dalam metode saintifik ditujukan untuk terkonstruksinya konsep, hukum atau prinsip oleh peserta didik dengan bantuan dari guru melalui langkah-langkah kegiatan yang diberikan di muka.

Kegiatan penutup, ditujukan untuk dua hal pokok. Pertama, validasi terhadap konsep, hukum atau prinsip yang telah dikonstruksi oleh peserta didik. Kedua, pengayaan materi pelajaran yang dikuasai siswa.

C. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Multimedia didefinisikan sebagai komunikasi yang menggunakan kombinasi antara berbagai media yang berbeda dan melibatkan komputer di dalamnya. Penggunaan komputer sebagai piranti untuk menampilkan data, teks, grafik, video, animasi, dan suara secara terintegrasi sendiri merupakan salah satu bentuk revolusi dalam system komputasi di

pertengahan tahun 1990-an.³⁴ Multimedia sendiri mempresentasikan data dalam bentuk teks, percakapan, audio, musik, gambar, animasi, dan video.³⁵

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa multimedia adalah berbagai bahan belajar yang membentuk satu unit atau yang terpadu, dan yang dikombinasikan atau “dipaketkan” dalam bentuk modul dan disebut “kit”, yang dapat digunakan untuk belajar mandiri atau berkelompok tanpa harus didampingi oleh guru.³⁶

Menurut Richard E. Mayer dalam bukunya *multimedia learning*, multimedia diartikan sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar.³⁷ Dengan kemampuan teknologi multimedia dapat menggabungkan antara gambar dan suara dalam satu media, keinginan manusia untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi secara jelas telah tercapai.

Dari beberapa pengertian diatas dapat kita ambil sebuah kesimpulan bahwa multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.

2. Macam-Macam Multimedia

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.
- b. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,

³⁴ Yoga P. Wijaya, *Pengertian Multimedia Interaktif*, dalam <https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/> pada 16 Maret 2016 pukul 10.45 WIB.

³⁵ Yoanes, *Buku Pintar Internet Teknologi Multimedia Over Internet Protocol* (Jakarta: PT elex media komputindo, 2002), hlm. 3.

³⁶ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 464.

³⁷ Mayer Richard, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2001), hlm.2.

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

3. Jenis-Jenis Multimedia

a. Multimedia kits, yaitu kumpulan pengajaran bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal. Tujuannya adalah untuk presentasi di kelas, yang termasuk diantaranya yaitu:

- Cd-rom
- Slide
- Kaset audio
- Gambar diam
- Study cetak
- Transparasi overhead

Keunggulan :

Multimedia kits membakitkan minat karena mereka multi sensorik kits menjadi mekanisme ideal untuk merangsang kerja kelompok proyek kecil kitys memiliki keunggulan yaitu dapat diangkut dan digunakan di luar kelas(logiostik).

b. Hypermedia, yaitu dokumen berurut yang terdiri dari teks, audio, dan informasi visual yang disampai dalam komputer. Contohnya adalah dengan pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.

c. Media Interaktif, sistem ini merupakan sistem pengiriman pembelajaran yang direkam visual, suara, dan bahan video. Disajikan di bawah kontrol komputer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat gambar dan mendengar suara tetapi juga membuat tanggapan aktif.

Keunggulan : Beberapa media, teks, audio, grafik, gambar diam, dan semua gerar gambar dapat dikombinasikan dalam satu sistem yang mudah digunakan.

- d. Virtual Realitas, adalah media yang dapat disulasikan tempat di dunia nyata. Keunggulan : untuk digunakan menggambarkan berbagai jenis aplikasi, umumnya terkait dengan mendalam, sangat visual, dan 3D lingkungan.³⁸

4. Multimedia Interaktif

Dalam beberapa pengertian multimedia interaktif dapat diartikan sebagaimana berikut :

- a. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.³⁹
- b. Multimedia interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.⁴⁰ Interaktif disini dimaksudkan sebagai terjadinya komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) dan komputer (*software* / aplikasi / produk dalam format *file* atau biasanya dalam bentuk CD). Pengertian interaktif juga dipahami sebagai suatu proses pemberdayaan untuk mengendalikan lingkungan belajar.⁴¹ Lingkungan belajar di sini adalah belajar dengan memanfaatkan komputer dimana pembelajar memberikan respon terhadap stimulus yang ditampilkan pada layar monitor komputer.

³⁸ Zikril Hakim, "Macam-Macam Multimedia" dalam <http://mzhakim.blogspot.com/2013/01/macam-macam-multimedia.html> diakses pada 23 Desember 2013 pukul 07.56 WIB.

³⁹ Sigit, "Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas" dalam <http://luarsekolah.blogspot.com> 25 Juli 2013 pukul 14.07 WIB.

⁴⁰ B.D. Setiyono, *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas. Karya Tulis Ilmia. Tidak Diterbitkan. Tercantum dalam halaman 13.*

⁴¹ Phillips Rob, *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Application* (London: Kogen Page Limited, 1997), hlm. 8.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi, menginformasikan pesan, dan bersifat interaktif dengan penggunanya (dimana ia dapat mengoprasikannya dengan alat pengontrol yang sudah di *setting*).

5. Manfaat Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat diatas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia interaktif dalam pembelajaran, yaitu :

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron, dan lain sebagainya.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lainnya.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, tsunami, dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

6. Karakteristik Multimedia Interaktif

Dalam upaya mengembangkan multimedia interaktif setidaknya produk multimedia yang dihasilkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi penggunanya. Sehingga pengembang dalam hal ini perlu memperhatikan karakteristik dari multimedia interaktif.⁴² Diantaranya yaitu:

- a. *Self-instructional*. Melalui produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan pembelajar dapat membelajarkan dirinya sendiri atau belajar mandiri.
- b. *Self-contained*. Seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub-kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu produk yang utuh.
- c. *Stand alone*. Produk multimedia yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar yang lain atau tidak digunakan bersama-sama dengan bahan ajar yang lain. Dengan menggunakan produk multimedia yang dihasilkan pengembang, pembelajar tidak perlu menggunakan produk lain untuk belajar.
- d. *Adaptif*. Produk yang dihasilkan harus memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Yakni sebisa mungkin produk multimedia tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta *fleksibel* digunakan di berbagai tempat.
- e. *User friendly*. Produk yang dihasilkan hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat. Hal ini berkaitan dengan kemudahan pembelajar dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan pembelajar tersebut.
- f. Representasi isi. Representasi isi harus berkaitan dengan tingkat inovasi yang dihasilkan oleh pengembang. Kaitannya dengan materi

⁴² Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Penilaian dan Pemanfaatan* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), hlm. 126 – 129.

atau konten yang akan dibelajarkan oleh multimedia. Materi dalam hal ini harus diseleksi untuk dibuat dalam multimedia interaktif. Misalnya, apabila terdapat materi yang membutuhkan unsur animasi atau video pembelajar tidak hanya membaca teks.

- g. Visualisasi dengan multimedia (video, animasi, suara, teks dan gambar). Dalam hal ini materi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif hendaknya terdapat teks, animasi, sound dan video sesuai tuntunan materi.
- h. Menggunakan variasi yang menarik dengan kualitas resolusi yang tinggi. Dalam hal ini tampilan dalam bentuk template dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *spec system computer*. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak *image* dan obyek sesuai tuntunan materi akan meningkatkan ketertarikan pembelajar terhadap materi pelajaran.
- i. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi. Tipe pembelajaran yang dimaksud adalah tipe pembelajaran yang sesuai dengan yang ada dalam teori “*computer-based instruction*”, yakni 1. Tipe pembelajaran tutorial, 2. Tipe pembelajaran simulasi, 3. Tipe pembelajaran game, 4. Tipe pembelajaran latihan (*drill*). Penggunaan tipe-tipe ini dapat dilakukan secara terpisah atau kolaboratif sesuai tuntunan materi.
- j. Respon pembelajaran dan penguatan. Dalam hal ini respon yang dimaksud berkaitan dengan stimulus yang diberikan oleh pembelajar pada saat mengoperasikan program. Selain itu, setiap respon dimungkinkan untuk diberi penguatan (*reinforcement*)⁴³ secara otomatis yang telah terprogram. *Reinforcement* diberikan untuk meningkatkan motivasi dan keterkaitan dengan program.
- k. Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Produk multimedia yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh pembelajar secara individual, tidak hanya didalam *setting* sekolah tetapi juga dirumah,

⁴³ John M. Echols; Hasan Shadily, *An English-Indonesian Dictionary* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2010), hlm. 475.

sehingga materi yang ada dapat digunakan secara klasikal dengan maksimal 50 orang pembelajar diruang komputer atau di kelas biasa pada umumnya dapat dipandu oleh guru mendengarkan uraian narasi oleh narator yang tersedia dalam program.

Selain karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut :

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kesempatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.nn
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Pengembangan multimedia interaktif ini menyangkut media berupa teknologi pembelajaran itu sendiri, tujuan pembelajaran, strategi belajar, komponen-komponen multimedia interaktif, dan materi yang akan dipelajari sesuai dengan karakteristik pendekatan saintifik. Dengan demikian, multimedia interaktif ini dapat dijadikan alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama mata pelajaran Akidah Akhlak, sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan ingin dicapai. Ridwan Abdullah Sani menyatakan bahwa pendekatan saintifik berkaitan erat dengan metode saintifik. Metode saintifik (ilmiah) pada umumnya melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis atau mengumpulkan data. Metode ilmiah pada

umumnya dilandasi dengan pemaparan data yang diperoleh melalui pengamatan dan percobaan.⁴⁴

Dengan multimedia interaktif ini, peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak baik secara kelompok atau mandiri sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik. Peserta didik juga dapat menentukan kegiatan belajar di dalam ruang kelas maupun luar kelas, sesuai dengan arahan dari guru. Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif.⁴⁵ Daryanto dalam bukunya menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas.⁴⁶ Sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan leluasa dan menyenangkan.⁴⁷

Adanya multimedia interaktif ini, mampu membantu peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran lebih cepat, praktis, efektif, dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sri Anitah yang menyatakan bahwa dengan adanya multimedia interaktif kegiatan belajar peserta didik akan meningkat karena multisensori bekerja secara aktif.⁴⁸

Multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik ini disusun berdasarkan standar Kurikulum 2013. Kurikulum ini menggunakan Kompetensi Inti (KI) sebagai acuan dalam mengembangkan Kompetensi Dasar (KD). Mulyasa berpendapat bahwa kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai, sebagai wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu

⁴⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 50.

⁴⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2006), hlm. 31.

⁴⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), hlm. 182.

⁴⁷ Muh. Sholeh, *Konsep Dasar Outdoor Study*, dalam <http://muhsholeh.blogspot.co.id/2012/03/konsep-dasar-outdoor-study.html> diakses pada 21 Mei 2016 pukul 11.11 WIB.

⁴⁸ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm. 57.

pada pengalaman langsung. Peserta didik perlu mengetahui tujuan belajar, dan tingkat-tingkat penguasaan yang akan digunakan sebagai kriteria pencapaian secara eksplisit, dikembangkan berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, dan memiliki kontribusi terhadap kompetensi-kompetensi yang sedang dipelajari.⁴⁹

Meskipun multimedia interaktif sangat membantu dalam proses pembelajaran, akan tetapi peranan guru tetap sangat dibutuhkan. Disinilah peranan guru sebagai pembimbing, dimana guru harus melihat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan yang paling penting bahwa peserta didik melaksanakan kegiatan belajar itu tidak hanya secara jasmaniah, tetapi mereka harus terlibat secara psikologis.⁵⁰

Kajian terhadap produk pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak ini berupa produk multimedia interaktif untuk peserta didik kelas VII tingkat Madrasah Tsanawiyah yang mempunyai karakteristik pendekatan saintifik atau ilmiah. Secara spesifik dapat ditinjau dari aspek materi/isi dan dari aspek desain pembelajaran.

Kajian tentang multimedia interaktif dari aspek isi, sebagai Berikut :

- 1) Landasan pengembangan multimedia interaktif ini adalah multimedia interaktif berbasis kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia) rumusan tujuan pembelajaran.
- 2) Perumusan tujuan pembelajaran telah disesuaikan dengan prinsip dalam kegiatan pengembangan Kurikulum 2013 (K-13) yang mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang termuat dalam multimedia interaktif mata pelajaran

⁴⁹ Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 67.

⁵⁰ Anom Cahyotomo, *Peran Guru Dalam Pembelajaran* dalam <https://anomsblg.wordpress.com/profesi-kependidikan/peran-guru-dalam-pembelajaran/> diakses pada 4 Agustus 2016 pukul 06.56 WIB

Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penginformasian tujuan pembelajaran adalah agar seluruh kegiatan belajar ke tujuan yang ingin dicapai menjadi lebih terarah.⁵¹

- 3) Isi Materi Pembelajaran. Isi materi pembelajaran merupakan salah satu sarana pencapaian tujuan pembelajaran. Isi materi pembelajaran dalam multimedia interaktif ini merujuk dari materi Kurikulum 2013 (K-13) yang dikeluarkan oleh Kemendikbud.

Melihat kebutuhan peserta didik dalam hal pembelajaran, maka salah satu hal terpenting yang harus dipenuhi produk pengembangan multimedia interaktif adalah tingkat kemenarikan, sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk lebih giat lagi mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut akan dipaparkan beberapa aspek yang ada dalam produk pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik sebagai berikut:

- 1) Jenis Media Teknologi

Dalam mengembangkan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik ini peneliti menggunakan software Macromedia Flash 8, selain penggunaannya yang sangat fleksibel software ini juga berbasis offline, artinya dari setiap penggunaannya tidak memerlukan internet atau wifi. Selain itu software ini memiliki kelebihan yang berbasis 3 Dimensi sehingga semua aspek yang ada di dalamnya menjadi lebih hidup dan memiliki fitur pelengkap lain seperti sound effect, Mp3, Mp4, dan lain sebagainya. Hal ini dianggap penting sebagai pertimbangan peneliti mengingat

⁵¹ Hamzah B. Uno. *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2008), hlm 71.

kebutuhan peserta didik yang harus dipenuhi baik dari segi eksternal maupun internal.

2) Desain Multimedia Interaktif

a) Tipe ukuran (*Type Size*)

Ukuran tulisan untuk awal pembuka multimedia interaktif adalah Treasure Island 30 *bold* dan Tempus Sans ITC 28 *bold*. Ukuran judul pada tiap materi Treasure Island 30 *bold*, dan font materi dalam kegiatan belajar Times New Roman 18.

Pemilihan jenis dan ukuran ini dimaksudkan supaya multimedia interaktif tidak monoton dan untuk memberikan kesan yang lebih dinamis dan variatif sehingga tidak membosankan ketika dibaca atau dipelajari. Hal ini bersesuaian dengan paparan Paulina Pannen⁵² bahwa beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam penataan letak informasi untuk satu halaman cetak diantaranya yakni mempertimbangkan variasi jenis dan ukuran huruf untuk menarik perhatian.

b) Bentuk Huruf

Bentuk huruf yang banyak dipakai dalam multimedia ini adalah Treasure Island untuk kategori judul dan Times New Roman pada tiap-tiap bab dalam penyampaian materi, hal ini dimaksudkan untuk:⁵³

- ❖ Mempertimbangkan tujuan teks. Pertimbangan tujuan teks adalah menyesuaikan bentuk huruf dengan

⁵² Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003), hlm. 28.

⁵³ J. Herley, *Text Design. In Jonassen, D.H. (ED) Handbook of Research for Educational Communications and Technology*, (USA: Macmilan Library), hlm. 98.

karakteristik pembaca yaitu peserta didik dan guru. Harapannya bentuk huruf yang dipilih mudah dibaca dan lebih disukai peserta didik. Bentuk huruf Treasure Island, merupakan huruf yang sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sedangkan Times New Roman dipilih karena dirasakan cocok dan bentuk huruf ini lazim dan sering digunakan pada buku-buku pelajaran.

- ❖ Meyakinkan perlunya pertimbangan memilih ukuran dan bentuk huruf yang tersedia. Pertimbangan utama pemilihan bentuk tersebut di atas adalah ketersediaan *font* pada alat pengetikan (laptop). Adapun huruf Times New Roman adalah huruf standart yang standartnya ada pada microsoft Word seri 2010 sehingga dapat mempermudah terbaca disetiap laptop dan komputer secara umum dan menekan angka *error*.
- ❖ Bentuk huruf yang dipilih tersebut juga mempertimbangkan efisiensi produk sehingga dipilih huruf yang tidak terlalu besar karakter hurufnya agar tidak memakan tempat yang seyogyanya bisa dimanfaatkan untuk materi lain.

c) Spasi Teks (*Spacing The Teks*)

Spasi memainkan peranan yang penting dalam kejelasan teks. Teks dengan spasi yang tepat akan memudahkan pembaca. Spasi memisahkan kata, frase, anak kalimat, paragraf, sub bab dari bagian-bagian lainnya. Jenis spasi yang digunakan dalam multimedia interaktif ini adalah spasi kombinasi vertikal dan horizontal (*Combining Vertical and Horizontal Spasing*).

Harapannya peserta didik lebih dapat memusatkan perhatian dan lebih mudah memahami makna teks. Jenis spasi kombinasi ini digunakan untuk menyiasati agar dari segi isi sebuah teks mudah dipahami, disamping dari segi tampilan juga menarik perhatian pembaca. Multimedia interaktif ini menggunakan spasi 1,2 pada tulisan latin dan 1 pada tulisan arab. Antar kata dengan kata berjarak 1 ketuk. Ukuran spasi ini memudahkan peserta didik membaca ketikan dalam paparan materi (tidak melelahkan mata) dan tidak terlalu memakan space. Selain itu, ukuran spasi 1,5 cukup mempermudah peserta didik apabila ingin memberi catatan atau garis bawah terhadap hal-hal yang dianggap penting.

d) Gambar, Video, dan Ilustrasi

Dalam proses pembelajaran, penggunaan gambar dan ilustrasi lazim digunakan. Penggunaan gambar dan ilustrasi yang tepat dapat menarik perhatian, memberikan ilustrasi yang luas dan detail, meningkatkan retensi pengingatan. Namun demikian, penambahan gambar yang berlebihan kadang kurang diperlukan untuk meningkatkan persuasi.⁵⁴ Karena itu pemilihan gambar, video, ilustrasi, dan hal lain yang mendukung pada multimedia interaktif ini disesuaikan dengan karakteristik pesan dan peserta didik. Demikian gambar dipilih selain dalam bentuk animasi juga dalam bentuk foto untuk memperjelas pemahaman peserta didik.

Hal ini bersesuaian dengan salah satu prinsip pemilihan gambar yang baik adalah mencakup kriteria keaslian gambar

⁵⁴ Sutiah. *Pengembangan Model bahan Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan karakter dengan Pendekatan Kontesual di SMA Kelas X Kota Malang*, Disertasi tidak diterbitkan. (Malang : Progam Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang 2008), hlm. 378.

sehingga gambar dapat menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan atau benda sesungguhnya.⁵⁵

Pengorganisasian multimedia interaktif ini secara keseluruhan sangat konsisten. Komponen-komponen setiap bab sama dan spasi yang digunakan juga sama, sehingga tidak membingungkan pembaca. Pengorganisasian sajian materi setiap bab yang sistematis dan konsisten memudahkan peserta didik mempelajari bahan ajar. Hal ini sesuai dengan prinsip memori ketika materi yang dipelajari diorganisasikan, dan organisasi ini jelas bagi pelajar, pemahaman akan lebih mudah.

Degeng dalam bukunya menegaskan bahwa pengorganisasian pelajaran secara khusus merupakan fase yang sangat penting dalam rancangan pengajaran. *Synthesizing* akan membuat topik-topik dalam suatu bidang studi menjadi lebih bermakna bagi peserta didik yaitu dengan menunjukkan bagaimana topik-topik itu terkait dengan keseluruhan isi bidang studi. Kebermaknaan ini akan menyebabkan peserta didik memiliki retensi yang lebih baik dan lebih lama terhadap topik-topik yang sedang dipelajari.⁵⁶

7. Kelebihan Multimedia Interaktif

Terkait dengan penggunaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif yang sifatnya visual, menurut Levie dalam Arsyad menemukan empat kelebihan media pembelajaran visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris. Penjelasannya sebagai berikut⁵⁷ :

- a. **Fungsi atensi media visual** merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau

⁵⁵ Azhar arsyad. *Multimedia interaktif*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2002), hlm. 67.

⁵⁶ Degeng, I Nyoman Sudana. *Ilmu ...* hlm. 82.

⁵⁷ Arsyad Azhar . *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.17.

menyertai teks materi pelajaran. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- b. **Fungsi afektif media Visual** dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. **Fungsi kognitif media visual** dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. **Fungsi kompensatoris** akan memudahkan siswa yang lemah mengorganisasi hasil bacaannya dalam teks dan mengingatnya kembali. Artinya sangat membantu siswa yang lemah menerima pesan dengan teks saja atau verbal.

Selain dari kelebihan tersebut terdapat juga beberapa kelebihan penggunaan media flash, yaitu sebagaimana berikut :

- a. Membantu guru untuk menyampaikan informasi dan pengalaman berharga kepada siswa dari inovasi baru dalam dunia *software*.
- b. Bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena merupakan satu pengalaman baru.
- c. Sebagai sebuah solusi untuk memberikan kesempatan kepada guru untuk menunjukkan pengalaman baru saat proses pembelajaran berlangsung.
- d. Untuk menambah perhatian siswa dalam pembelajaran.
- e. Sangat menarik minat siswa dalam belajar dan menghemat waktu belajar karena guru tidak terlalu banyak menerangkan kata-kata, tetapi dengan mempraktekkan gambar yang terkait dengan materi yang diajarkan.
- f. Mendorong untuk bertanya dan berdiskusi karena siswa ingin tahu lebih banyak.⁵⁸

⁵⁸ Uzer Usman. Menjadi Guru Profesional (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992), hlm. 27.

- g. Pada umumnya dapat memberikan suasana lebih hidup, tampilan lebih menarik, dan dapat memperlihatkan proses yang lebih nyata, disamping hemat waktu dan dapat digunakan kapan saja.⁵⁹

Selain dari itu, Hamalik dalam Arsyad menjelaskan bahwa kelebihan dari media visual dalam hal ini multimedia interaktif adalah sebagai berikut :⁶⁰

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongret untuk berfikir dan memperbesar perhatian siswa.
- b. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantab.
- c. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu melalui gambar hidup.
- d. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- e. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman belajar.

Dari uraian dan beberapa pendapat ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

⁵⁹ Ibrahim dan Nana Saodih. *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm.118.

⁶⁰ Arsyad Azhar . *Media Pembelajaran...*, 25.

8. Kekurangan Multimedia Interaktif

Adapun kekurangan multimedia interaktif yang memang tidak dapat dihindari yaitu:

- a. Tidak semua guru dapat membuat multimedia interaktif. Karena tehnik pembuatan, membutuhkan biaya yang cukup banyak karena harus didukung dengan sarana dan prasarana tertentu.⁶¹
- b. Membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam membuat multimedia interaktif.
- c. Membutuhkan *skill* khusus dalam aplikasi komputer dan membutuhkan ketekunan dan ketelatenan.
- d. Pengadaan dan pemeliharannya menuntut biaya yang cukup mahal.⁶²
- e. Adanya kemungkinan produk yang telah dibuat tidak dapat digunakan karena tidak sesuai dengan kebutuhan yang ada. Sehingga menimbulkan kerugian materi atau non materi.
- f. Produk yang telah dibuat, tidak bisa selalu *update* dengan perkembangan teknologi, sehingga kemungkinan tidak terpakai dan menjadi sia-sia. Untuk itu perlu adanya analisis yang tepat.

D. Implementasi Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pelajaran Akidah Akhlak

Multimedia Interaktif sangat erat hubungannya dengan teknik, metode, dan pendekatan. Ketika guru sudah menentukan sebuah pendekatan, maka selanjutnya dari pendekatan itu, guru akan bisa menentukan metode. Secara teknik pelaksanaan metode itu, maka guru membutuhkan alat dan media. Multimedia Interaktif ini sangat dibutuhkan untuk tercapainya metode yang akan diterapkan di kelas.⁶³

Implementasi penggunaan produk multimedia interaktif ini adalah dengan memberikan stimulus kepada peserta didik agar timbul pertanyaan dan rasa penasaran terhadap materi yang diajarkan. Adanya penayangan video dengan

⁶¹ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 10.

⁶² Ibrahim. *Perencanaan ...*, 118.

⁶³ Najib Sulhan, dkk., *Panduan Mengajar Akidah Akhlak*, (Jakarta: Zikrul Hakim, 2012), hlm. 45.

didampingi dengan penjelasan guru terbukti efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam pelajaran Akidah Akhlak dikenal beberapa metode pengajaran, diantaranya adalah metode bercerita, ceramah, tanya jawab, sosio drama, metode demonstrasi, dan metode bermain peran.⁶⁴ Dari berbagai metode tersebut dapat dilaksanakan dengan menggunakan multimedia interaktif. Oleh karena itu implementasi penggunaan produk multimedia interaktif harus dapat dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Muhaimin, secara umum karakteristik mata pelajaran Akidah Akhlak lebih menekankan pada pengetahuan, pemahaman dan penghayatan peserta didik terhadap keyakinan / kepercayaan (iman); serta mewujudkan keyakinan (iman) dalam bentuk sikap hidup siswa, baik perkataan maupun amal perbuatan, dalam berbagai aspek kehidupannya sehari-hari.⁶⁵ Dengan melihat karakteristik tersebut, guru akan dapat mempertimbangkan metode dan juga media apa saja yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kriteria perilaku yang diharapkan dapat muncul dari penggunaan multimedia interaktif ini adalah peserta didik dapat menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

Kelebihan pemakaian multimedia interaktif dalam materi Akidah Akhlak diantaranya adalah :

- a. Penggunaan multimedia interaktif dalam materi Akidah Akhlak dinilai sangat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang

⁶⁴ Muhammad Za'im, *Metode Pembelajaran Pelajaran Akidah Akhlak*, dalam <http://miazart.blogspot.co.id/2013/02/metode-pembelajaran-pelajaran-aqidah.html> pada 24 Mei 2016 pukul 05.55 WIB

⁶⁵ Muhaimin, *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*, (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 309.

ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- b. Peserta didik dapat melihat visualisasi gambar atau video visual dengan jelas, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Multimedia interaktif dalam materi Akidah Akhlak ini, dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Peserta didik akan lebih mudah dalam mengorganisasi hasil bacaannya dalam teks dan mengingatnya kembali, terutama akan sangat membantu peserta didik yang lemah menerima pesan dengan teks saja atau verbal.

Sedangkan kekurangan dalam pemakaian multimedia interaktif khususnya dalam pelajaran Akidah Akhlak ini lebih cenderung pada pengeditan file dan kendala dalam sarana prasarana. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan kemampuan *user* dalam mengembangkan materi pelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan dibahas (A) jenis pengembangan, (B) model pengembangan, (C) prosedur pengembangan, dan (D) uji coba produk.

A. Jenis Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R and D). Pada awalnya, Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) mulai diterapkan pada dunia industri dan merupakan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar. Hampir 4% biaya digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam bidang industri, bahkan untuk bidang-bidang tertentu (komputer, farmasi) hampir melebihi 4%. Dalam bidang sosial dan pendidikan, peranan *Research and Development* masih sangat kecil dan kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan. Borg R Walter mengungkapkan, “*Unfortunately, R & D still plays a minor role in education. Less than one percent of education expenditures are for this purpose. This is probably one of the main reason why progress in education has lagged behind progress in other field*”.⁶⁶

Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶⁷

Pada penelitian ini, diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif. Adanya produk multimedia interaktif ini diharapkan akan menjadi media yang tepat untuk membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran dan dapat memotivasi belajar peserta didik di sekolah.

⁶⁶Borg R Walter, Gall Meredith D, *Educational Research; An Introduction, Fifth Edition*, (New York: Longman, 1989), hlm 773.

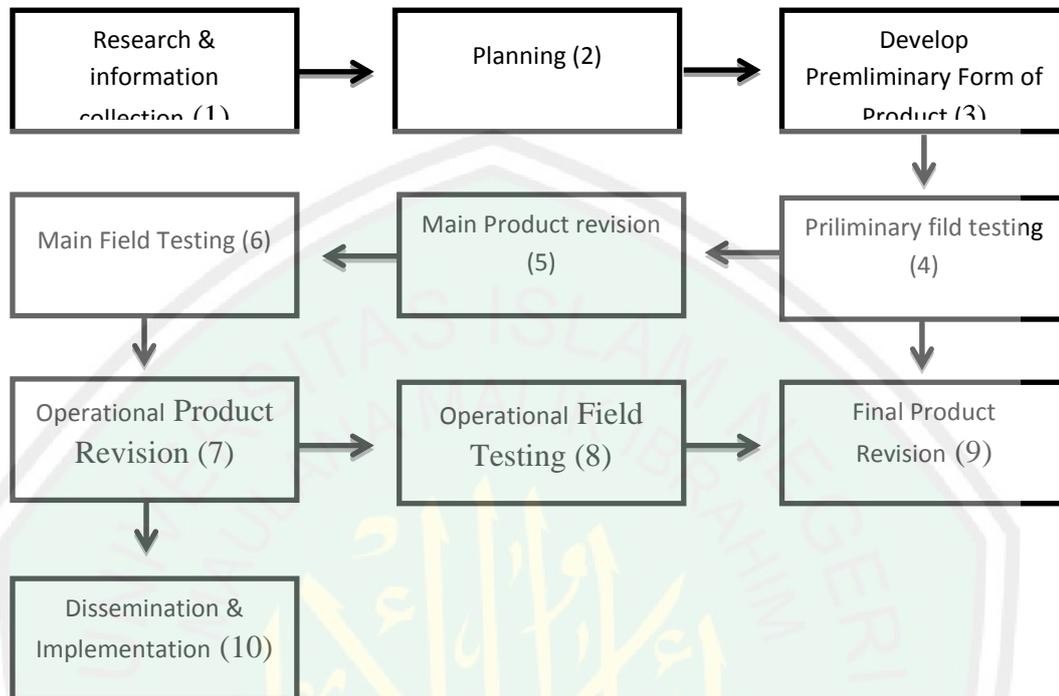
⁶⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Jakarta : Alfabeta,2008), hlm. 93.

B. Model Pengembangan

Untuk mengembangkan suatu produk multimedia interaktif diperlukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam pengembangan ini akan dikemukakan model pengembangan sebagai dasar pengembangan produk. Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model Research and Development (R & D) dari Borg and Gall. Rancangan pengembangan dengan desain R & D dari Borg and Gall mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Model tersebut mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: 1. penelitian dan pengumpulan informasi, 2. perencanaan, 3. pengembangan produk, 4. uji lapangan awal, 5. revisi produk utama, 6. uji lapangan lanjut, 7. revisi produksi operasional, 8. uji lapangan operasional, 9. uji lapangan akhir, 10. diseminasi dan implementasi.⁶⁸ Pemilihan model Borg dan Gall berdasarkan pertimbangan pada model pengembangan yang disusun secara terprogram dengan langkah-langkah persiapan dan perencanaan yang teliti.

Secara prosedural langkah-langkah model R & D Borg dan Gall sebagaimana gambar berikut:

⁶⁸ Walter Borg and M.D. Gall, *Educational Research.*, hlm. 626.

Skema 3.1. Model desain R & D Borg & Gall

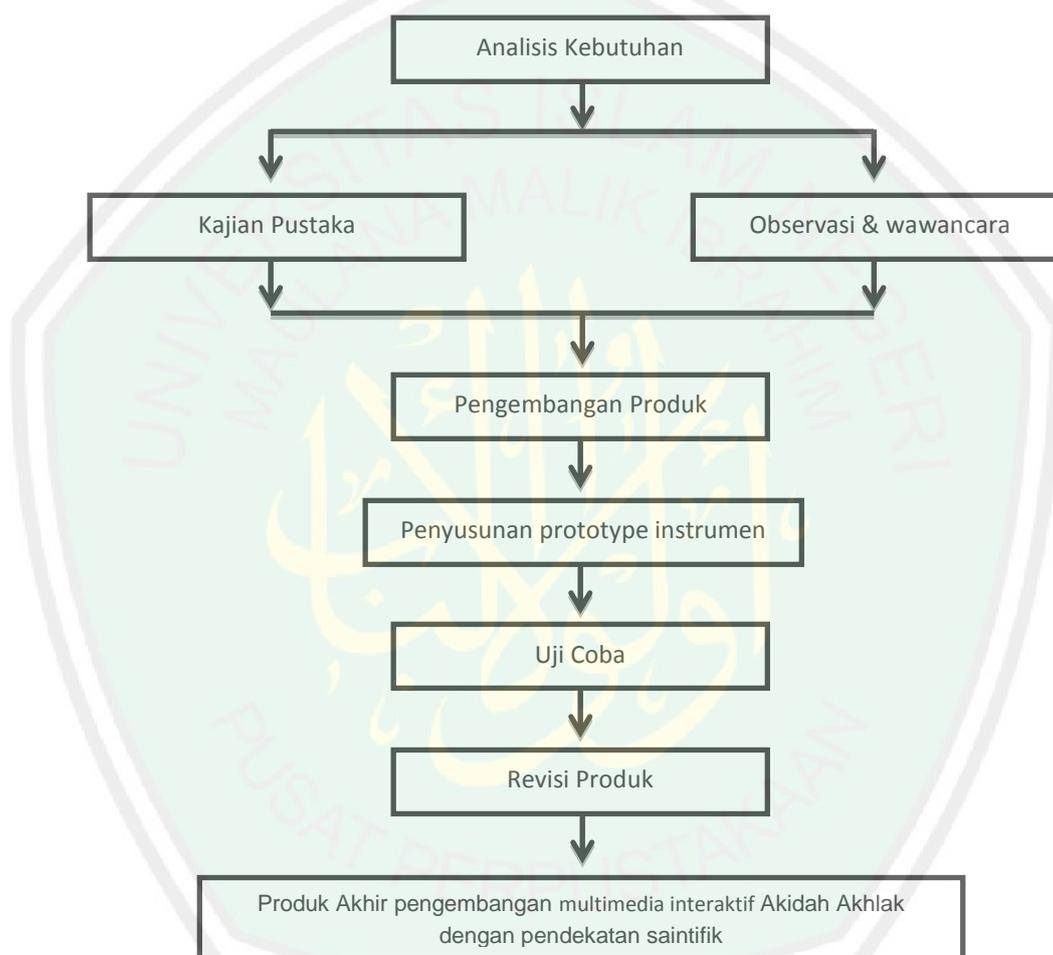
Adapun pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji lapangan akhir, yaitu tahapan ke 9 uji produk multimedia interaktif untuk mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang, sehingga tidak sampai pada tahap ke 10 diseminasi dan implementasi produk. Untuk sampai pada tahapan diseminasi dan implementasi produk dapat dilakukan penelitian lanjutan.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui sampai ke produk yang akan dispesifikasikan. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan yang ditempuh terdiri dari enam langkah, yaitu: 1. analisis kebutuhan, 2. pengembangan produk, 3. penyusunan prototype instrument evaluasi, 4. uji coba, 5. revisi produk, dan 6. hasil akhir.

Adapun prosedur pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas VII MTs Negeri Kepanjen digambarkan sebagai berikut:

Skema 3.2. Prosedur Pengembangan



Langkah-langkah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dibutuhkan pengumpulan informasi tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui multimedia interaktif menggunakan *Macromedia flash 8* dan terhadap desain multimedia interaktif yang akan diimplementasikan sehingga dapat memenuhi fungsi yang tepat dalam proses pembelajaran.

Langkah awal dalam pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Akidah Akhlak ialah dengan mengkaji keadaan di sekolah, dengan tujuan mengetahui bagaimana pengembangan multimedia interaktif di MTs Negeri Kepanjen, dan apakah pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Akidah Akhlak bagi peserta didik dibutuhkan oleh MTs Negeri Kepanjen Malang. Pada tahap ini pengembang mengadakan observasi di MTs Negeri Kepanjen Malang serta wawancara dengan guru terkait.

Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa MTs Negeri Kepanjen belum memiliki multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk peserta didik kelas VII. Selama ini, media yang digunakan berupa buku-buku literatur yang relevan saja.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut ditetapkan bahwa perlu diadakan pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Akidah Akhlak bagi peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang, karena dirasa media ini lebih hemat waktu dan lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan buku-buku literatur sebagaimana yang digunakan dalam pembelajaran sebelum-sebelumnya, selain itu media ini juga bisa dijadikan alternatif lain yang dibutuhkan salah satunya seperti, memberikan gambaran ilustrasi melalui video atau film secara kongkrit terkait materi Akidah Akhlak sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pengembangan Produk

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini, peneliti memilih model pengembangan Arief S. Sadiman, dengan alasan sebagai berikut:

- a. Model pengembangan ini merupakan model untuk mengembangkan media, dan cocok dengan yang diinginkan pengembang.
- b. Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pengembangan, sederhana dan mudah dilaksanakan dilapangan.
- c. Urutan setiap langkah sistematis, sehingga terkontrol.

- d. Penghematan waktu, biaya dan tenaga, sehingga menguntungkan bagi peneliti.

Adapun model pengembangan multimedia interaktif jika digambarkan dalam bagan adalah sebagai berikut:

Skema 3.3. Pengembangan Produk



Langkah-langkah tersebut dipaparkan sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan

Perumusan tujuan memiliki dua jenis tujuan instruksional yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional umum adalah tujuan akhir dari suatu kegiatan instruksional. Tujuan instruksional khusus merupakan penjabaran dari tujuan instruksional umum.

- b. Merumuskan materi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bahan yang dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan peserta didik supaya tujuan dapat tercapai. Kegiatan pada tahap ini menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-bab kemampuan dan sub-sub keterampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut.

- c. Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Alat ukur yang dikembangkan adalah berupa soal pilihan ganda yang disajikan dengan menggunakan software, dan harus teruji dengan

menggunakan analisis butir soal.⁶⁹ Alat pengukur keberhasilan ini diukur berdasarkan butir-butir materi yang dikembangkan terlebih dahulu. Alat pengukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik. Aspek yang diukur atau dievaluasi ialah kemampuan, keterampilan peserta didik yang dinyatakan dalam kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik sebagai hasil kegiatan belajar peserta didik.

d. Pembuatan media

Dalam tahap ini pokok-pokok materi instruksional diuraikan secara jelas dan terperinci.

e. Uji coba program media

Uji coba media merupakan tolak ukur keberhasilan pembuatan produk berupa media interaktif, sehingga suatu media dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan cara konsultasi kepada dosen pembimbing, jika ada yang kurang maka akan dilakukan revisi kembali dan jika sudah benar maka naskah siap diproduksi.

3. Penyusunan Prototype Produk Multimedia Interaktif

Penyusunan prototype produk merupakan hasil dari pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang. Prototype ini kemudian harus melalui serangkaian uji yang akan dijelaskan selanjutnya.

4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produksi yang dihasilkan. Dalam kegiatan ini perlu dikemukakan secara berurutan tentang tinjauan ahli, uji validitas, dan reabilitas.

⁶⁹ Wiji Suwarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), hlm. 130.

a. Uji Coba Ahli

Uji coba ahli dilakukan sebelum multimedia interaktif diuji cobakan kepada peserta didik di MTs Negeri Kepanjen Malang. Hal ini dilakukan agar ahli media dan ahli materi dapat menilai serta menyarankan tentang perbaikan produk yang sedang dikembangkan, untuk menghimpun data para ahli dilakukan konsultasi dan menggunakan kuesioner.

Adapun ahli materi yang diminta untuk menilai dan memberi tanggapan hasil produk pengembangan adalah yang memiliki latar belakang Magister Pendidikan Agama Islam dan memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak. Tujuan dari uji coba pada ahli materi adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian materi pembelajaran dengan produk yang sedang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Sedangkan ahli media yang diminta untuk menilai dan memberi tanggapan hasil produk pengembangan adalah yang memiliki kualifikasi dalam bidang multimedia interaktif. Tujuan dari uji coba pada ahli media adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek desain dan multimedia interaktif dari produk sedang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran.

Untuk kegiatan pengembangan multimedia interaktif, peneliti meminta masukan kepada ahli materi terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah materi pembelajaran yang telah dikembangkan itu sudah sesuai atau perlu adanya revisi. Kemudian kepada ahli media untuk meminta komentar mengenai desain dan kualitas multimedia interaktif, apakah media yang telah dikembangkan tersebut sudah cocok atau perlu adanya revisi.

b. Uji Coba Pengguna

Selanjutnya adalah uji coba pengguna yang dilaksanakan oleh guru Akidah Akhlak di MTs Negeri Kepanjen Malang. Jika guru telah mampu menggunakan media di sekolah dengan multimedia interaktif yang

dikembangkan oleh peneliti, maka guru dikatakan berhasil. Dengan demikian multimedia interaktif yang dikembangkan terbukti efektif jika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak di sekolah. Kegiatan uji coba pengguna dimaksudkan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan multimedia interaktif sebelum digunakan dalam lingkup yang sebenarnya. Hasil data yang diperoleh dari uji coba ini dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen.

c. Uji Coba Lapangan

Dari hasil validasi ahli dan pengguna dapat diketahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk hasil pengembangan. Setelah dilakukan revisi, maka bisa dilanjutkan dengan melakukan uji coba lapangan yang dilakukan dengan mengambil sampel peserta didik kelas VII MTs Negeri Kepanjen Malang yang digunakan untuk uji coba produk. Dengan demikian bisa diketahui tingkat keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan produk.

5. Revisi

Melakukan kegiatan revisi atau perbaikan terhadap kekurangan hasil produksi pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang, yang telah diuji cobakan sehingga menghasilkan multimedia interaktif yang efektif dan menarik yang dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik lagi.

6. Hasil Produksi

Hasil produk yang dikembangkan berbentuk *Compact Disc* (CD) yang berisikan tentang multimedia interaktif memahami mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik.

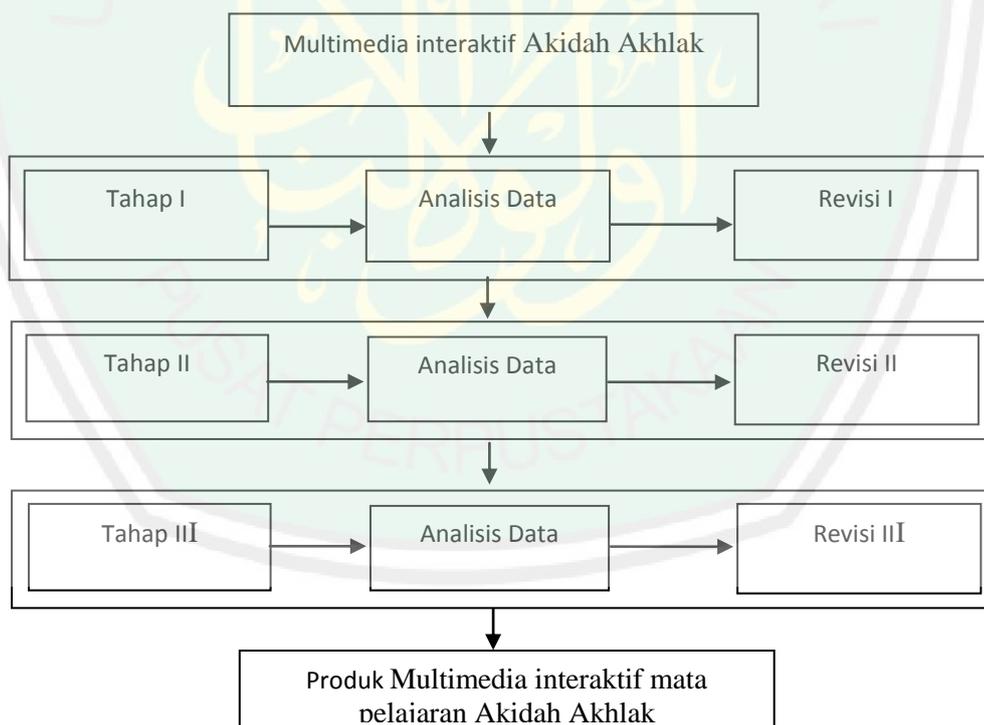
D. Uji Coba Produk

Pada tahap ini bertujuan untuk memvalidasi kemenarikan dan keefektifan produk hasil pengembangan berupa multimedia interaktif. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan: 1. Desain uji coba, 2. Subyek uji coba, 3. Jenis data dan sumber data, 4. Instrumen pengumpulan data, dan 5. Teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk yang sedang dikembangkan sebelum produk digunakan oleh sasaran. Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan rancangan uji coba sebagai berikut:

Skema 3.4 Desain Uji Coba Produk



2. Subjek Uji Coba

Uji coba pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas VII MTs Negeri Kapanjen menggunakan subyek uji coba sebagai berikut:

a. Penguji Ahli Media dan ahli Materi

Ahli media dan ahli materi yang ditetapkan sebagai penguji materi Akidah Akhlak didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Ahli multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah seorang yang ahli dibidang desain multimedia interaktif.
- 2) Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang yang mempunyai latar belakang pendidikan minimal magister pendidikan agama Islam dan menguasai karakteristik materi PAI Akidah Akhlak.

b. Uji coba pengguna

Subyek uji coba pengguna terdiri dari guru Akidah Akhlak MTs Negeri Kepanjen Malang.

c. Uji coba lapangan

Subyek uji coba lapangan terdiri dari peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang.

3. Jenis Data dan Sumber Data

Berdasarkan sifatnya, jenis data pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka dan hasil observasi. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket tertutup yang berupa penilaian produk secara umum.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah: 1) penilaian ahli media dan ahli materi tentang desain multimedia interaktif dan ketepatan materi pembelajaran yang digunakan, 2) Penilaian guru dalam menggunakan multimedia interaktif tersebut.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan Akidah Akhlak ini menggunakan instrument berupa angket, tes, dan wawancara.

a. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁷⁰ Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan multimedia interaktif, ketepatan materi, ketepatan sistematika, ketepatan perancangan atau desain, dan kemenarikan multimedia interaktif. Selanjutnya angket akan dianalisis untuk menentukan kelayakan multimedia interaktif sekaligus dijadikan sebagai panduan dalam revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Adapun angket yang dibutuhkan adalah angket penilaian atau tanggapan dari ahli multimedia interaktif. Instrumen angket yang digunakan adalah kombinasi angket terbuka dan tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Adapun bentuk angket penilaian menggunakan format *rating scale* terhadap produk yang dikembangkan. Isi angket tersebut berupa pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan multimedia interaktif.

Adapun pedoman *rating scale*, yaitu pilihan skala “1” bila sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang menarik/sangat kurang mudah/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas, pilihan skala “2” bila kurang baik/kurang layak/kurang menarik/kurang mudah/kurang sesuai/kurang tepat/kurang jelas, pilihan skala “3” bila cukup baik/cukup layak/cukup menarik/cukup mudah/cukup sesuai/cukup tepat/cukup jelas, pilihan skala “4” bila baik/layak /menarik mudah/sesuai /tepat/jelas, dan pilihan skala “5” bila sangat baik/sangat layak/sangat menarik/sangat mudah/sangat sesuai/sangat tepat/sangat jelas.

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 124.

Peneliti menggunakan instrument angket berjenis tertutup karena memiliki keuntungan bagi kedua belah pihak yakni pada peneliti sendiri dan responden. Keuntungan angket jenis tertutup bagi responden adalah, mereka dapat mengisi dengan cepat dan praktis, karena tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Keuntungan angket jenis tertutup bagi peneliti adalah memudahkan peneliti dalam menganalisis data dan menginterpretasikan data.

Adapun pedoman dan kriteria skoring divisualisasikan dalam table berikut:

Tabel 3.1 Pedoman dan Kriteria Skoring⁷¹

Skor	Interpretasi
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70-79	Cukup Baik
60 – 69	Kurang Baik
< 60	Sangat kurang baik

Sedangkan angket terbuka adalah angket yang memberi kesempatan penuh kepada responden untuk memberikan jawaban menurut pendapatnya. Digunakannya angket jenis terbuka adalah untuk memberikan data kualitatif berupa masukan, saran, dan komentar dari responden berkenaan dengan produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

⁷¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.118.

b. Tes

Dalam penelitian ini digunakan tes sebagai salah satu instrumen penelitian. Tes berfungsi untuk menilai keefektifan dan melihat kemampuan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk pengembangan.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai pelengkap data angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru Akidah Akhlak, dan peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang kongkret tentang keberhasilan multimedia interaktif yang sudah diproduksi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki multimedia interaktif. Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji T.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak berdasarkan standar kompetensi serta menata organisasi isi pembelajaran. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan multimedia interaktif memahami materi pada pelajaran Akidah Akhlak, yaitu Asmaul Husna, Iman kepada Malaikat, akhlak tercela (Riya' dan Nifak), adab berdo'a dan membaca al-Qur'an, serta kisah Ashabul Kahfi.

b. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan perbaikan. Sebagaimana diutarakan dalam poin c, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata

atau simbol. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif persentase. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kemenarikan dan keefektifan produk pengembangan berupa multimedia interaktif memahami materi Akidah Akhlak kelas VII MTs Negeri Kapanjen.

Kelayakan, kemenarikan, keefesienan, dan keefektifan multimedia interaktif diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: 1) Review oleh ahli dan 2) uji validitas dan reabilitas. Rumus untuk mengelola data tanggapan hasil uji coba per aspek adalah:

- 1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100$$

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden

X_i : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100 : Bilangan konstan

- 2) Rumus untuk mengolah data per kelompok item dan keseluruhan item

$$P = \frac{X}{\sum X_i} \times 100$$

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

X_i : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100 : Bilangan konstan

Pedoman untuk menginterpretasikan hasil analisis data, maka ditetapkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kriteria Konversi Nilai⁷²

Persentase (%)	Kualifikasi Keputusan	Keputusan
90 – 100	Sangat Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi
80 – 89	Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi
70-79	Cukup Baik	Produk dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar, dan tidak mendasar.
60 – 69	Kurang Baik	Merevisi dengan meneliti kembali secara seksama dan mencari kelemahan-kelemahan produk untuk disempurnakan.
< 60	Sangat kurang baik	Produk gagal, merevisi secara besar-besaran dan mendasar

⁷² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...* hlm. 128.

		tentang isi produk.
--	--	---------------------

Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal 70%, maka multimedia interaktif ini dinyatakan sudah dapat dimanfaatkan dengan layak untuk proses belajar mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri Kepanjen. Sedangkan data hasil belajar yang diperoleh dari *post-test* dianalisis dengan membandingkan rerata hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), jika rata-rata hasil belajar di atas KKM (80) maka disimpulkan bahwa multimedia interaktif tersebut efektif.

3) Analisis uji t

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kemenarikan, keefisienan, dan keefektifan produk terhadap hasil belajar kelompok uji coba lapangan pada peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre test dan pos test terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil pre test dan pos test kemudian dianalisis menggunakan (1) deskriptif persentase untuk mengetahui persentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre test dan pos tes. Uji t dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 22, kriteria ujinya adalah uji t dengan derajat bebas (db) atau *degrees of freedom* (df) pada harga kritik pada taraf signifikansi 5%.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan dibahas *pertama* pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik yang terdiri dari (A) Hasil studi pendahuluan, (B) Pengembangan produk. *Kedua* akan dibahas kemenarikan dan efektifitas pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik yang terdiri dari (A) Penyajian dan analisis data, dan (B) Revisi produk hasil pengembangan.

A. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik

A. Hasil Studi Pendahuluan

Pada tahap ini, akan dilakukan terlebih dahulu analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Negeri Kepanjen. Pengembangan ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan kondisi ideal dengan kondisi real yang ada dilapangan khususnya masalah (1) ketersediaan multimedia interaktif yang baik, (2) ketersediaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak, dan (3) mengatasi kondisi pembelajaran dan pendekatan saintifik.

1. Analisis Ketersediaan Multimedia Interaktif

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Akidah Akhlak serta melihat kondisi riil sekolah melalui observasi, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru Akidah Akhlak di MTs Negeri Kepanjen, adalah buku teks, LKS, dan Al-Qur'an.⁷³

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Waka Kurikulum MTs Negeri Kepanjen, beliau mengatakan :

⁷³ Hasil Observasi di MTs Negeri Kepanjen pada hari Sabtu, 26 Maret 2016.

Untuk sementara waktu ini guru-guru terutama para senior masih menggunakan metode lama yang berkuat pada pengerjaan tugas di lembar kerja atau LKS. SDM untuk membuat inovasi pembelajaran seperti multimedia masih belum muncul. Beberapa guru terutama dari mata pelajaran umum seperti bahasa Indonesia, fisika, dan matematika sudah memiliki produk multimedia yang didapat dari workshop. Madrasah sudah berupaya untuk mengadakan pelatihan media pembelajaran serta memberikan fasilitas lap komputer dan juga LCD untuk pembelajaran di kelas, tetapi pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal.⁷⁴

Melihat pemaparan yang disampaikan oleh waka kurikulum di atas, maka dapat dikatakan sekolah ini belum banyak guru yang menggunakan multimedia interaktif yang dapat menambah daya tarik peserta didik, apalagi menggunakan multimedia interaktif yang peneliti kembangkan.

2. Ketersediaan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Setelah dilakukan penelitian lebih lanjut, ternyata dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri Kepanjen ditemukan bahwa tidak ada multimedia interaktif yang berupa CD Interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*. Menurut penuturan guru Akidah Akhlak, LKS merupakan buku wajib untuk digunakan di sekolah dan buku teks adalah buku yang dianjurkan dimiliki oleh peserta didik.

Adanya produk multimedia dalam mata pelajaran Akidah Akhlak sangat dibutuhkan dan pastinya akan membantu dalam mengilustrasikan konsep materi. Jarang sekali produk multimedia yang tersedia terutama mata pelajaran Akidah Akhlak. Untuk mengilustrasikan materi, selama ini kami biasanya menggunakan cerita atau meminta peserta didik untuk belajar mengerjakan LKS.⁷⁵

⁷⁴ Hasil Wawancara dengan Ibu Rahmi Yulianti, S.Pd. Pada Sabtu, 26 Maret 2016.

⁷⁵ Wawancara dengan Ibu Khusnul Khotimah, M. Pd. pada Sabtu, 26 Maret 2016

Sebenarnya jika peneliti melihat fasilitas atau sarana prasarana yang terdapat dalam sekolah tersebut cukup memadai, apalagi jika didukung dengan tersedianya media pembelajaran terutama Akidah Akhlak, guru akan dapat memanfaatkannya dengan baik, adapun fasilitas yang dimaksud adalah LCD proyektor yang tersedia, lab komputer, sound system. Semua fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar Akidah Akhlak di kelas.

Namun dari berbagai macam fasilitas tersebut belum semua guru terutama guru Akidah Akhlak memanfaatkan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena belum tersedianya media pembelajaran terutama multimedia interaktif yang berkaitan dengan materi Akidah Akhlak.

3. Kondisi Pembelajaran Dan Pendekatan Saintifik

Kondisi empiris pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri Kapanjen yang dihimpun melalui hasil observasi. Bahwa menurut persepsi guru, yang menjadi kendala pembelajaran terutama mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu (1) belum tersedianya multimedia interaktif yang relevan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak, dan (2) masih banyak peserta didik yang malas dan kurang memahami materi yang disampaikan guru.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh ibu Khusnul Khotimah, M. Pd selaku guru Akidah Akhlak kelas VII, beliau mengatakan:

“Setiap kali masuk kelas yang terlihat adalah mereka merasa bosan dan ingin sekali istirahat, mereka belum sadar akan pentingnya materi keagamaan dan menganggap materi pelajaran adalah hal yang menjenuhkan. Memang tidak semua kelas seperti itu, akan tetapi dari 7 kelas yang ada, hanya 2 kelas yang tetap antusias dalam mengikuti pelajaran, kebanyakan setiap kali pelajaran agama paling banyak hanya 25% saja diantara anak yang mengikutinya. Sebagian dari

mereka asik dengan dirinya sendiri tanpa menghiraukan penjelasan materi yang saya sampaikan. Kadang saya merasa berdosa kalau mengajar terus-terusan begini, padahal mata pelajaran Akidah Akhlak adalah mata pelajaran yang penting bagi perkembangan anak selanjutnya. Setiap pelajaran anak-anak banyak yang bergurau dan mengantuk, saya memperkirakan penyebab semua itu adalah karena pembelajaran yang saya lakukan membosankan. Akhirnya pernah saya coba membawa LCD dan memutar video yang berkaitan dengan materi, ternyata banyak yang antusias. Saya berfikir jika ada multimedia interaktif yang memfasilitasi materi yang ada, seperti adanya ilustrasi gambar dan video, pasti anak-anak akan lebih semangat dalam belajar. Angangan itu sudah cukup lama, kira-kira sejak saya di MTsN Kepanjen ini. Saya menyadari, membuat multimedia interaktif bukanlah suatu hal yang mudah, karena keterbatasan kemampuan saya dalam bidang IT.”⁷⁶

Berangkat dari temuan di atas, maka menurut peneliti diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang efektif, efisien, dan menarik serta memberikan kemudahan dalam memberikan pemahaman dan penguasaan materi bagi peserta didik. Sehingga pengembangan multimedia interaktif sangat dibutuhkan dan diperlukan untuk mengatasi kendala tersebut.⁷⁷

Selain itu, adanya kurikulum 2013 juga menjadi pemikiran tersendiri bagi guru mata pelajaran Akidah Akhlak, karena sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Seringkali dalam pembelajaran mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Bapak Lasari, S.Ag. melalui wawancara secara langsung sebagaimana berikut:

“Penerapan kurikulum 2013 kami rasa masih sangat sulit diterapkan, terutama untuk menerapkan model-model pembelajarannya. Kendala yang paling terasa adalah pemberian ilustrasi kepada peserta didik dan mengarahkan

⁷⁶ Wawancara dengan Ibu Khusnul Khotimah, M. Pd. pada Sabtu, 26 Maret 2016

⁷⁷ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010), hlm. 231.

aktifitas pembelajarannya sesuai dengan ketentuan pendekatan saintifik.”⁷⁸

Dari pernyataan tersebut, dapat kita ketahui bahwa adanya sebuah produk multimedia interaktif akan sangat membantu dalam memberikan ilustrasi, rancangan dalam produk ini juga didesain dengan menggunakan pendekatan saintifik. Diantara model pembelajarannya adalah *discovery learning*, *problem based learning*, dan *project based learning*.

B. Pengembangan Produk

Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Negeri Kepanjen. Pengembangan media ini menggunakan tahap-tahap pengembangan model pengembangan Arief S. Sadiman sebagaimana dijelaskan pada BAB III yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan materi secara terperinci, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) membuat media, dan (6) uji coba. Adapun tahap-tahap pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

1. Menganalisis Kebutuhan Dan Karakteristik Peserta Didik

Perumusan tujuan memiliki dua jenis tujuan instruksional yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional umum adalah tujuan akhir dari suatu kegiatan instruksional. Tujuan instruksional khusus merupakan penjabaran dari tujuan instruksional umum.

2. Merumuskan Tujuan

Tujuan pengembangan media ini adalah untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik baik kognitif afektif maupun psikomotorik baik penguasaan materi ataupun sikap dan sifat dalam kehidupan

⁷⁸ Wawancara dengan Bapak Laseri, S.Ag pada Sabtu, 26 Maret 2016

sehari-hari terkait dengan sikap toleransi dan kerukunan, dengan cara memompa semangat belajar peserta didik yang selama ini dirasa kurang, selain itu diharapkan dengan multimedia interaktif ini peserta didik lebih tertarik untuk selalu belajar Akidah Akhlak dimanapun mereka berada.

3. Merumuskan Butir-Butir Materi

Merumuskan butir-butir materi dilakukan setelah merumuskan tujuan pengembangan. Dari tujuan pengembangan selanjutnya dikembangkan menjadi materi pokok dan sub materi sehingga tersusun bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut. Materi yang telah tersusun diidentifikasi untuk menentukan isi materi pelajaran, urutan, dan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari materi. Selain itu ditambah dengan gambar dan video pendukung materi sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi tersebut. Adapun poin-poin yang disajikan dalam hal ini adalah :

- a. Penjelasan pendekatan saintifik
- b. Ilustrasi materi dengan gambar dan video
- c. Tata cara pelaksanaan pembelajaran saintifik
- d. Latihan soal

4. Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Pengembangan alat pengukur keberhasilan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang disajikan kepada peserta didik. Aspek yang diukur ialah kompetensi yang dimiliki peserta didik yang dinyatakan dalam kompetensi dasar dan indikator sebagai hasil kegiatan belajar peserta didik.

Pengembangan alat pengukur keberhasilan ini terdiri atas standar penilaian, instrumen penilaian, prosedur penilaian, komponen yang dianalisis, dan cara menghitung nilai.

5. Pembuatan Multimedia Interaktif

Pada tahap ini disusun naskah yang berisi informasi tentang strategi pembuatan multimedia interaktif secara rinci dan jelas sebagai pedoman pembuatan Macromedia Flash dengan matapelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri Kepanjen. Rancangan pembuatan multimedia interaktif yang dituangkan dalam naskah ini berisi tentang identitas, identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, spesifikasi produk pengembangan, dan kerangka CD media interaktif.

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini, peneliti juga mempertimbangkan dari karakteristik produk. Adapun karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1. Karakteristik Multimedia Interaktif

No	Karakteristik Multimedia Interaktif	Produk Pembelajaran Multimedia Interaktif Akidah Akhlak
1	<i>Self-instructional</i>	Produk pembelajaran multimedia interaktif yang dihasilkan, dapat membelajarkan dirinya sendiri atau belajar mandiri.
2	<i>Self-contained</i>	Seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub-kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu produk yang utuh
3	<i>Stand alone</i>	Produk multimedia yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar yang lain atau tidak digunakan bersama-sama dengan bahan ajar yang lain.
4	<i>Adaptif</i>	Produk pembelajaran multimedia interaktif Akidah Akhlak dapat digunakan di berbagai tempat
5	<i>User friendly</i>	Produk yang dihasilkan sangat bersahabat dengan peserta didik (<i>User</i>). Setiap instruksi yang tampilkan bersifat membantu untuk

6	<i>Representasi isi</i>	mengakses informasi. Materi yang disampaikan sangat terbantu oleh gambar dan ilustrasi video
7	Visualisasi dengan multimedia	Visualisasi yang dirancang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif terdapat teks, animasi, sound ydan video sesuai tuntunan materi
8	Menggunakan variasi yang menarik dengan kualitas resolusi yang tinggi	Variasi dalam multimedia ini didesain dengan menarik dan dengan kualitas resolusi yang tinggi, sehingga dapat dipakai dalam teknologi yang canggih dan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran
9	Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi	Dalam multimedia interaktif ini, terdapat beberapa tipe pembelajaran seperti tutorial, simulasi, dan tipe pembelajaran latihan (<i>drill</i>).
10	Respon pembelajaran dan penguatan	Setiap pembelajaran dimungkinkan untuk diberi penguatan (<i>reinforcement</i>) secara otomatis yang telah terprogram. Dalam produk ini menggunakan program <i>Quiz Creator</i> .
11	Dapat digunakan secara klasikal atau individual	Produk multimedia yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh pembelajar klasikal (bersama-sama di kelas), maupun individual (ketika peserta didik di rumah)

6. Uji Coba Media

Uji coba media dilakukan dengan cara konsultasi kepada dosen pembimbing. Uji coba media bertujuan mengetahui kelayakan media yang akan diproduksi. Setelah dilakukan revisi dan dinyatakan layak maka dilanjutkan dengan penyusunan prototipe multimedia interaktif.

B. Kemenarikan dan Efektifitas Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik

1. Penyajian dan Analisis Data

Data yang akan diuraikan berikut ini meliputi (a) data uji coba ahli materi (b) data uji coba ahli media (c) data uji coba lapangan yang diperoleh dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan 34 peserta didik kelas VII MTs Negeri Kepanjen, dan (d) hasil belajar peserta didik dengan menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen.

1. Validasi Tingkat Kemenarikan Produk

a. Data Uji Ahli Materi

Ahli materi diminta untuk menilai dan memberi tanggapan isi materi hasil produk pengembangan. Di sini peneliti menunjuk dua ahli sebagai validator, yaitu pertama Bapak Irfan Musadat, S.Ag., MA. Beliau adalah dosen Universitas “Yudharta” Pasuruan, yang memiliki latar belakang Magister Pendidikan Agama Islam dan memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak mulai tahun 2007 sampai dengan sekarang, dan yang kedua Bapak Drs. H. Sumarno Aziz, MA. Beliau adalah dosen Universitas Raden Rahmat Malang, yang memiliki pengalaman mengajar mata kuliah Pendidikan Agama Islam sejak tahun 1999 sampai dengan sekarang. Tujuan dari uji coba pada ahli materi adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian materi pembelajaran dengan produk yang sedang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

1) Penyajian Data

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil tinjauan ahli materi terhadap produk pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen.

Data hasil uji coba ahli materi terhadap multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen ini dengan menggunakan angket yang meliputi 20 aspek penilaian. Setiap aspek memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1.

a) Validator I

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli materi I terhadap produk pengembangan multimedia interaktif yang diajukan dengan menggunakan metode kuisisioner angket.

Tabel 4.2. Hasil Uji Penilaian Ahli Materi I

No	Kriteria	Skor
1.	Kesesuaian isi materi mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada multimedia interaktif	4
2.	Kejelasan isi materi mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada multimedia interaktif	4
3.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran pada multimedia interaktif	4
4.	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran kurikulum 2013	4
5.	Kesesuaian dan ketepatan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak	4
6.	Materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, guru mampu memberikan wawasan pengetahuan pada peserta didik	4
7.	Materi multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak ditulis secara ilmiah dan akurat (benar)	4
8.	Materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, guru mampu memberikan rangsangan keingin peserta didik	4

	dalam berpikir kritis dan inovatif	
9.	Multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
10.	Tampilan materi dalam multimedia interaktif menarik pada peserta didik saat materi ditampilkan atau disampaikan	4
11.	Kelengkapan materi pada multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak	4
12.	Multimedia interaktif mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran	4
13.	Konsep/ materi yang tersaji dalam multimedia interaktif mampu mempermudah peserta didik memahami isi materi	4
14.	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian dalam pendekatan saintifik aspek pengetahuan, sikap, dan unjuk kerja dalam multimedia interaktif	4
15.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	4
16.	Kesesuaian materi multimedia interaktif terhadap peserta didik	4
17.	Ketepatan materi multimedia interaktif dalam menampilkan ilustrasi	4
18.	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang Akidah Akhlak	4
19.	Keluasan dan kedalaman isi multimedia interaktif pada peserta didik	4
20.	Keruntutan penyajian materi sudah terstruktur dalam penyampaian	4
	Σ	80

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi I memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

- ❖ Secara umum sudah OK! Hanya pada gambar perlu ada pengembangan lebih lanjut, antara satu slide dengan slide yang lainnya tidak sama, agar tampak lebih variatif dan tidak monoton.
- ❖ Untuk isi materi OK! Kalau bisa, tampilan materi dibuat diagram tabel supaya lebih fokus.

b) Validator II

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli materi II terhadap produk pengembangan multimedia interaktif yang diajukan dengan menggunakan metode kuisisioner angket.

Tabel 4.3. Hasil Uji Penilaian Ahli Materi II

No	Kriteria	Skor
1.	Kesesuaian isi materi mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada multimedia interaktif	5
2.	Kejelasan isi materi mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada multimedia interaktif	4
3.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran pada multimedia interaktif	4
4.	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran kurikulum 2013	5
5.	Kesesuaian dan ketepatan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak	4
6.	Materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, guru mampu memberikan wawasan pengetahuan pada peserta didik	4
7.	Materi multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak ditulis secara ilmiah dan akurat (benar)	4
8.	Materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, guru mampu memberikan rangsangan keingin peserta didik dalam berpikir kritis dan inovatif	4
9.	Multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5
10.	Tampilan materi dalam multimedia interaktif menarik pada peserta didik saat materi ditampilkan atau disampaikan	4
11.	Kelengkapan materi pada multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak	5
12.	Multimedia interaktif mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran	5
13.	Konsep/ materi yang tersaji dalam multimedia interaktif mampu mempermudah peserta didik memahami isi	4

	materi	
14.	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian dalam pendekatan saintifik aspek pengetahuan, sikap, dan unjuk kerja dalam multimedia interaktif	4
15.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	5
16.	Kesesuaian materi multimedia interaktif terhadap peserta didik	4
17.	Ketepatan materi multimedia interaktif dalam menampilkan ilustrasi	5
18.	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang Akidah Akhlak	5
19.	Keluasan dan kedalaman isi multimedia interaktif pada peserta didik	5
20.	Keruntutan penyajian materi sudah terstruktur dalam penyampaian	5
	Σ	90

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi II setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi II memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

- ❖ Untuk skor 5 supaya dipertahankan
- ❖ Untuk skor 4 mohon ditingkatkan
- ❖ Diusahakan jangan sampai skor 1, 2, dan 3

2) Analisis data

Berdasarkan pada tabel 4.10 dan 4.11 yang dihimpun melalui angket, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan data hasil uji ahli materi pada multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 20 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 20 aspek tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 100.

Berdasarkan ketentuan rumus tersebut, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian data hasil uji ahli materi pada multimedia interaktif sebagai berikut:

$$1) \text{ Prosentase} = \frac{80 \times 100\%}{100} = 80 \% \text{ (Baik)}$$

$$2) \text{ Prosentase} = \frac{90 \times 100\%}{100} = 90 \% \text{ (Sangat Baik)}$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan pada BAB III, maka berada pada kualifikasi baik dan sangat baik yang berarti produk baru multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII MTs Negeri Kepanjen Malang, siap dimanfaatkan dilapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran.

b. Data Uji Ahli Media

Ahli media diminta untuk menilai dan memberi tanggapan desain hasil produk pengembangan. Di sini peneliti menunjuk dua ahli sebagai validator, yaitu pertama Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. Beliau adalah dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan memiliki latar belakang pendidikan teknologi pembelajaran, dan yang kedua Bapak Abid Yusron, S.Kom, beliau adalah Kepala Lap Multimedia di FITK Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki kualifikasi dalam bidang multimedia interaktif dan pengalaman kerja di beberapa perusahaan dibidang IT. Tujuan dari uji coba pada ahli media adalah untuk mengetahui kemenarikan, ketepatan, dan kesesuaian desain

produk multimedia interaktif sehingga dapat menjadi produk yang benar-benar berkualitas.

1) Penyajian Data

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil tinjauan ahli media terhadap produk pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen.

Dari hasil uji coba ahli media terhadap multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen, dengan menggunakan angket yang meliputi 20 aspek penilaian. Setiap aspek memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1.

a) Validator I

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli media I terhadap produk pengembangan multimedia interaktif yang diajukan dengan menggunakan metode kuisioner angket.

Tabel 4.4. Hasil Uji Penilaian Ahli Media I

No	Kriteria	Skor
1.	Kemenarikan pengemasan desain multimedia interaktif	3
2.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif	3
3.	Ketepatan layout pengetikan	3
4.	Konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi	4
5.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4
6.	Ketepatan penempatan gambar	4
7.	Ketepatan penayangan video	4
8.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf untuk tema dan sub-subtema	4
9.	Ketepatan penggunaan kolom kosong	4
10.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	3
11.	Konsistensi penggunaan penomoran	3

12.	Kesesuaian pengorganisasian isi multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik	3
13.	Ketepatan penempatan tujuan pembelajaran	4
14.	Konsistensi penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan untuk subtema tujuan pembelajaran	4
15.	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran	4
16.	Ketepatan penataan uraian pembelajaran	4
17.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	3
18.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk judul rangkuman	4
19.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk judul latihan	4
20.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif	4
	Σ	73

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli media I setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli media I memberikan komentar saran dan kritik sebagai berikut :

- ❖ Tambahkan Button sebagai lampiran daftar isi untuk masuk ke content.

b) Validator II

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli media II terhadap produk pengembangan multimedia interaktif yang diajukan dengan menggunakan metode kuisioner angket.

Tabel 4.5. Hasil Uji Penilaian Ahli Media II

No	Kriteria	Skor
1.	Kemenarikan pengemasan desain multimedia interaktif	5
2.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif	4
3.	Ketepatan layout pengetikan	4
4.	Konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi	4
5.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4

6.	Ketepatan penempatan gambar	4
7.	Ketepatan penayangan video	4
8.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf untuk tema dan sub-subtema	3
9.	Ketepatan penggunaan kolom kosong	3
10.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	3
11.	Konsistensi penggunaan penomoran	4
12.	Kesesuaian pengorganisasian isi multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik	5
13.	Ketepatan penempatan tujuan pembelajaran	4
14.	Konsistensi penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan untuk subtema tujuan pembelajaran	4
15.	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran	4
16.	Ketepatan penataan uraian pembelajaran	4
17.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	5
18.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk judul rangkuman	4
19.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk judul latihan	4
20.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif	4
	Σ	80

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli media II setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli media II memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

- ❖ Dirasa perlu untuk ditambahkan audio narasi untuk beberapa halaman agar terlihat lebih hidup dan interaktif.
- ❖ Perlu penambahan pilihan musik latar agar tidak membuat peserta didik mudah jenuh

Setelah menerima berbagai masukan dari ahli media, peneliti melakukan perbaikan berupa revisi produk sesuai dengan masukan yang diberikan, berharap produk pengembangan ini menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media II terhadap pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 20 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 20 aspek dikalikan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah:

$$1) \text{ Prosentase} = \frac{73 \times 100\%}{100} = 73 \% \text{ (Cukup Baik)}$$

$$2) \text{ Prosentase} = \frac{80 \times 100\%}{100} = 80 \% \text{ (Baik)}$$

Bila kita cocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi cukup baik dan baik, itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli media akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

c. Data Uji Penilaian Guru Akidah Akhlak Kelas VII

Data uji ini diambil dari dua tanggapan atau penilaian guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri Kepanjen, yaitu pertama ibu Khusnul Khotimah, M. Pd. Beliau adalah guru Pegawai Negeri Sipil di MTs Negeri Kepanjen, dan sudah mengajar materi Akidah Akhlak sejak tahun 1991 sampai sekarang. dan yang kedua bapak Lasari, S. Ag. Beliau juga guru Pegawai Negeri Sipil yang mengajar mata pelajaran PAI salah satunya adalah Akidah Akhlak.

Peneliti mempertimbangkan kedua guru tersebut karena beliau sebagai sumber yang lebih mengerti kebutuhan dan situasi kondisi peserta didik. Dari sini peneliti menganggap perlu menyediakan angket untuk perbaikan produk sehingga dapat lebih baik dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

1) Penyajian Data

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian guru mata pelajaran Akidah Akhlak terhadap produk pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen.

Data hasil penilaian guru mata pelajaran menggunakan angket yang meliputi 13 aspek penilaian. Setiap aspek memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1.

a) Guru mata pelajaran I

Hasil penilaian guru mata pelajaran I terhadap produk pengembangan multimedia interaktif ini diajukan dengan menggunakan metode kuisioner angket.

Tabel 4.6. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran I

No	Kriteria	Skor
1.	Apakah multimedia interaktif ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar?	4
2.	Apakah multimedia interaktif ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran?	4
3.	Apakah multimedia interaktif ini tepat digunakan?	4
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca?	4
5.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	5
6.	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam multimedia interaktif?	4
7.	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam multimedia interaktif?	4
8.	Apakah contoh-contoh yang diberikan membantu anda memahami materi?	4
9.	Bagaimanakah kejelasan materi dengan pendekatan	4

	saintifik?	
10.	Apakah dengan pendekatan saintifik dalam multimedia interaktif membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi?	3
11.	Bagaimanakah tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir unit?	4
12.	Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit multimedia interaktif ini?	4
13.	Apakah multimedia interaktif ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah?	4
	Σ	52

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ibu Khusnul Khotimah, M. Pd. memberikan beberapa komentar, saran, dan kritik sebagai berikut :

- ❖ Multimedia ini sangat membantu dalam pembelajaran. Video yang ditampilkan membuat anak-anak semakin antusias dalam belajar.
- ❖ Untuk tampilan gambar, sebaiknya diberikan ilustrasi seperti karikatur.
- ❖ Multimedia ini sebaiknya terus dikembangkan agar para peserta didik dapat meningkat semangat belajarnya.

b) Guru mata pelajaran II

Hasil penilaian guru mata pelajaran II terhadap produk pengembangan multimedia interaktif ini diajukan dengan menggunakan metode kuisioner angket.

Tabel 4.7. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran II

No	Kriteria	Skor
1.	Apakah multimedia interaktif ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar?	5
2.	Apakah multimedia interaktif ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran?	5
3.	Apakah multimedia interaktif ini tepat digunakan?	5

4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca?	5
5.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	5
6.	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam multimedia interaktif?	4
7.	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam multimedia interaktif?	5
8.	Apakah contoh-contoh yang diberikan membantu anda memahami materi?	5
9.	Bagaimanakah kejelasan materi dengan pendekatan saintifik?	4
10.	Apakah dengan pendekatan saintifik dalam multimedia interaktif membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi?	5
11.	Bagaimanakah tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir unit?	5
12.	Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit multimedia interaktif ini?	5
13.	Apakah multimedia interaktif ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah?	5
Σ		63

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka bapak Laseri S.Ag memberikan beberapa komentar, saran, dan kritik sebagai berikut :

- ❖ Penggunaan media interaktif ini sangat membantu terutama bagi guru dalam menjelaskan materi dan bagi siswa juga lebih mudah memahami materi. Sebaiknya dikembangkan untuk kelas VIII dan IX. Dan terima kasih, mudah-mudahan menjadi amal jariyah Bapak. Amiiin.

2) Analisis data

Berdasarkan tabel penyajian data, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik persentase. Analisis data dilakukan melalui data dari penilaian guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan peserta didik kelas VII.

Berdasarkan tabel 4.13 dan 4.14 data hasil uji coba hasil penilaian guru yang dihimpun melalui kuesioner, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan multimedia interaktif dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 13 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 13 aspek dikalikan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$1) \text{ Prosentase} = \frac{52 \times 100\%}{65} = 80 \text{ (Baik)}$$

$$2) \text{ Prosentase} = \frac{63 \times 100\%}{65} = 96.7 \text{ (Sangat Baik)}$$

Bila kita melihat tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi baik dan sangat baik, itu artinya produk baru siap digunakan untuk pembelajaran dan dapat dilanjutkan.

d. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba lapangan dilakukan kepada 10 peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen. Data hasil uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan angket.

1) Penyajian data

Data hasil uji lapangan masing-masing subjek terhadap produk pengembangan multimedia interaktif dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Kriteria	Skor
1	Menurut pendapat anda, bagaimanakah tampilan fisik multimedia interaktif?	47
2	Apakah dengan adanya peta konsep pada bagian awal unit membantu anda memahami isi bacaan?	46
3	Bagaimanakah tingkat kejelasan petunjuk pada tiap awal unit?	42
4	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca?	37
5	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	47
6	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam multimedia interaktif?	44
7	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam multimedia interaktif?	47
8	Bagaimanakah contoh-contoh gambar pembelajaran dengan materi multimedia interaktif?	46
9	Bagaimanakah kejelasan tugas dan latihan?	48
10	Apakah tugas dan latihan dalam multimedia interaktif membantu meningkatkan pemahaman anda terhadap materi?	47
11	Bagaimanakah kejelasan multimedia interaktif dalam memaparkan materi pelajaran?	47
12	Bagaimanakah kejelasan urutan materi?	49
13	Bagaimanakah tingkat pemahaman uraian materi dalam multimedia interaktif?	45
Jumlah		592

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran responden uji coba lapangan oleh peserta didik adalah :

- ❖ Penambahan video animasinya karena sangat membantu dalam pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran
- ❖ Background multimedia interaktif dibuat lebih menarik lagi
- ❖ Latihan soalnya ditambah supaya peserta didik semakin peka dengan materi pelajaran.

2) Analisis data

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 10 peserta didik pada pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Pada lembaran angket yang dipersiapkan terdiri dari 13 aspek penilaian yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5. Penilaian dilakukan terhadap setiap aspek penilaian dari jawaban 10 peserta didik. Bila setiap aspek penilaian tersebut dikalikan dengan 10 orang dengan skor maksimal 5, maka skor maksimal jawabannya untuk setiap aspek penilaian akan mencapai angka 50. Dengan demikian, jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian adalah 650.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka secara keseluruhan dapat dihitung persentase tingkat pencapaian multimedia interaktif sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{592 \times 100\%}{650} = 91.07\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan pada BAB III, maka berada pada kualifikasi 91% atau sangat baik yang berarti produk baru multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran.

2. Validasi Tingkat Efektivitas Produk

Data uji coba lapangan merupakan rangkaian proses akhir kegiatan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif, subjek penelitian pada tahap ini dilakukan kepada peserta didik MTs Negeri Kepanjen kelas VII. Data yang ingin diperoleh pada tahap ini adalah data kuantitatif sebagai landasan tingkat keefektifan media yang sudah dikembangkan yaitu membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang sudah dikembangkan. Sebagai patokan kriteria ketuntasan belajar peserta didik, sekolah menetapkan KKM 80 pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

a. Data Uji Penilaian Guru Bidang Studi Tahap Akhir

Uji coba guru bidang studi dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dan komentar akhir dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak tentang produk yang telah dikembangkan, dalam uji penilaian tahap ini guru mata pelajaran Akidah Akhlak menggunakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajarnya.

Adapun guru bidang studi yang menjadi subjek uji coba adalah ibu Khusnul Khotimah, M.Pd. Dalam hal ini peneliti memberikan angket tanggapan untuk diisi dan memberikan komentar setelah guru bidang studi tersebut menggunakan produk multimedia interaktif yang dikembangkan, data uji coba bidang studi tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9. Hasil Penilaian Akhir Guru Bidang Studi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak	4
2	Tingkat ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata	5

	pelajaran Akidah Akhlak	
3	Tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak	4
4	Tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak	5
5	Tingkat pemahaman guru terhadap multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak	5
6	Tingkat ketertarikan guru terhadap multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak	5
	Jumlah (Σ)	28

Berdasarkan hasil angket diatas, maka dapat dihitung nilai prosentase tingkat kelayakan media dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Karena angket yang digunakan terdiri dari 6 aspek dengan penilaian skor 1 sampai 5, maka jika 6 aspek tersebut dikalikan 5 hasilnya adalah 30 yang menjadi jumlah skor ideal.

$$\text{Prosentase} = \frac{28}{30} \times 100\% = 93.33\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Dari perhitungan diatas dapat kita ketahui bahwa prosentase tingkat kemenarikan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah 93%. Berdasarkan pedoman kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, maka hasil ini berada pada tingkat kualifikasi produk sangat baik dan siap untuk dimanfaatkan dilapangan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan tidak mengalami revisi kembali.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini diikuti oleh 34 peserta didik pilihan dari kelas VII di MTs Negeri Kepanjen. Berikut akan disajikan paparan data dari hasil uji coba lapangan terhadap produk pengembangan media sebelum dan sesudah pemakaian produk pada tabel berikut :

Tabel 4.10. Hasil Uji Coba lapangan

No	Nama Peserta didik (Responden)	Nilai	
		Pre-Test (x1)	Post-Test (x2)
1.	Achmad Dwi Cahya	70	85
2.	Agus Saifulloh	50	80
3.	Ahmad As'ad Khoiri	80	95
4.	Ali Haidar Maulana	60	80
5.	Amelia Zulaikha Rahma	75	90
6.	Anisa Khoiriyah	80	95
7.	Axcel Dwi Prasetyo	70	85
8.	Billy Prima	70	85
9.	Clarisa Sinta Purnomo	85	100
10.	Daniel Lambretta	60	80
11.	Dhevy Nur Shofiati Angraini	80	90
12.	Dwi Ardi Wijaya	65	75
13.	Eko Yusuf Maulana	85	100
14.	Faed Fuad Khoirul A	65	80
15.	Fifin Ufi Anita	70	85
16.	Golyat Galindo	75	90
17.	Luqmanul Hakim	80	95
18.	M. Calvin Zuhdi	80	100

19.	M. Nur Maulana Ashar	80	100
20.	Mita Ariska	60	75
21	Muhammad Fahrul Farizqi	90	100
22	Mustofa Ainul A	65	75
23	Nisa Miftahul Firdaus	65	80
24	Noer Vian Muhammad T	85	95
25	Nurul Hidayati	70	90
26	Puji Rahayu Mustika	60	85
27	Rahma Anggie Widya	70	85
28	Refi Dwi Bayu Nirvana	50	80
29	Renando Ega Evandra S	80	95
30	Riand Alamsyah Asyaqaffi	60	80
31	Riski Setiawan	75	90
32	Sayyid Hidayatillah	80	95
33	Shofy Khotimatus S	70	85
34	Yussril Viriski	70	85
Σ		2430	2950

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa rata-rata perolehan nilai *pre-test* 73,9 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 87,9. Nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$MD = \frac{\sum X_1}{N}$$

$$MD = \frac{2430}{34}$$

$$MD = 71,47$$

$$MD = \frac{\sum X_2}{N}$$

$$MD = \frac{2950}{34}$$

$$MD = 86,76$$

Dari perhitungan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai *post-test* lebih besar dari nilai *pre-test* ($86,76 > 71,47$). Dengan demikian terdapat peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 22%.

Dari hasil tersebut sama pula ketika dilakukan analisis dengan menggunakan alat pengolah data statistik SPSS. 22.0 yang dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.11. Hasil Uji Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	71.4706	34	9.96429	1.70886
	Post-test	87.7941	34	7.90006	1.35485

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-test & Post-test	34	.880	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper

Pair	Pre-	-	4.8161	.82596	-	-	-	33	.000
1	test -	16.32	4		18.003	14.643	19.76		
	Post-	353			96	10	3		
	test								

Dari uji statistik di atas tersebut dapat diketahui bahwa signifikansi dari uji beda yang menggunakan bantuan *SPSS 22* sebesar $0,000 \leq 0,05$, maka diperoleh kesimpulan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif dari produk hasil pengembangan dan dapat dikatakan bahwa produk pengembangan ini terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari dua rumus perhitungan yang dipakai peneliti, semakin memperjelas bahwa hasil belajar setelah menggunakan produk multimedia interaktif matapelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media sebelumnya. Dengan demikian penggunaan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kapanjen dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan serta lebih efektif.

3. Revisi Produk Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian para subyek validasi, dengan tingkat kualifikasi rata-rata adalah layak maka pada dasarnya multimedia interaktif produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi, saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para

subyek validasi, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Negeri Kepanjen dan peserta didik ketika melakukan uji coba lapangan maka secara umum produk pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen ini layak digunakan untuk pembelajaran yang sebenarnya, dan telah mengalami revisi setiap langkah yang dilalui pada saat pengembangan supaya nantinya media ini efektif, efisien, dan menarik dalam pembelajaran.

Revisi produk ini dilakukan setelah mendapat komentar dan saran ketika melakukan uji coba. Data yang didapat akan dijadikan landasan untuk melakukan revisi tahap akhir pada produk pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen.

Adapun ringkasan revisi berdasarkan kritik dan saran dari responden uji coba lapangan oleh 34 peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen terhadap produk pengembangan multimedia interaktif adalah :

Tabel 4.12. Revisi Produk Hasil Pengembangan

No	Revisi	Keterangan
1	Tambahkan Button Penambahan	Button pada awal sebagai lampiran daftar produk sebelum masuk ke dalam isi untuk masuk ke materi content
2	Penambahan video karena sangat membantu dalam	Pada mulanya produk multimedia interaktif hanya ada 1 video saja, setelah uji produk disetiap

	pemahaman peserta pembahasan ditambah menjadi 2 didik terhadap materi sampai dengan 3 video pelajaran pembelajaran	
3	Background multimedia interaktif dibuat lebih menarik lagi	Background multimedia interaktif diberikan ilustrasi berupa gambar yang berkaitan dengan materi, perbaikan pewarnaan, dan tata letak sehingga menjadikan produk multimedia lebih interaktif
4	Latihan soalnya ditambah supaya peserta didik semakin peka dengan materi pelajaran	Pada awalnya latihan soal hanya 10 item pada masing-masing materi. Kemudian ditambah menjadi 10 sampai dengan 25 soal dengan penjelasan betul atau salah dalam mengerjakan latihan soal. Tampilan datar tanpa adanya tombol atau keterangan menjadikan peserta didik kurang tertarik, oleh karena itu, peneliti menggunakan <i>software quizcreator</i> untuk membuat latihan soal lebih interaktif.

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai (A) proses pengembangan multimedia interaktif dan (B) kemenarikan dan keefektifan multimedia interaktif.

A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik

Latar belakang pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen ini berlandaskan pada kenyataan bahwa masih belum tersedianya media pembelajaran yang memiliki karakteristik berupa multimedia interaktif khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan pendekatan saintifik. Multimedia interaktif diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta didik.⁷⁹ Adapun penelitian dan pengembangan ini adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru yang dapat dipertanggung jawabkan,⁸⁰ serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan anak.⁸¹

Kondisi pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri Kepanjen memiliki kendala yang cukup serius, diantaranya adalah peserta didik malas dalam belajar, sehingga kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari sinilah peneliti mulai mencoba membuat suatu karya multimedia interaktif yang menarik dan efektif, serta memberikan kemudahan dalam memberikan pemahaman dan penguasaan materi bagi peserta didik. Dalam pembuatan produk tersebut, peneliti juga mempertimbangkan karakteristik khusus yang

⁷⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm. 65.

⁸⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT : Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 164.

⁸¹ Dewi Salma Prawiradilaga & Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta, Kencana, 2007), hlm. 376.

terdapat pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yaitu multimedia interaktif didesain dengan pendekatan saintifik dengan menggunakan tiga model pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi yang dibahas, yang mengarah untuk menumbuhkan kepercayaan kepada Allah SWT secara berangsur-angsur.⁸² Selain itu peneliti juga mempertimbangkan tujuan dari pembelajaran Akidah Akhlak, yaitu untuk menampakkan keagungan Allah SWT melalui berbagai model pembelajaran multimedia interaktif, sehingga dapat meningkatkan keimanan peserta didik.⁸³ Peneliti menyadari bahwa pembelajaran akhlak berarti pengajaran tentang bentuk batin seseorang yang kelihatan pada tindak tanduknya (tingkah lakunya). Dalam pelaksanaannya, pengajaran ini berarti proses kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak baik.⁸⁴ Pengaruh yang diberikan guru kepada peserta didik akan sangat membekas jika penyampaiannya menarik dan dapat diikuti dengan nuansa yang menyenangkan.

Pengembangan multimedia interaktif ini dikembangkan dengan model pengembangan Arief S. Sadiman sebagaimana yang dijelaskan pada BAB III, yaitu menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; merumuskan tujuan pengembangan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik; merumuskan poin-poin yang disajikan, seperti penjelasan pendekatan saintifik, ilustrasi materi dengan gambar dan video, tata cara pelaksanaan pembelajaran saintifik, dan latihan soal; pengembangan alat pengukur keberhasilan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang disajikan kepada peserta didik; pembuatan multimedia interaktif yang disusun secara rinci dan jelas sebagai pedoman pembuatan produk; yang terakhir adalah uji coba media yang dilakukan dengan cara konsultasi kepada dosen ahli. Dari langkah pengembangan ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Haryono

⁸² James W. Fowler, *Stage of Faith...* hlm. 46.

⁸³ Ahmad Zamzami, *Akidah Akhlak*, dalam http://www.academia.edu/13445312/AQIDAH_AKHLAK pada tanggal 22 Mei 2016 pukul 13.36 WIB.

⁸⁴ Zakiyah Drajat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam ...*, hlm. 69.

Chandra bahwa pengembangan produk harus memperhatikan tahap-tahap dalam melaksanakan pengembangan produk agar dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.⁸⁵

B. Kemenarikan dan Efektifitas Multimedia Interaktif

Untuk mengetahui kemenarikan dan efektifitas multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik, pengembang membuat instrumen penilaian atau tanggapan berupa angket yang terdiri atas: 1) angket penilaian atau tanggapan dari ahli materi, 2) angket penilaian atau tanggapan dari ahli media, 3) angket penilaian atau tanggapan dari guru Akidah Akhlak, 4) dan angket penilaian atau tanggapan peserta didik.

Dari analisis hasil uji coba yang diperoleh melalui angket tersebut, kelayakan dari aspek ketepatan pengembangan kandungan materi yang ada pada multimedia interaktif adalah 80%(baik) dan 90%(sangat baik). Kelayakan dari aspek desain pembelajaran pada multimedia interaktif adalah 73% (cukup baik) dan 80%(baik). Kelayakan dari hasil penilaian guru mata pelajaran adalah 80%(baik) dan 96,7%(sangat baik). Kelayakan pada hasil uji coba kelompok kecil dari 10 peserta didik adalah 91,07%(sangat baik) dan uji coba lapangan yang diambil dari hasil pretes-postes (71,47 – 86,76), yakni terdapat peningkatan 22%. Merujuk pada hasil belajar peserta didik yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test* terhadap peningkatan hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* mencapai 22%, demikian ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik sebesar 90%. Demikian juga hasil perhitungan uji beda (t) sebesar 0,000 < 0,05, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pre-test* dengan *post-test* setelah menggunakan multimedia interaktif hasil pengembangan. Dengan demikian, multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan saintifik bagi peserta didik kelas VII

⁸⁵ Haryono Chandra, *Strategi Pengembangan Produk*, dalam <http://harcann.blogspot.co.id/2015/01/strategi-pengembangan-produk.html> diakses pada 25 Mei 2016 pukul 17.25 WIB

di MTs Negeri Kepanjen, mempunyai kualitas yang baik dan layak digunakan untuk pembelajaran.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap kelompok sasaran multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak bagi peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen ini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia interaktif ini, peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan pendekatan saintifik. Adapun prosedur pengembangan terdiri dari enam langkah yakni (1) Analisis kebutuhan meliputi studi pustaka dan studi lapangan, (2) Pengembangan produk, menggunakan pengembangan media milik Arif S. Sadiman yakni merumuskan tujuan, merumuskan butir-butir materi, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah dan uji coba produk, (3) Penyusunan prototipe dalam pengembangan produk media pembelajaran, (4) Uji coba produk melalui tahapan para ahli materi, ahli media, kelompok kecil, dan uji coba lapangan yang dilakukan pada peserta didik kelas VII MTs Negeri Kepanjen, dan penilaian guru bidang studi, (5) Melakukan revisi dari hasil uji coba, dan (6) Hasil produk pengembangan berupa multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Akidah Akhlak bagi peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen, merupakan media pembelajaran yang menarik yang diketahui dari hasil penyebaran angket di lapangan pada guru mencapai 80% (Baik), dan 96,7% (sangat baik) sedangkan angket peserta didik mencapai 91,07% dengan kriteria sangat baik juga.

Adapun keefektifan pengembangan media yang diketahui dari hasil penyebaran angket di lapangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kriteria rata-rata perolehan hasil belajar peserta didik pada tes akhir meningkat mencapai 86,76 dibandingkan tes awal yang hanya berada

pada nilai rata-rata 71,47 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar peserta didik sebesar 22% setelah belajar menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik. Pencapaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang ditunjukkan dengan ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 34 peserta didik yang mengikuti *post-test*, terdapat 34 peserta didik yang mendapat skor diatas 80 dan hanya 3 orang yang mendapat nilai dibawah 75. Dengan KKM 80 maka berarti sebanyak 90% peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Merujuk pada hasil uji beda sebesar $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pre-test* dengan *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan.

B. Saran

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran berkaitan dengan produk pengembangan ini, yaitu dalam pengembangannya, produk ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan pada kajian produk yang telah direvisi, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dalam rangka mengeliminasi kekurangannya. Diantara kekurangan tersebut adalah penggunaan subyek dan waktu uji coba dalam pengembangan ini terbatas sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan jumlah subyek yang lebih besar dan waktu yang digunakan sesuai dengan pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik mata pelajaran Akidah Akhlak ini masih diperuntukkan bagi peserta didik kelas VII di MTs Negeri Kepanjen, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut pada semua tema disetiap tingkat dan jenjang pendidikan. Dalam jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah masih terdapat kelas VII semester ganjil, kelas VIII semester ganjil dan genap, kelas IX semester ganjil dan genap. Sehingga kemungkinan untuk mengembangkan produk ini sangat terbuka dan dapat disempurnakan lagi dari sisi desain dan materinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. 1996. *Pengelolaan Pengajaran*. Ujung Pandang: Bintang Selatan.
- al-Hamid, Abd.t.t. *Dairah al-Ma'arif*. Kairo: Asy Sya'b.
- Ali, Mohammad. 2009. *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Ali, Zainuddin. 2007. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anis, Ibrahim. 1972. *Al-Mu'jam al-Wasith*. Mesir: Dar al-Ma'arif.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arifin, Zainal, dkk. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT* (Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Multimedia Interaktif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, dkk. 2008. *Psikologi Agama Dalam Perspektif Islam*. Malang: UIN-Malang Press.
- Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Chandra. 2004. *7 Jam Belajar Flash MX 2004 untuk Orang Awam*. Palembang : Maxikom.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1997. *Strategi Pembelajaran*. Malang: IKIP Malang.
- Drajat, Zakiyah. 2004. *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Echols, John M, dkk.2010.An English-Indonesian Dictionary.Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.2004.Metodologi Pengajaran Agama.Semarang: Pustaka Pelajar.
- Fowler, James W.1995.Stage of Faith.San Francisco: Harper & Row.
- Ghazali.t.t.Ihya' Ulum al-Din.Beirut: Dar al-Fikr.
- Hamalik, Oemar.2013.Kurikulum dan Pembelajaran.Jakarta: Bumi Aksara.
- Haris, Abd., dkk.2014.Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran.Surabaya : Imtiyaz.
- Ibrahim, dkk.2003.Perencanaan Pengajaran.Jakarta: Rineka Cipta.
- Langgulong, Hasan.1981.Beberapa Tinjauan dalam Pendidikan Islam.Kuala Lumpur: Pustaka Antara.
- Lazim, M.2013.Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013.
- Miarso, Yusufhadi.2007.Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.Jakarta: Kencana.
- Miskawaih, Ibn.1934.Tahzib al-Akhlaq wa Tathhir al-A'raf.Mesir: al-Mathba'ah al-Mishriyah.
- Muhaimin.2004.Wacana Pengembangan Pendidikan Islam.Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Mujib, Abdul, dkk.2006.Ilmu Pendidikan Islam.Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Mulyasa.2015.Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir.2013.Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nasution.2005.Teknologi Pendidikan.Jakarta: Bumi Aksara.
- Nata, Abuddin.2003.Akhlak Tasawuf.Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Prawiradilaga, Dewi Salma, dkk.2007.Mozaik Teknologi Pendidikan.Jakarta: Kencana.

- Rakhmat, Jalaluddin.2007.Belajar Cerdas: Belajar Berbasis Otak.Bandung: Mizan Learning Center.
- Richard, Mayer.2001.Multimedia Learning.New York: Cambridge University Press.
- Rob, Phillips.1997.The Developer's Handbook to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Application.London: Kogen Page Limited.
- Sani, Ridwan Abdullah.2014.Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013.Jakarta: Bumi Aksara.
- Silberman, Melvin L.2006.Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif.Bandung: Nusamedia.
- Sudjana, Nana.2005.Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2008.Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.Jakarta : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih.2011.Metode Penelitian Pendidikan.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukring.2013.Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam.Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sulhan, Najib, dkk.2012.Panduan Mengajar Akidah Akhlak.Jakarta: Zikrul Hakim.
- Susilana, dkk.2008.Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Penilaian dan Pemanfaatan .Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutiah.2008.Pengembangan Model bahan Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan karakter dengan Pendekatan Kontestual di SMA Kelas X Kota Malang, Disertasi tidak diterbitkan.Malang: Progam Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang.
- Suwarno, Wiji.2006.Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, Hamzah B, dkk.2011.Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran.Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B..2007.Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B.2008.Perencanaan Pembelajaran.Jakarta: PT Bumi Aksara.

Usman, Uzer.1992.Menjadi Guru Profesional.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Walter, Borg R, dkk.1989.Educational Research; An Introduction, Fifth Edition.New York: Longman.

Wijaya, Cece, dkk.1992.Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yasin, Ahmad Fatah.2008.Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam.Malang: UIN-Malang Press.

Yasin, Ahmad Fatah.2008 Metodologi Pendidikan Islam.Malang: Pusat Studi Agama politik dan masyarakat.

Yoanes.2002.Buku Pintar Internet Teknologi Multimedia Over Internet Protocol.Jakarta: PT elex media komputindo.

<http://guraru.org/guru-berbagi/3-model-pembelajaran-yang-sesuai-untuk-kurikulum-2013/>

<http://harcann.blogspot.co.id/2015/01/strategi-pengembangan-produk.html>

<http://luarsekolah.blogspot.com>

<http://miazart.blogspot.co.id/2013/02/metode-pembelajaran-pelajaran-aqidah.html>

<http://muhsholeh.blogspot.co.id/2012/03/konsep-dasar-outdoor-study.html>

<http://multazam-einstein.blogspot.co.id/2013/07/pemanfaatan-dan-penggunaan-media.html>

<http://mzhakim.blogspot.com/2013/01/macam-macam-multimedia.html>

http://www.academia.edu/13445312/AQIDAH_AKHLAK

http://www.kompasiana.com/m_yunus/implementasi-pembelajaran-saintifik-5m

<https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/>



ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
PENDEKATAN SAINTIFIK MATAPELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VII DI MTs NEGERI KEPANJEN

A. Identitas Ahli Materi

Nama : Irfan Musadat, S.Ag., MA.
 Instansi : Universitas “Yudharta” Pasuruan
 Jabatan : Dosen

B. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen multimedia interaktif.

No	Kriteria	Skor
1.	Kesesuaian isi materi mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada multimedia interaktif	4
2.	Kejelasan isi materi mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada multimedia interaktif	4

3.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran pada multimedia interaktif	4
4.	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran kurikulum 2013	4
5.	Kesesuaian dan ketepatan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak	4
6.	Materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, guru mampu memberikan wawasan pengetahuan pada siswa	4
7.	Materi multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak ditulis secara ilmiah dan akurat (benar)	4
8.	Materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, guru mampu memberikan rangsangan keingin siswa dalam berpikir kritis dan inovatif	4
9.	Multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
10.	Tampilan materi dalam multimedia interaktif menarik pada siswa saat materi ditampilkan atau disampaikan	4
11.	Kelengkapan materi pada multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak	4
12.	Multimedia interaktif mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran	4
13.	Konsep/ materi yang tersaji dalam multimedia interaktif mampu mempermudah siswa memahami isi materi	4
14.	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian dalam pendekatan saintik aspek pengetahuan, sikap, dan unjuk kerja dalam multimedia interaktif	4
15.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	4
16.	Kesesuaian materi multimedia interaktif terhadap siswa	4
17.	Ketepatan materi multimedia interaktif dalam menampilkan ilustrasi	4
18.	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang Akidah Akhlak	4
19.	Keluasan dan kedalaman isi multimedia interaktif pada siswa	4
20.	Keruntutan penyajian materi sudah terstruktur dalam penyampaian	4

C. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan multimedia interaktif.

- Secara umum sudah OK! Hanya pada gambar perlu ada pengembangan lebih lanjut, agar tampak lebih variatif dan tidak monoton
- Untuk isi materi OK! Kalau bisa tampilan bisa lebih focus

ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
PENDEKATAN SAINTIFIK MATAPELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VII DI MTs NEGERI KEPANJEN

A. Identitas Ahli Materi

Nama : Drs. H. Sumarno Aziz, MA

Instansi : UNIRA

Jabatan : Dosen PAI

B. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen multimedia interaktif.

No	Kriteria	Skor
1.	Kesesuaian isi materi mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada multimedia interaktif	5
2.	Kejelasan isi materi mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada multimedia interaktif	4
3.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran pada	4

	multimedia interaktif	
4.	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran kurikulum 2013	5
5.	Kesesuaian dan ketepatan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak	4
6.	Materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, guru mampu memberikan wawasan pengetahuan pada siswa	4
7.	Materi multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak ditulis secara ilmiah dan akurat (benar)	4
8.	Materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, guru mampu memberikan rangsangan keingin siswa dalam berpikir kritis dan inovatif	4
9.	Multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5
10.	Tampilan materi dalam multimedia interaktif menarik pada siswa saat materi ditampilkan atau disampaikan	4
11.	Kelengkapan materi pada multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak	5
12.	Multimedia interaktif mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran	5
13.	Konsep/ materi yang tersaji dalam multimedia interaktif mampu mempermudah siswa memahami isi materi	4
14.	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian dalam pendekatan saintik aspek pengetahuan, sikap, dan unjuk kerja dalam multimedia interaktif	4
15.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	5
16.	Kesesuaian materi multimedia interaktif terhadap siswa	4
17.	Ketepatan materi multimedia interaktif dalam menampilkan ilustrasi	5
18.	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang Akidah Akhlak	5
19.	Keluasan dan kedalaman isi multimedia interaktif pada siswa	5
20.	Keruntutan penyajian materi sudah terstruktur dalam penyampaian	5

C. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan multimedia interaktif.

- Untuk skor 5 supaya dipertahankan
- Untuk skor 4 mohon untuk ditingkatkan
- Diusahakan jangan sampai skor 1, 2, dan 3

ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
PENDEKATAN SAINTIFIK MATAPELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VII DI MTs NEGERI KEPANJEN

A. Identitas Ahli Desain

Nama : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Instansi : UIN Maliki Malang

Jabatan : Dosen

B. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen multimedia interaktif.

No	Kriteria	Skor
1.	Kemenarikan pengemasan desain multimedia interaktif	3
2.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif	3
3.	Ketepatan layout pengetikan	3
4.	Konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi	4
5.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4
6.	Ketepatan penempatan gambar	4
7.	Ketepatan penayangan video	4
8.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk	4

	huruf untuk tema dan sub-subtema	
9.	Ketepatan penggunaan kolom kosong	4
10.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	3
11.	Konsistensi penggunaan penomoran	3
12.	Kesesuaian pengorganisasian isi multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik	3
13.	Ketepatan penempatan tujuan pembelajaran	4
14.	Konsistensi penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan untuk subtema tujuan pembelajaran	4
15.	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran	4
16.	Ketepatan penataan uraian pembelajaran	4
17.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	3
18.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk judul rangkuman	4
19.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk judul latihan	4
20.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif	4

C. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan multimedia interaktif:

Tambahkan Button sebagai lampiran daftar isi untuk masuk ke content.

ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
PENDEKATAN SAINTIFIK MATAPELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VII DI MTs NEGERI KEPANJEN

D. Identitas Ahli Desain

Nama : Abid Yusron, S.Kom
 Instansi : FITK UIN Maliki Malang
 Jabatan : Kepala Lab. Multimedia

E. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan konversi skala:

6. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
7. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
8. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
9. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
10. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen multimedia interaktif.

No	Kriteria	Skor
1.	Kemenarikan pengemasan desain multimedia interaktif	5
2.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif	4
3.	Ketepatan layout pengetikan	4
4.	Konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi	4
5.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4
6.	Ketepatan penempatan gambar	4
7.	Ketepatan penayangan video	4
8.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk	3

	huruf untuk tema dan sub-subtema	
9.	Ketepatan penggunaan kolom kosong	3
10.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	3
11.	Konsistensi penggunaan penomoran	4
12.	Kesesuaian pengorganisasian isi multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik	5
13.	Ketepatan penempatan tujuan pembelajaran	4
14.	Konsistensi penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan untuk subtema tujuan pembelajaran	4
15.	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran	4
16.	Ketepatan penataan uraian pembelajaran	4
17.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	5
18.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk judul rangkuman	4
19.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk judul latihan	4
20.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif	4

F. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan multimedia interaktif:

Dirasa perlu untuk ditambahkan audio narasi untuk beberapa halaman agar terlihat lebih hidup dan interaktif, dan juga perlu penambahan pilihan music latar agar tidak membuat siswa mudah jenuh

ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
PENDEKATAN SAINTIFIK MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VII DI MTs NEGERI KEPANJEN

D. Identitas Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Nama : Laseri, S. Ag
 Instansi : MTsN Kepanjen
 Jabatan : Guru Akidah Akhlak

E. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan konversi skala:

6. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
7. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
8. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
9. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
10. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen multimedia interaktif.

No	Kriteria	Skor
1.	Apakah multimedia interaktif ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar?	5
2.	Apakah multimedia interaktif ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran?	5
3.	Apakah multimedia interaktif ini tepat digunakan?	5
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca?	5
5.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	5
6.	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam multimedia interaktif?	4

7.	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam multimedia interaktif?	5
8.	Apakah contoh-contoh yang diberikan membantu anda memahami materi?	5
9.	Bagaimanakah kejelasan materi dengan pendekatan saintifik?	4
10.	Apakah dengan pendekatan saintifik dalam multimedia interaktif membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi?	5
11.	Bagaimanakah tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir unit?	5
12.	Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit multimedia interaktif ini?	5
13.	Apakah multimedia interaktif ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah?	5

F. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan multimedia interaktif :

Penggunaan media interaktif ini sangat membantu terutama bagi guru dalam menjelaskan materi dan bagi siswa juga lebih mudah memahami materi. Sebaiknya dikembangkan untuk kelas VIII dan IX. Terima kasih, mudah-mudahan menjadi amal jariyah Bapak, amiiin

ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN GURU
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
PENDEKATAN SAINTIFIK MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VII DI MTs NEGERI KEPANJEN

A. Identitas Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Nama : Khusnul Khotimah, M.Pd

Instansi : MTsN Kepanjen

Jabatan : Guru Akidah Akhlak

B. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan konversi skala:

11. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
12. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
13. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
14. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
15. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen multimedia interaktif.

No	Kriteria	Skor
1.	Apakah multimedia interaktif ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar?	4
2.	Apakah multimedia interaktif ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran?	4
3.	Apakah multimedia interaktif ini tepat digunakan?	4
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca?	4
5.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	5
6.	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam multimedia interaktif?	4

7.	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam multimedia interaktif?	4
8.	Apakah contoh-contoh yang diberikan membantu anda memahami materi?	4
9.	Bagaimanakah kejelasan materi dengan pendekatan saintifik?	4
10.	Apakah dengan pendekatan saintifik dalam multimedia interaktif membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi?	3
11.	Bagaimanakah tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir unit?	4
12.	Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit multimedia interaktif ini?	4
13.	Apakah multimedia interaktif ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah?	4

C. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan multimedia interaktif :

Multimedia ini sangat membantu dalam pembelajaran. Video yang ditampilkan membuat anak-anak semakin antusias dalam belajar. Multimedia ini sebaiknya terus dikembangkan agar para siswa dapat meningkat semangat belajarnya.

ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK MATAPELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII MTs NEGERI KEPANJEN

G. Identitas Peserta Didik Kelas VII

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

H. Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

1. Menurut pendapat anda, bagaimanakah tampilan fisik multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

2. Apakah dengan adanya tampilan multimedia memotivasi anda dalam belajar?

1	2	3	4	5
Sangat kurang membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	membantu	Sangat membantu

3. Bagaimanakah tingkat kejelasan petunjuk pada tiap awal unit?

1	2	3	4	5
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

4. Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dibaca?

1	2	3	4	5

Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

5. Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

6. Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

7. Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat kurang sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	sesuai	Sangat sesuai

8. Bagaimanakah contoh-contoh gambar pembelajaran dengan materi multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat kurang membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	membantu	Sangat membantu

9. Bagaimanakah kejelasan tugas dan latihan?

1	2	3	4	5
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

--	--	--	--	--

10. Apakah tugas dan latihan dalam multimedia interaktif membantu meningkatkan pemahaman anda terhadap materi?

1	2	3	4	5
Sangat kurang membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	membantu	Sangat membantu

11. Bagaimanakah kejelasan multimedia interaktif dalam memaparkan materi pelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

12. Bagaimanakah kejelasan urutan materi?

1	2	3	4	5
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

13. Bagaimanakah tingkat pemahaman uraian materi dalam multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

I. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan multimedia interaktif:

.....

.....

.....

SOAL POS-TEST

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTs NEGERI KEPANJEN MALANG

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
Kelas : VII Madrasah Tsanawiyah

PETUNJUK KHUSUS

1. Berdoalah kepada Allah sebelum mengerjakan paket soal!
2. Isikan identitas Anda ke dalam LJK dengan menggunakan pensil 2B.
3. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum Anda menjawabnya!
4. Tulislah nomor peserta Anda pada lembar jawaban komputer
5. Dahulukan mengerjakan soal-soal yang Anda anggap mudah
6. Laporkan kepada pengawas ujian jika terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau jumlah soal kurang!
7. Peserta ujian tidak diizinkan bekerja sama, menyontek, menggunakan kalkulator, kamus, HP, atau alat bantu lainnya.

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat !

1. *Al-Baar, Al-Aziz, Al-Ghaffar, An-Nafi,* dan *Al-Basith* merupakan sebagian dari nama-nama Allah SWT yang baik atau yang Indah disebut dengan.....

- A. Asbabul Nuzul
- B. Asbabul Furud
- C. Ashabul kahfi
- D. Asmaul husna

2. Yang tidak termasuk dalil tentang Asmaul Husna di bawah ini adalah

- A. اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ لَهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَى
- B. إِنَّ لِلَّهِ تِسْعَةً وَتِسْعِينَ إِسْمًا مِائَةً إِلَّا وَاحِدًا مَنْ أَحْصَاهَا دَخَلَ الْجَنَّةَ
- C. قُلْ ادْعُوا اللَّهَ أَوْ ادْعُوا الرَّحْمَنَ أَيًّا مَا تَدْعُوا فَلَهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَى

- D. ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ



3. Gambar di atas mencerminkan dari sikap meneladani terhadap sifat Allah (Asmaul Husna) ...

- A. Ar-Rouf

- B. Al-Fattah
- C. Al-Basith
- D. Al-Qoyyum

4. Setiap nafsu manusia ingin memiliki kekayaan yang banyak sebagai sarana kesejahteraan hidupnya di dunia ini. Namun kenyataannya, tidak semua manusia dapat mencapai keinginannya. Banyak yang kaya namun banyak pula yang miskin, Allahlah yang membentangkan rezeki-Nya kepada manusia, sebab Allah mempunyai sifat ...

- A. Ar-Rouf
- B. Al-Fattah
- C. Al-Basith
- D. Al-Qoyyum



5. Gambar di atas merupakan cermin dari sikap meneladani terhadap sifat Allah (Asmaul Husna) ...

- A. Al-Qoyyum
- B. Al-Gaffar
- C. Al-Basith
- D. An-Nafi'

6. Yang *bukan* termasuk sifat-sifat malaikat yang patut kita teladani adalah ...

- A. memberi salam kepada ahli surga
- B. kedisiplinan dalam beribadah
- C. keta'atannya dalam beribadah
- D. merasa letih dalam beribadah

7. Semua amal kebaikan yang dilakukan oleh manusia sejak akil baligh selama hidupnya dicatat dengan lengkap dan teliti yang nanti akan dipertanggungjawabkan di pengadilan

Tuhan, malaikat yang bertugas mencatat adalah ...

- A. mikail
- B. rohib
- C. jibril
- D. atid

8. Perhatikan pernyataan di bawah ini !

- 1) Tidak dapat dilihat oleh indra manusia
- 2) Diciptakan dari api yang sangat panas
- 3) Bisa mati sebelum datangnya hari kiamat
- 4) Mempunyai bobot yang lebih berat dari kapas
- 5) Dapat memenuhi jagat raya tanpa ada yang menghalanginya
- 6) Dapat berubah bentuk seperti manusia atau makhluk lainnya

Sifat-sifat jin yang benar adalah

- A. 1), 3), 5), 6)
- B. 2), 4), 5), 6)
- C. 3), 2), 4), 5)
- D. 4), 2), 5), 6)

9. Ketika berada di dalam kubur, semua manusia akan bertemu malaikat...

- A. jibril dan mikail
- B. Rokib dan Atit
- C. Ridwan dan Malik
- D. Munkar dan Nakir

10. Pernyataan di bawah ini yang *bukan* merupakan hikmah beriman kepada malaikat adalah ...

- A. Disiplin dan ikhlas dalam beribadah
- B. Motivasi untuk selalu berbuat baik
- C. Amal ibadahnya hanya diperlihatkan kepada orang lain
- D. Mempertebal keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

11. Memperlihatkan sesuatu kepada orang lain, baik barang atau perbuatan yang agar dilihat atau dipuji termasuk ...

- A. riya'
- B. nifak
- C. syirik
- D. ikhlas

12. Dengan kekuatan iman dan amal shaleh seseorang akan menghindarkan diri kita dari sifat ...

- A. ikhtiar
- B. tawakal
- C. munafik
- D. tawadhuk

13. Orang munafiq pandai bersilat lidah. Kepandaian dalam bersilat lidah diperoleh dari

- A. banyak kawan dalam pergaulan
- B. sikapnya yang selalu mendua
- C. teman-temannya bergaul
- D. kematangan berpikir

14. Amran senantiasa berbuat amal kebaikan di depan orang lain, supaya orang lain itu mengira bahwa ia seorang yang ikhlas beramal, tetapi sebenarnya ia tidak ikhlas sama sekali. Perilaku Amran termasuk perbuatan ...

- A. hasad
- B. tamak
- C. nifaq
- D. riya'

15. Mencari manfaat duniawi dengan cara menampilkan ukhrowi serta segala hal yang mencerminkan amal tersebut dan penampilan itu sengaja dilakukan supaya dilihat dan dipuji orang lain. Perbuatan tersebut tergolong perilaku ...

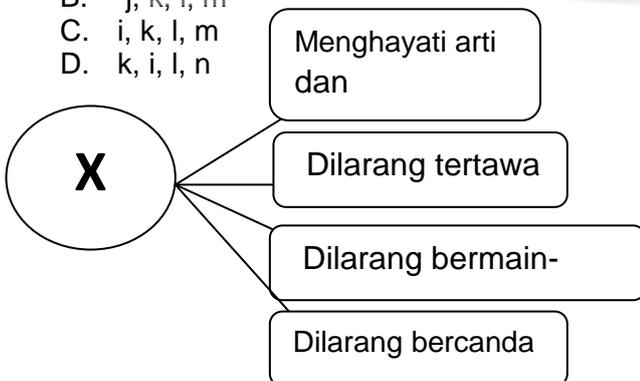
- A. hasad
- B. tamak
- C. nifaq
- D. riya'

16. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Berwudu
- j. Menghadap kiblat
- k. Menutup aurat
- l. Tenang dan menyendiri
- m. Diawali dengan ta'awudz dan fatikhah
- n. Dengan suara yang merdu

Adab membaca Al Qur'an tersebut di atas yang tepat ditunjukkan pada huruf ...

- A. i, j, k, n
- B. j, k, l, m
- C. i, k, l, m
- D. k, i, l, n



17. Kalau diperhatikan dengan cermat tabel di atas huruf X menunjukkan adab... .

- A. berzikir
- B. berdo'a
- C. membaca Al Hadits
- D. membaca Al Qur'an

18. Setiap mukmin harus yakin, bahwa membaca Al Qur'an akan mendapatkan pahala berlipatganda dan termasuk amal yang sangat mulia. Oleh karena itu ketika membaca harus memperhatikan ketentuan atau adab yang sudah diatur, maka tempat yang sangat baik ketika membaca Al Qur'an yaitu di ...

- A. mushalla, rumah makan yang ramai, surau
- B. di rumah, tempat yang bersih dan masjid
- C. di bawah pohon, menggelar tikar tidak suci
- D. tempat yang indah, di rumah yang besar

19. Yang merupakan adab memegang Al Qur'an yang benar adalah ...

- A. Di masukkan dalam wadah yang tertutup rapat
- B. Di masukkan di dalam baju supaya aman
- C. Dengan tangan kanan di bawah pusar
- D. Dengan kedua tangan di atas pusar

20. Banyak orang yang berdoa akan tetapi doa yang di minta tidak selalu di terima oleh Allah Swt, dari berbagai cara yang di Lakukan orang saat berdoa pun dengan cara yang berbeda, nah bagaimana caranya supaya doa yang kita panjatkan kehadirat Allah senantiasa di terima ...

- A. mengawali dengan membaca basmalah, menghadap kiblat, tidak harus bersuci, meratapi segala noda dan dosa, dengan suara yang keras jelas dan dapat di dengar, dengan penuh sungguh-sungguh dan khusyuk.
- B. berwudhu, di tempat yang sunyi senyap, di bawah pohon yang rindang, dengan suara yang

merdu, dengan perasaan penuh kecemasan, menghadap qiblat, menyesali segala kesalahan di lakukan pada malam hari.

C. bersuci dari hadats, mengawali baca basmallah, menghadap qiblat, menyesali segala kekhilafannya, dengan penuh keyakinan, kekhusyu'an, ketawadhuhan, dan tulus ikhlas.

D. menangis dan meratapi segala kesalahan, dalam kondisi bagaimanapun, tidak harus menghadap kiblat, dengan suara yang lemah gemulai, berkeyakinan doanya selalu dikabulkan Allah, tidak perlu bersuci yang penting ikhlas.

21. Pemuda-pemuda yang mendapat petunjuk dan beriman kepada Allah, lalu mereka nantinya tertidur lelap dalam gua selama 309 tahun, disebut dengan

- A. Ashabul Hira'
- B. Ashabul Kahfi**
- C. Asbabun Nuzul
- D. Assabiqunal Awwalun

22. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Selalu mengingat kebesaran Allah
- 2) Menjalankan segala perintahnya
- 3) Saling tolong-menolong
- 4) Berbagi kesengsaraan
- 5) Selalu berhati-hati dalam bertindak
- 6) Pasrah dalam kehidupan karena ragu

Kisah keteladanan ashabul kahfi yang benar adalah

- A. 1), 2), 4), 5)
- B. 1), 2), 3), 5)**
- C. 1), 2), 4), 6)
- D. 1), 4), 5), 6)

23. Di bawah ini yang dapat dipetik dari keteladanan Ashabul Kahfi adalah

- A. Sabar ketika mengalami ujian, cobaan, dan kesulitan**
- B. Tawakal, berserah diri kepada Allah tanpa ada usaha
- C. Saling tolong menolong dalam saat melaksanakan ujian

D. Bersyukur ketika mendapat kebahagiaan dengan hura-hura

24. Perhatikan pernyataan berikut

1. Pergi meninggalkan keluarga yang di cintainya
2. Rela melepaskan jabatan penting negara
3. Tidak takut dengan ancaman hukuman mati
4. Mengikuti keinginan orang tua
5. Bersembunyi di dalam goa selama 309 tahun

Kisah keteladanan ashabul kahfi di tunjukkan pada nomor

- A. 5,4,3,2
- B. 4,3,2,1
- C. 5,4,3,1
- D. 5,3,2,1**

25. Joni salah satu siswa kls VII yang sangat rajin, ketika pulang sekolah langsung membantu ibunya berjualan. Perilaku Joni mencerminkan ... Ashabul Kahfi

- A. kecintaan
- B. kesenangan
- C. keteladanan**
- D. kerinduan

Kunci Jawaban Soal Pos Test

1. D	11. A	21. B
2. D	12. C	22. B
3. A	13. B	23. A
4. C	14. C	24. D
5. D	15. D	25. C
6. D	16. A	
7. B	17. D	
8. A	18. B	
9. C	19. D	
10. D	20. C	

Hasil Pre-test dan Post Test

No	Nama Siswa (Responden)	Nilai	
		Pre-Test (x1)	Post-Test (x2)
1.	Achmad Dwi Cahya	70	85
2.	Agus Saifulloh	50	80
3.	Ahmad As'ad Khoiri	80	95
4.	Ali Haidar Maulana	60	80
5.	Amelia Zulaikha Rahma	75	90
6.	Anisa Khoiriyah	80	95
7.	Axcel Dwi Prasetyo	70	85
8.	Billy Prima	70	85
9.	Clarisa Sinta Purnomo	85	100
10.	Daniel Lambretta	60	80
11.	Dhevy Nur Shofiati Angraini	80	90
12.	Dwi Ardi Wijaya	65	75
13.	Eko Yusuf Maulana	85	100
14.	Faed Fuad Khoirul A	65	80
15.	Fifin Ufi Anita	70	85
16.	Golyat Galindo	75	90
17.	Luqmanul Hakim	80	95
18.	M. Calvin Zuhdi	80	100
19.	M. Nur Maulana Ashar	80	100
20.	Mita Ariska	60	75
21.	Muhammad Fahrul Farizqi	90	100
22.	Mustofa Ainul A	65	75
23.	Nisa Miftahul Firdaus	65	80
24.	Noer Vian Muhammad T A	85	95

25	Nurul Hidayati	70	90
26	Puji Rahayu Mustika	60	85
27	Rahma Anggie Widya	70	85
28	Refi Dwi Bayu Nirvana	50	80
29	Renando Ega Evandra S	80	95
30	Riand Alamsyah Asyaqaffi	60	80
31	Riski Setiawan	75	90
32	Sayyid Hidayatillah	80	95
33	Shofy Khotimatus S	70	85
34	Yussril Viriski	70	85
Σ		2430	2950

Lampiran

PROFIL TEMPAT PENELITIAN

1. Identitas Madrasah



Nama Madrasah	: MTs Negeri Kepanjen
No. Statistik	: 213356715005/121135070005
NPSN	: 20517908
Status	: Terakreditasi A
Nomor Telepon	: (0341) 395759
Alamat	: Jl. Raya Sukoraharjo 36 Kepanjen
Kecamatan	: Kepanjen
Kabupaten	: Malang
Kode Pos	: 65163
Website	: www.mtskepanjen.blogspot.com
e-mail	: masanepa@yahoo.co.id
Tahun berdiri	: 1984
Program	: 1. Kelas Reguler 2. Kelas Akselerasi 3. Kelas Tahfidz 4. Kelas Olimpiade
Waktu belajar	: Pagi

2. Status Lembaga Penyelenggara Madrasah

Nama : MTs Negeri Kepanjen

Alamat : Jl. Raya Sukoraharjo 36 Kepanjen (0341) 395759

Surat Keputusan : Menteri Agama No. 515 A

Kepala Madrasah : Drs. H. Nasrulloh

NIP : 19680618199831004

3. Sejarah Singkat Berdirinya MTs Negeri Kepanjen

Madrasah ini didirikan pada tanggal 8 April 1984 dengan status sebagai madrasah tsanawiyah swasta. Sejak tahun 1986, madrasah ini berubah statusnya menjadi MTs Filial Malang I Jalan Bandung Malang dengan SK Menteri Agama Nomor : 02/E/1986, tertanggal : 6 Januari 1986. Pada 1995 madrasah tersebut kembali mengalami perubahan status dengan nama resmi, yaitu Madrasah Tsanawiyah Negeri Kepanjen, berdasarkan SK Menteri Agama nomor : 515 A.

Berdasarkan Undang-Undang nomor : 22 tahun 1999 tentang Otonomi Pemerintah Daerah dan Undang-Undang nomor : 25 tahun 1999 tentang Perimbangan Keuangan yang berjalan 5 tahun ini, maka MTs Negeri Kepanjen dalam operasionalnya selalu berupaya aktif memberdayakan masyarakat agar berperan serta dalam pengembangan sekolah sesuai dengan visi dan misi sekolah yang akan mewujudkan MTs Negeri Kepanjen sebagai salah satu sekolah pilihan yang menjadi idaman bagi masyarakat Kepanjen dan sekitarnya.

Berdasarkan kondisi obyektif, baik kondisi eksternal maupun internal MTs Negeri Kepanjen berupaya meningkatkan mutu sekolah meliputi :

- a. Bidang akademik, yaitu peningkatan kualitas pendidikan dan pengajaran/ KBM.
- b. Bidang non akademik, yaitu peningkatan dan menumbuhkan minat baca, ekstra kurikuler.
- c. Melaksanakan KBM melalui Kurikulum 2013 (K-13) melalui Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS)

4. Visi dan Misi

MTs Negeri Kepanjen menuju peningkatan mutu / kualitas pendidikan dan pengajaran dengan berlandaskan pada keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

1) Visi Madrasah

“Berakhlak Mulia, Unggul dalam Prestasi, dan Berbudaya Lingkungan”, jika dirinci adalah sebagai berikut:

Visi tersebut mencerminkan profil dan cita-cita madrasah yang: a) ingin mencapai keunggulan dalam imtak dan iptek, b) sesuai dengan norma agama dan harapan masyarakat, c) berorientasi ke depan dengan memperhatikan potensi alam yang ada, d) mendorong semangat dan komitmen seluruh warga sekolah untuk berbudaya Islam dan lingkungan, e) mendorong adanya perubahan yang lebih baik, f) mengarahkan langkah-langkah strategis madrasah.

2) Misi Madrasah

- a) Membiasakan seluruh warga madrasah berperilaku jujur.
- b) Membiasakan 3S (senyum, sapa, salam) pada seluruh warga madrasah.
- c) Menyelenggarakan KBM dengan metode PAIKEMI (pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, Islami) yang ramah lingkungan.
- d) Menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri sehingga siswa bisa berkembang sesuai minat dan bakatnya.

- e) Menyelenggarakan kegiatan pagi bersih untuk membiasakan perilaku peduli lingkungan.
- f) Mengembangkan pembiasaan pada warga madrasah dalam mencegah terjadinya pencemaran lingkungan.
- g) Membangun kebiasaan warga madrasah yang dapat melestarikan lingkungan.

5. Tujuan Pendidikan Madrasah

- a. Seluruh warga madrasah terbiasa berperilaku Islami dan cinta lingkungan dalam berinteraksi di madrasah dan masyarakat.
- b. Pengelolaan manajemen madrasah dapat terkoordinir dengan baik sesuai standar pengelolaan manajemen pendidikan Islam.
- c. Menjadikan MTsN Kepanjen sebagai madrasah unggulan dalam imtak dan iptek yang berbudaya lingkungan Islam dan lingkungan.
- d. Memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang peduli lingkungan serta terlibat dalam kegiatan pelestarian lingkungan hidup.
- e. Terselenggaranya kegiatan belajar mengajar dengan metode PAIKEMI yang ramah lingkungan.
- f. Madrasah memiliki peserta didik dengan kompetensi yang andal dan dapat bersaing baik secara akademik maupun non akademik di tingkat provinsi atau nasional.
- g. Jumlah lulusan yang melanjutkan ke SMA/MA/SMK/ mencapai 100% dalam kurun waktu 4 tahun mendatang dan 50% lulusan melanjutkan ke SMA/MA/SMK/ unggulan di wilayah Malang Raya.
- h. Menghasilkan lulusan yang cerdas dan berakhlak mulia.
- i. Menjadikan madrasah yang sehat, aman, asri, bersih.
- j. Mencegah pencemaran lingkungan dengan pengolahan sampah organik maupun anorganik.

6. Kondisi Obyektif Madrasah

Tanah yang dimiliki :

Luas Tanah seluruhnya : 5.314 m²

Tanah menurut sumber Kepemilikan

Tabel 4.1. Status Tanah MTs Negeri Kapanjen

Sumber Tanah	Staus Sudah Sertifikat	Kepemilikan belum sertifikat	Sudah digunakan	Belum digunakan
Pemerintah	-	-	-	-
Beli	-	4.000 m ²	2.656 m ²	1.344 m ²
Hak Pakai	-	1.314 m ²	720 m ²	594 m ²

7. Deskripsi Lokasi

MTs Negeri Kapanjen, yang terletak ± 3 km dari stadion Kanjuruhan, tepatnya di jalan Sukoraharjo nomor 36 kecamatan Kapanjen kabupaten Malang. Sekolah tersebut berlokasi diantara pemukiman penduduk dan persawahan. Karena lokasinya berada di tepi jalan raya, maka MTs Negeri Kapanjen ini relatif mudah dijangkau oleh para peserta didik yang berasal dari luar desa sukoraharjo.

MTs Negeri Kapanjen merupakan satu-satunya Madrasah Tsanawiyah Negeri di kecamatan Kapanjen yang berada di bawah naungan Departemen Agama. Artinya sekolah tersebut mempunyai *back ground* ke-Islaman sebagai ciri khas sekolah yang terintegrasi dalam setiap kurikulum pembelajarannya. Demikian pula dengan seluruh komponen sekolah (keluarga besar MTs Negeri Kapanjen) mulai dari guru hingga siswa, semuanya beragama Islam.

Kondisi lingkungan fisik sekolah yang meliputi gedung dan sarana prasarana penunjangnya relatif terpelihara dan terawat dengan baik.

Meskipun secara keseluruhan sarana dan prasarananya belum lengkap, namun sesuai dengan program sekolah, maka secara bertahap selalu diupayakan penambahan fasilitas pendukung pembelajaran.

Hubungan sekolah dengan masyarakat sekitar sekolah dan instansi terkait secara umum dapat berjalan dengan baik. Kepedulian masyarakat terhadap sekolah dalam membantu keamanan dan pengembangan sekolah dapat terlaksana dengan baik. Hal ini terkait dengan pola otonomi daerah yang berimplikasi pada bidang pendidikan dan MPMBS.

8. Struktur Organisasi

Kepala Sekolah	: Drs. H. Nasrulloh
Komite Sekolah	: Asjik, S.Pd
Unit Perpustakaan	: Dra. Amilia Inajaty
Tata Usaha	: Hj. Dumiaty, S.Pd.I
Waka Kurikulum	: Rahmi Yulianti, S.Pd
Waka Kesiswaan	: Sumiasih, S.Pd
Waka Sarpras	: Nurul Hasanah, S.Pd
Waka Humas	: A. Fauzi, S.Pd

9. Kualitas Sumber Daya Manusia

Kualitas sumber daya manusia MTs Negeri Kepanjen sangat berpengalaman dan kompeten dibidangnya dengan tingkat kelayakan bersertifikat guru profesional dan juga pegawai negeri yang berjumlah 39 orang dan sebagian sudah bergelar magister, sebagian lain masih menyelesaikan proses studi magister (S2).

a. Ketenagaan

Tabel 4.3. Data Ketenagaan MTs Negeri Kepanjen

No	Status	PN	Honor	Kontrak	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Guru	26	14	-	22	18	40
2	Pegawai	2	13	-	8	5	13

b. Kesiswaan

Tabel 4.4. Data Kesiswaan MTs Negeri Kepanjen

No	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah
	L	P	L	P	L	P	
1	106	91	118	126	109	107	637
Jml	197		224		216		

c. Data peserta didik 5 tahun terakhir

Tabel 4.5. Data Peserta Didik MTs Negeri Kepanjen

No	Tahun	VII		VIII		IX		Jumlah
		L	P	L	P	L	P	
1	2010/2011	73	79	79	73	53	40	397
2	2011/2012	141	111	67	47	74	69	509
3	2012/2013	136	128	125	109	60	50	609

4	2013/2014	106	91	118	126	109	107	637
5	2014-2015	119	103	96	90	107	122	637

d. Data Kelulusan 5 tahun terakhir

Tabel 4.6. Data Kelulusan MTs Negeri Kapanjen

No	Tahun	Peserta UN	Lulus	Tidak Lulus	Nem Tertinggi	Nem Terendah	Ket.
1	2010/2011	106	106	0	25,93	15,13	-
2	2011/2012	93	93	0	31,75	15,45	-
3	2012/2013	143	143	0	35,90	15,50	-
4	2013/2014	109	109	0	35,30	22,80	-
5	2014-2015	218	218	0	37,10	18,10	-

e. Data Perolehan NEM 5 tahun terakhir

Tabel 4.7. Data NEM MTs Negeri Kapanjen

No	Tahun	Bidang Studi						Jumlah	Rata Rata
		PPKn	BIN	MTK	IPA	IPS	BIG		
1	2010/2011	8,90	9,60	9,67	8,40	8,70	8,60	53,87	8,97
2	2011/2012	9,25	9,00	8,25	8,00	9,10	8,00	51,60	8,60
3	2012/2013	8,50	9,60	9,75	8,75	8,90	9,20	54,70	9,11
4	2013/2014	9,10	9,40	9,50	8,50	9,20	9,20	54,90	9,15

5	2014-2015	9,07	9,20	9,50	9,00	9,35	9,40	55,52	9,25
---	-----------	------	------	------	------	------	------	-------	------

f. Peserta Didik yang sudah diterima pada jenjang lanjutan⁸⁶

Tabel 4.8. Data Calon Lulusan MTs Negeri Kepanjen

No	Jumlah Peserta Didik Diterima	Sekolah Lanjutan	Prosentase Dari 180 Peserta Didik
1	30	MAN Gondanglegi	16,7 %
2	25	SMK Muhamadiyah Kpj	13,9 %
3	23	SMK Muhamadiyah 1	12,8 %
4	10	SMK Miftahul Huda	5,6 %
5	7	SMK Cendekia Bangsa	3,9 %
6	7	SMA 1 Kepanjen	3,9 %
7	5	SMK Muhamadiyah 5	2,8 %
8	3	SMK Farmasi Kepanjen	1,7 %
9	3	Budi Utomo	1,7 %
10	1	SMK Telkom	0,6 %
11	66	(belum ada keterangan)	36,6 %
Σ	180	Σ	100%

g. Prestasi terbaru yang telah diraih

Tabel 4.9. Prestasi Terbaru Peserta Didik MTs Negeri Kepanjen

No	Prestasi	Juara	Tingkat
----	----------	-------	---------

⁸⁶ Data yang tersaji berdasarkan wawancara dengan bagian bimbingan konseling MTs Negeri Kepanjen Malang Ibu Nurul Khotimah, S.Pd. pada 20 April 2016, menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik MTs Negeri Kepanjen Malang telah diterima di sekolah lanjutan sebelum ujian nasional (UN).

1	Bulutangkis Tunggal Putri	3	Jawa timur
2	Lomba Cerdas Cermat	1	Kabupaten
3	Story Telling	2	Kabupaten
4	Matematika Kompetisi Sains Madrasah	2	Kabupaten
5	Karya Ilmiah Remaja Kompetisi Sains Madrasah	2	Kabupaten
6	Biologi Kompetisi Sains Madrasah	3	Kabupaten
7	News Reading	3	Kabupaten
8	Deklamasi Puisi	3	Kabupaten

10. Fasilitas

- a. Lingkungan sekolah dan ruang belajar yang bersih dan nyaman (untuk pembelajaran *Outdoor Study Area*).
- b. Ruang kelas ber-AC untuk program kelas Unggulan.
- c. Media pembelajaran yang cukup memadai (LCD proyektor).
- d. Laboratorium terdiri dari : LAB IPA, LAB Bahasa, dan LAB Komputer.
- e. Musholla
- f. Perpustakaan

11. Ekstrakurikuler

- a. Bidang Olahraga
 - ❖ Bulu tangkis
 - ❖ Sepak bola
 - ❖ Bela Diri
- b. Bidang Seni
 - ❖ Band Islami

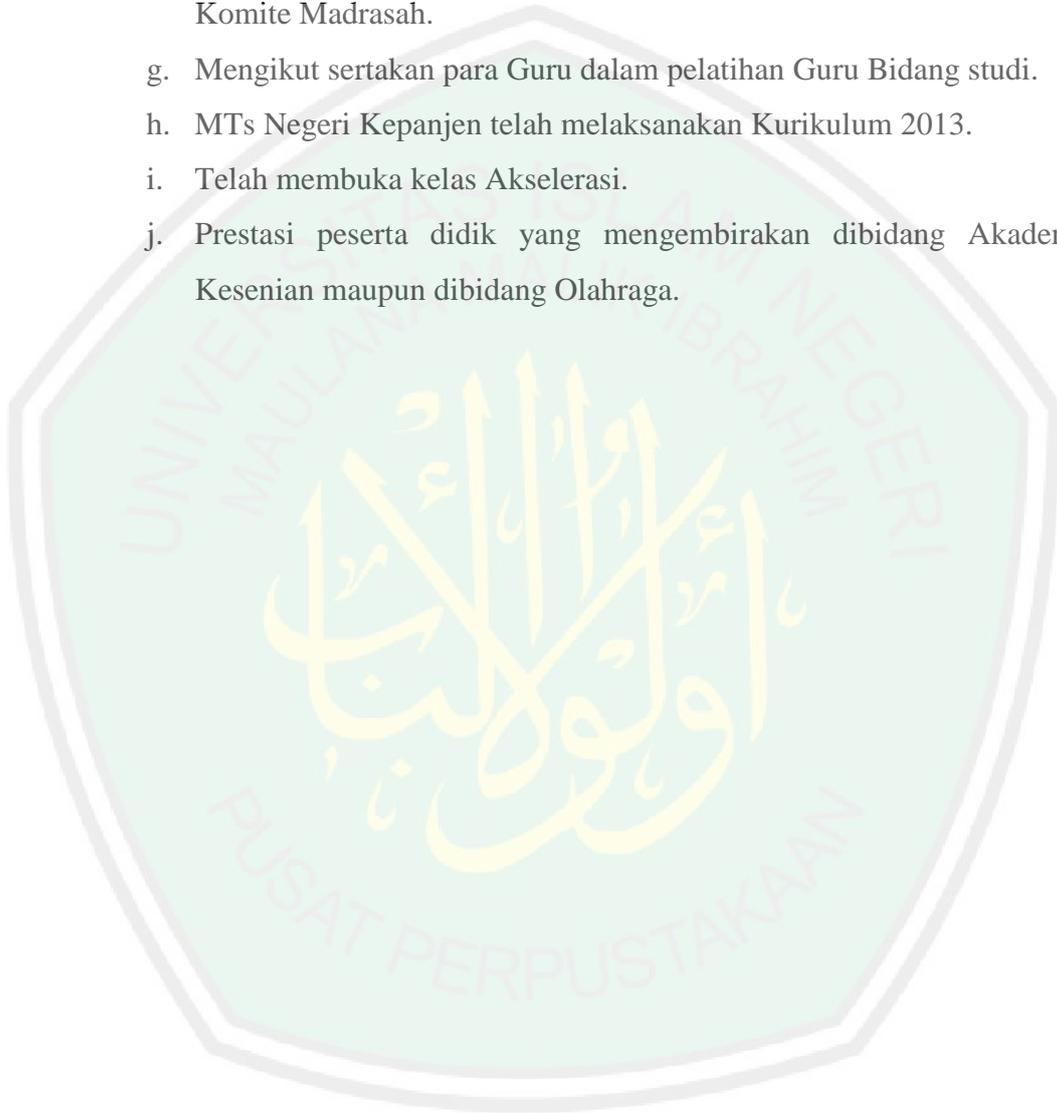
- ❖ Drum band
 - ❖ Kaligrafi
 - ❖ Seni Tari
 - ❖ Al Banjari
 - ❖ Qiro'ah
 - ❖ Paduan Suara
- c. Ketrampilan/ Keahlian
- ❖ Komposting
 - ❖ PMR
 - ❖ Pramuka
 - ❖ Olimpiade Mapel
 - ❖ English Club
 - ❖ Jurnalistik
 - ❖ Karya Ilmiah Remaja (KIR)
 - ❖ Daur Ulang (*Recycle*)
 - ❖ Budi Daya Jamur
 - ❖ Pembibitan

12. Prospek Madrasah

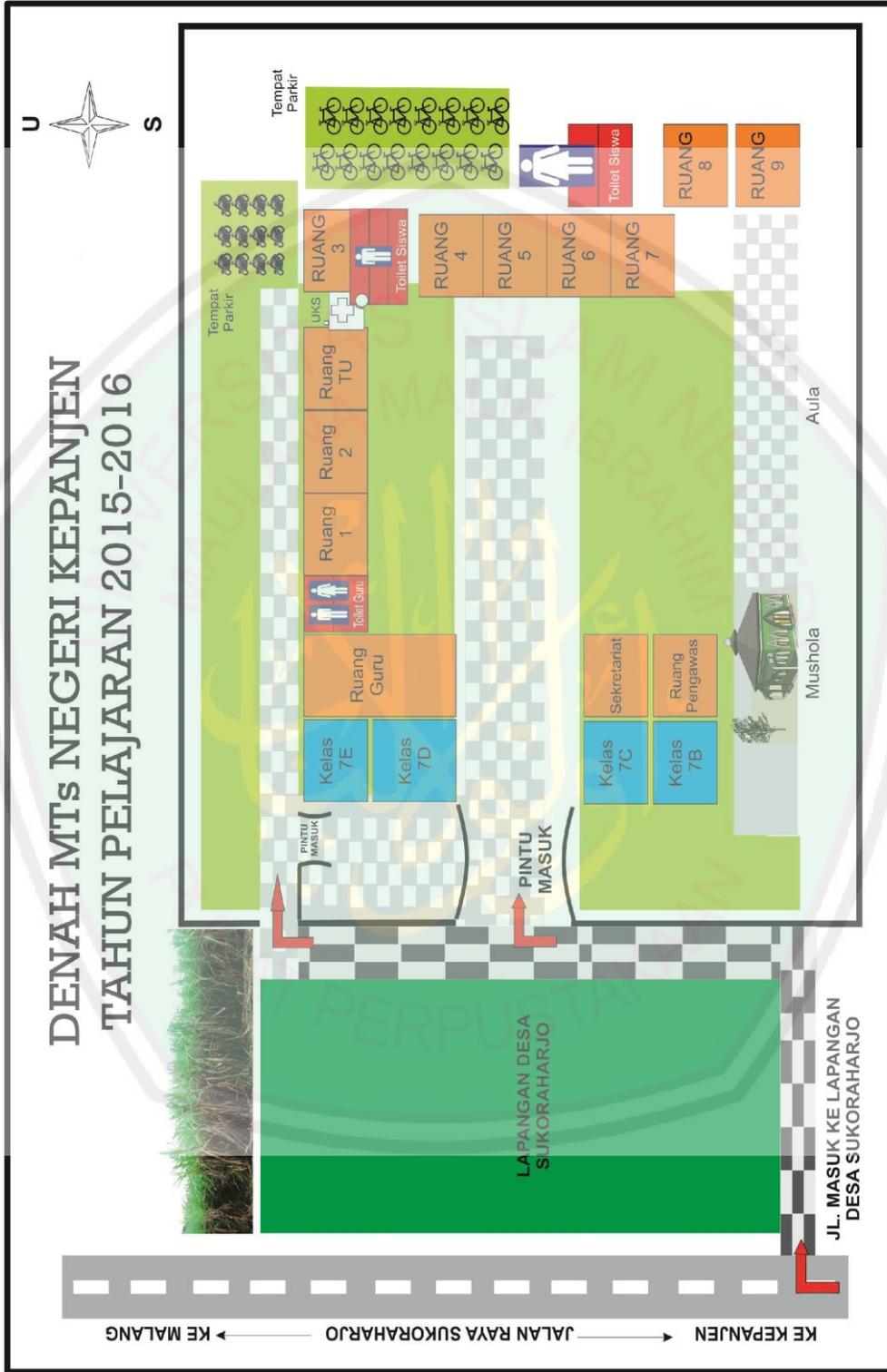
Prospek Madrasah Tsanawiyah Negeri Kepanjen diharapkan dapat meningkatkan prestasi karena Madrasah Tsanawiyah Negeri adalah satu-satunya yang ada di Kota Kepanjen, yang didukung beberapa faktor antara lain:

- a. Lokasi MTs Negeri Kepanjen terletak di tempat yang strategis disekitarnya terdapat banyak Sekolah Dasar (SD) dan MI dan Lapangan Olahraga yang memadai.
- b. Adanya sarana dan prasarana yang memadai.
- c. Menjalani kerja sama dengan lembaga pendidikan lain yang mendukung banyaknya peserta didik baru diantaranya dekat dengan 3 Pondok Pesantren yaitu PPAI Ketapang, PPAI Al Karomah, dan PP Tahfidzul Qur'an Darul Ulum.

- d. Tenaga Pendidik yang berkelayakan 100 % sarjana dan Pasca Sarjana.
- e. Melaksanakan MGMP secara rutin untuk meningkatkan KBM.
- f. Menjalin kerja sama dengan masyarakat sekitar yang dipandegani oleh Komite Madrasah.
- g. Mengikut sertakan para Guru dalam pelatihan Guru Bidang studi.
- h. MTs Negeri Kepanjen telah melaksanakan Kurikulum 2013.
- i. Telah membuka kelas Akselerasi.
- j. Prestasi peserta didik yang mengembirakan dibidang Akademis, Kesenian maupun dibidang Olahraga.



DENAH MTs NEGERI KEPANJEN TAHUN PELAJARAN 2015-2016



Keterangan:

- Lantai Atas
- Lantai Bawah

CURRICULUM VITAE

Identitas Diri

Nama : Ginanjar Sigit Jatmiko, S.Pd.I
 Tempat, tanggal lahir : Magelang, 21 Maret 1989
 Alamat : Jl. Rojo Talun RT.008/RW.002
 Curungrejo, Kapanjen, Malang
 No. Telp/Hp : 08564 322 47 96
 Email : ginanjarsukses@gmail.com
 Jenis kelamin : Laki-Laki
 Agama : Islam

Pendidikan :

- 1992 – 1994 : TK Muslimat NU Muntilan, Jawa Tengah
- 1994 – 2000 : SDN Pucungrejo 2 Muntilan, Jawa Tengah
- 2000 – 2003 : MTs Ma'arif 2 Muntilan, Jawa Tengah
- 2003 – 2006 : MAKN 1 Surakarta, Jawa Tengah
- 2006 – 2010 : S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- 2012 – sekarang : S2 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Karya Tulis :

- Peran Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual (*Spiritual Quotient*) Siswa MTs Negeri Kapanjen Malang

Pengalaman Kerja :

- Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri Kapanjen Malang (2010 - 2016)
- Trainer di Perusahaan Global Success Your “Success & Learning” Partner (2009-2010)

Prestasi dan pengalaman organisasi :

- Sertifikat Workshop Metode Pembelajaran Mata Pelajaran Akidah Akhlak Tahun 2015
- Sertifikat Workshop “Sistematika Penulisan Naskah Ujian” Mata Pelajaran Akidah Akhlak tahun 2015

- Sertifikat Pelatihan “Karya Tulis Ilmiah Untuk Guru-Guru MTs Negeri Kepanjen Kabupaten Malang” tahun 2015
- Piagam Penghargaan Official Kaligrafi Aksioma se-Jawa Timur tahun 2015
- Piagam Penghargaan MGMP KKM Guru Akidah Akhlak MTsN Kepanjen tahun 2013-2014
- Sertifikat Workshop “Bimbingan Teknis Kurikulum 2013” Mata Pelajaran Akidah Akhlak tahun 2014
- Sertifikat Workshop Penyusunan (Kurikulum 2013) Berdiferensiasi Mata Pelajaran Al Qur’an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, dan SKI tahun 2014
- Sertifikat Penghargaan “Guru Pamong Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII & VIII” tahun 2014
- Sertifikat Workshop “Implementasi Kurikulum 2013” tahun 2014
- Sertifikat Workshop “Penyusunan Kurikulum Diferensiasi untuk Program Akselerasi” tahun 2014
- Sertifikat Workshop “Kurikulum 2013: Konsep, Keunggulan, dan Implementasinya” tahun 2013
- Piagam Penghargaan Sebagai Wali Kelas Terbaik 1 tahun 2013
- Sertifikat Seminar & Workshop “Cara Mudah Membuat KTI/Skripsi Pengembangan Media Sekaligus Membuat Media Pembelajaran Berbasis ICT” tahun 2013
- Sertifikat Pelatihan “Guru Mulia” tahun 2012
- Sertifikat Pelatihan “Motivation Building” tahun 2012
- Sertifikat Workshop “Bedah SKL dan Pembuatan Soal Prediksi UN Terstandar Se-Kabupaten Malang” tahun 2012
- Sertifikat Workshop “Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Agama Se-KKM MTsN Kepanjen” tahun 2012
- Sertifikat Pelatihan Penelusuran Bahan On-Line Bagi Guru Tsanawiyah tahun 2011
- Sertifikat Pemateri “Komunikasi Bisnis dalam DIKSARKOP KOPMA PADANG BULAN UIN MALIKI MALANG” tahun 2010
- Sertifikat Pelatihan Jurnalistik tahun 2007
- Sertifikat “Seminar Nasional Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)” tahun 2006

Malang, 29 April 2016

Ginanjar Sigit Jatmiko, S.Pd.I

PETUNJUK PENGGUNAAN DAN ILUSTRASI PRODUK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DENGAN MENGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTs NEGERI KEPANJEN MALANG



Petunjuk penggunaan dan ilustrasi produk Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang ini ditulis sebagai bagian dari lampiran Tesis yang ditulis oleh Ginanjar Sigit Jatmiko sebagai peneliti.

Cetakan I : 2016

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Swt atas rahmat dan hidayahnya sehingga kami dapat menyelesaikan buku petunjuk penggunaan dan ilustrasi produk “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri Kepanjen Malang” ini diciptakan sebagai lampiran pelengkap tugas akhir berupa tesis, di mana didalamnya berisikan tentang petunjuk penggunaan produk multimedia interaktif yang merupakan produk orisinal dari peneliti.

Lebih lanjut petunjuk penggunaan ini diciptakan untuk mempermudah para penggunanya, khususnya pemula yang kurang memahami tentang multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik. Dengan adanya petunjuk tersebut diharapkan para peserta didik lebih mudah dalam menggunakan produk dan dapat belajar secara maksimal dengan atau tanpa kehadiran guru, kemudian pada akhirnya harapan dari peneliti produk ini memberikan hasil peningkatan yang nyata dan membantu para peserta didik menemukan sistem belajar yang sesungguhnya yang dikemas dalam bentuk multimedia.

Pada akhirnya kami menyadari masih banyaknya kekurangan dalam pembuatan buku petunjuk dan ilustrasi produk ini, oleh karena itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun.

Malang, 05 Mei 2016

Peneliti

Daftar Isi

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Daftar Gambar.....	3
Petunjuk Penggunaan	4
A. Bagian Pembuka.....	4
1. Halaman Pembuka Produk.....	4
2. Petunjuk Penggunaan dan Daftar Isi Produk	5
B. Penjelasan Materi dan Desain Produk	6
C. Ilustrasi Produk.....	13
1. Materi BAB II.....	14
2. Materi BAB III	17
3. Materi BAB IV	21
4. Materi BAB V	25
D. Daftar Pustaka	30

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Halaman Utama Produk

Gambar 1.2 Petunjuk Penggunaan Dan Daftar Isi Produk

Gambar 1.3 Tampilan Depan Materi Pelajaran

Gambar 1.4. Tampilan Materi BAB I Asma'ul Husna

Gambar 1.5. Tampilan PDF Materi Pelajaran

Gambar 1.6. Tampilan Mengamati BAB I Asma'ul Husna

Gambar 1.7. Tampilan Video proses Mengamati

Gambar 1.8. Tampilan analisis dengan bertanya

Gambar 1.9." Kembangkan Wawasanmu" dengan pendekatan saintifik

Gambar 1.10. Rangkuman materi dalam kegiatan pembelajaran

Gambar 1.11. Evaluasi Pembelajaran dengan Quiz Creator

Gambar 1.12. Penilaian Otentik dengan format PDF

Gambar 1.13. Identitas Pengembang Produk / Peneliti

Gambar 1.14. Daftar Pustaka

Gambar 1.15. Exit produk pengembangan multimedia interaktif

Petunjuk Penggunaan Produk

Untuk menjalankan produk pengembangan multimedia interaktif ini ada beberapa ketentuan yang harus dilakukan sebelumnya, diantaranya adalah :

- A. Dengan menggunakan CD pembelajaran
 1. Siapkan CD pembelajaran
 2. Masukkan CD ke dalam laptop atau computer
 3. Buka file pembelajaran dengan meng-klik simbol macromedia flash 8
 4. Setelah membuka tunggu beberapa saat agar produk bahan ajar terbuka dengan sempurna
 5. Produk siap digunakan
- B. Dengan menggunakan flashdisk
 1. Siapkan flashdisk minimal 1 GB
 2. Copy produk bahan ajar kedalam flashdisk
 3. Masukkan flashdisk kedalam laptop atau computer, kemudian buka file pembelajaran dengan meng-klik simbol macromedia flash 8
 4. Setelah membuka tunggu beberapa saat agar produk bahan ajar terbuka dengan sempurna
 5. Produk siap digunakan

Berikut ini adalah petunjuk penggunaan produk multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII:

- A. Bagian Pembuka
 1. Halaman Pembuka Produk

Bagian ini merupakan halaman utama (*cover*) berupa keterangan berupa pengembangan multimedia interaktif halaman pembuka ditampilkan seperti gambar 1.1 Setelah itu klik tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 1.1 Halaman Utama Produk

2. Petunjuk Penggunaan dan Daftar Isi Produk

Halaman ini merupakan petunjuk penggunaan produk dan halaman berisi tampilan berupa lima materi pembelajaran Akidah Akhlak yang ditampilkan seperti gambar berikut ini :



Gambar 1.2 Petunjuk Penggunaan Dan Daftar Isi Produk

Adapun langkah berikutnya adalah anda cukup meng-klik tombol-tombol yang ada di dalamnya. Huruf yang ada di setiap kotak sebagai daftar isi dan isi tombol untuk masuk ke setiap materi pelajaran yang anda inginkan.

B. Penjelasan Materi dan Desain Produk

Pada bagian ini produk akan menggambarkan secara detail halaman inti pelajaran yang akan dipelajari, dari setiap awal pelajaran selalu memuat desain yang kita contohkan pada materi berikut ini :



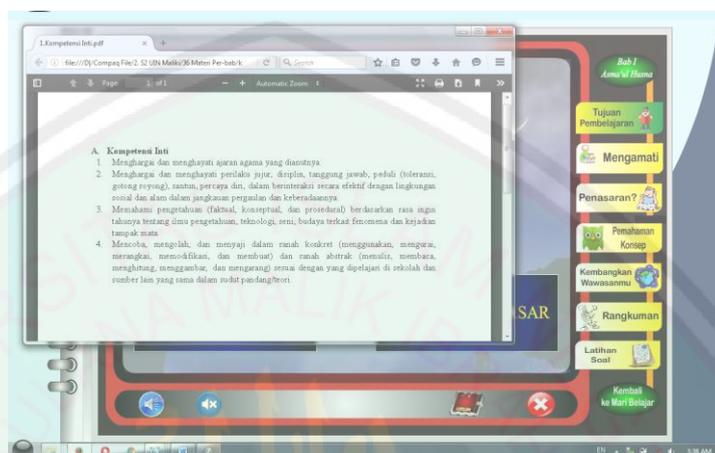
Gambar 1.3 Tampilan Depan Materi Pelajaran

Dari gambar tersebut bisa kita pahami bahwa tombol yang berada di samping adalah pilihan menu utama yang terdiri dari 4 bagian, yaitu petunjuk penggunaan, materi produk pembelajaran (mari belajar), identitas pengembang, dan sumber referensi yang digunakan untuk pembuatan produk. Judul dari materi itu sendiri terbagi menjadi lima bahasan sebagaimana ketentuan pada materi Akidah Akhlak kelas VII pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013, lebih lanjut akan dipaparkan penjelasannya dibawah ini :



Gambar 1.4. Tampilan Materi BAB I Asma'ul Husna

Dalam bagian produk ini, peneliti membagi pembahasan menjadi tujuan pembelajaran, terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang didesain dengan format PDF.



Gambar 1.5. Tampilan PDF Materi Pelajaran

Apabila penggunaan PDF sudah selesai maka di close dengan menekan tombol merah sebelah kanan, maka akan kita dapati produk multimedia interaktif tetap berjalan.

Tombol berikutnya adalah mengamati, sebagaimana berikut :



Gambar 1.6. Tampilan Mengamati BAB I Asma'ul Husna

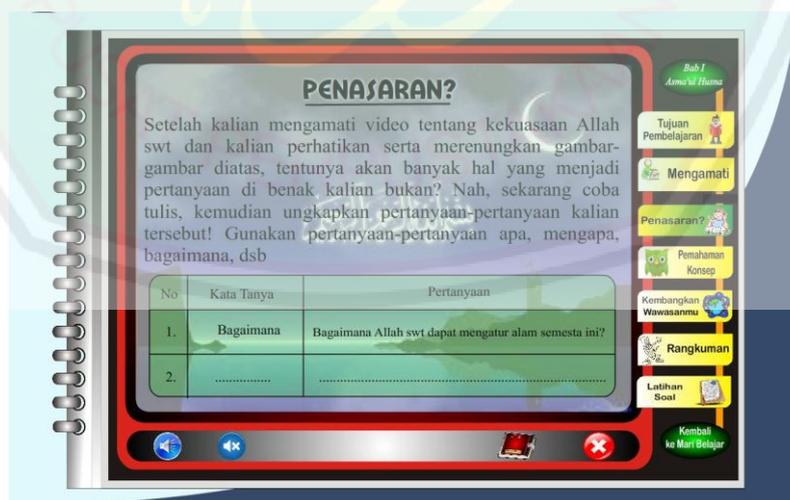
Pada setiap video yang akan diputar, disarankan untuk mematikan sound effect terlebih dahulu, yaitu tombol  akan menutupi layar utama pada

multimedia interaktif, apabila telah selesai melihat video atau gambar, pengguna dapat menekan tombol back  sebagaimana berikut :



Gambar 1.7. Tampilan Video proses Mengamati

Proses berikutnya dalam pendekatan saintifik adalah bertanya, dalam produk ini kami bernama “Penasaran?” tujuannya adalah supaya peserta didik memiliki daya nalar yang kritis terhadap suatu permasalahan, adapun desainnya adalah sebagaimana berikut:



Gambar 1.8. Tampilan analisis dengan bertanya

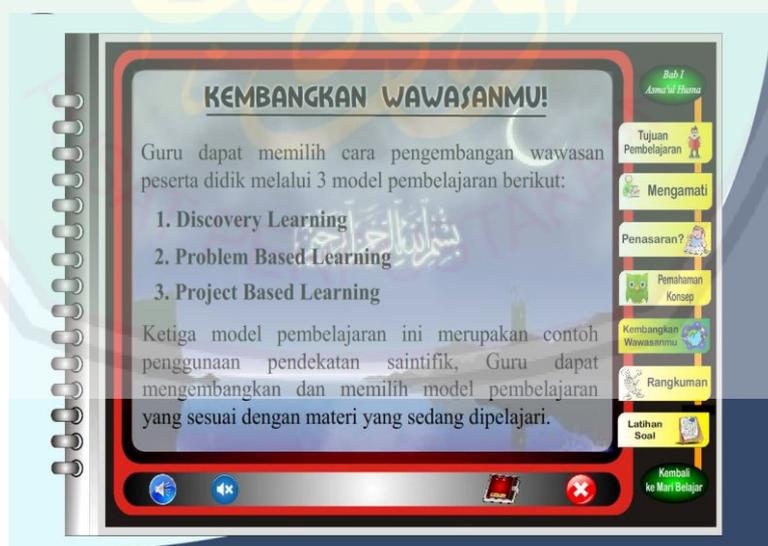
Untuk mendalami suatu materi, peserta didik diarahkan untuk menambah

ilmu pengetahuan. Dalam produk ini termasuk dalam pemahaman konsep:



Gambar 1.8. Pemahaman konsep pada materi

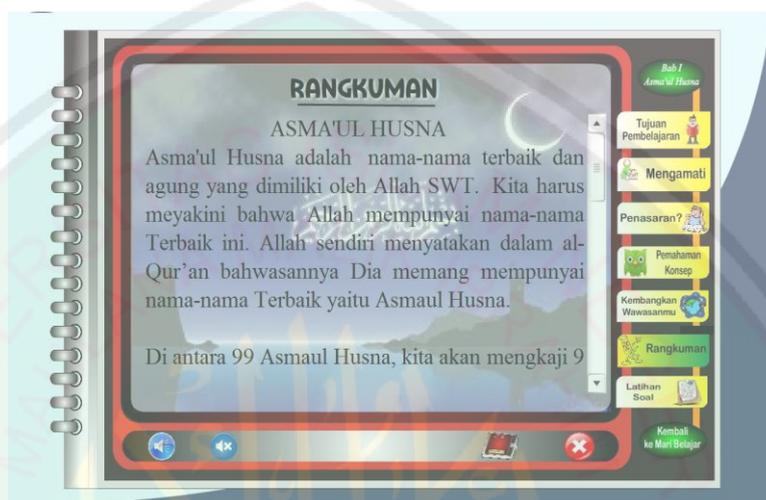
Ada 3 model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik, yaitu *discovery learning*, *Problem Based Learning*, dan *Project Based Learning*. Dalam produk ini dikemukakan dalam poin “kembangkan wawasanmu”, yang tersaji sebagaimana berikut:



Gambar 1.9.” Kembangkan Wawasanmu” dengan pendekatan saintifik

Setelah peserta didik melaksanakan proses kegiatan pembelajaran sebagaimana tersebut, perlu akan adanya kesimpulan akhir dalam penyampaian

materi, guna memperkuat pemahaman peserta didik, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar serta meningkatkan keimanan dan ketaqwaan. Adapun desain dalam produk multimedia adalah sebagaimana berikut :

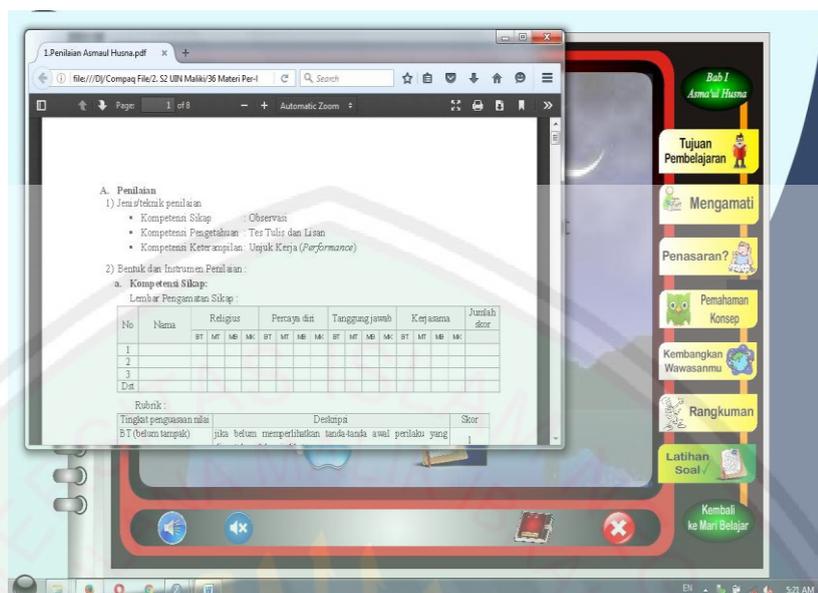


Gambar 1.10. Rangkuman materi dalam kegiatan pembelajaran

Tahapan paling akhir dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam produk multimedia interaktif ini adalah evaluasi dengan menggunakan pertanyaan (dalam desain ini menggunakan *Quiz Creator*), adapun penilaiannya dapat dilaksanakan dengan penilaian otentik sebagaimana berikut:

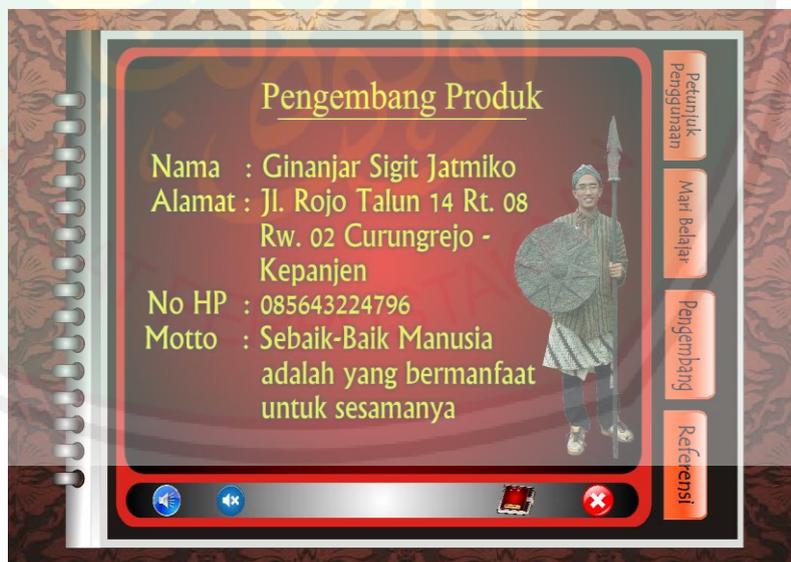


Gambar 1.11. Evaluasi Pembelajaran dengan Quiz Creator



Gambar 1.12. Penilaian Otentik dengan format PDF

Dalam produk ini dilengkapi juga dengan biodata peneliti dan daftar pustaka dengan tujuan menguatkan orisinalitas produk multimedia interaktif.



Gambar 1.13. Identitas Pengembang Produk / Peneliti



Gambar 1.14. Daftar Pustaka

Untuk mengantisipasi kesalahan dalam pengembangan produk, peneliti memberikan tayangan akhir berupa pertanyaan, “apakah pengguna benar-benar ingin keluar dari penggunaan produk?”, hal ini bertujuan agar pengguna tidak langsung menutup aplikasi secara tidak sengaja, adapun desainnya adalah sebagaimana berikut:



Gambar 1.15. Exit produk pengembangan multimedia interaktif

Petunjuk penggunaan berlaku sama dari setiap tombol pelajaran yang akan anda pilih, bertanyalah pada guru anda jika masih mengalami kesulitan.



BAB II
IMAN KEPADA MALAIKAT

TUJUAN PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI INTI

KOMPETENSI DASAR

Bab II
Iman Kepada Malaikat

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

MENGAMATI

Video 1

Video 2

Video 3

Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

Bab II
Iman Kepada Malaikat

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

PENASARAN?

Setelah kalian mengamati video tentang tanda-tanda keberadaan malaikat, tentunya ada banyak hal yang menjadi pertanyaan di benak kalian bukan? Nah, sekarang coba tulis, kemudian ungkapkan pertanyaan-pertanyaan kalian tersebut! Gunakan pertanyaan-pertanyaan apa, mengapa, bagaimana, dsb

No	Kata Tanya	Pertanyaan
1.	Bagaimana	Mengapa malaikat tidak dapat dilihat dengan mata?
2.

Bab II
Iman Kepada Malaikat

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

🔊 🔇 📱 ❌

KEMBANGKAN WAWASANMU!

Guru dapat memilih cara pengembangan wawasan peserta didik melalui 3 model pembelajaran berikut:

1. Discovery Learning
2. Problem Based Learning
3. Project Based Learning

Ketiga model pembelajaran ini merupakan contoh penggunaan pendekatan saintifik, Guru dapat mengembangkan dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Bab II
Iman Kepada Malaikat

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

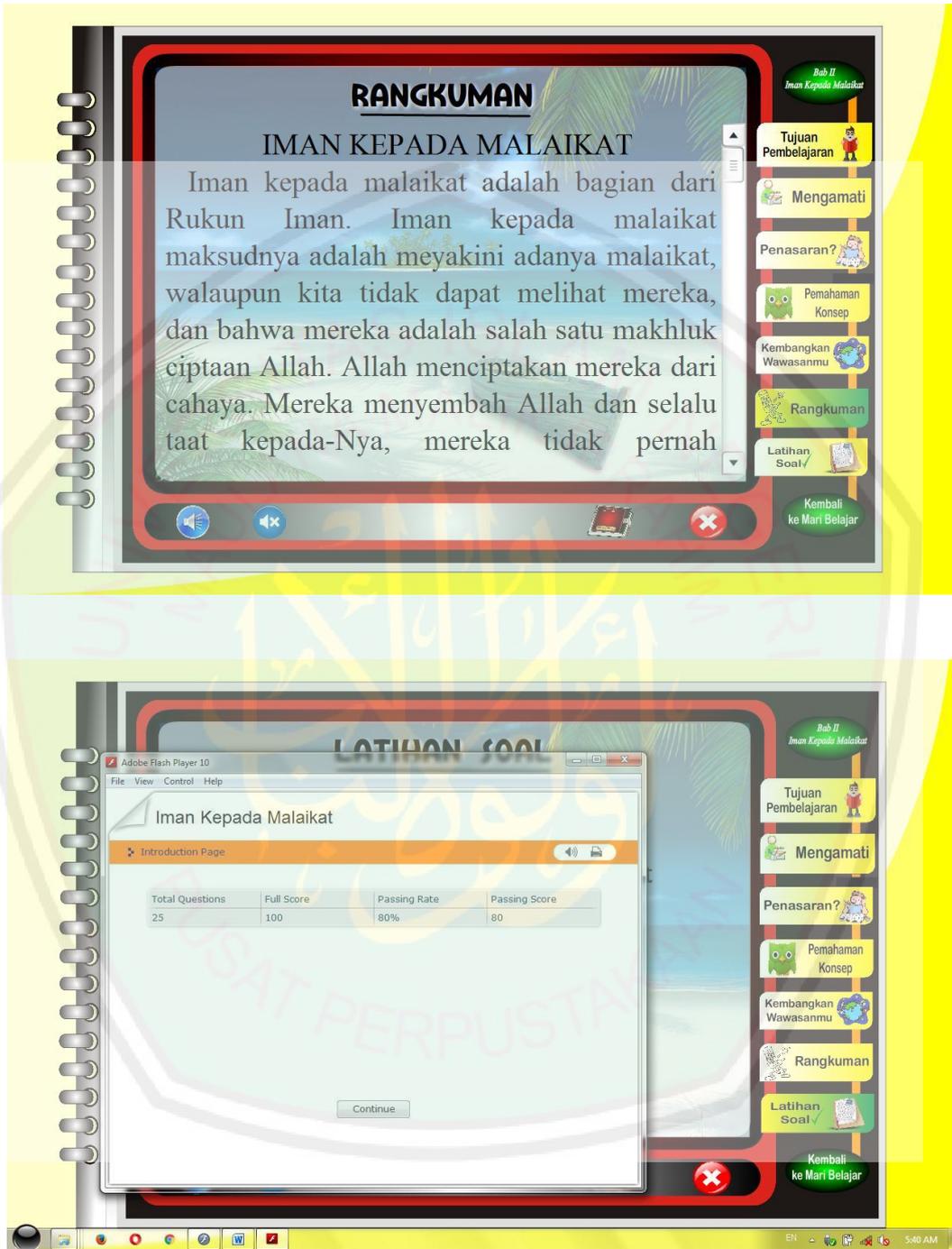
Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

🔊 🔇 📱 ❌



BAB III
RIYA' DAN NIFAQ

TUJUAN PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI INTI

KOMPETENSI DASAR

Bab III
Riya' & Nifaq

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

MENGAMATI

Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

Video 1

Video 2

Video 3

Bab III
Riya' & Nifaq

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

Bab III
Riya' & Nifaq

PENASARAN?

Setelah kalian mengamati video tentang Riya' & Nifaq, tentunya ada banyak hal yang menjadi pertanyaan di benak kalian bukan? Nah, sekarang coba tulis, kemudian ungkapkan pertanyaan-pertanyaan kalian tersebut! Gunakan pertanyaan-pertanyaan apa, mengapa, bagaimana, dsb

No	Kata Tanya	Pertanyaan
1.	Bagaimana	Mengapa kita harus menjauhi perbuatan Riya' & Nifaq?
2.

Tujuan Pembelajaran
Mengamati
Penasaran?
Pemahaman Konsep
Kembangkan Wawasanmu
Rangkuman
Latihan Soal
Kembali ke Mari Belajar

Bab III
Riya' & Nifaq

PEMAHAMAN KONSEP

Untuk membuka cakrawala kalian tentang Riya' & Nifaq, ayo baca materi berikut!

Memahami Materi

Tujuan Pembelajaran
Mengamati
Penasaran?
Pemahaman Konsep
Kembangkan Wawasanmu
Rangkuman
Latihan Soal
Kembali ke Mari Belajar

KEMBANGKAN WAWASANMU!

Guru dapat memilih cara pengembangan wawasan peserta didik melalui 3 model pembelajaran berikut:

1. Discovery Learning
2. Problem Based Learning
3. Project Based Learning

Ketiga model pembelajaran ini merupakan contoh penggunaan pendekatan saintifik, Guru dapat mengembangkan dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Bab III
Riya' & Nifaq

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

🔊
🔍
📱
❌

RANGKUMAN

RIYA' & NIFAQ

Riya' dalam bahasa Arab artinya memperlihatkan atau memamerkan, secara istilah riya' yaitu memperlihatkan sesuatu kepada orang lain, baik barang maupun perbuatan baik yang dilakukan, dengan maksud agar orang lain dapat melihatnya dan akhirnya memujinya. Hal yang sepadan dengan riya' adalah sum'ah yaitu berbuat

Bab III
Riya' & Nifaq

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

🔊
🔍
📱
❌

LATIHAN SOAL

Selamat datang
di soal evaluasi Akidah Akhlak

Kerjakan soal-soal berikut dengan tepat

Jumlah soal : 20
KKM : 80
skor >80 (Lulus)
skor <80 (Coba Lagi)

Format Nilai

Bab III
Riya' & Nifaq

- Tujuan Pembelajaran
- Mengamati
- Penasaran?
- Pemahaman Konsep
- Kembangkan Wawasanmu
- Rangkuman
- Latihan Soal ✓
- Kembali ke Mari Belajar

PUSAT PERPUSTAKAAN

BAB IV
ADAB BERDOA DAN MEMBACA AL QUR'AN

TUJUAN PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI INTI

KOMPETENSI DASAR

Bab IV Adab Berdoa

- Tujuan Pembelajaran
- Mengamati
- Penasaran?
- Pemahaman Konsep
- Kembangkan Wawasanmu
- Rangkuman
- Latihan, Soal
- Kembali ke Mari Belajar

MENGAMATI

Video 1 Video 2 Video 3

Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3

Bab IV Adab Berdoa

- Tujuan Pembelajaran
- Mengamati
- Penasaran?
- Pemahaman Konsep
- Kembangkan Wawasanmu
- Rangkuman
- Latihan, Soal
- Kembali ke Mari Belajar

Bab IV Adab Berdoa

PENASARAN?

Setelah kalian mengamati video tentang adab berdoa dan membaca al-Qur'an, tentunya ada banyak hal yang menjadi pertanyaan di benak kalian bukan? Nah, sekarang coba tulis, kemudian ungkapkan pertanyaan-pertanyaan kalian tersebut! Gunakan pertanyaan-pertanyaan apa, mengapa, bagaimana, dsb

No	Kata Tanya	Pertanyaan
1.	Bagaimana	Mengapa kita harus memiliki adab dalam berdoa?
2.

Tujuan Pembelajaran
Mengamati
Penasaran?
Pemahaman Konsep
Kembangkan Wawasanmu
Rangkuman
Latihan Soal/
Kembali ke Mari Belajar

Bab IV Adab Berdoa

PEMAHAMAN KONSEP

Untuk membuka cakrawala kalian tentang adab berdoa dan membaca al-Qur'an, ayo baca materi berikut!

Memahami Materi

Contoh Doa Rosulullah SAW

Tujuan Pembelajaran
Mengamati
Penasaran?
Pemahaman Konsep
Kembangkan Wawasanmu
Rangkuman
Latihan Soal/
Kembali ke Mari Belajar

KEMBANGKAN WAWASANMU!

Guru dapat memilih cara pengembangan wawasan peserta didik melalui 3 model pembelajaran berikut:

1. Discovery Learning
2. Problem Based Learning
3. Project Based Learning

Ketiga model pembelajaran ini merupakan contoh penggunaan pendekatan saintifik, Guru dapat mengembangkan dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Bab IV Adab Berdoa

- Tujuan Pembelajaran
- Mengamati
- Penasaran?
- Pemahaman Konsep
- Kembangkan Wawasanmu
- Rangkuman
- Latihan Soal
- Kembali ke Mari Belajar

RANGKUMAN

ADAB BERDOA & MEMBACA AL-QUR'AN

Doa adalah senjata orang yang beriman, karena dengan berdoa seorang hamba dengan sendirinya telah menyatakan kelemahan, kebutuhan sekaligus kekurangannya akan pertolongan dari Dzat penguasa alam semesta, Allah SWT.

Kita selaku hamba yang beriman tentu dianjurkan untuk selalu berdoa dan memohon pertolongan hanya kepada Allah semata. Di antara adab-adab

Bab IV Adab Berdoa

- Tujuan Pembelajaran
- Mengamati
- Penasaran?
- Pemahaman Konsep
- Kembangkan Wawasanmu
- Rangkuman
- Latihan Soal
- Kembali ke Mari Belajar

LATIHAN SOAL

Selamat datang
di soal evaluasi Akidah Akhlak
Kerjakan soal-soal berikut dengan tepat
Jumlah soal : 10
KKM : 80
skor >80 (Lulus)
skor <80 (Coba Lagi)

SOAL

Format Nilai

Windows7 Taskbar

Bab IV
Adab Berdoa

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

PUSAT PERPUSTAKAAN

BAB V
ASHABUL KAHFI



PENASARAN?

Setelah kalian mengamati video tentang Ashabul Kahfi, tentunya ada banyak hal yang menjadi pertanyaan di benak kalian bukan? Nah, sekarang coba tulis, kemudian ungkapkan pertanyaan-pertanyaan kalian tersebut! Gunakan pertanyaan-pertanyaan apa, mengapa, bagaimana, dsb

No	Kata Tanya	Pertanyaan
1.	Bagaimana	Mengapa para pemuda Ashabul Kahfi bisa tidur 309 tahun?
2.

Bab V
Ashabul Kahfi

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

PEMAHAMAN KONSEP

Untuk membuka cakrawala kalian tentang kisah Ashabul Kahfi, ayo baca materi berikut!

Memahami Materi

Bab V
Ashabul Kahfi

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

Bab V
Ashabul Kahfi

KEMBANGKAN WAWASANMU!

Guru dapat memilih cara pengembangan wawasan peserta didik melalui 3 model pembelajaran berikut:

1. Discovery Learning
2. Problem Based Learning
3. Project Based Learning

Ketiga model pembelajaran ini merupakan contoh penggunaan pendekatan saintifik, Guru dapat mengembangkan dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

Bab V
Ashabul Kahfi

RANGKUMAN

ASHABUL KAHFI

Ashabul Kahfi adalah 7 pemuda yang mendapat petunjuk dan beriman kepada Allah, mereka menyelamatkan iman dan tauhid pada Allah SWT dengan cara melarikan diri dari kekejaman raja Dikyanus yang memaksanya untuk menyembahnya dan menyembah berhala-

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal

Kembali ke Mari Belajar

LATIHAN SOAL

Selamat datang
di soal evaluasi Akidah Akhlak

Kerjakan soal-soal berikut dengan tepat

Jumlah soal : 10
KKM : 80
skor >80 (Lulus)
skor <80 (Coba Lagi)

SOAL

Format Nilai

Bab V
Ashabul Kahfi

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

Penasaran?

Pemahaman Konsep

Kembangkan Wawasanmu

Rangkuman

Latihan Soal/

Kembali ke Mari Belajar

REFERENSI

Referensi

Abd. Haris dan Sholehuddin. 2014. Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran, Surabaya: Imtiyaz.

Bey Arifin. 1988. Rangkaian Cerita dalam Al-Qur'an, Bandung: Al-Ma'arif.

Dewan Redaksi Ensiklopedia Islam. 1993. Ensiklopedi Islam. Jakarta: PT. Ikhtiar Baru, Van Hoeve.

Petunjuk Penggunaan

Mari Belajar

Pengembang

Referensi