

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS AUTOPLAY PADA MATERI AQIDAH AKHLAK  
DALAM KITAB *QAMI'UTH TUGHYAN* PADA SISWA KELAS VIII  
SEMESTER 2 MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN KALIJAGA MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Rico Supriyadi  
NIM. 14110186**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
MEI, 2018**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS AUTOPLAY PADA MATERI AQIDAH AKHLAK  
DALAM KITAB *QAMI'UTH TUGHYAN* PADA SISWA KELAS VIII  
SEMESTER 2 MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN KALIJAGA MALANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)**

**oleh:**

**Rico Supriyadi  
NIM. 14110186**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
MEI, 2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS**  
**AUTOPLAY PADA MATERI AQIDAH AKHLAK DALAM KITAB**  
**QAMI'UTH TUGHYAN PADA SISWA KELAS VIII SEMESTER II MTS**  
**SUNAN KALIJAGA MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:

Rico Supriyadi

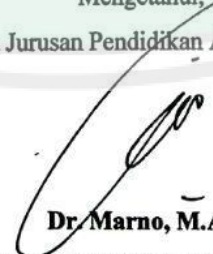
14110186

Telah Disetujui Oleh,  
Dosen Pembimbing:

  
**Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd**

NIP. 19509271982032001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

  
**Dr. Marno, M.Ag**

NIP. 19720822 20002121001

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**  
**BERBASIS AUTOPLAY PADA MATERI AQIDAH AKHLAK**  
**DALAM KITAB QAMI'UTH TUGHYAN PADA SISWA KELAS VIII**  
**SEMESTER MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN KALIJAGA MALANG**

**SKRIPSI**

dipersiapkan dan disusun oleh  
 Rico Supriyadi (14110186)  
 telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 4 Juli 2018 dan dinyatakan  
 LULUS  
 serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
 Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

Ketua Sidang  
 Luthfiya Fathi Pusposari, M.E  
 NIP. 198107192008012008  
 Sekretaris Sidang  
 Dra. Hj. Siti Anjiat Maimunah, M.Pd  
 NIP. 19509271982032001  
 Pembimbing  
 Dra. Hj. Siti Anjiat Maimunah, M.Pd  
 NIP. 19509271982032001  
 Penguji Utama  
 Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd  
 NIP. 198010012008011016

:   
 :   
 :   
 : 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



  
**Dr. H. Agus Maimun, M.Pd**  
 NIP. 196508171998031003

**Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd**

**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rico Supriyadi

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rico Supriyadi

NIM : 14110186

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Materi Aqidah Akhlak Dalam Kitab *Qami'uth Tughyan* pada Siswa Kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Pembimbing

  
**Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd**

NIP. 19509271982032001

### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 24 Mei 2018

Yang membuat pernyataan,



**Rico Supriyadi**

NIM. 14110186

## MOTTO

"Jika Kamu tidak dapat menahan lelahnya belajar, Maka kamu harus sanggup menahan perihnya Kebodohan."

~Imam Syafi'i~<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> <http://www.designdakwah.com/2014/08/motivasi-belajar-dari-imam-syafii.html> diakses pada tanggal 31 Mei 2018 pada pukul 12.08 WIB

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Dengan senantiasa mengucap syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan nikmat, rahmat dan karuniaNya saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Dengan rasa hormat dan syukur skripsi ini saya persembahkan kepada:*

*Bapak Madseli dan Ibu Subhiyah yang senantiasa mensupport saya, mencurahkan kasih sayangNya dan tak henti-henti melangitkan doa-doanya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.*

*Yang terhormat Ibu dosen pembimbing saya Ibu Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd yang sudah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga curahan rahmat dan nikmat selalu mengiringi langkah Ibu.*

*Kawan-kawan jurusan Pendidikan Agama Islam Angkatan 2014 terimakasih atas semua cerita yang telah kalian berikan.*

*Rekan-rekan musyrif Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, kalian adalah guru terbaik dalam hal manajemen waktu, kepemimpinan dan cara berinteraksi kepada sesama.*

*Juga kepada civitas akademika MTs Sunan Kalijaga Malang, terimakasih sudah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana.*

*Tak banyak yang bisa saya berikan hanya untaian doa semoga Allah SWT senantiasa memberikan nikmat rahmat dan karuniaNya kepada kalian semua. Amin ya rabbal*

*'alamin*

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

|              |        |       |
|--------------|--------|-------|
| ا = A        | ز = z  | ق = q |
| ب = B        | س = s  | ك = k |
| ت = T        | ش = sy | ل = l |
| ث = Ts       | ص = sh | م = m |
| ج = J        | ض = dl | ن = n |
| ح = <u>H</u> | ط = th | و = w |
| خ = Kh       | ظ = zh | ه = h |
| د = D        | ع = ‘  | ء = , |
| ذ = Dz       | غ = gh | ي = y |
| ر = R        | ف = f  |       |

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُ = û

إِ = î

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah*, semua pujian dan syukur kepada Allah SWT yang mahakuasa, karena berkah dan limpahan nikmat dari Allah SWT penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi Aqidah Akhlak dalam Kitab Qami'uth Tughyan pada Siswa Kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang*". Sholawat dan Salam untuk nabi kita Muhammad SAW, keluarga dan pengikutnya sampai akhir dunia.

Skripsi ini penulis susun untuk menambah khazanah keilmuan terutama pada mata pelajaran aqidah akhlak khususnya pada materi keteladanan kisah Abu Bakar-Ash-Shidiq, juga menambah alternative media pembelajaran selain yang sudah tersedia di dalam kelas guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Suatu kebanggaan dan kebahagiaan tersebdiri bagi penulis bisa menyelesaikan skripsi ini setelah melalui kisah yang panjang dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Madseli dan Ibu Subhiyah yang sudah mendoakan dan mensuprot anaknya untuk terus berjuang dan berdoa untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini.
2. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

3. Bapak Dr. H. Agus Maimun selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Marno M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Ibu Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan ikhlas sudah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA selaku validator ahli materi yang sudah meluangkan waktu dan pikirannya untuk memvalidasi media pembelajaran yang penulis buat.
7. Bapak Yuniar Setyo Marandi, S.Sn selaku validator ahli media pembelajaran yang sudah meluangkan waktu dan pikirannya untuk memvalidasi media pembelajaran yang penulis buat.
8. Ibu Puji Wulansari, S.Pd.I selaku Guru Aqidah Akhlak Kelas VIII MTs Sunan Kalijaga Malang yang juga selaku validator ahli pembelajaran Aqidah Akhlak.
9. Seluruh civitas akademika MTs Sunan Kalijaga Malang yang sudah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian disana.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih terdapat kesalahan dalam banyak aspek, semoga para pembaca bisa memberi kritik dan saran, sehingga penulis bisa lebih menyempurnakan skripsi ini kedepannya.

Malang, 31 Mei 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                               |              |
|-----------------------------------------------|--------------|
| <b>COVER SAMPUL .....</b>                     | <b>i</b>     |
| <b>COVER JUDUL .....</b>                      | <b>ii</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>              | <b>iii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                | <b>iv</b>    |
| <b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>             | <b>v</b>     |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>                 | <b>vi</b>    |
| <b>HALAMAN MOTO .....</b>                     | <b>vii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>              | <b>viii</b>  |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b> | <b>ix</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                    | <b>x</b>     |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                        | <b>xii</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                     | <b>xv</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                     | <b>xvi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                  | <b>xvii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                          | <b>xviii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                      |              |
| A. Latar Belakang Masalah .....               | 1            |
| B. Rumusan Masalah .....                      | 7            |
| C. Tujuan Pengembangan.....                   | 7            |
| D. Manfaat Pengembangan.....                  | 8            |

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....   | 9  |
| F. Ruang Lingkup Pengembangan.....             | 9  |
| G. Spesifikasi Produk .....                    | 10 |
| H. Originalitas Penelitian.....                | 10 |
| I. Definisi Operasional.....                   | 14 |
| J. Sistematika Pembahasan .....                | 17 |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                   |    |
| A. Multimedia Interaktif.....                  | 19 |
| B. Aplikasi <i>Autoplay</i> .....              | 21 |
| C. Aqidah Akhlak .....                         | 24 |
| D. Kitab <i>Qami'uth Tughyan</i> .....         | 27 |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>               |    |
| A. Jenis Penelitian .....                      | 37 |
| B. Model Pengembangan.....                     | 38 |
| C. Prosedur Pengembangan .....                 | 39 |
| D. Uji Coba Produk .....                       | 43 |
| E. Instrumen Pengumpulan data .....            | 45 |
| F. Teknik Analisis Data .....                  | 45 |
| <b>BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN</b>          |    |
| A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran..... | 48 |
| B. Penyajian Data Validasi .....               | 68 |

**BAB V PEMBAHASAN**

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran .....88

B. Analisis Hasil Validasi Ahli Produk Media Pembelajaran .....90

C. Analisis Tingkat Kemenarikan, Keefektifan dan Keefisienan Media Pembelajaran.....96

D. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran.....99

**BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan .....105

B. Saran-Saran Kajian Pengembangan.....106

**DAFTAR PUSTAKA.....107**

**LAMPIRAN.....109**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kriteria kevalidan.

Tabel 4.1 Kriteria penskoran angket validasi ahli materi dan guru kelas VIII MTs.

Tabel 4.2 Kriteria penskoran angket validasi ahli media.

Tabel 4.3 Hasil penilaian ahli materi atas media pembelajaran.

Tabel 4.4 Kritik dan saran ahli materi atas media pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil penilaian ahli desain media pembelajaran.

Tabel 4.6 Kritik dan saran ahli desain media pembelajaran.

Tabel 4.7 Hasil penilaian ahli pembelajaran atas media pembelajaran.

Tabel 4.8 Kritik dan saran ahli pembelajaran atas media pembelajaran.

Tabel 4.10 Hasil uji coba lapangan atas media pembelajaran

Tabel 5.1 Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase

Tabel 5.2 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre Test* dan *Post Test*

Tabel 5.3 Hasil statistic pada *Pre Test* dan *Post Test*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Halaman depan (intro)

Gambar 4.2 Halaman Menu Utama (Home)

Gambar 4.3 Halaman Panduan Penggunaan

Gambar 4.4 Tampilan Utama KI, KD, dan Indikator

Gambar 4.5 Halaman Kompetensi Inti

Gambar 4.6 Sambutan Penyusun

Gambar 4.7 Materi Utama

Gambar 4.8 Biografi Abu Bakar Ash-Shidiq

Gambar 4.9 Akhlak Abu Bakar Ash-Shidiq

Gambar 4.10 Tampilan video

Gambar 4.11 Latihan Soal

Gambar 4.12 Referensi

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Bukti Konsultasi
2. Lampiran 2 : Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Materi
3. Lampiran 3 : Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran
4. Lampiran 4 : Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran
5. Lampiran 5 : Sampel Instrumen dan Hasil Validasi untuk Siswa
6. Lampiran 6 : *Print Out* Media Pembelajaran
7. Lampiran 7 : Soal *Pre Test*
8. Lampiran 8 : Sampel Hasil *Pre tes*
9. Lampiran 9 : Soal dan Sampel Hasil *Post Test*
10. Lampiran 10 : Nilai Keseluruhan *Pre Test* dan *Post Test*
11. Lampiran 11 : Subjek Validator Ahli
12. Lampiran 12 : Identitas Sasaran Uji Coba
13. Lampiran 13 : Dokumentasi penelitian
14. Lampiran 14 : Surat Izin Penelitian Skripsi
15. Lampiran 15 : Biodata Mahasiswa

### ABSTRAK

**Supriyadi, Rico. 2018.** *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi Aqidah Akhlak dalam Kitab Qomi'uth Tughyan pada Siswa Kelas VIII Semester 2 MTs Sunan Kalijaga Malang.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd.

Akhlak yang baik merupakan suatu kajian dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Penguasaan tentang akhlak yang baik sangat penting agar peserta didik bisa hidup bahagia dalam masyarakat. Untuk menguasai kompetensi tersebut, diperlukan media yang mendukung untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Tujuan pengembangan ini adalah (1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* terhadap siswa kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang, (2) mendeskripsikan tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* terhadap siswa kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang, (3) mendeskripsikan hasil penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* terhadap siswa kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah siswa kelas VIII A MTs Sunan Kalijaga Malang berjumlah 15 orang.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa (1) Proses pengembangan multimedia interaktif melalui 5 tahap yang dikenal dengan model ADDIE, (2) Tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* terhadap siswa kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang menunjukkan hasil yang baik yaitu sebesar 97.5% dari ahli materi 86 % dari ahli media pembelajaran 84 % dari ahli pembelajaran Aqidah Akhlak dan 78,9% dari uji coba lapangan. (3) hasil penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* terhadap siswa kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang menunjukkan hasil yang positif yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan nilai *post test* yang lebih tinggi dari nilai *pre test* yaitu 79 % > 51.3 %. Hal tersebut juga didukung oleh hasil perhitungan  $T_{hitung} > 2.14$  ( $T_{tabel}$ ). Hal tersebut membuktikan adanya peningkatan prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Multimedia *Autoplay*, Aqidah Akhlak.

### ABSTRACT

**Supriyadi, Rico. 2018.** *Development of Interactive Multimedia based on Autoplay Program on the Matter of Aqidah and Morals in the Book of Qomi'uth Tughyan on the Students Grade 8<sup>th</sup> Second Semester Islamic Junior High School Sunan Kalijaga Malang.* Thesis, Islamic Religious Education Department, Tarbiyah and Teaching Learning Faculty, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Counselor, Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd.

Good morality is a study in the subject of Aqidah. The mastery of good morals is important so that learners can live in society. To mastering that competence, needed media that support to facilitate the teacher in delivering learning material.

The purpose of this development is (1) to describe the process of development of interactive multimedia based on *Autoplay* program on the material Aqidah and morality in *Qami'uth Tughyan* to grade VIII students of Islamic Junior High School Sunan Kalijaga Malang, (2) to describe the level of effectiveness, efficiency and attractiveness of interactive multimedia based on *Autoplay* program on the material Aqidah and morality in the book *Qami'uth Tughyan* to grade VIII students of Islamic Junior High School Sunan Kalijaga Malang, (3) describe the results of the use of interactive multimedia based on *Autoplay* program on the material Aqidah and morality in *Qami'uth Tughyan* to grede VIII Students of Islamic Junior High School Sunan Kalijaga Malang.

The method used in this research is the Research and Development method with the ADDIE development model. Research subjects in the development of this learning media is a class student VIII-A Islamic Junior High School Sunan Kalijaga Malang amounted to 15 people.

The result of development shows that (1) interactive multimedia development process using 5 stages known as ADDIE model, (2) Given the level of effectiveness, efficiency and attractiveness of interactive multimedia based on *Autoplay* program on the material of Aqidah and morality in *Qami'uth Tughyan* to grade VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang show good result that is equal to 97.5% from material experts 86% of learning media experts 84% of learning experts Aqidah Akhlak and 78.9% of field trials. (3) the result of the use of interactive multimedia based on *Autoplay* program on the material Aqidah and morality in *Qami'uth Tughyan* to grede VIII Students of Islamic Junior High School Sunan Kalijaga Malang showed positive result that is improve student achievement. It can be proven with post test score which is higher than pre test score that is  $79\% > 51.3\%$ . It is also supported by the result of calculation of  $T_{hitung}$  which is bigger than  $T_{table}$  that is  $9.108 (T_{hitung}) > 2.14 (T_{table})$ . This proves the positive impact of changes in student achievement by using products from the development of interactive media based on *Autoplay* that is the change of student achievement.

**Keywords:** Learning Media, Interactive Multimedia *Autoplay*, Aqidah and Morality.

### مستخلص البحث

سوفريادي , ريجو . تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية على اساس اوتو بيلاي حول مسألة العقيدة أخلك في كتاب قامع الطغيان على الصف الثامن الطلاب الفصل الدراسي الثاني المدرسة الثانوية سنن كاليجاغا مالانج . البحث الجامعي . قسم التربية الإسلامية ، كلية العلوم التربية والتعليم ، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك ابراهيم مالانج . مشرفة : سيتي أنيات ميمونه الماجستير

لأخلاق الحميدة هي دراسة في موضوع عقيدة أخلك التي يجب أن يتقنها المتعلمون. إن إتقان الأخلاق الحميدة أمر مهم حتى يتمكن المتعلمون من العيش في المجتمع. إتقان الكفاءة ، تحتاج إلى وسائل الإعلام التي تدعم تسهيل المعلم في تقديم المواد التعليمية. اما هدف من هذا. البحث الجامعي هو (1) لوصف العملية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية على اساس اوتو بيلاي حول مسألة العقيدة أخلك في كتاب قامع الطغيان على الصف الثامن الطلاب الفصل الدراسي الثاني المدرسة الثانوية سنن كاليجاغا مالانج (2) وصف مستوى الفعالية والكفاءة والجاذبية من الوسائط المتعددة التفاعلية على اساس اوتو بيلاي حول مسألة العقيدة أخلك في كتاب قامع الطغيان على الصف الثامن الطلاب الفصل الدراسي الثاني المدرسة الثانوية سنن كاليجاغا مالانج (3) وصف نتائج استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على اساس اوتو بيلاي حول مسألة العقيدة أخلك في كتاب قامع الطغيان على الصف الثامن الطلاب الفصل الدراسي الثاني المدرسة الثانوية سنن كاليجاغا مالانج.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة البحث والتطوير مع نموذج تطوير ADDIE

الموضوعات البحثية في تطوير وسائل الإعلام التعلم هو الطلاب الصف الثامن أ المدرسة الثانوية سنن

كاليجاغا مالانج. ما مجموعه 15 شخصا

تظهر نتائج التطوير ما يلي: (1) عملية العملية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية على اساس اوتو بيلاي حول مسألة العقيدة أخلك في كتاب قامع الطغيان على الصف الثامن الطلاب الفصل الدراسي الثاني المدرسة الثانوية سنن كاليجاغا مالانج من خلال 5 مراحل تعرف باسم نموذج ADDIE. (2) أذكر درجة الفعالية والكفاءة والجاذبية والجاذبية من الوسائط المتعددة التفاعلية على اساس اوتو بيلاي حول مسألة العقيدة أخلك في كتاب قامع الطغيان على الصف الثامن الطلاب الفصل الدراسي الثاني المدرسة الثانوية سنن كاليجاغا

مالانج تظهر نتائج جيدة ي 97.5٪ من خبراء المواد 86٪ من خبراء الإعلام المتعلم 84٪ من خبراء التعلم عقيدة أخلاق و 78.9٪ من التجارب الميدانية. (3) نتائج الاستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على اساس اوتو ببلاي حول مسألة العقيدة أهلك في كتاب قامع الطغيان على الصف الثامن الطلاب الفصل الدراسي الثاني المدرسة الثانوية سنن كاليجاغا مالانج أظهرت نتيجة إيجابية هي تحسين تحصيل الطلاب يمكن إثباته من خلال اختبار ما بعد القيمة التي تكون أعلى من قيمة الاختبار السابقة أي 79٪ < 51.3٪. ويدعم نتيجة حساب  $T_{hitung}$  الذي أكبر من  $T_{tabel}$  هو  $T_{hitung} > 2.14 (T_{tabel})$  9.108 أيضا هذا يثبت التأثير الإيجابي للتغيرات في تحصيل الطلاب باستخدام المنتج من الوسائط المتعددة التفاعلية على اساس اوتو ببلاي وهي التغيرات في زيادة تحصيل الطلاب. كلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التعليمية، التطبيق اوتو ببلاي ، العقيدة أهلك.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Akhlak menempati posisi yang sangat penting baik dalam pendidikan Nasional dan khususnya dalam pendidikan Islam. Hal tersebut terbukti dari tujuan pendidikan Nasional itu sendiri yaitu terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu UU No. 20 Tahun 2003, dikatakan: “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.”<sup>2</sup> Dalam Islam, tugas utama diutus Rasulullah SAW ke bumi adalah untuk menyempurnakan akhlak manusia. “Sesungguhnya aku diutus ke bumi untuk menyempurnakan akhlak yang baik” (HR. Bukhari). Hal tersebut membuktikan bahwa pendidikan akhlak menempati posisi yang penting dalam tujuan pendidikan. Dalam Al-Qur’an Allah SWT berfirman:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “Dan sesungguhnya kamu benar-benar budi pekerti yang agung”

(Q.S Al-Qalam: 4)

---

<sup>2</sup> M. Sukardjo & Ukim Komarudin, *Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*, (Depok: Rajawali Press, 2012), hal. 14

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam diri Rasulullah SAW terdapat budi pekerti yang luhur. Ayat ini diperkuat juga oleh Allah SWT dalam firmanNya:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ

الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.*” (Q.S Al-Ahzab: 21)

Selain mencontohkan akhlak Rasulullah SAW, Allah SWT juga memerintahkan umat Islam untuk senantiasa berbuat baik kepada orang tua. Allah SWT berfirman:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبْدُغَنَّ عِنْدَكَ

الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا

كَرِيمًا ۖ وَارْخَضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي

صَغِيرًا

Artinya: “*Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai*

*berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia. □ Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".(Q.S Al-Isra: 23-24).*

Beberapa ayat tersebut menjelaskan betapa pentingnya kedudukan akhlak dalam Islam, baik kepada Allah SWT, kepada sesama manusia dan kepada lingkungan dan contoh terbaik akhlak manusia terdapat pada diri Rasulullah SAW.

Definisi akhlak sendiri adalah hal ihwal yang melekat pada jiwa yang daripadanya timbul perbuatan-perbuatan yang mudah tanpa dipikirkan dan diteliti oleh manusia. Apabila tingkah laku itu menimbulkan perbuatan-perbuatan yang baik dan terpuji oleh akal dan Syara', maka tingkah laku itu dinamakan akhlak yang baik. Sebaliknya, apabila perbuatan-perbuatan yang buruk, maka tingkah laku itu dinamakan akhlak yang buruk. Oleh karena itu akhlak disebut tingkah laku yang melekat kepada seseorang karena telah dilakukan berulang-ulang atau terus menerus.<sup>3</sup> Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan tujuan dari pendidikan akhlak yaitu untuk menumbuhkan sifat seseorang agar orang tersebut dengan mudah dan tanpa dipikirkan lagi melakukan perbuatan-perbuatan yang terpuji.

Pendidikan akhlak sangat penting terutama pada zaman sekarang dimana kenakalan remaja makin hari kian memprihatinkan. Misalnya di media-media masa

<sup>3</sup> Zainuddin Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 29

ataupun elektronik banyak anak-anak yang sudah tidak menghormati gurunya, orang tuanya bahkan terjerat kasus narkoba dan free sex.

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai satuan pendidikan islam negeri, berusaha mengurangi fenomena degradasi moral tersebut dengan diajarkannya kitab akhlak berjudul *Qami'uth Tughyan* dalam pembelajaran yang diadakan di Ma'had Sunan Ampel Al-'aly.

Kitab *Qami'uth Tughyan* sendiri adalah penjelasan dari syair-syair karya syaikh Zainuddin bin Ali bin Ahmad dalam kitabnya yang terkenal yaitu *Syu'abul Iman*. Kitab tersebut merupakan terjemah bahasa Arab dari kitab yang berjudul sama dalam bahasa persi (Iran) karya Sayyid Nuruddin Al-Ijiy. Syair-syair itu dirangkai dalam 26 bait dengan irama Kamil.<sup>4</sup>

Kitab ini ditulis oleh Syaikh Muhammad Bin Umar Al-Nawawi al-Bantani pada tahun 1296 H atau 1879 M. Pada waktu itu syaikh Nawawi Al-Bantani sedang menimba ilmu di kota Mekkah. Adapun kondisi masyarakat Banten pada saat itu sudah memeluk Islam karena Banten adalah salah satu pusat penyebaran Islam di Pulau Jawa.

Buku ini menjadi unik karena menggabungkan antara tauhid, akhlak dan tasawuf dalam satu buku. Kemudian, bukunya tidak terlalu tebal dan mudah untuk difahami. Sehingga cocok untuk dipelajari dalam satu tahun ajaran.

---

<sup>4</sup> Ma'ruf Asrori & A.Labib Asrori, *Terjemah Qomi'uth Thughyan: Menjadi Mukmin Sejati* (Surabaya: Al-Miftah,1996), hal. 1

Walaupun buku ini telah ditulis sejak tahun 1879 M, buku ini masih banyak dikaji di pondok-pondok pesantren ataupun sekolah-sekolah Islam. sebagai contoh yaitu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Jika dilihat dari isinya, banyak penjelasan-penjelasan mengenai etika atau sopan santun kepada Allah SWT, guru, orang tua bahkan tetangga yang pada zaman sekarang sudah mulai pudar karena kemajuan zaman.

Berdasarkan dari masalah degradasi moral dan adanya kitab yang membahas tentang pendidikan akhlak yaitu kitab *Qami'uth Tughyan*, penulis tertarik untuk membuat materi Aqidah Akhlak itu ke dalam sebuah media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Karena pada umumnya, guru Aqidah Akhlak cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Metode ceramah sendiri bukanlah metode yang buruk, akan tetapi jika hanya menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran, siswa cenderung akan merasa bosan. Akibatnya, konsentrasi siswa akan lemah dan materi akan sulit dicerna. Padahal materi yang disampaikan sangatlah penting. Sebagai contoh, di tempat penulis melakukan penelitian yaitu di MTs Sunan Kalijaga Malang, setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak, beliau mengatakan bahwa selama ini pengajaran yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku LKS (Lembar Kerja Siswa) yang itu tidak berwarna dan kurang menarik. Beliau menuturkan bahwa terkadang siswa sulit berkonsentrasi apabila diperintahkan untuk membaca buku. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang bisa membuat siswa tertarik untuk belajar.

Melihat kondisi demikian, penulis sadar sebagai calon pendidik, tidak bisa hanya berdiam diri melihat permasalahan tersebut. Disini peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia supaya kegiatan pembelajaran berjalan lebih menarik, konsentrasi belajar siswa meningkat dan hasil belajar siswa lebih optimal.

*Autoplay* sebagai salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Melalui aplikasi ini, siswa tidak hanya akan mendengarkan materi-materi saja, akan tetapi juga bisa melihat gambar-gambar, video, musik, *flash*, animasi dan sebagainya. Software ini telah dipakai oleh banyak developer software professional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif dan masih banyak lagi proyek-proyek lainnya. Dengan penggabungan gambar, music, video, flash dan lain-lain dapat dilakukan dengan semudah *drag and drop*.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi Aqidah Dalam Kitab Qami’uth Tughyan Pada Siswa Kelas VIII Semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang*”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, dirumuskan permasalahan penelitian untuk membatasi lingkup penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* pada siswa kelas VIII semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang,?
2. Bagaimana tingkat keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* pada siswa kelas VIII semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang?
3. Bagaimana hasil penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* pada prestasi siswa kelas VIII semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang.

## C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan pokok permasalahan yang dirumuskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* pada siswa kelas VIII semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang.
2. Mengetahui tingkat keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* pada siswa kelas VIII semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang.

3. Mengetahui hasil penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak dengan dalam kitab *Qami'uth Tughyan* pada prestasi siswa kelas VIII semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi perkembangan khazanah keilmuan khususnya di bidang pengembangan media pembelajaran.
  - b. Pengembangan ini berguna untuk mengembangkan ilmu kependidikan guru, dimana guru harus mampu mengembangkan media baik dalam media visual, audio, audio visual maupun media yang berbasis multimedia yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi lembaga, penelitian pengembangan ini berguna sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dan sebagai alat untuk memotivasi siswa untuk secara aktif turut serta dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia *Autoplay* agar dapat bermanfaat dan menjadi pijakan dasar lembaga atau sekolah dalam kaitannya terhadap pemanfaat dan penggunaan media sehingga membentuk karakter siswa yang cerdas dan berfikir kritis. Selain itu, meningkatkan motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mengajar, seperti menggunakan multimedia *Autoplay* yang mempermudah guru dalam mengajar.

- b. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pengetahuannya khususnya dalam pengembangan media pembelajaran bagi siswa yang efektif, efisien dan menarik. Kemudian untuk mengasah softskill peneliti terutama dalam bidang *Autoplay*.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan multimedia interaktif tentang materi Aqidah Akhlak antara lain:

1. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Autoplay* digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang membantu guru dalam proses pembelajaran.
2. Bahan ajar berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
3. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* mata pelajaran aqidah akhlak pada materi kisah Abu Bakar Ash-Shidiq dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Belum tersedianya multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran aqidah akhlak khususnya materi kisah Abu Bakar Ash-Shidiq.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Ruang lingkup pengembangan pada penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan multimedia interaktif dengan program *Autoplay Media Studio 8 Personal Edition* dalam kitab *Qami'uth Tughyan* pada siswa kelas VIII semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang dengan pokok bahasan tentang kisah teladan sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq.

### G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan yaitu berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang berisi materi Aqidah Akhlak kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dalam multimedia *Autoplay* adalah materi kisah teladan sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq untuk siswa kelas VIII MTs semester genap.
2. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* terdiri atas materi pembelajaran, video animasi, soal latihan, musik dan gambar-gambar yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran disajikan lebih interaktif dimana diperlukannya keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media ajar ini.
3. Spesifikasi wujud fisik produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*).
4. Multimedia *Autoplay* dilengkapi dengan materi dan soal-soal latihan yang bervariasi, dari mengamati gambar yang kemudian dideskripsikan, menceritakan contoh perilaku akhlak terpuji dengan melihat video dan menganalisis hikmah dibalik kisah teladan Abu Bakar Ash-Shidiq.

### H. Originalitas Penelitian

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran memang telah dilakukan oleh banyak peneliti, akan tetapi setiap penelitian pasti memiliki persamaan dan perbedaan. Adapun penelitian terdahulu yang peneliti jadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan yaitu:

1. Moh. Fathur Rozzi, (2013) dengan judul, “*Penggunaan Multimedia Melalui Program Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar.*” Penelitian ini memiliki persamaan yaitu mengembangkan bahan ajar melalui program *Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Akan tetapi yang membedakan adalah pokok bahasan yaitu pada penelitian kali ini pokok bahasan yang dibahas adalah materi tentang kisah teladan Abu Bakar Ash-Shidiq, sedangkan pada penelitian terdahulu meneliti tentang cara menghindari akhlak tercela.
2. Yayang Mega Bulan Sabit, (2015) *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kela VII SMPN 4 Malang.* Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis autoplay, akan tetapi yang membedakan yaitu mata pelajaran aqidah akhlak.
3. Maria Ulfa Efendi, (2015) *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Aqidah Akhlak Berbasis Web Offline Materi Akhlak Tercela untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Tambakberas Jombang.* Penelitian ini memiliki kesamaan dalam objek yang dibahas yaitu mata pelajaran aqidah akhlak, yang membedakan dengan penelitian kali ini adalah aplikasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan aplikasi *Autoplay*.

4. Muhammad Fatchul Aziz. *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Autoplay Media Studio Materi Hukum Bacaan Qalqalah Kelas VII madrasah Tsanawiyah Negeri Jabung Blitar*. Penelitian ini juga memiliki persamaan penggunaan aplikasi yaitu aplikasi *Autoplay*. Perbedaan dengan penelitian kali ini yaitu mata pelajaran yang dibahas yaitu mata pelajaran aqidah akhlak.

Untuk mempermudah pembaca, penulis membuat tabel sabagai berikut:

| No | Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penelitian                                                                                                                                                             | Persamaan                                      | Perbedaan                                   | Orisinilitas Penelitian                     |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|
| 1. | Moh. Fathur Rozzi.<br><i>Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar</i> . Skripsi. 2013 | Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay | Pokok pembahasan menghindari akhlak tercela | Pokok pembahasan kisah Abu Bakar Ash-Shidiq |

|    |                                                                                                                                                                                                              |                                                      |                      |                                        |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------|
| 2. | Yayang Mega Bulan Sabit. <i>Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kela VII SMPN 4 Malang</i> . Skripsi 2015      | Pengembangan Multimedia interaktif berbasis Autoplay | Mata Pelajaran SKI   | Mata Pelajaran Aqidah Akhlak           |
| 3. | Maria Ulfa Efendi. <i>Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Aqidah Akhlak Berbasis Web Offline Materi Akhlak Tercela untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Tambakberas Jombang</i> . Skripsi. 2015 | Mata Pelajaran Aqidah Akhlak                         | Berbasis Web Offline | Berbasis Program Autoplay Media Studio |
| 4. | Muhammad Fatchul                                                                                                                                                                                             | Pengembangan                                         | Mata                 | Mata                                   |

|  |                                                                                                                                                                                             |                                           |                           |                         |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------|-------------------------|
|  | Aziz. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Autoplay Media Studio Materi Hukum Bacaan Qalqalah Kelas VII madrasah Tsanawiyah Negeri Jabung Blitar.</i> Skripsi. 2015 | n Multimedia interaktif berbasis Autoplay | Pelajaran Al-Quran hadits | Pelajaran Aqidah Akhlak |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------|-------------------------|

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan tersebut, belum ada penelitian yang membahas tentang penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi aqidah akhlak, khususnya dalam pokok pembahasan kisah Abu Bakar Ash-Shidiq di MTs Sunan Kalijaga Malang. Oleh karena itu, dalam penelitian kali ini penulis meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi aqidah akhlak dalam kitab *Qami'uth Tughyan* pada siswa kelas VIII semester 2 MTs Sunan Kalijaga Malang.

## I. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran makna pada penelitian pengembangan ini, beberapa definisi oprasional yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

## 1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara atau perbuatan mengembangkan.<sup>5</sup>

Penelitian ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak ditujukan untuk menguji teori melainkan menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu media pembelajaran berbasis *Autoplay* untuk mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII materi Akhlak terpuji di MTs Sunan Kalijaga Malang.

## 2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari beberapa media yang digunakan secara berencana dan sistematis yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses-proses selanjutnya.

## 3. Autoplay

*Autoplay Media Studio* adalah salah satu *software* yang biasa digunakan untuk membuat multimedia interaktif pada program computer yang dapat menyalurkan dan menampilkan pesan atau informasi yang terdiri dari materi pelajaran berupa teks, gambar, suara, video dan latihan soal

## 4. Akhlak

Secara etimologi, akhlak berasal dari bahasa arab *akhlaqa, yukhliq, ikhlaqan*, jama'nya *khuluqun* yang berarti perangai (Al-Sajiyah), adat kebiasaan (Al-Adat), budi pekerti, tingkah laku atau tabiat (At-Thabi'ah), perbedaan yang baik (Al-

---

<sup>5</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia

Maru'ah) dan agama (Ad-Din).<sup>6</sup> Akhlak juga disamakan dengan kesusilaan dan sopan santun. *Khuluq* merupakan suatu gambaran sifat batin manusia dan gambaran bentuk lahiriah manusia, misalnya raut wajah, gerak anggota badan dan seluruh tubuh. Dalam bahasa Yunani pengertian *Khuluq* ini disamakan dengan kata *ethicos* atau *ethos*, artinya adab, kebiasaan, perasaan batin, kecenderungan hati untuk melakukan sesuatu perbuatan. *Ethicos* kemudian berubah menjadi etika.<sup>7</sup> Dari beberapa definisi tersebut kita bisa lihat bahwa pada dasarnya akhlak memiliki inti yang sama yaitu tentang perilaku manusia.

Sedangkan secara istilah (terminology), para ahli berbeda pendapat mengenai hal ini. Pendapat para ahli tersebut dihimpun sebagai berikut:

- a. Imam Ghazali mengatakan bahwa akhlak ialah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan bermacam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>8</sup>
- b. Ibn Miskawaih (w.1030 M) mendefinisikan akhlak sebagai sesuatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia, yang berbuat dengan mudah tanpa melalui proses pemikiran atau pertimbangan (kebiasaa sehari-hari).<sup>9</sup>
- c. Hamzah Ya'kub mengemukakan pengertian akhlak sebagai berikut:
  - 1) Akhlak adalah ilmu yang menentukan batas antara baik dan buruk, antara terpuji dan tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia secara lahir dan batin.

<sup>6</sup> Tiswarni, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: Bina Pratama, 2007) hal 1

<sup>7</sup> Sahilun A. Nasir, *Tinjauan Akhlak*, (Surabaya: Al-ikhlas, 1991), hal.14

<sup>8</sup> Imam Al-Ghozali, *Ihya 'Ulum Ad-din*, (Kairo: Al-Mahyad Al Husain, tt), hal 56

<sup>9</sup> A Mustafa, *Akhlak tasawuf*, (Bandung: Pustaka setia, 1997), hal 13

- 2) Akhlak ialah ilmu pengetahuan yang memberikan pengertian tentang baik dan buruk, ilmu yang mengajarkan pergaulan manusia dan menyatakan tujuan mereka yang terakhir dari seluruh usaha dan pekerjaan mereka.<sup>10</sup>

Dari beberapa pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa akhlak adalah suatu keadaan jiwa manusia yang melekat pada diri manusia yang daripadanya timbul perbuatan-perbuatan yang mudah tanpa dipikirkan dan diteliti oleh manusia.

#### 5. Kitab *Qami'uth Tughyan*

Kitab *Qami'uth Tughyan* adalah penjelasan dari syair-syair karya Syaikh Zainuddin bin Ali bin Ahmad dalam kitabnya yang terkenal yaitu *Syu'abul Iman*. Kitab tersebut merupakan terjemah bahasa Arab dari kitab yang berjudul sama dalam bahasa persi (Iran) karya Sayyid Nuruddin Al-Ijy. Syair-syair itu dirangkai dalam 26 bait dengan irama Kamil.<sup>11</sup> Kitab ini menjadi unik karena menggabungkan antara tauhid, akhlak dan tasawuf dalam satu kitab. Kemudian, bukunya tidak terlalu tebal dan mudah untuk difahami.

### J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian pengembangan kali ini akan dibagi dalam beberapa bab dan setiap bab akan terdapat beberapa sub bab. Adapun pembagiannya adalah sebagai berikut:

Bab I, berisi tentang pendahuluan yang membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi

<sup>10</sup> Hamza Ya'kub, *Etika Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1993), hal 12

<sup>11</sup> Ma'ruf Asrori & A. Labib Asrori, *Op.cit.*, hlm 1

pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab II, berisi tentang kajian teori yang membahas kerangka acuan dari konsep, prinsip ataupun teori yang digunakan dan menjelaskan model produk yang akan dikembangkan.

Bab III, berisi tentang metode penelitian dan pengembangan yaitu jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk.

Bab IV, berisi tentang proses pengembangan yang menjelaskan tentang prosedur atau langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay*. Diantaranya adalah proses pengembangan media pembelajaran *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak dan penyajian data validasi

Bab V, berisi tentang pembahasan. Pembahasan dalam pengembangan ini dibagi menjadi empat pokok pikiran yang meliputi: analisis pengembangan media pembelajaran, analisis hasil validasi ahli produk pengembangan media pembelajaran, analisis tingkat kemenarikan, keefektifan dan keefisienan dan terakhir analisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay*.

Daftar rujukan merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit, tahun terbit dan sebagainya yang disusun berdasarkan abjad. Daftar rujukan berfungsi untuk memberikan acuan sumber bagi pembaca yang ingin meneruskan kajian atau pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif yaitu komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia sebagai *user* atau pengguna produk dan computer sebagai *software* dalam format file tertentu yang biasanya dalam bentuk CD.<sup>12</sup> Jadi, jika dalam kehidupan nyata interaksi adalah hubungan timbal balik antara dua orang yang terjadi secara dua arah, pada pengertian kali ini yang dimaksud interaksi adalah hubungan atau komunikasi antara manusia dengan komputer.

Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis media yakni audio, video, grafis dan sebagainya yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung dan terdapat suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar.<sup>13</sup> Dengan memaksimalkan indera

<sup>12</sup>Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 110

<sup>13</sup>Elsa May Wijaya. *Pengembangan Bahan Ajar SKI berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTs An-Nur Bululawang*. (Skripsi: Prodi Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik

yang dimiliki siswa mulai pengelihatannya dan pendengarannya dan dengan tampilan yang menarik dan tidak monoton, diharapkan siswa bisa lebih aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:<sup>14</sup>

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Pendidikan akan dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, music, animasi gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Itulah beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Sebenarnya masih banyak kelebihan yang lain yang didapatkan ketika seorang guru menggunakan multimedia interaktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, pada penelitian hanya menyampaikan 6 kelebihan untuk mempersingkat pembahasan.

---

Ibrahim Malang, 2016) hlm 17

<sup>14</sup> Loc.cit.

Dalam pembagiannya, multimedia dibagi menjadi dua bagian yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya adalah TV dan film. Sedangkan 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.<sup>15</sup>

Peneliti percaya penggunaan media interaktif lebih efektif dibandingkan dengan pengajaran konvensional, karena dengan menggunakan multimedia interaktif, pembelajaran akan berjalan lebih menarik, kualitas belajar siswa akan meningkat dan siswa akan lebih senang untuk belajar.

## **B. Aplikasi Autoplay**

### **a. Pengertian Autoplay**

*Autoplay* media studio merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara profesional. *Autoplay* Media Studio memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan sedikit intuisi dan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini. *Software* ini telah dipakai oleh banyak developer *software* profesional untuk

---

<sup>15</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2010) hlm 51

membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif dan masih banyak lagi proyek-proyek lainnya. Dengan penggabungan gambar, music, video, flash dan lain-lain dapat dilakukan dengan semudah *drag and drop*. Adapun objek yang disediakan dan dapat digunakan serta digabungkan dalam merancang sebuah media audio visual dengan software ini antara lain:

- 1) Objek gambar
- 2) Objek button (tombol)
- 3) Objek audio (music, efek suara dll)
- 4) Objek verbal (tulisan)
- 5) *Slide show*
- 6) Video
- 7) Proyek video tutorial
- 8) Objek flash
- 9) File PDF
- 10) Objek web dan hyperlink<sup>16</sup>

Atas dasar kemudahan dan kelengkapan fitur itulah peneliti memilih untuk menggunakan *software Autoplay* untuk mengembangkan multimedia interaktif. Karena selain mudah untuk digunakan, hasil dari *software* ini tidak terlalu sederhana seperti media presentasi lainnya seperti powerpoint, prezi dan lain-lain. Bahkan,

---

<sup>16</sup> Yayang Mega Bulan Sabit. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan SAINTIFIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMPN 4 Malang*. (Skripsi: Prodi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2015) hlm21

seperti penjelasan yang telah disebutkan sebelumnya, dengan menggunakan software ini media yang dihasilkan akan seperti programmer professional tanpa membutuhkan skil programmer yang bagus. Hanya butuh kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi.

b. Fungsi *Autoplay*

*Autoplay* Media Studio berfungsi untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Dengan aplikasi *Autoplay* kita dapat membuat tampilan *autorun presentation* yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, power point, Ms. Excel, Ms. Word, flash dan berbagai macam file lainnya.<sup>17</sup> Dengan begitu, kita bisa memanggil *slide* atau tampilan yang kita inginkan hanya dengan menekan tombol yang sebelumnya telah diberi perintah untuk menampilkan *slide* yang kita inginkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Program *Autoplay*

Setiap *software* pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Adapun kelebihan aplikasi ini antara lain:

- 1) Kebutuhan hardware atau spesifikasi computer yang tidak terlalu tinggi.
- 2) *Autoplay* Media Studio 8 dirancang untuk membuat dan mengembangkan aplikasi professional semudah mungkin, bahkan tanpa pengalaman pemrograman sebelumnya. Dengan cara *drag and drop* konten anda ke halaman *Autoplay*, dan kemudian klik dua kali untuk mengedit.

---

<sup>17</sup> *Ibid* hlm 22

- 3) Ada hampir dua puluh jenis objek interaktif untuk memilih dari tombol, video, web/HTML, Flash, QuickTime, PDF, Checkbox, tombol radio, mengedit bidang, rich text, slide, data grid, bar menu dan control pohon.<sup>18</sup>
- 4) Dapat ditampilkan di berbagai media seperti web, CD-ROOM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
- 5) Aplikasi gratis dan bisa didownload langsung di internet.
- 6) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat *Autoplay* secara otomatis (maksudnya ketika kita telah selesai membuat proyek, kita akan langsung bisa menikmati hasilnya dengan cara mengklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya).

Kekurangan dari program aplikasi *Autoplay* antara lain:

- 1) Tampilan Slide yang membosankan.
- 2) Menu untuk pembuatan animasi kurang lengkap.
- 3) Terkadang crash atau eror.

### C. Aqidah Akhlak

Aqidah akhlak merupakan dua kata yang digabungkan menjadi satu yaitu aqidah dan akhlak. Aqidah berkaitan dengan upaya memahami dan meyakini adanya Allah SWT dengan segala sifat-sifat dan perbuatan-Nya, termasuk pula mengenai rukun iman. Dalam perspektif aqidah, seseorang harus mempercayai hal-hal yang ghaib. Termasuk hal-hal yang ghaib, antara lain mempercayai Allah beserta sifat-

---

<sup>18</sup> *Ibid* hlm 23

sifat-Nya, juga mempercayai keberadaan malaikat, jin, setan dan iblis. Iblis adalah makhluk Allah SWT yang diusir dari syurga karena membangkang kepada perintah Allah SWT. Setan merupakan jin yang jahat yang selalu menggoda manusia. Manusia juga harus mempercayai keberadaan syurga, neraka, para rasul dan kitab-kitab yang diturunkan kepadanya.<sup>19</sup> Jadi Aqidah lebih mengedepankan kepada keyakinan atas eksistensi Allah dan segala hal yang berkaitan dengan keimanan.

Secara etimologi, akhlak berasal dari bahasa arab *akhlaqa, yukhliq, ikhlaqan*, jama'nya *khuluqun* yang berarti perangai (Al-Sajiyah), adat kebiasaan (Al-Adat), budi pekerti, tingkah laku atau tabiat (At-Thabi'ah), perbedaan yang baik (Al-Mar'u'ah) dan agama (Ad-Din).<sup>20</sup> Akhlak juga disamakan dengan kesusilaan dan sopan santun. *Khuluq* merupakan suatu gambaran sifat batin manusia dan gambaran bentuk lahiriah manusia, misalnya raut wajah, gerak anggota badan dan seluruh tubuh. Dalam bahasa Yunani pengertian *Khuluq* ini disamakan dengan kata *ethicos* atau *ethos*, artinya adab, kebiasaan, perasaan batin, kecenderungan hati untuk melakukan sesuatu perbuatan. *Ethicos* kemudian berubah menjadi etika<sup>21</sup>. Dari definisi tersebut bisa disimpulkan bahwa akhlak merupakan suatu keadaan jiwa manusia yang melekat pada dirinya yang daripadanya timbul perbuatan-perbuatan yang mudah tanpa dipikirkan untuk melakukannya. Artinya, jika akhlak seseorang itu

<sup>19</sup> M. Solihin, M. Rosyid Anwar, *Akhlak Tasawuf: Manusia, Etika dan Makna Hidup*, (Bandung: Penerbit nusantara, Cetakan I 2005), hal 65

<sup>20</sup> Tiswarni, *Op. cit.*, hal 1

<sup>21</sup> Sahilun A. Nasir, *Op.Cit.*, hal 14

baik, maka perbuatan-perbuatannya cenderung akan mengarah kepada kebaikan begitu pula sebaliknya.

Kaitan antara aqidah dengan akhlak yaitu aqidah mengarahkan amal perbuatan yang dilakukan manusia semata-mata karena dan untuk Allah SWT. Inilah yang disebut ikhlas dan ikhlas adalah akhlak yang mulia. Selain itu, kaitan antara aqidah dengan akhlak juga bisa dilihat dari segi fungsinya. Ilmu aqidah menghendaki agar seorang yang beraqidah tidak hanya cukup dengan menghafal rukun iman saja, tetapi adalah meniru dan mengamalkannya sesuai dengan contoh-contoh yang ada di dalamnya<sup>22</sup>. Rukun iman erat sekali kaitannya dengan pembinaan akhlak yang mulia. Dalam Al-quran maupun Al-Sunnah, iman dan amal saleh seringkali dijelaskan secara bersamaan.

Beberapa hadits berikut ini menerangkan kaitan antara aqidah dan akhlak;

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ، وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكْرِمْ جَارَهُ، وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكْرِمْ ضَيْفَهُ [رواه البخاري ومسلم]

Artinya: “Dari Abu Hurairah radhiallahuanhu, sesungguhnya Rasulullah Shallallahu’alaihi wasallam bersabda: Siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir hendaklah dia berkata baik atau diam, siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir hendaklah dia menghormati tetangganya dan barangsiapa yang beriman

<sup>22</sup> M. Solihin, M. Rosyid Anwar, *Op. Cit.*, hal 67

*kepada Allah dan hari akhir maka hendaklah dia memuliakan tamunya” (Riwayat Bukhori dan Muslim)*<sup>23</sup>

Dari hadits tersebut bisa disimpulkan bahwa kaitan aqidah dengan akhlak seseorang sangat erat sekali. Hingga dalam hadits yang lain dikatakan “tidak sempurna iman seseorang sehingga dia mau mencintai saudaranya sama seperti dia mencintai dirinya sendiri.

Dalam penelitian kali ini, penulis akan membahas tentang akhlak salah satu sahabat nabi Muhammad SAW yaitu sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq, karena salah satu pembahasan yang ada dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII semester 2 yaitu tentang sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq.

#### **D. Kitab Qami’uth Tughyan**

Kitab *Qami’uth Tughyan* adalah penjelasan dari syair-syair karya Syaikh Zainuddin bin Ali bin Ahmad dalam kitabnya yang terkenal yaitu *Syu’abul Iman*. Kitab tersebut merupakan terjemah bahasa Arab dari kitab yang berjudul sama dalam bahasa persi (Iran) karya Sayyid Nuruddin Al-Ijiy. Syair-syair itu dirangkai dalam 26 bait dengan irama Kamil.<sup>24</sup>

Kitab *Qami’uth Tughyan* dikarang oleh Syaikh Nawawi al-Bantani. Beliau adalah salah seorang ulama fiqh bermadzhab Syafi’i yang sangat masyhur pada abad ke-19 M. Berkat karya tulis dan kemasyhurannya mengantarkan beliau menjadi orang

<sup>23</sup> <https://www.armaila.com/2015/11/hadits-arbain-nawawi-ke-15-tentang.html> di akses pada tanggal 6 juli pukul 17:02 WIB

<sup>24</sup> Ma’ruf Asrori & A. Labib Asrori, *Op.cit.*, hlm 1

yang sangat berpengaruh di dunia Islam khususnya dalam bidang pendidikan. Beliau dilahirkan di desa Tanara kecamatan Tirtayasa kabupaten Serang, Banten pada tahun 1813, dalam suatu pendapat beliau lahir tahun 1815 M bertepatan dengan 1230 H.<sup>25</sup>

Ditinjau dari silsilah ayahnya, Syaikh Muhammad Nawawi juga masih ada hubungannya dengan Rasulullah SAW yaitu Nawawi bin Umar bin Arabi bin Ali bin Jamad bin Janta bin Masbugil bin Masqun bin Masnun bin Maswi bin Tajul 'Arusy Tanara bin Maulana Hasanuddin Banten bin Maulana Syarif Hidayatullah Cirebon bin Raja Amatuddin Abdullah bin Ali Nuruddin bin Maulana Jamaluddin Akbar Husain bin imam Sayyid Ahmad Syah Jalal bin Abdullah Adzmah Khan bin Amir Abdul Malik bin Sayyid Alwi bin Sayyid Muhammad Shihab Mirbath bin Sayyid Ali Khali' Qasim bin Sayyid Alwi bin Imam Ubaidillah bin Imam Ahmad Muhajir ila Allah bin Isa al-Naqib bin Imam Muhammad Naqib bin Imam Ali Aridhi bin Imam Ja'far al-Shiddiq Imam Muhammad al-Baqir bin Imam Zainal 'Abidin bin Sayyidina Husain dimana Husain bin Ali Ra ini adalah anak dari Sayyidatuna Fathimah al-Zahra binti Muhammad SAW.<sup>26</sup>

Syaikh Nawawi al-Bantani sangat terkenal sebagai seorang ulama besar dikalangan ummat Islam Internasional. Ia menjadi orang terkenal berkat karya tulisnya, sehingga Syaikh Nawawi al-Bantani mendapat beberapa gelar dari beberapa

<sup>25</sup> Shalahuddin Wahid, Iskandar Ahza, *100 Tokoh Islam Paling Berpengaruh di Indonesia*, (Jakarta: PT Intimedia Cipta Nusantara, Cet I, 2003), hal. 87

<sup>26</sup> Didin Afifuddin, *Warisan Intelektual Islam Indonesia (Tela'ah Atas Karya-Karya Klasik)*, (Bandung, Mizan, Cet I 1987), hal. 40

Negara Islam seperti Arab Saudi, Mesir, dan Suriah. Gelar tersebut diantaranya adalah sayid ulama Hijaz, Mufti, Faqih, Syaikh, al-‘Allamah, Nawawi al-Tsani, Sayid Imam al-Haramain.<sup>27</sup>

Pada tanggal 25 Syawal 1314 H/1897 M. Nawawi menghembuskan nafasnya yang terakhir di usia 84 tahun. Ia dimakamkan di Ma’la dekat makam Siti Khadijah, Ummul Mu’minin istri Nabi.

Kitab *Qami’uth Tughyan* membahas berbagai macam cabang dari iman dan termasuk dalam keimanan adalah tata cara berinteraksi dengan orang lain (akhlak). Buku ini merupakan *Syarah* (penjelasan) dari buku yang berjudul *Syu’abul Iman* atau cabang-cabang keimanan karya Syaikh Zainuddin bin Ali bin Ahmad. Buku *Syuabul Iman* sendiri hanya berisikan *bait-bait* atau syair-syair tentang iman. Maka dari itu, Syaikh Nawawi al-Bantani berusaha *mensyarahi* atau menjelaskan maksud dari *bait-bait* tersebut.

Dalam buku *Qami’uth Tughyan* dijelaskan beberapa akhlak terpuji yang sesuai dengan pokok pembahasan peneliti yaitu *Husnudzan*, *Tawadhu’*, *Taawun* dan *Tasamuh*. Jadi pada kali ini peneliti berusaha memilah dan memilih materi yang ada dalam kitab *Qami’uth Tughyan* yang sesuai dengan pokok pembahasan peneliti. Ketika materi itu tidak ditemukan dalam buku ini, peneliti berusaha mencari sumber dari referensi yang lain.

<sup>27</sup> Azyumardi Azra dkk, *Ensiklopedi Islam*. (Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve, 2005), jilid V, hal. 198.

Sebagai contoh pada materi *husnudzan* pada buku ini tidak dijelaskan secara detail tentang apa itu *husnudzan*, akan tetapi buku ini menjelaskan bagaimana dampak apabila kita tidak berhusnudzan atau berbaik sangka kepada orang lain, yaitu timbul rasa dengki.

Pengertian kedengkian adalah perasaan tidak suka melihat nikmat yang dirasakan orang lain dan mengharap nikmat itu lepas darinya. Kedengkian ini merupakan sesuatu yang ditimbulkan oleh dendam dan dendam itu berasal dari kemarahan.<sup>28</sup> Rasulullah SAW bersabda:

ليس المؤمن بحقود

Artinya: “Pendendam itu tidak termasuk orang yang beriman”.

*Husnudzan* sendiri adalah berbaik sangka, lawan katanya adalah *su'udzan* yang artinya berburuk sangka. Berbaik sangka dan berburuk sangka merupakan bisikan jiwa, yang dapat diwujudkan melalui perilaku yakni ucapan dan perbuatan. Pengertian *husnuzan* juga dapat diartikan sebagai sikap mental terpuji yang mendorong pemiliknya untuk bersikap, bertutur kata dan berbuat yang baik dan bermanfaat, sehingga dapat dikatakan bahwa *husnuzan* termasuk kedalam akhlak terpuji. Sedangkan perilaku *su'udzan* termasuk akhlak tercela, karena akan mendatangkan kerugian.<sup>29</sup>

<sup>28</sup> Asrori, Ma'ruf. & A.Labib Asrori, *Op.cit.*, hlm 47

<sup>29</sup> <http://www.altundo.com/pengertian-husnuzan-dan-contoh-contoh-perilaku-husnuzan>. Diakses pada tanggal 7 Desember 2017 pukul 06:01 WIB

Bentuk-bentuk *husnudzan* adalah *husnudzan* kepada Allah swt artinya, berbaik sangka kepada semua hal yang telah Allah SWT berikan. Hasil dari sikap *husnudzan* kepada Allah SWT adalah adanya sifat tawakkal atau pasrah kepada apa-apa yang telah ditetapkan Allah. Dalam kitab ini dijelaskan bahwa tawakkal dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu:<sup>30</sup>

*Pertama*, sikap tawakkal di dalam hak Allah dan kepercayaan pada tanggungan dan pertolongan-Nya sebagaimana sikapnya kepada orang yang dipercaya kepada wakil.

*Kedua*, sikap orang yang tawakkal kepada Allah SWT sebagaimana sikap anak kecil dalam naungan ibunya. Ia tidak kenal kepada selain ibunya dan tidak bersandar kecuali pada ibunya. Bila ia melihat ibunya ia akan langsung bergelayut kepadanya. Bila ia mengalami sesuatu ketika ibunya tidak ada, yang serta merta muncul di dalam hatinya adalah bayangan ibunya. Anak itu betul-betul telah percaya penuh pada tanggung jawab dan kasih sayang ibunya.

*Ketiga*, adalah segala gerak dan diamnya di depan Allah SWT sebagaimana mayat di depan orang yang memandikannya. Ia tak akan meninggalkan tawakkal, kecuali ia melihat dirinya sebagai mayat. Yang menggerakannya adalah kemampuan *azali* (masa yang tidak ada permulaannya) sebagaimana tangan orang yang akan memandikan dan menggerakannya. Orang yang tawakkal seperti ini adalah orang yang imannya kuat, bahwa Allah SWT adalah dzat yang mengatur gerakan itu.

---

<sup>30</sup> Asrori, Ma'ruf. & A.Labib Asrori, *Op.cit.*, hlm 13

Tingkatan ketiga ini adalah tingkatan tertinggi dan tingkatan pertama adalah tingkatan terendah.

Kemudian dalam hal menjaga lisan, dalam buku *Qami'uth Tughyah* dijelaskan bahwa Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Qaf: 18

مَا يَلْفِظُ مِنْ قَوْلٍ إِلَّا لَدَيْهِ رَقِيبٌ عَتِيدٌ

Artinya: *“Tiada suatu ucapanpun melainkan ada di dekatnya malaikat pengawas yang selalu hadir.”* (Q.S Al-Qaf: 18)

Rasulullah SAW bersabda yang artinya: *“Tiang agama adalah shalat, puncak amal adalah jihad (berjuang) dan budi pekerti yang utama adalah diam sehingga orang-orang selamat karenanya.”*

Diriwayatkan dari Abu Hurairah, bahwa Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ

Artinya: *“Barangsiapa beriman kepada Allah SWT dan hari akhir, maka sebaiknya ia berbicara yang baik atau diam.”*

Imam Syafi'i mengatakan, apabila seseorang bermaksud akan mengatakan sesuatu, maka ia harus memikirkan perkataannya. Bila dengan perkataannya itu akan timbul kebaikan atau kemaslahatan, maka sebaiknya ia mengatakannya. Tetapi bila ia ragu-ragu, maka sebaiknya ia tidak mengatakannya sampai kebaikan itu jelas akan timbul karenanya.

Sebagian orang bijak mengatakan bahwa orang yang berbicara selain kepada kebaikan, berarti ia berbuat sia-sia, orang yang melihat tanpa berpikir (mengambil pelajaran), berarti ia terlena dan orang yang diam tanpa berpikir, berarti ia melakukan sesuatu yang tidak ada artinya. Sedangkan Imam Hakim menyarankan, bila seseorang merasa hebat dengan perkataannya, maka sebaiknya ia diam dan bila ia merasa hebat dengan diamnya, maka sebaiknya ia berbicara.<sup>31</sup> Menjaga lisan adalah salah satu akhlak umat Islam untuk meingkatkan rasa saling toleransi kepada sesama umat Islam atau antar umat beragama. Rasa saling toleransi tersebut dalam Islam dikenal dengan *Tasamuh*.

Cabang keimanan selanjutnya dalam kitab Qamiut Tughyan adalah tolong-menolong. Disini Syekh Muhammad bin Umar al-Nawawi Al-Bantani hanya menampilkan ayat al-Qur'an dan beberapa hadist yang berkaitan dengan tolong-menolong, yaitu:<sup>32</sup>

Allah SWT berfirman:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ

Artinya: *"Dan saling tolong menolonglah kamu sekalian di dalam kebaikan dan ketakwaan."* (Q.S Al-Maidah: 2)

Tolong menolong merupakan perintah Allah SWT, selain ayat tersebut, Rasulullah SAW bersabda:

<sup>31</sup> Asrori, Ma'ruf. & A.Labib Asrori, *Op.cit.*, hlm 35

<sup>32</sup> *Ibid* hlm 64

مَنْ مَشَى فِي عَوْنِ أَخِيهِ وَمَنْفَعَتِهِ فَلَهُ ثَوَابُ الْمُجَاهِدِينَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ

Artinya: “Barangsiapa melangkah di dalam rangka menolong dan memberi manfaat kepada saudaranya, maka ia akan memperoleh pahala orang-orang yang berjuang di jalan Allah SWT.”

Selain itu, orang yang menolong orang lain yang sedang mengalami kesedihan akan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat. Diriwayatkan dari Anas, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ أَعَاثَ مَلْهُوفًا كَتَبَ اللَّهُ لَهُ ثَلَاثًا وَ سَمِعِينَ حَسَنَةً وَاحِدَةً مِنْهَا يُصْلِحُ

بِهَا آخِرَتَهُ وَ دُنْيَاهُ وَ الْبَاقِي فِي الدَّرَجَاتِ

Artinya: “Barangsiapa menolong orang yang mengalami kesedihan, maka Allah mencatat (mewajibkan) untuknya tiga kebaikan. Salah satu dari tiga kebaikan itu untuk memperbaiki (kehidupan) akhirat dan dunianya dan yang lain untuk meningkatkan derajatnya.”

Sabdanya lagi:

مَنْ قَضَى حَاجَةً لِأَخِيهِ فَكَأَنَّمَا خَدَمَ اللَّهُ عُمُرَهُ

Artinya: “Barangsiapa memenuhi kebutuhan bagi saudaranya, maka seolah-olah ia melayani Allah sepanjang umurnya.”

Selain menolong orang yang kesusahan, menentramkan hati orang yang sedang bersedih juga merupakan bentuk akhlak yang terpuji. Rasulullah SAW bersabda

مَنْ أَقَرَّ عَيْنَ مُؤْمِنٍ أَقَرَّهُ اللَّهُ عَيْنُهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ

Artinya: “Barangsiapa menentramkan hati orang mukmin, maka Allah akan menentramkan hatinya pada hari kiamat.”

مَنْ مَشَى فِي حَاجَةٍ أَخِيهِ سَاعَةً مِنْ لَيْلٍ أَوْ نَهَارٍ قَضَاهَا أَوْ لَمْ يَقْضِهَا

كَانَ خَيْرًا لَهُ مِنْ اعْتِكَافِ شَهْرَيْنِ

Artinya: “Barangsiapa melangkah demi kebutuhan saudaranya satu jam di siang hari atau malam hari, baik ia bisa memenuhinya atau tidak, maka hal itu lebih baik baginya dari pada iktikaf selama dua bulan.”

مَنْ فَرَحَ عَنْ مُؤْمِنٍ مَغْمُومًا أَوْ أَعَانَ مَظْلُومًا غَفَرَ اللَّهُ لَهُ ثَلَاثًا وَ سَبْعِينَ مَغْفِرَةً

Artinya: “Barangsiapa membahagiakan orang mukmin yang sedang bersedih atau menolong orang yang teraniaya (tertindas), maka Allah akan mengampuninya dengan tujuh puluh tiga ampunan.”

إِنَّ مِنْ أَحَبِّ الْأَعْمَالِ إِلَى اللَّهِ تَعَالَى إِدْخَالَ السُّرُورِ عَلَى قَلْبِ الْمُؤْمِنِ وَ أَنْ يُفَرِّجَ عَنْهُ

غَمًّا أَوْ يَقْضِيَ عَنْهُ دَيْنًا أَوْ يُطْعِمَهُ مِنْ جُوعٍ

*Artinya: “Sesungguhnya termasuk amal-amal yang paling dicintai Allah adalah menyenangkan hati orang mukmin, melepaskan penderitaan/kesedihannya, membayarkan hutangnya, dan memberinya makan saat kelaparan.”*

إِذَا أَرَادَ أَحَدُكُمْ الْحَاجَةَ فَلْيُكِّرْ لَهَا يَوْمَ الْخَمِيسِ وَالْيَقْرَأْ إِذَا خَرَجَ مِنْ مَنْزِلِهِ آخِرَ سُورَةِ

آلِ عِمْرَانَ وَآيَةَ الْكُرْسِيِّ وَإِنَّا أَنْزَلْنَاهُ فِي لَيْلَةِ الْقَدْرِ وَأَمَّ الْكِتَابَ فَإِنَّ فِيهَا حَوَائِجَ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ

*Artinya: “Bila seorang di antara kamu sekalian akan mencari kebutuhan, maka berangkatlah pagi-pagi benar pada hari kamis. Dan saat keluar dari rumahnya bacalah dari surat Ali Imran, ayat kursi, surat Al-Qadr dan Al-Fatihah. Sesungguhnya di dalam ayat-ayat itu ada pemenuhan kebutuhan dunia dan akhirat.”*

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan dan menguji keefektifannya.<sup>33</sup> Metode ini merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.<sup>34</sup> Dengan begitu, produk bisa lebih efektif dan berguna di Masyarakat karena telah melalui tahap uji coba.

---

<sup>33</sup> Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.164

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297

## B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah. Dengan model seseorang akan lebih memahami sesuatu dari pada melalui penjelasan-penjelasan panjang. Sebuah model dalam penelitian dan pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Ada beberapa model misalnya model konseptual, model prosedural, sistematis dan sebagainya.<sup>35</sup>

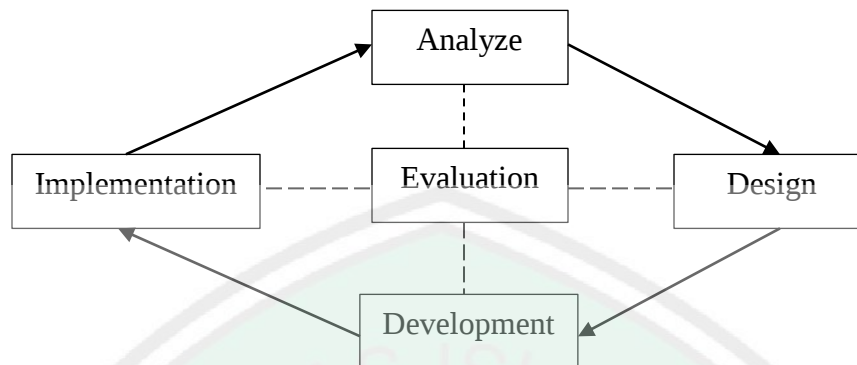
Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah dengan ADDIE model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.<sup>36</sup> Langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang digunakan pada model ini adalah berupa *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (mengembangkan), *implementation* (menerapkan) dan *evaluation* (mengevaluasi).

Model ini merupakan model yang sangat umum yang biasanya digunakan oleh para developer dalam membangun sebuah system.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Prof.Dr.H.Punaji Setyosari, M.Ed, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* ( Jakarta: Kencana, 2012), hlm.221

<sup>36</sup> Made Teguh dan Made Kirna. *Pengembangan Bahan Aja Metode penelitian Pendidikan dengan Addie Model*. (undiksha, jurnal tidak diterbitkan, hlm 16)

<sup>37</sup> Mulyanta dan Marlon Leong. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma jaya, 2013), hlm 5



Gambar ADDIE Menurut Reiser

### C. Prosedur Pengembangan

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:<sup>38</sup>

#### 1. Analysis (analisa)

Analysis (analisa) yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan *task analysis* (analisis tugas). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan *task analysis* (analisis tugas). Oleh karena itu, *output* yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

#### 2. Design (desain/perancangan)

Yang kita lakukan dalam tahap desain ini, pertama, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (Spesifik, Measurable, Applicable dan Realistic).

<sup>38</sup> Yayang Mega Bulan Sabit, *op,cit*, hlm 49

Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran dan media yang tepat, harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama *blue-print* yang jelas dan rinci.

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini merupakan:

- a. Inti dari langkah analisis karena mempelajari masalah kemudian menemukan alternatif solusinya yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.
- b. Langkah penting yang perlu dilakukan untuk menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran.
- c. Langkah yang harus mampu menjawab pertanyaan, apakah program pembelajaran dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan siswa.
- d. Kesenjangan kemampuan disini adalah perbedaan kemampuan yang dimiliki siswa dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa.

### 3. Development (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa

multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi.

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program. Dalam melakukan langkah pengembangan, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai. Antara lain adalah :

- a. Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
- b. memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### 4. Implementation (implementasi/eksekusi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tujuan utama dari

langkah ini antara lain :

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- c) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, siswa perlu memiliki kompetensi-pengetahuan, keterampilan dan sikap-yang diperlukan.

5. Evaluation (Evaluasi/ umpan balik)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain system pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu :

- a. Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- b. Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- c. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

#### D. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan eektivitas produk.

##### 1. Design Uji Coba

Produk berupa bahan ajar multimedia interaktif sebagai hasil dari pengembangan diuji tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan bahan ajar pembelajaran diketahui melalui kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni validasi ahli isi bidang studi, validasi ahli oleh ahli desain media, validasi oleh ahli pembelajaran dan uji coba lapangan.

Validasi dan uji tingkat kemenarikan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan menghitung angket dengan skala *likert* yang diserahkan kepada 3 orang ahli yaitu ahli isi bidang studi, ahli desain media dan ahli pembelajaran. Kemudian juga ditambah dengan memperhatikan saran komentar yang diberikan oleh para ahli.

Sedangkan uji keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran dilakukan dengan cara uji coba lapangan. Uji coba lapangan sendiri dilakukan dengan menghitung hasil *pre test* dan *post test* dengan membandingkan sebelum dan sesudah treatment. Hasil *pre test* dan *post test* dianalisis melalui uji T dengan perhitungan manual.

## 2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan bahan ajar Aqidah Akhlak kelas VIII pokok bahasan tentang akhlak terpuji adalah ahli isi bidang studi, ahli desain media dan ahli pembelajaran dan untuk uji coba lapangan adalah 15 siswa kelas VIII-A di MTs Sunan Kalijaga Malang.

## 3. Jenis Data

Data yang diungkapkan dalam tahap hasil uji coba ini adalah:

- 1) Ketepatan isi/materi dalam pengembangan bahan ajar diperoleh dari ahli isi mata pelajaran Aqidah Akhlak
- 2) Ketepatan desain media pembelajaran yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran
- 3) Kesesuaian dan kemenarikan penggunaan bahan ajar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dari guru Aqidah Akhlak di MTs Sunan Kalijaga Malang.
- 4) Keefektifan media pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah akhlak materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shidiq yang diperoleh dari uji coba lapangan yaitu 15 siswa kelas VIII-A di MTs Sunan Kalijaga Malang.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif dan kualitatif. Adapun data berupa kuantitatif dihimpun dengan menggunakan tes prestasi belajar pada pembelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak terpuji, yang meliputi *pre test* dan *post tes*, angket penilaian ahli dan angket penilaian guru mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Sedangkan data berupa kualitatif dihimpun dengan menggunakan angket yang berisi kritik dan saran yang diberikan kepada ahli isi bidang studi, ahli desain media dan ahli pembelajaran.

#### E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan tersebut akan digunakan beberapa instrumen pengumpulan data yaitu angket, wawancara dan test.

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala Likert dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat persentase dengan rumus analisis sebagai berikut:<sup>39</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  = Jumlah Jawaban tertinggi

Dalam pemberian makna dimana pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

**Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan**

| <b>Presentase</b> | <b>Tingkat kevalidan</b>    |
|-------------------|-----------------------------|
| 85-100            | Sangat Valid/Tidak Revisi   |
| 69-84             | Valid/Tidak Revisi          |
| 53-68             | Cukup Valid/Revisi Sebagian |
| 37-52             | Kurang Valid/Revisi         |
| 20-36             | Tidak Valid/Revisi          |

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria 69-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

Sedangkan untuk tes hasil belajar, peneliti menggunakan tes berbentuk soal jawaban dengan menggunakan rumus dikalikan 2 pada setiap jawaban soal benar salah pada jawaban yang benar dengan jumlah soal 5 soal, dikalikan 2 pada jawaban soal pilihan ganda benar dengan jumlah soal 5 soal, dikalikan 1 setiap jawaban soal isian yang benar dengan 5 soal dan dikalikan 3 setiap jawaban soal essay pendek dengan 5 soal. Analisis tes hasil belajar tersebut menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas VIII MTs Sunan Kalijaga Malang. sebelum dan sesudah menggunakan

produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *AUTOPLAY* pada materi Aqidah akhlak dengan pendekatan saintifik kelas VIII.

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan test awal dan test akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas VIII sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan eksperimen *one group pre test dan post tes design* yaitu sampel diberi test awal dan test akhir disamping perlakuan. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan perhitungan Uji-T. Perhitungan ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada suatu kelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 :<sup>40</sup>

$$T_{\text{hitung}} = \frac{MD}{SE}$$

Keterangan:

T : Uji T

MD : Different ( $x_2 - x_1$ )

SE : Standar Error

<sup>40</sup> Turmudi, *Metode Statistika*, (Malang: Universitas Islam Negeri Press, 2008) hlm 214

## BAB IV

### PAPARAN DATA PENELITIAN

#### A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak

Proses pengembangan media pembelajaran pada kali ini mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yaitu sebagai berikut:

##### 1. Analisis

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap analisis yaitu:

###### a. Analisis Kurikulum K-13

Kegiatan ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui materi yang harus diajarkan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu kajian ini juga dimaksudkan agar peneliti bisa membuat jalinan antara setiap sub pokok bahasan yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan kurikulum 2013, materi kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shidiq untuk siswa MTs Kelas VIII Semester genap adalah sebagai berikut:

##### 1) KI (Kompetensi Inti)

(KI-1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya;

(KI-2) Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia;

(KI-3) Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah;

(KI-4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## **2) KD (Kompetensi Dasar)**

1.7 Menghayati Kisah Keteladanan Sahabat Abu Bakar r.a

2.7 Meneladani Sifat-sifat Sahabat Abu Bakar r.a

3.7 Menganalisis kisah keteladanan Sahabat Abu Bakar r.a

4.7 Menceritakan kisah keteladanan Sahabat Abu Bakar ra

## **3) Indikator**

1. Mengetahui Kisah Abu Bakar Ash Shidiq

2. Menjelaskan Keistimewaan Abu Bakar Ash Shidiq

3. Menjelaskan Ibrah (Pelajaran) dari kisah Abu Bakar Ash-Shidiq

4. Meneladani kisah Abu Bakar Ash- Shidiq.

## **b. Analisis Multimedia *Autoplay***

Kajian ini penting dilakukan untuk menentukan design media pembelajaran yang cocok dan menarik serta sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Berangkat dari pemahaman tersebut, multimedia *Autoplay* dirasa sangat efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan dalam media ini bukan hanya ditampilkan materi dalam bentuk tulisan, akan tetapi juga materi dalam bentuk gambar, video dan suara. Oleh karena itu diharapkan nantinya pembelajaran akan lebih aktif dan menyenangkan. Karena jika pembelajaran sudah berjalan menyenangkan, siswa akan cenderung lebih tertarik dan lebih memperhatikan. Hasilnya siswa akan lebih mudah dalam menjawab soal-soal baik lisan maupun tertulis.

c. Analisis tentang materi kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shidiq

Kajian ini dilakukan guna menentukan materi yang akan dikembangkan ke dalam sebuah media pembelajaran sesuai kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran. Kemudian pengembang dapat menyusun materi kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shidiq dengan sistematis dan mudah difahami oleh siswa.

d. Analisis Peserta didik

Karakteristik peserta didik sangat perlu untuk diketahui dalam mendesign media pembelajaran, karena setiap jenjang usia pertumbuhan manusia memiliki kecenderungan dan ketertarikan yang berbeda-beda.

Pengguna multimedia interaktif pada kali ini adalah kelas VIII MTs. Pada usia tersebut, siswa akan cenderung mengikuti kata hati mereka sendiri tanpa mendengarkan masukan dari orang lain. Oleh karena itu dalam pengembangan media

kali ini sebisa mungkin media harus menarik dan bervariasi untuk menarik minat peserta didik dalam belajar.

Terkait dengan kecakapan pada usia tersebut, seorang guru MTs/SMP harus lebih sabar menghadapi siswa dan siswi pada usia tersebut dan harus memiliki banyak cara untuk meminimalisir kenakalan-kenakalan pada usia tersebut. Salah satunya yaitu dengan menceritakan kisah-kisah teladan salah satunya kisah sahabat Abu Bakar AshShidiq.

Diharapkan dengan diajarkannya materi tentang kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shidiq siswa bisa menerapkan sifat-sifat Abu Bakar Ash-Shidiq dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Desain**

Ini merupakan tahap ke dua dari tahap prosedural ADDIE. Pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran dan media yang tepat, harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.

### **a. Merumuskan Tujuan**

Sebelum membuat media, perlu terlebih dahulu merumuskan tujuan pembelajaran supaya media yang dibuat tidak menyimpang dari Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar. Adapun tujuan khusus pembelajaran kali ini yaitu:

- 1) Mengetahui Kisah Abu Bakar Ash Shidiq

- 2) Mampu Menjelaskan Keistimewaan Abu Bakar Ash Shidiq
- 3) Mampu Menjelaskan Ibrah (Pelajaran) dari kisah Abu Bakar Ash-Shidiq
- 4) Mampu Meneladani kisah abu bakar ash- shidiq

**b. Menyusun instrument tes**

Instrument tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun oleh pengembang. Bentuk tes nya yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana Biografi Abu Bakar Ash-Shidiq?
- 2) Bagaimana kisah keutamaan Abu Bakar AshSidiq?
- 3) Apa kebijakan Abu Bakar Ash-Shidiq saat menjadi khalifah?
- 4) Bagaimana akhlak Abu Bakar Ash-shidiq yang paling utama dan membedakan dari para sahabat yang lain?
- 5) Bagaimana contoh kehidupan sehari-hari orang yang mencontoh akhlak Abu Bakar Ash-Shidiq?

**c. Pengembangan Stratgi**

Strategi yang digunakan oleh pengembang yaitu strategi inquiry. Dengan strategi ini peserta didik diharuskan untuk mencari sendiri materi yang akan dipelajari, dengan begitu siswa tidak lagi hanya dilibatkan sebagai objek pembelajaran, akan tetapi siswa dituntut aktif sebagai subjek. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih dinamis dan menarik.

Langkah-langkah dari stategi inquiry adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pra pembelajaran, yaitu strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah sesuai dengan karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran meliputi;
  - a) Kegiatan pembuka. kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui karakter awal siswa yang berkaitan dengan kemampuan awal siswa sebelum melalaui kegiatan belajar mengajar dengan memberikan apersepsi dan *pre-test*.
  - b) Menimbulkan motivasi. Menimbulkan motivasi siswa dalam belajar sangatlah penting, hal ini agar siswa dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya. Selain itu kegiatan ini juga bisa menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Dengan begitu siswa bisa menerima materi dengan maksimal. Biasanya kegiatan ini berbentuk penyampaian deskripsi pembelajaran disertai dengan pentingnya untuk mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari.
  - c) Penyampaian kerangka isi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kerangka isi materi pelajaran
- 2) Penyajian informasi

Kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari kegiatan belajar mengajar. Disini guru harus pandai-pandai menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif untuk belajar, sehingga siswa mampu menyerap materi pembelajaran dengan maksimal. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan penyajian informasi ini adalah sebagai berikut:

- a) Pertama, siswa diajak mengaitkan pengetahuan yang telah didapat sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari.
- b) Kedua, guru memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran.
- c) Ketiga, salah satu siswa diminta untuk menyebutkan tentang pengalaman yang pernah dialaminya sesuai dengan topic pembahasan.
- d) Keempat, siswa diajak mendiskusikan dan tanya jawab dengan mengidentifikasi berbagai macam contoh yang telah ditimbulkan.
- e) Kelima, refleksi dari siswa dan guru.

Ataupun secara lebih spesifik strategi yang guru gunakan dalam menyampaikan informasi yaitu sebagai berikut:

- a) Sebelum guru memberi materi, guru memberikan stimulus tentang materi yang akan disampaikan.
- b) Guru memperlihatkan materi Kisah teladan sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq dengan menggunakan LCD.
- c) Dalam waktu yang ditentukan, siswa menyimak materi Kisah teladan sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq tersebut.
- d) Guru memberikan soal kepada siswa yang dihubungkan melalui LCD.
- e) Setelah kegiatan tersebut, siswa diajak untuk mencatat dan mendiskusikan hasil jawaban yang tersedia.
- f) Kegiatan tersebut diatas dapat dilakukan secara berulang-ulang bergantung pada waktu yang tersedia.

### 3) Kegiatan penutup

Kegiatan ini menjadi penting untuk mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran yang telah pengembang buat sebelumnya telah tercapai ataukah belum. Jika belum, pada materi mana yang harus diulang dan lain sebagainya. Adapun caranya yaitu dengan menggunakan post test. Setelah itu seluruh materi disimpulkan menjadi satu dengan bahasa yang lugas dan singkat.

#### d. Pengembangan dan Pemilihan Bahan Pembelajaran

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran Aqidah Akhlak ini adalah pengembangan media pembelajaran dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media pembelajaran *Autoplay* pada materi kisah teladan Abu Bakar Ash-Shidiq di kelas VIII MTs, yang mana bentuk media pembelajaran ini disajikan berupa *audio-visual technology*.

#### e. Perancangan dan pelaksanaan evaluasi formatif

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi pengguna bahan ajar bagi siswa. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli materi bidang studi untuk melihat kebenaran isi materi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan dalam evaluasi bagi siswa dilakukan uji coba lapangan (*field evaluation*) untuk memperoleh tingkat efektifitas dan kemenarikan Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* ini.

**f. Pelaksanaan revisi**

Adapun pelaksanaan revisi ini dilakukan setelah pengembang menganalisis buku pelajaran Aqidah Akhlak yang dipakai di MTs Sunan Kalijaga kelas VIII Semester II untuk mengetahui materi pembelajaran, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Setelah mengetahui hal tersebut, pengembang menganalisis kondisi siswa agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kondisi siswa kemudian mengujikan media kepada para ahli baik ahli materi dan ahli desain pembelajaran dan tahap terakhir adalah menguji kemenarikan, kemudahan dan keefektifan media pembelajaran yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

**3. Development (Pengembangan)**

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran Aqidah Akhlak ini adalah langkah pengembangan, pemilihan media dan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini adalah program aplikasi *Autoplay* yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*) tentang materi Aqidah akhlak khususnya pada materi kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shidiq dengan pendekatan saintifik.

Kajian produk media pembelajaran ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek isi materi dan aspek desain media pembelajaran. Pada multimedia interaktif berbasis *AUTOPLAY*, terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut:

**a. Halaman depan (*Intro*)**

Produk multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang peneliti kembangkan pada kali ini dimulai dengan halaman intro. adapun tujuan halaman intro ini adalah mengenalkan kepada user (pengguna) tentang identitas produk yang sedang dikembangkan. Halaman intro terdiri dari judul media pembelajaran, tombol “Start” untuk masuk ke menu utama, tombol music on dan off dan tombol exit untuk keluar.

**Gambar 4.1 Halaman depan (intro)**



**b. Halama Menu Utama (Home)**

Halaman ini merupakan halaman menu utama dari media pembelajaran kali ini. Halaman ini terdiri dari tombol tombol untuk menuju kepada halaman selanjutnya yaitu tombol panduan penggunaan, KI KD, Sambutan Penyusun, Materi, Evaluasi dan Sumber.

**Gambar 4.2 Halaman Menu Utama (Home)**



c. Panduan Penggunaan

Halaman ini berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran multimedia berbasis *Autoplay*, disusun sebagai panduan penggunaan bagi guru dan siswa sebagai panduan untuk menggunakan media ini. Dalam halaman ini juga terdapat beberapa tombol yaitu tombol sound on, sound off dan exit.

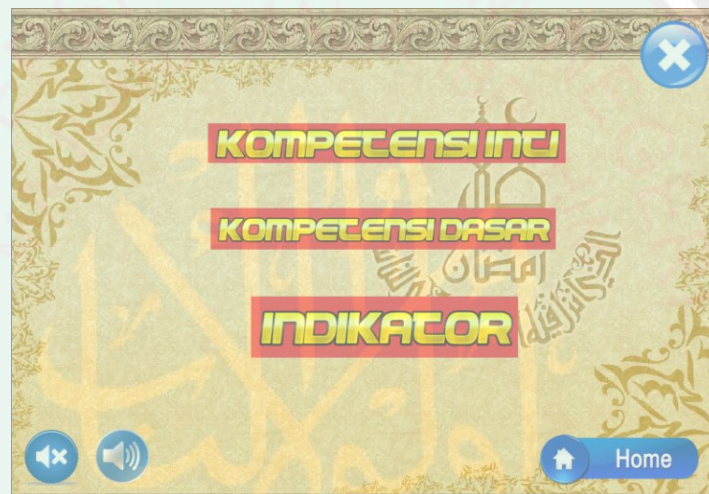
**Gambar 4.3 halaman Panduan Penggunaan**



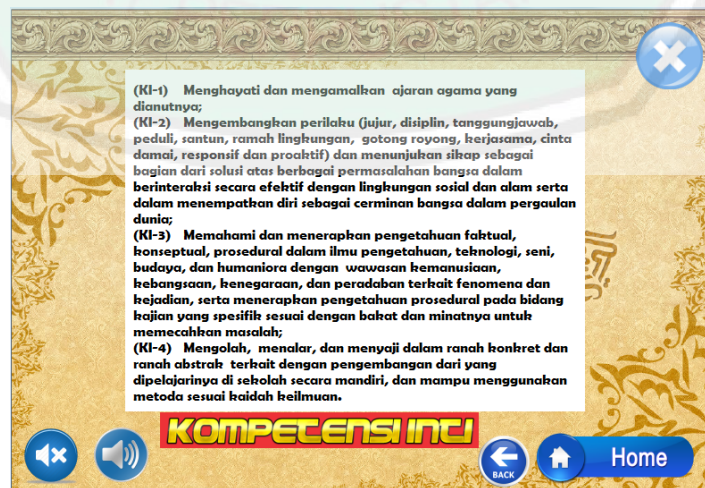
d. Halaman Kompetensi Inti (KI) Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Halaman ini terdiri dari penjabaran kompetensi inti (KI) kompetensi dasar (KD) dan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran Aqidah akhlak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Berikut ini tampilan pada halaman KI, KD dan indikator.

Gambar 4.4 tampilan utama KI, KD dan Indikator



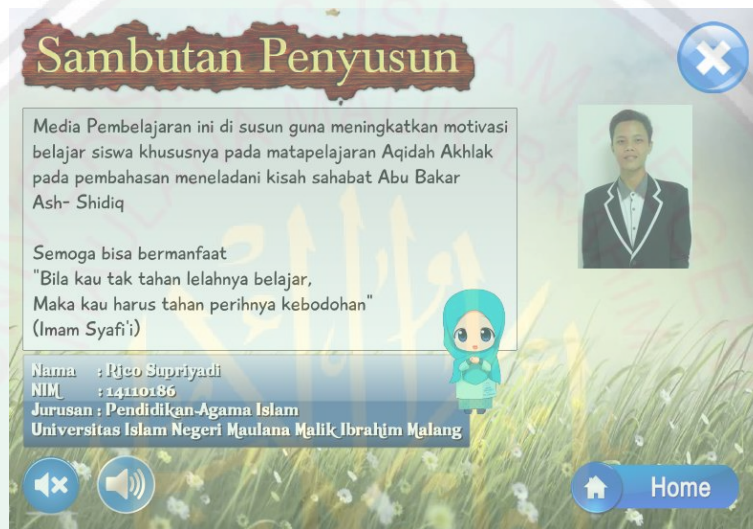
Gambar 4.5 Halaman Kompetensi Inti



e. Halaman Sambutan penyusun

Halaman ini berisi sambutan dari penyusun juga harapan penyusun tentang adanya media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini. Dalam halaman ini juga penyusun mencantumkan identitas penyusun seperti nama NIM dan jurusan

Gambar 4.6 Sambutan penyusun



f. Halaman Materi

Halaman ini berisi beberapa sub materi yaitu: biografi Abu Bakar Ash-Shidiq, Kisah Abu Bakar Ash-Shidiq, Saat Abu Bakar Ash-Shidiq menjabat sebagai Khalifah, Akhlak Abu Bakar Ash-Shidiq, Contoh yang bisa diteladani dalam kehidupan sehari-hari dan terakhir video. Materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio dan visual, dengan begitu diharapkan siswa mudah memahami materi pembelajaran.

Gambar 4.7 Materi utama



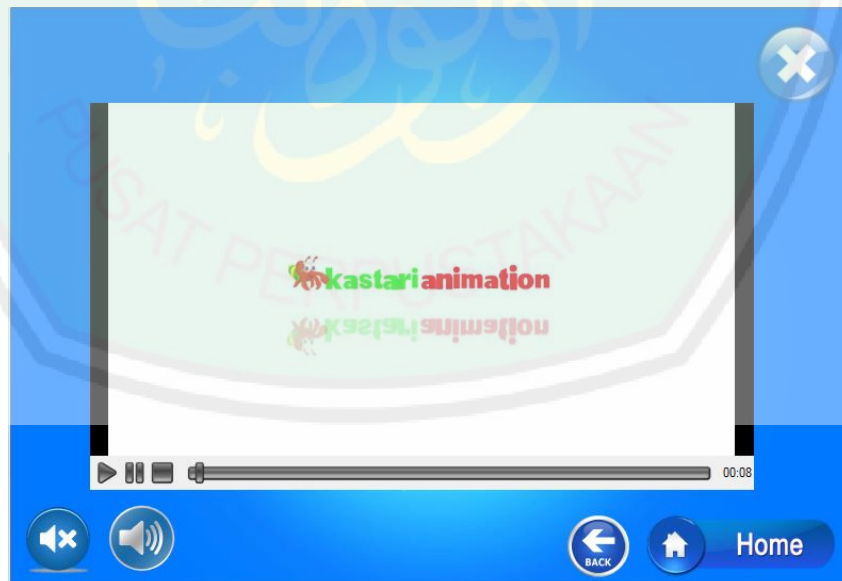
Gambar 4.8 Biografi Abu Bakar Ash-Shidiq



Gambar 4.9 Akhlak Abu Bakar Ash-Shidiq



Gambar 4.10 Tampilan Video



g. Soal latihan

Pada halaman soal latihan ini terdapat beberapa soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Tentu penyusunan soal ini berdasarkan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran Aqidah Akhlak materi Abu Bakar Ash-Shidiq. Adapun pembuatan soal latihan ini dengan menggunakan aplikasi quiz creator yang kemudian digabungkan dengan aplikasi *Autoplay*.

Soal-soal ini terdiri dari beberapa jenis soal yaitu pertanyaan benar-salah pilihan ganda dan essay singkat.

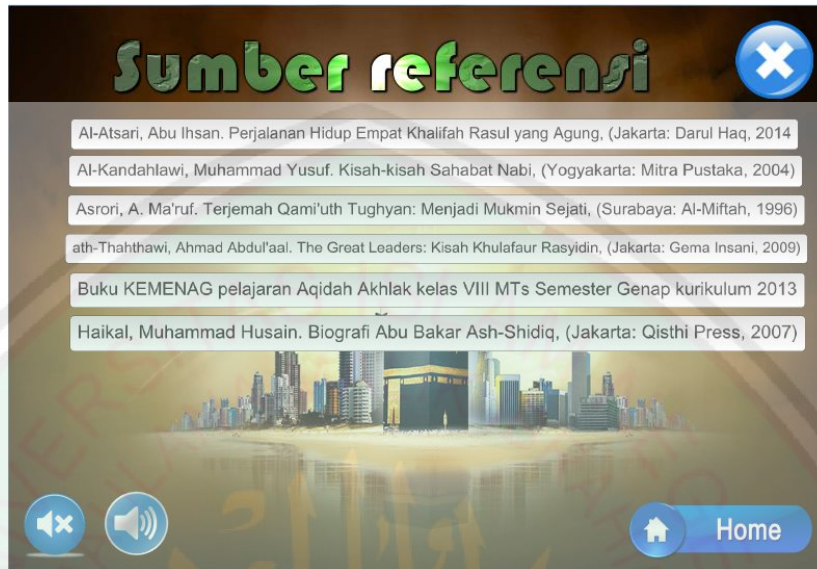
**Gambar. 4.11 Latihan Soal**



h. Halaman Referensi

Halaman ini berisi referensi penyusun dalam menyusun setiap materi yang ada dalam media pembelajaran *Autoplay*.

Gambar 4.12 Referensi



#### 4. Implementasi

Pada tahap ini, produk pengembangan telah selesai dibuat dengan persetujuan dari validator. Hasil pengembangan mampu digunakan di kelas penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materis Aqidah Akhlak kelas VIII.

##### a. Rancangan uji coba

Uji coba diperuntukan kepada siswa kelas VIII A MTs Sunan Kalijaga Malang yang berjumlah 15 orang. Komponen utama rencana strategi pembelajaran meliputi:

- 1) Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan peserta didik ketika akan mengikuti pelajaran.

2) Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian media pembelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak materi Kisah Sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq. Dalam kegiatan penyajian informasi atau penyampaian materi pelajaran, dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik yang terdiri dari lima langkah pembelajaran, antara lain:

a) Mengamati

- Guru menjelaskan kisah tentang Abu Bakar Ash-Shidiq melalui *Autoplay* yang telah disiapkan sebelumnya.
- Siswa mencermati kisah tentang Abu Bakar Ash-Shidiq Melalui layar infokus.

b) Menanya

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang kisah Abu Bakar Ash-Shidiq.

c) Menalar

- Mendiskusikan kejadian atau peristiwa sesuai dengan pelaku; Dalam kegiatan diskusi guru dan siswa memperlihatkan sikap demokratis, kerja sama, serta sopan santun dalam menyampaikan pendapat dan tidak memaksakan kehendak pada orang lain (Sikap).

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- Setiap kelompok mendiskusikan kembali kisah tentang Abu Bakar Ash-Shidiq.
- Guru menuliskan 2 kolom yang bertuliskan Abu Bakar Ash-Shidiq di papan tulis untuk masing-masing kelompok.

- Setiap kelompok disiapkan beberapa potongan kertas yang berisi kejadian yang dialami Abu Bakar Ash-Shidiq
- Setiap kelompok mencatat informasi yang mereka dapatkan dari hasil diskusi.

d) Mengasosiasi

Setelah mengumpulkan informasi yang didapat, setiap kelompok secara bergantian maju ke depan untuk menempelkan setiap kejadian sesuai dengan kolom yang tersedia.

e) Mengomunikasikan

Setelah selesai mengerjakan tugasnya, guru meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hikmah dibalik kisah Abu Bakar Ash-Shidiq.

- 3) Peran serta peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik. Dalam artian kegiatan pembelajaran melibatkan peran aktif dari peserta didik agar suasana kelas menjadi efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran *computer-assited instruction* (pengajaran dengan bantuan computer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu peserta didik menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi, serta basis data.
- 4) Kegiatan penutup dapat menggunakan strategi pemberian evaluasi atau post-test untuk melihat tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan dan untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

## 5. Evaluasi

Pada tahap ini produk yang peneliti kembangkan dievaluasi hasilnya sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi ini bisa dilakukan pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang dihasilkan agar lebih efektif. Evaluasi formatif ini dilakukan dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media. Adapun evaluasi oleh para ahli dibagi menjadi 2 yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi.

Evaluasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah desain media pembelajaran sudah cocok dan layak untuk diberikan kepada siswa mulai dari jenis dan ukuran huruf, penggunaan gambar dan video, tata letak gambar dan huruf serta adanya kesinambungan antara desain media pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan.

Kemudian untuk evaluasi ahli materi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan kurikulum 2013, penggunaan bahasa apakah sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, perumusan indikator apakah sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dan sistematika uraian isi pembelajaran apakah sudah sistematis atau belum.

Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik terdapat dua tahap yang diberikan yaitu: sebelum mendapat materi tentang kisah Abu Bakar Ash-Shidiq, peserta didik diberikan tes yang berkaitan dengan kisah Abu bakar Ash-Shidiq untuk mengukur pengetahuan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran yang dirancang penulis. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat mengerjakan soal yang telah tersedia dalam media pembelajaran sebagai uji kompetensi untuk melihat adanya perubahan dari sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media yang dibuat penulis.

#### **B. Penyajian Data Validasi**

Data validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi mata pelajaran PAI pada materi Aqidah Akhlak. Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai ahli desain media pembelajaran. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII MTs Sunan Kalijaga sebagai ahli pembelajaran.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *Linkert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Data hasil uji validasi

tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian.

Adapun penskoran nilai untuk angket validasi ahli materi dan guru kelas VIII MTs adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi dan Guru Kelas VIII Mts**

| Jawaban | Skor |
|---------|------|
| A       | 5    |
| B       | 4    |
| C       | 3    |
| D       | 2    |
| E       | 1    |

Sedangkan untuk penskoran nilai untuk angket validasi ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media**

| Jawaban | Keterangan        | Skor |
|---------|-------------------|------|
| SB      | Sangat Baik       | 5    |
| B       | Baik              | 4    |
| CB      | Cukup Baik        | 3    |
| TB      | Tidak Baik        | 2    |
| STB     | Sangat Tidak Baik | 1    |

## 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran Aqidah Akhlak berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak untuk kelas VIII MTs yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.3, dan 4.4

### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Hasil penilaian ahli materi mata pelajaran PAI atas multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak kelas VIII MTs**

| No | Pernyataan                                | $\Sigma x$ | $\Sigma xi$ | P (%) | Kriteria kevalidan | Ket.         |
|----|-------------------------------------------|------------|-------------|-------|--------------------|--------------|
| 1  | Rumusan Topik spesifik                    | 5          | 5           | 100   | Sangat Valid       | Tidak Revisi |
| 2  | Kesesuaian materi pada Media pembelajaran | 5          | 5           | 100   | Sangat Valid       | Tidak Revisi |
| 3  | Relevansi antara KD dengan Indikator K 13 | 5          | 5           | 100   | Sangat Valid       | Tidak Revisi |

|               |                                                                                       |           |           |             |                     |                     |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-------------|---------------------|---------------------|
| 4             | Materi pada media pembelajaran sesuai dengan K 13                                     | 5         | 5         | 100         | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| 5             | Sistematik uraian isi pembelajaran                                                    | 4         | 5         | 80          | Valid               | Tidak Revisi        |
| 6             | Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema                                | 5         | 5         | 100         | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| 7             | Materi yang disajikan di media pembelajaran sesuai dengan materi yang harus diajarkan | 5         | 5         | 100         | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| 8             | Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.       | 5         | 5         | 100         | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| <b>Jumlah</b> |                                                                                       | <b>39</b> | <b>40</b> | <b>97.5</b> | <b>Sangat Valid</b> | <b>Tidak Revisi</b> |

**Keterangan:**

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

P = Presentase kelayakan

 $\Sigma x$  = Jumlah jawaban penilaian $\Sigma xi$  = Jumlah Jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 97.5%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

## b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi mata pelajaran PAI materi Aqidah Akhlak dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi atas Media Pembelajaran**

| Nama Subyek Uji Ahli             | Kritik dan Saran                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA | <ol style="list-style-type: none"> <li>Media yang dibuat sudah sesuai dan sangat bagus dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran</li> <li>Untuk pembuatan media selanjutnya agar menyesuaikan dengan karakteristik pebelajar dan dapat melibatkan aktifitas siswa.</li> </ol> |

|  |              |
|--|--------------|
|  | 3. Good luck |
|--|--------------|

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, media pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup bagus dan sesuai untuk memenuhi tujuan pembelajaran, sehingga tidak perlu ada revisi pada tahap ini. Hanya saja untuk prakteknya, pengembang harus melibatkan siswa agar aktif mengikuti pelajaran.

## 2. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak untuk kelas VIII MTs yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.5, 4.6 dan 4.7

### a. Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5

**Tabel 4.5 Hasil penilaian ahli desain media pembelajaran atas multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak kelas VIII MTs**

| No | Pernyataan | $\Sigma x$ | $\Sigma xi$ | P (%) | Kriteria kevalidan | Ket. |
|----|------------|------------|-------------|-------|--------------------|------|
|----|------------|------------|-------------|-------|--------------------|------|

|   |                                                                               |   |   |     |              |              |
|---|-------------------------------------------------------------------------------|---|---|-----|--------------|--------------|
| 1 | Desain <i>cover</i> menarik dan sesuai dengan Materi                          | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 2 | Jenis huruf sesuai dengan siswa kelas VIII MTs.                               | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 3 | Ukuran huruf sesuai dengan siswa kelas VIII MTs.                              | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 4 | Gambar sesuai dengan materi yang disajikan.                                   | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Gambar yang digunakan menarik minat siswa.                                    | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Tampilan pada multimedia <i>Autoplay</i> sudah menarik dan dekat dengan siswa | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 7 | Ilustrasi dan video dalam media memperjelas materi                            | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Ukuran dan tataletak                                                          | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak        |

|               |                                                                  |           |           |           |                     |                     |
|---------------|------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|---------------------|---------------------|
|               | gambar pada media tepat                                          |           |           |           |                     | Revisi              |
| 9             | Warna pada background tidak kontras dengan warna tulisan         | 4         | 5         | 80        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 10            | Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi siswa | 4         | 5         | 80        | Valid               | Tidak Revisi        |
| <b>Jumlah</b> |                                                                  | <b>43</b> | <b>50</b> | <b>86</b> | <b>Sangat Valid</b> | <b>Tidak Revisi</b> |

**Keterangan:**

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  = Jumlah Jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

**b. Data Kualitatif**

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Desain Pembelajaran atas Media Pembelajaran**

| Nama Subyek Uji Ahli       | Kritik dan Saran                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yuniar Setyo Marandy, S.Si | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk background teksnya disamakan saja, jangan seperti button.</li> <li>2. Jika keterangannya gambar, jangan gunakan background gambar</li> <li>3. Untuk KI KD lebih baik dibuat slide baru</li> <li>4. Tambahkan tombol back di sebelah tombol Home</li> <li>5. Keterangan buat polos saja jangan seperti button</li> <li>6. Lebih baik 1 video 1 slide</li> </ol> |

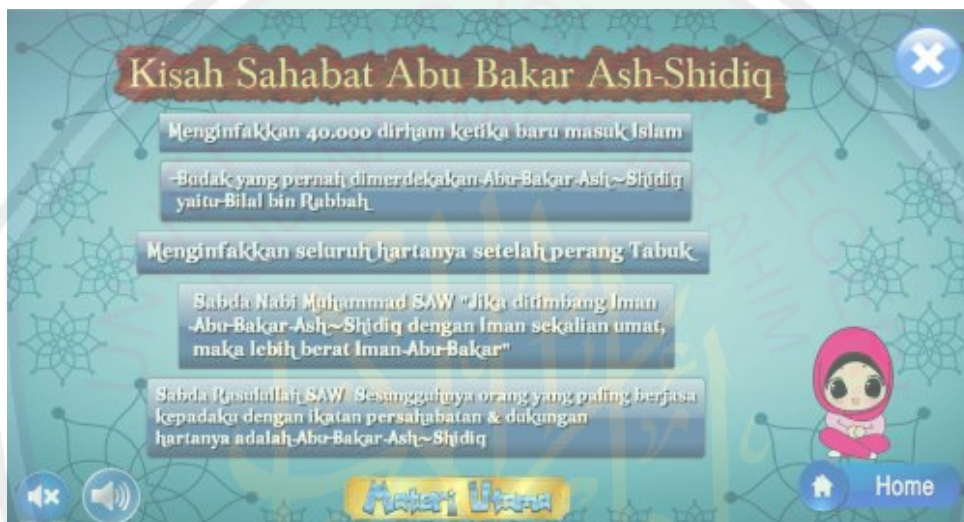
Berdasarkan tabel kritik dan saran tersebut, ada beberapa hal yang perlu direvisi terkait desain tampilan pada media pembelajaran seperti background slide, background tulisan dan penambahan tombol back disamping tombol home. Tetapi secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup bagus.

### c. Revisi Produk

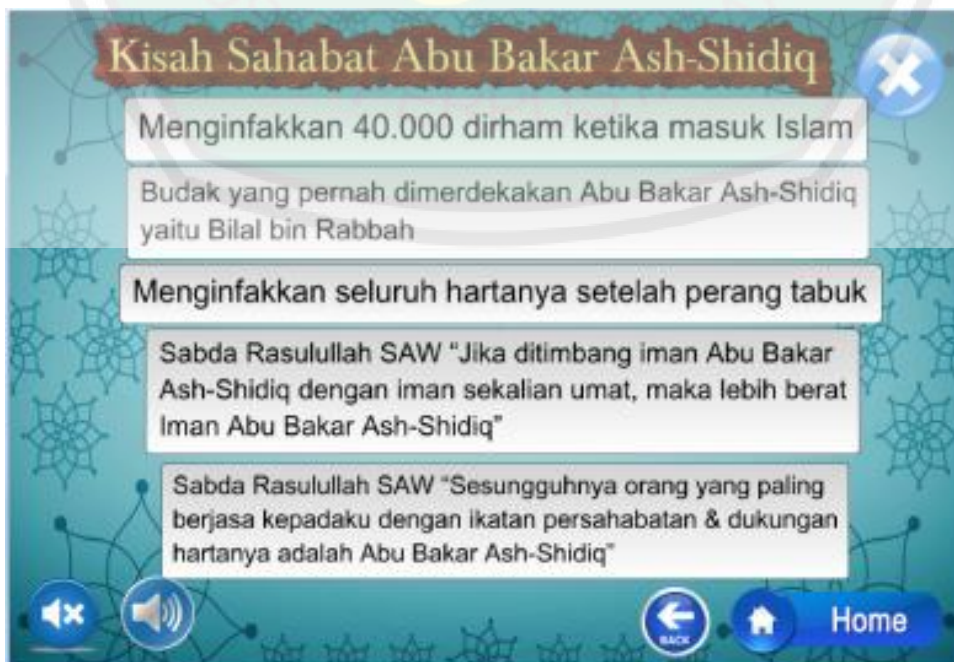
Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) **Point Revisi:** Background teks jangan seperti button

Sebelum direvisi



Sesudah direvisi



- 2) **Point revisi:** Jika keterangannya gambar jangan gunakan background gambar

Sebelum direvisi



Sesudah direvisi

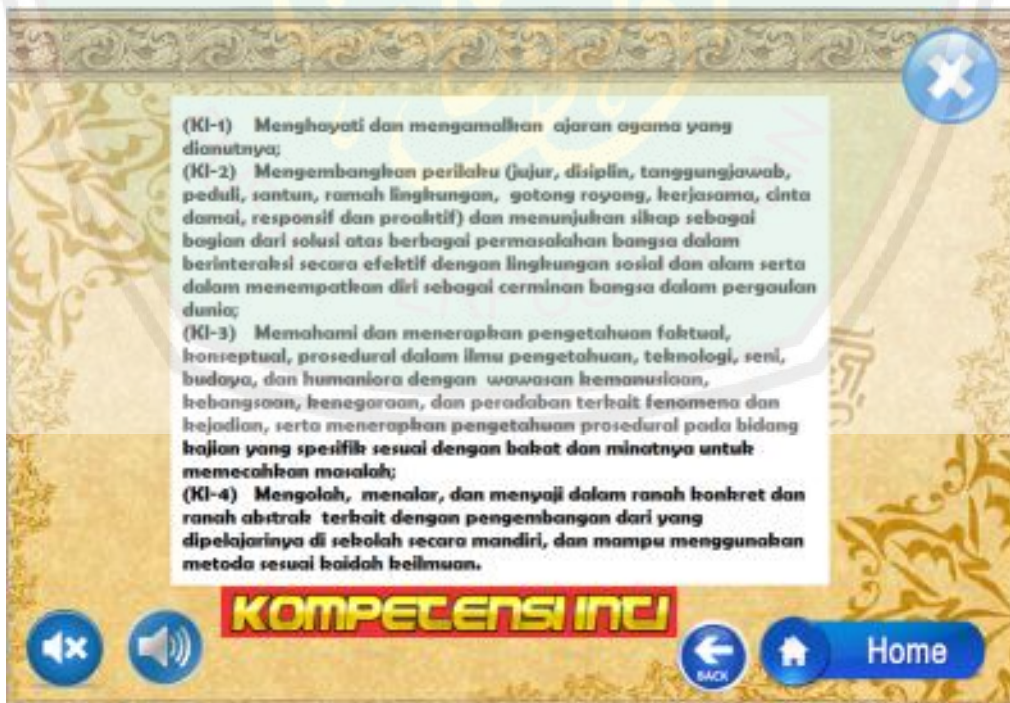


3) **Point revisi:** Untuk KI KD sebaiknya dibuat slide baru

**Sebelum direvisi**



**Sesudah direvisi**



- 4) **Point revisi:** Tambahkan tombol back disamping tombol home

**Sebelum direvisi**



**Sesudah direvisi**



- 5) **Point revisi:** Video lebih baik satu video satu slide

**Sebelum direvisi**



**Setelah direvisi**



Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

### 3. Hasil Validasi Ahli pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay*. pada materi Aqidah Akhlak untuk kelas VIII MTs yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.8, dan 4.9

#### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8.

**Tabel 4.8 Hasil penilaian ahli pembelajaran atas multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak kelas VIII MTs**

| No | Pernyataan             | $\Sigma x$ | $\Sigma xi$ | P (%) | Kriteria kevalidan | Ket.         |
|----|------------------------|------------|-------------|-------|--------------------|--------------|
| 1  | Rumusan Topik spesifik | 4          | 5           | 80    | Valid              | Tidak Revisi |
| 2  | Kesesuaian materi pada | 4          | 5           | 80    | Valid              | Tidak        |

|   |                                                                                 |   |   |     |              |              |
|---|---------------------------------------------------------------------------------|---|---|-----|--------------|--------------|
|   | Media pembelajaran                                                              |   |   |     |              | Revisi       |
| 3 | Materi pada media pembelajaran sesuai dengan K 13                               | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Relevansi antara KD dengan Indikator K 13                                       | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 5 | Isi pembelajaran dalam media sesuai dengan K13                                  | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 6 | Sistematik uraian isi pembelajaran                                              | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 7 | Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema                          | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 8 | Materi yang disajikan dalam media bisa meningkatkan prestasi belajar siswa      | 4 | 5 | 80  | Valid        | Tidak Revisi |
| 9 | Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |

|               |                                                   |           |           |           |              |                     |
|---------------|---------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|--------------|---------------------|
| 10            | Instrumen evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa | 4         | 5         | 80        | Valid        | Tidak Revisi        |
| <b>Jumlah</b> |                                                   | <b>42</b> | <b>50</b> | <b>84</b> | <b>Valid</b> | <b>Tidak Revisi</b> |

**Keterangan:**

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  = Jumlah Jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 84%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

**b. Data Kualitatif**

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli pembelajaran Aqidah akhlak yang kali ini diwakili oleh guru aqidah akhlak kelas VIII MTs Sunan Kalijaga Malang dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.9 sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran atas Media Pembelajaran**

| <b>Nama Subyek Uji Ahli</b> | <b>Kritik dan Saran</b>            |
|-----------------------------|------------------------------------|
| Puji Wulansari, S.Pd.I      | 1. Terlalu cepat dalam menjelaskan |

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, media pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup bagus dan sesuai untuk memenuhi tujuan pembelajaran, sehingga tidak perlu ada revisi pada tahap ini. Hanya saja dalam prakteknya, pengembang harus lebih memperjelas dalam penyampaian materi dan tidak terlalu terburu-buru agar materi yang disampaikan bisa tersampaikan dengan maksimal.

### C. Uji Coba Lapangan

Produk pengembangan media diuji cobakan kepada siswa kelas VIII A MTs Sunan Kalijaga Malang yang berjumlah 16 orang. Adapun data dari hasil penilaian uji coba perorangan adalah sebagaimana dipaparkan berikut:

#### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.10.

**Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan atas multimedia interaktif berbasis Autoplay pada materi Aqidah Akhlak kelas VIII MTs**

| SIS<br>WA | PERNYATAAN |   |   |   |   |   |   |   |   |    | $\Sigma x$ | $\Sigma xi$ | %  |
|-----------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------------|-------------|----|
|           | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |            |             |    |
| 1         | 4          | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 43         | 50          | 86 |
| 2         | 5          | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3  | 41         | 50          | 82 |
| 3         | 5          | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4  | 46         | 50          | 92 |
| 4         | 5          | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4  | 47         | 50          | 94 |

|             |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |     |      |
|-------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-----|------|
| 5           | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 35   | 50  | 70   |
| 6           | 5    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 3    | 36   | 50  | 72   |
| 7           | 3    | 5    | 3    | 4    | 5    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 39   | 50  | 78   |
| 8           | 3    | 5    | 3    | 5    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 39   | 50  | 78   |
| 9           | 5    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 37   | 50  | 74   |
| 10          | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 2    | 4    | 2    | 5    | 5    | 33   | 50  | 66   |
| 11          | 3    | 3    | 4    | 5    | 3    | 5    | 5    | 4    | 5    | 3    | 40   | 50  | 80   |
| 12          | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 35   | 50  | 70   |
| 13          | 3    | 4    | 3    | 5    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 39   | 50  | 78   |
| 14          | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 5    | 4    | 38   | 50  | 76   |
| 15          | 5    | 4    | 4    | 3    | 5    | 5    | 4    | 4    | 4    | 3    | 41   | 50  | 82   |
| 16          | 4    | 4    | 4    | 4    | 5    | 3    | 5    | 5    | 4    | 4    | 42   | 50  | 84   |
| $\Sigma x$  | 62   | 63   | 61   | 66   | 67   | 58   | 66   | 63   | 66   | 59   | 631  | 800 | 1262 |
| $\Sigma xi$ | 80   | 80   | 80   | 80   | 80   | 80   | 80   | 80   | 80   | 80   | 800  | 800 | 1600 |
| %           | 77.5 | 78.8 | 76.3 | 82.5 | 83.8 | 72.5 | 82.5 | 78.8 | 82.5 | 73.8 | 78.9 | 100 | 78.9 |

**Keterangan:**

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

P = Presentase kelayakan

$\Sigma x$  = Jumlah jawaban penilaian

$\Sigma xi$  = Jumlah Jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil uji coba lapangan secara keseluruhan mencapai 78.9%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia *Autoplay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas VIII MTs

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* ini didasarkan pada kondisi real saat ini dimana kurangnya media pembelajaran untuk pelajaran Aqidah akhlak kelas VIII di MTs Sunan Kalijaga Malang. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran aqidah akhlak sedangkan kita tau bahwa akhlak memegang peranan sangat penting dalam membentuk pribadi seseorang.

Atas dasar itulah kemudian peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* dengan tujuan memberikan alternatif media pembelajaran kepada guru agar pembelajaran dikelas lebih aktif, menarik dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui 5 tahap yang dikenal dengan model pengembangan ADDIE<sup>41</sup>, beberapa tahap pengembangan tersebut yakni:

1. *Analysis* (analisa) yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan *task analysis* (analisis tugas). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh

---

<sup>41</sup> Made teguh dan made kirna, *Op.cit.*, hal 16

peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan *task analysis* (analisis tugas).

2. *Design* (desain/perancangan). Pada tahapan desain yang kita lakukan adalah pertama, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran media dan yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu dokumen bernama *blue-print* yang jelas dan rinci. Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.
3. *Development* (pengembangan) adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Maksudnya adalah ketika mengembangkan media pembelajaran, harus selalu dikonsultasikan kepada para ahli yang pada kali ini peneliti menggunakan ahli materi dan ahli media pembelajaran supaya media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran baik dari segi materi maupun tampilan media pembelajaran.

4. *Implementation* (implementasi/eksekusi) adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.
5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik) yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.

**B. Analisis Hasil Validasi Ahli Produk Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas VIII MTs**

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran karena dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain

itu, beberapa kelebihan menggunakan media pembelajaran interaktif di dalam kelas yaitu:<sup>42</sup>

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Pendidikan akan dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, music, animasi gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala prosentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

**Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase**

| <b>Prosentase (%)</b> | <b>Tingkat Kevalidan</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------------------|--------------------------|-------------------|
| 85-100                | Sangat Valid             | Tidak Revisi      |

<sup>42</sup> Elsa May Wijaya, *Op.cit.*, hal 17

|       |                     |                 |
|-------|---------------------|-----------------|
| 69-84 | Valid               | Tidak Revisi    |
| 53-68 | Cukup Valid         | Sebagian Revisi |
| 37-52 | Kurang Valid        | Revisi          |
| 20-36 | Sangat Kurang Valid | Revisi          |

### 1. Analisis Ahli Materi

Analisis hasil validasi ahli materi terhadap multimedia *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian rumusan topic dengan isi materi pada media mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid.
- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan Aqidah Akhlak mendapat prosentase 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid.
- c. Relevansi antara kompetensi dasar dengan rumusan indikator mendapat prosentase 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid.
- d. Kesesuaian antara isi pembelajaran dalam media pembelajaran dengan kurikulum 2013 mendapat prosentase 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid.
- e. Sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran mendapat prosentase 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid.
- f. Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran mendapat prosentase 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid

- g. Kesesuaian materi yang disajikan melalui media pembelajaran Aqidah akhlak dengan materi yang harus diajarkan kepada siswa mendapat prosentase 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid
- h. Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dengan tingkat pemahaman siswa mendapat prosentase 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid

Hasil uji validasi oleh ahli materi diperoleh prosentase sebesar 97.5% . prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid.

## 2. Analisis Ahli Media Pembelajaran

Analisis data hasil validasi ahli desain media terhadap multimedia *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian desain cover dengan isi materi mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid
- b. Kesesuaian jenis huruf mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid.
- c. kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid.
- d. Kesesuaian gambar dan video dalam multimedia *Autoplay* dengan isi materi mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid.

- e. Kemenarikan gambar dan video yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid.
- f. Kemenarikan tampilan yang terdapat pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid.
- g. kejelasan ilustrasi gambar dan video terhadap materi mendapatkan prosentase sebesar 100% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid.
- h. kesesuaian ukuran dan tata letak gambar pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid.
- i. tentang kesesuaian warna background dengsn warna tulisan pada media mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid
- j. ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid.

Hasil uji validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh prosentase sebesar 86% . prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid.

### **3. Analisis Guru Bidang Studi Aqidah Akhlak kelas VIII MTs**

Paparan data hasil validasi guru mata pelajaran terhadap multimedia *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- a. Kejelasan rumusan topic pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.

- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- c. Kesesuaian rumusan indikator dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013 memperoleh prosentase sebesar 100% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini sangat valid.
- d. Relevansi antara kompetensi dasar dengan rumusan indikator pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- e. Kesesuaian isi pembelajaran dengan kurikulum 2013 pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- f. Sistematika uraian isi pembelajaran pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- g. Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dengan tema yang dibahas pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- h. Adanya peningkatan prestasi siswa dikarenakan materi yang disajikan pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.

- i. Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa dengan tingkat pemahaman siswa pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 100% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- j. Kesesuaian instrument evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.

Hasil uji validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh prosentase sebesar 84% . prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

### **C. Analisis Tingkat Kemenarikan, Keefektifan dan Keefisienan Multimedia *Autoplay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas VIII MTs**

Penggunaan multimedia berbasis *autoplay* dalam pembelajaran diyakini menarik, efektif dan efisien karena aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu:<sup>43</sup>

1. Kebutuhan hardware atau spesifikasi computer yang tidak terlalu tinggi.
2. *Autoplay* Media Studio 8 dirancang untuk membuat dan mengembangkan aplikasi professional semudah mungkin, bahkan tanpa pengalaman pemrograman sebelumnya. Dengan cara *drag and drop* konten anda ke halaman *Autoplay*, dan kemudian klik dua kali untuk mengedit.
3. Ada hampir dua puluh jenis objek interaktif untuk memilih dari tombol, video, web/HTML, Flash, QuickTime, PDF, Checkbox, tombol radio, mengedit bidang, rich text, slide, data grid, bar menu dan control pohon.

---

<sup>43</sup> Yayang Mega Bulan Sabit, *Op.cit.*, hal 21

4. Dapat ditampilkan di berbagai media seperti web, CD-ROOM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
5. Aplikasi gratis dan bisa didownload langsung di internet.
6. Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat *Autoplay* secara otomatis (maksudnya ketika kita telah selesai membuat proyek, kita akan langsung bisa menikmati hasilnya dengan cara mengklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya).

Hasil penilaian tingkat kemenarikan, keefektifan dan keefisienan produk pengembangan media pada uji coba lapangan, dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Kemudahan siswa dalam belajar dengan menggunakan multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 77.5% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- b. Ketertarikan dalam belajar dengan menggunakan multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 78.8% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- c. Kemudahan memahami materi pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 76.3% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- d. Kesesuaian gambar dan video yang ditayangkan dalam multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 82.5% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.

- e. Ketepatan memilih jenis huruf yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 83.8% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- f. Ketepatan memilih kata-kata yang sesuai dengan pemahaman siswa dalam multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 72.5% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- g. Kemudahan mengambil hikmah yang terkandung dalam materi pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 82.5% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- h. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 78.8% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- i. Kejelasan petunjuk dan pertanyaan dalam evaluasi yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 82.5% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- j. Adanya peningkatan prestasi belajar pada matapelajaran Aqidah Akhlak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 73.8% dari hasil uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.

Hasil rata-rata uji coba lapangan yaitu siswa kelas VIII A MTs Sunan Kalijaga Malang menunjukkan bahwa hasil prosentase keefektifan, keefisienan dan kemenarikan multimedia *Autoplay* adalah sebesar 78.9% . prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada pembelajaran Aqidah Akhlak materi kisah sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq efektif, efisien dan menarik.

#### **D. Analisis Pengaruh Penggunaan Multimedia *Autoplay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas VIII Mts**

Pengaruh penggunaan multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi kisah Abu Bakar Ash-Shidiq di kelas VIII MTs dapat dilihat dari nilai *pre test* dan *post test* siswa pada uji coba lapangan sebagai berikut:

**Tabel 5.2 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre Test* dan *Post Test***

| No | Nama                         | <i>Pre Test</i> | <i>Post Test</i> | KKM |
|----|------------------------------|-----------------|------------------|-----|
| 1  | Abdillah Noor Ridho          | 40              | 80               | 75  |
| 2  | Ahmad Maulidin Galih Pratama | 50              | 80               | 75  |
| 3  | Alli Fianto Maulana Yahya    | 80              | 84               | 75  |
| 4  | Annisa Ardiana Susanti       | 60              | 80               | 75  |
| 5  | Arvita Ike Nur Ardiyansha    | 70              | 82               | 75  |
| 6  | Dewi Nilam Sari              | 40              | 82               | 75  |

|           |                         |      |      |    |
|-----------|-------------------------|------|------|----|
| 7         | Dhea Saputri            | 50   | 80   | 75 |
| 8         | Fira Adi Lesmana        | 30   | 70   | 75 |
| 9         | Khaidar Farizi          | 40   | 75   | 75 |
| 10        | Miya Sari               | 60   | 75   | 75 |
| 11        | Moch. Yusuf Harianto    | 40   | 80   | 75 |
| 12        | Putri Aplalita Nimpuna  | 50   | 82   | 75 |
| 13        | Putri Reta Nur Sabila   | 60   | 80   | 75 |
| 14        | Wira Mitra Adi Ninggrit | 40   | 75   | 75 |
| 15        | Yuwi Indah Febriani     | 60   | 80   | 75 |
| Jumlah    |                         | 770  | 1185 | -  |
| Rata-rata |                         | 51.3 | 79   | -  |

Nilai Hasil Pre test dan post test kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (paired sampe t test) dengan taraf signifikansi 0,05 atau signifikansi 5%. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok uji penelitian.

#### **Langkah 1. Membuat Hipotesis Nihil (Ho) dan Hipotesis Alternatif (Ha)**

Ho = Tidak terjadi peningkatan prestasi belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*.

Ha = Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*.

## Langkah 2. Membuat Tabel Perhitungan

**Tabel 5.3 Hasil Statistik pada *Pre Test* dan *Post Test***

| No | Nama                         | <i>Pre Test</i> | <i>Post Test</i> | x1-x2<br>(D) | d <sup>2</sup> |
|----|------------------------------|-----------------|------------------|--------------|----------------|
| 1  | Abdillah Noor Ridho          | 40              | 80               | -40          | 1600           |
| 2  | Ahmad Maulidin Galih Pratama | 50              | 80               | -30          | 900            |
| 3  | Alli Fianto Maulana Yahya    | 80              | 84               | -4           | 16             |
| 4  | Annisa Ardiana Susanti       | 60              | 80               | -20          | 400            |
| 5  | Arvita Ike Nur Ardiyansha    | 70              | 82               | -12          | 144            |
| 6  | Dewi Nilam Sari              | 40              | 82               | -42          | 1764           |
| 7  | Dhea Saputri                 | 50              | 80               | -30          | 900            |
| 8  | Fira Adi Lesmana             | 30              | 70               | -40          | 1600           |
| 9  | Khaidar Farizi               | 40              | 75               | -35          | 1225           |
| 10 | Miya Sari                    | 60              | 75               | -15          | 225            |
| 11 | Moch. Yusuf Harianto         | 40              | 80               | -40          | 1600           |
| 12 | Putri Aplalita Nimpuna       | 50              | 82               | -32          | 1024           |
| 13 | Putri Reta Nur Sabila        | 60              | 80               | -20          | 400            |

|              |                        |            |             |             |              |
|--------------|------------------------|------------|-------------|-------------|--------------|
| 14           | Wira Mitra Adi Ningrit | 40         | 75          | -35         | 1225         |
| 15           | Yuwi Indah Febriani    | 60         | 80          | -20         | 400          |
| <b>Total</b> |                        | <b>770</b> | <b>1185</b> | <b>-415</b> | <b>13423</b> |

### Langkah 3. Menghitung Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan Uji T

$$T_{hitung} = \frac{MD}{SE}$$

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

$$= \frac{-415}{15}$$

$$= -27.67$$

$$SE = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{13423}{15} - \left(\frac{-415}{15}\right)^2}$$

$$= \sqrt{894.87 - (-27.67)^2}$$

$$= \sqrt{894.87 - 765.63}$$

$$= \sqrt{129.24}$$

$$= 11.368$$

$$SE = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$= \frac{11.368}{\sqrt{15-1}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{11.368}{\sqrt{14}} \\
 &= \frac{11.368}{3.742} \\
 &= 3.038 \\
 T_{hitung} &= \frac{MD}{SE} \\
 &= \frac{-27.67}{3.038} \\
 &= -9.108
 \end{aligned}$$

(tanda minus (-) disini bukanlah tanda aljabar, karena tanda minus (-) pada hasil menunjukan bahwa ada selisih/ beda skor antara nilai pre test dan post test

#### Langkah 4. Menentukan Kaidah Pengujian

1. Taraf signifikansi 5% ( $\alpha - 0.05$ )
2. Kriteria Uji T
  - a. Jika nilai  $T_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $T_{tabel}$  maka artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
  - b. Jika nilai  $T_{hitung}$  lebih besar dari pada  $T_{tabel}$  maka artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
  - c. Untuk melihat  $t_{tabel}$  kita terlebih dahulu harus menghitung derajat kebebasan (db) nya.

$$\begin{aligned}
 DB &= N - 1 \\
 &= 15 - 1 \\
 &= 14
 \end{aligned}$$

Dengan  $db = 14$   $t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi 5% = 2.14

#### Langkah 5. Membandingkan $T_{\text{tabel}}$ dan $T_{\text{hitung}}$

Nilai yang diperoleh dari  $T_{\text{hitung}}$  dibandingkan dengan nilai yang tertera pada  $T_{\text{tabel}}$ .

Jadi  $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$  atau  $9.108 (T_{\text{hitung}}) > 2.14 (T_{\text{tabel}})$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

#### Langkah 6. Kesimpulan

$H_o$  = Tidak terjadi peningkatan prestasi belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*.

$H_a$  = Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak materi kisah sahabat Abu Bakar Ash-shidiq kelas VIII MTs dipaparkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII MTs ini terdiri dari: Halaman depan (*Intro*), halaman menu utama (*home*), halaman panduan penggunaan, halaman sambutan penyusun, halaman Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator, halaman materi, soal latihan dan halaman referensi
2. Tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Aqidah Akhlak kelas VIII MTs pada materi kisah Sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq yang telah dikembangkan mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari ahli materi pendidikan agama Islam mendapatkan prosentase sebesar 97.5%, yang berarti produk yang dikembangkan sangat valid dibidang penyusunan materi. Kemudian dari ahli desain media pembelajaran mendapat prosentase sebesar 86% yang berarti produk yang dikembangkan juga sangat valid dalam bidang desain media pembelajaran. Dan juga dari ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Sunan kalijaga mendapat prosentase sebesar 84% sehingga multimedia interaktif berbasis *Autoplay* ini valid dan tidak perlu revisi. Tetapi, media pembelajaran *Autoplay* ini tetap direvisi sesuai dengan komentar dari masing-masing ahli.
3. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak melalui multimedia *Autoplay* memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi berdasarkan hasil pengujian dilapangan pada siswa kelas VIII A dengan prosentase mencapai 78.9 %
4. Penggunaan multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs berdampak positif yakni meningkatnya prestasi belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari:

- a. Rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir (*post-test*) lebih besar dari tes awal (*pre-test*) yaitu pada tes terakhir (*post-test*) mencapai 79% sedangkan pada tes awal (*pre-test*) dengan rata-rata 51.3%, sehingga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah belajar menggunakan hasil produk media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*.
- b. Adanya peningkatan yang signifikan kepada siswa yang dibuktikan dengan penghitungan uji t secara manual yang menunjukkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $9.108(T_{hitung}) > 2.14 (T_{tabel})$ . Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan atau antara nilai akhir (*Post test*) dengan nilai awal (*pre test*) yang berarti ada hubungan antara penggunaan produk pengembangan media berupa multimedia *Autoplay* dengan peningkatan hasil belajar siswa yang berarti terjadi peningkatan prestasi belajar siswa.

**B. Saran-saran Kajian Pengembangan Khususnya Tentang Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* yakni sebagai berikut:

- a. Bagi guru, hasil pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan ditunjang beberapa peralatan yang dipersiapkan untuk memudahkan dalam mengoperasikan media. Karena dengan adanya media pembelajaran yang menarik, akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi kisah Abu Bakar Ash-shidiq. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Sahilun Nasir. 1991. *Tinjauan Akhlak*. Surabaya: Al-ikhlas.
- Afifuddin, Didin. 1987. *Warisan Intelektual Islam Indonesia: Tela'ah Atas Karya-Karya Klasik*. Bandung: Mizan.
- Ali, Zainuddin. 2007. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Ma'ruf. & A.Labib Asrori. 1996. *Terjemah Qomi'uth Thughyan: Menjadi Mukmin Sejati*. Surabaya: Al-Miftah.
- Azra, Azyumardi dkk. jilid V 2005. *Ensiklopedi Islam*. Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Imam Al-Ghozali. tt. *Ihya 'Ulum Ad-din*. Kairo: Al-Mahyad Al Husain.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
- May, Elsa Wijaya. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar SKI berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTs An-Nur Bululawang*. Skripsi: Prodi Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mega, Yayang Bulan Sabit. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan SAINTIFIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMPN 4 Malang*. Skripsi: Prodi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2013. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma jaya.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa, A. 1997. *Akhlak tasawuf*. Bandung: Pustaka setia.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Solihin, M. & M. Rosyid Anwar. 2005. *Akhlak Tasawuf: Manusia, Etika dan Makna Hidup*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardjo, M. & Ukim Komarudin. 2012. *Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*. Depok: Rajawali Press.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, Made. *Pengembangan Bahan Aja Metode penelitian Pendidikan dengan Addie Model*. Undiksha: jurnal tidak diterbitkan.
- Tiswarni. 2007. *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: Bina Pratama.
- Turmudi. 2008. *Metode Statistika*. Malang: Universitas Islam Negeri- Press.
- Wahid, Shalahuddin. Cet I, 2003. *100 Tokoh Islam Paling Berpengaruh di Indonesia*. Jakarta: PT Intimedia Cipta Nusantara.
- Ya'kub, Hamza. 1993. *Etika Islam*. Bandung: Diponegoro.



## LAMPIRAN 1

## BUKTI KONSULTASI

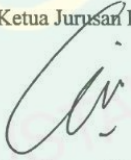

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fittk.uin-malang.ac.id> email : [fittk@uin-malang.ac.id](mailto:fittk@uin-malang.ac.id)

---

**BUKTI KONSULTASI**

Nama : Rico Supriyadi  
 NIM : 14110186  
 Pembimbing : Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd  
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi Aqidah Akhlak dalam Kitab Qami'uth Tughyan pada Siswa Kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang

| No | Tanggal   | Hal yang dikonsultasikan              | Paraf |   |
|----|-----------|---------------------------------------|-------|---|
| 1. | 30-3-2018 | Proposal dan Pengajuan BAB I, II, III | 1     | 2 |
| 2. | 18-4-2018 | Revisi BAB I, II, III                 |       |   |
| 3. | 24-4-2018 | Konsultasi BAB IV                     | 3     | 4 |
| 4. | 30-4-2018 | Revisi BAB IV                         |       |   |
| 5. | 2-5-2018  | Konsultasi BAB V                      | 5     | 6 |
| 6. | 15-5-2018 | Revisi BAB V                          |       |   |
| 7. | 24-5-2018 | Konsultasi BAB VI                     | 7     | 8 |
| 8. | 29-5-2018 | ACC Keseluruhan                       |       |   |

Malang 24 Mei 2018  
 Mengetahui,  
 Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam  
  
 Dr. Marno, M.Ag  
 NIP. 19720822 20002121001

## LAMPIRAN 2

## INSTRUMEN DAN HASIL VALIDASI AHLI MATERI

## INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

## A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia Autoplay pada matapelajaran Aqidah Akhlak khususnya pada materi Kisah Abu bakar Ash-Shidiq di kelas VIII MTs, Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah di produksi sebagai salah satu media pembelajaran. Untuk maksud diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi. Tujuan pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu Aqidah Akhlak. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli materi.

Nama : Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA  
 NIP : 197207152001122001  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Pendidikan : S-3  
 Alamat : Perum Jasa Tirta no. 1 A Malang

## B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

1. Bagaimanakah rumusan topic pada pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak ini?  
☒ a. Sangat jelas, spesifik dan operasional  
b. Jelas spesifik dan operasional  
c. Kurang jelas, spesifik dan operasional  
d. Tidak jelas, spesifik dan operasional  
e. Sangat tidak jelas, spesifik dan operasional
2. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran Aqidah akhlak ini?  
☒ a. Sangat sesuai  
b. Sesuai  
c. Kurang sesuai  
d. Tidak sesuai  
e. Sangat tidak sesuai
3. Bagaimanakah relevansi antara kompetensi dasar dengan rumusan indicator pada pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak ini?  
☒ a. Sangat relevan  
b. Relevan  
c. Kurang relevan  
d. Tidak relevan  
e. Sangat tidak relevan
4. Apakah isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013?  
☒ a. Sangat sesuai  
b. Sesuai  
c. Kurang sesuai  
d. Tidak sesuai  
e. Sangat tidak sesuai

5. Bagaimanakah sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran Aqidah akhlak?
- a. Sangat sistmatis
  - ☒ b. Sistematis
  - c. Kurang sistmatis
  - d. Tidak sistmatis
  - e. Sangat tidak sistmatis
6. Bagaimanakah ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran Aqidah akhlak?
- ☒ a. Sangat sesuai dengan tema
  - b. Sesuai dengan tema
  - c. Kurang sesuai dengan tema
  - d. Tidak sesuai dengan tema
  - e. Sangat tidak sesuai dengan tema
7. Apakah materi yang disajikan melalui media pembelajaran Aqidah akhlak ini sesuai dengan materi yang harus diajarkan kepada siswa?
- ☒ a. Sangat sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai
  - e. Sangat tidak sesuai
8. Bagaimanakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
- ☒ a. Sangat sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai
  - e. Sangat tidak sesuai

**D. Kritik dan Saran**

Saran : Media yang dibuat sudah sesuai dan sangat bagus, dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Untuk pembuatan media selanjutnya agar menyesuaikan dengan karakteristik pembelajar dan media dapat melibatkan aktifitas siswa.

Good luck /

Malang, 15-0-2018

Dr. Hj. Rahmawati Is, MA

NIP. 197207152001122001

## LAMPIRAN 3

## INSTRUMEN DAN HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI DESAIN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN**

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia Autoplay pada matapelajaran Aqidah Akhlak khususnya pada materi Kisah Abu bakar Ash-Shidiq di kelas VIII MTs, Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah di produksi sebagai salah satu media pembelajaran. Untuk maksud diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli desain produk media pembelajaran. Tujuan pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu Pendidikan Agama Islam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli desain produk media pembelajaran.

Nama : Yuniar Setyo Marandy, S.Sn  
 NIP : 19900607 201503 1003  
 Instansi : FTIK UIN Malang  
 Pendidikan : S1 Desain Komunikasi Visual  
 Alamat : Puncak Permai Sukoharjo

**B. Petunjuk pengisian angket**

4. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom SB, B, CB, TB atau STB pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
6. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

**Keterangan**

| JAWABAN | KETERANGAN        | SKOR |
|---------|-------------------|------|
| SB      | Sangat Baik       | 5    |
| B       | Baik              | 4    |
| CB      | Cukup Baik        | 3    |
| TB      | Tidak Baik        | 2    |
| STB     | Sangat Tidak Baik | 1    |

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

| NO     | PERNYATAAN                                                               | KETERANGAN |   |    |    |     |
|--------|--------------------------------------------------------------------------|------------|---|----|----|-----|
|        |                                                                          | SB         | B | CB | TB | STB |
| 1.     | Desain <i>Cover</i> dan menu sesuai dengan isi materi.                   |            | ✓ |    |    |     |
| 2.     | Jenis huruf yang digunakan sesuai                                        |            | ✓ |    |    |     |
| 3.     | Ukuran huruf yang digunakan sesuai                                       |            | ✓ |    |    |     |
| 4.     | Gambar dan video pada media sesuai dengan materi                         | ✓          |   |    |    |     |
| 5.     | Gambar dan video yang digunakan menarik minat siswa                      | ✓          |   |    |    |     |
| 6.     | Tampilan pada multimedia autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa   |            | ✓ |    |    |     |
| 7.     | Ilustrasi gambar dan video dalam media memperjelas materi                | ✓          |   |    |    |     |
| 8.     | Ukuran dan tataletak gambar pada media tepat                             |            | ✓ |    |    |     |
| 9.     | Warna pada background tidak kontras dengan warna tulisan                 |            | ✓ |    |    |     |
| 10.    | Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi belajar siswa |            | ✓ |    |    |     |
| JUMLAH |                                                                          |            |   |    |    |     |

#### D. Kritik dan Saran

1. Untuk background teksnya disarankan saja, jangan seperti button
2. Kalau keteranganma gambar, jangan surakan background gambar.
3. Untuk K1 K0 lebih baik dibuat slide baru
4. Tambahkan tombol back disebelah tombol home
5. ~~✗~~ keterangan buat polos saja jangan seperti button
6. lebih baik 1 video 1 page

Malang, 29 April .....2018



Yunkir Setyo M, S.Sn

NIP. 19920607 201503 1003

## LAMPIRAN 4

## INSTRUMEN DAN HASIL VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN UNTUK  
GURU BIDANG STUDI AQIDAH AKHLAK KELAS VIII MTs**

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia Autoplay pada matapelajaran Aqidah Akhlak khususnya pada materi Kisah Abu bakar Ash-Shidiq di kelas VIII MTs, Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah di produksi sebagai salah satu media pembelajaran. Untuk maksud diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu Aqidah Akhlak. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran.

Nama : PUJI WULANSARI, S.Pd.I  
 NIP :  
 Instansi : MTs SUNAN KALITOGO  
 Pendidikan : SI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 Alamat : JL. RAYA CANDI 3E/451 MALANG

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

### C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimanakah rumusan topic pada pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak ini?
  - a. Sangat jelas, spesifik dan operasional
  - ☒ b. Jelas spesifik dan operasional
  - c. Kurang jelas, spesifik dan operasional
  - d. Tidak jelas, spesifik dan operasional
  - e. Sangat tidak jelas, spesifik dan operasional
2. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran Aqidah akhlak ini?
  - a. Sangat sesuai
  - ☒ b. Sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai
  - e. Sangat tidak sesuai
3. Apakah rumusan indikator dalam media pembelajaran Aqidah akhlak ini disajikan dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013?
  - ☒ a. Sangat sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai
  - e. Sangat tidak sesuai
4. Bagaimanakah relevansi antara kompetensi dasar dengan rumusan indikator pada pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak ini?
  - a. Sangat relevan
  - ☒ b. Relevan
  - c. Kurang relevan
  - d. Tidak relevan
  - e. Sangat tidak relevan

5. Apakah isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013?
- a. Sangat sesuai
  - ☒ b. Sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai
  - e. Sangat tidak sesuai
6. Bagaimanakah sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran Aqidah akhlak?
- a. Sangat sistmatis
  - ☒ b. Sistematis
  - c. Kurang sistmatis
  - d. Tidak sistmatis
  - e. Sangat tidak sistmatis
7. Bagaimanakah ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran Aqidah akhlak?
- a. Sangat sesuai dengan tema
  - ☒ b. Sesuai dengan tema
  - c. Kurang sesuai dengan tema
  - d. Tidak sesuai dengan tema
  - e. Sangat tidak sesuai dengan tema
8. Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran Aqidah akhlak ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada matapelajaran Aqidah akhlak?
- a. Sangat dapat meningkatkan prestasi siswa
  - ☒ b. Dapat meningkatkan prestasi siswa
  - c. Kurang dapat meningkatkan prestasi siswa
  - d. Tidak dapat meningkatkan prestasi siswa
  - e. Sangat tidak dapat meningkatkan prestasi siswa

9. Bagaimanakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?

- ☒ a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai
- e. Sangat tidak sesuai

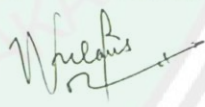
10. Apakah instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?

- a. Sangat dapat mengukur kemampuan siswa
- ☒ b. Dapat mengukur kemampuan siswa
- c. Kurang dapat mengukur kemampuan siswa
- d. Tidak dapat mengukur kemampuan siswa
- e. Sangat tidak dapat mengukur kemampuan siswa

**D. Kritik dan Saran**

Kritik : terlalu cepat dalam menjelaskan

Malang, ... APRIL - ... 2018

  
PUJI WULANSARI, S.Pd.I  
NIP. ....

## LAMPIRAN 5

## SAMPEL INSTRUMEN DAN HASIL VALIDASI SISWA

**INSTRUMEN VALIDASI UNTUK SISWA**

**A. Pengantar**

Adik, selain media pembelajaran yang sudah kalian kenal sebelumnya seperti power point dan lain sebagainya, masih banyak media pembelajaran yang adik-adik bisa gunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu aplikasi AutoPlay. Aplikasi ini bisa membantu adik-adik belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan multimedia interaktif berbasis AutoPlay pada matapelajaran aqidah akhlak materi kisah Abu Bakar Ash Shiidiq tersebut, maka bapak bermaksud mengadakan pengecekan multimedia AutoPlay yang telah dibuat sebagai salah satu media pembelajaran. Untuk maksud tersebut, bapak memohon kesediaan adik-adik siswa kelas VIII A agar mengisi angket dibawah ini sebagai pemakai media belajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui keefektifan, keefisienan dan kemenarikan media ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan mata pelajaran Aqidah Akhlak. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan adik-adik sebagai pengguna media belajar.

Nama : ABDILLAH NOOR RIDHO  
 Kelas : BA 1 VIII A  
 Sekolah : MTS Sonan Karanggede

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

1. Apakah multimedia AutoPlay pada mata pelajaran Aqidah Akhlak ini dapat memudahkan adik-adik dalam belajar?
  - a. Sangat memudahkan
  - ☒ b. Memudahkan
  - c. Kurang memudahkan
  - d. Tidak memudahkan
  - e. Sangat tidak memudahkan
2. Apakah dengan penggunaan multimedia AutoPlay ini dapat membuat adik-adik merasa tertarik dalam belajar?
  - a. Sangat tertarik
  - ☒ b. Tertarik
  - c. Kurang tertarik
  - d. Tidak tertarik
  - e. Sangat tidak tertarik
3. Apakah adik-adik mudah memahami materi yang disampaikan melalui multimedia Autoplay ini?
  - ☒ a. Sangat mudah
  - b. Mudah
  - c. Kurang mudah
  - d. Tidak mudah
  - e. Sangat tidak mudah
4. Apakah gambar dan video yang ditayangkan dalam multimedia AutoPlay ini sesuai dengan materi yang disampaikan?
  - ☒ a. Sangat sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai
  - e. Sangat tidak sesuai

5. Bagaimana jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam multimedia AutoPlay ini?

- ☒ a. Sangat mudah dibaca
- b. Mudah dibaca
- c. Kurang mudah dibaca
- d. Tidak mudah dibaca
- e. Sangat tidak mudah dibaca

6. Apakah adik-adik menemukan kata-kata yang sulit selama belajar dengan menggunakan multimedia AutoPlay ini?

- a. Tidak menemukan sama sekali
- ☒ b. Tidak menemukan
- c. Jarang menemukan
- d. Sering menemukan
- e. Sangat sering menemukan

7. Apakah adik-adik lebih memahami hikmah yang terkandung di dalam materi pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia AutoPlay ini?

- a. Sangat dapat mengambil hikmah
- ☒ b. Dapat mengambil hikmah
- c. Cukup dapat mengambil hikmah
- d. Kurang dapat mengambil hikmah
- e. Tidak dapat mengambil hikmah

8. Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia AutoPlay ini dapat dipahami?

- a. Sangat mudah dipahami
- ☒ b. Mudah dipahami
- c. Cukup mudah dipahami
- d. Kurang mudah dipahami
- e. Tidak mudah dipahami

9. Bagaimana kejelasan petunjuk dan pertanyaan dalam evaluasi yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia AutoPlay ini?

- a. Sangat mudah dipahami
- ☒ b. Mudah dipahami
- c. Cukup mudah dipahami
- d. Kurang mudah dipahami
- e. Tidak mudah dipahami

10. Apakah terjadi peningkatan prestasi belajar pada matapelajaran Aqidah akhlak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia AutoPlay ini?

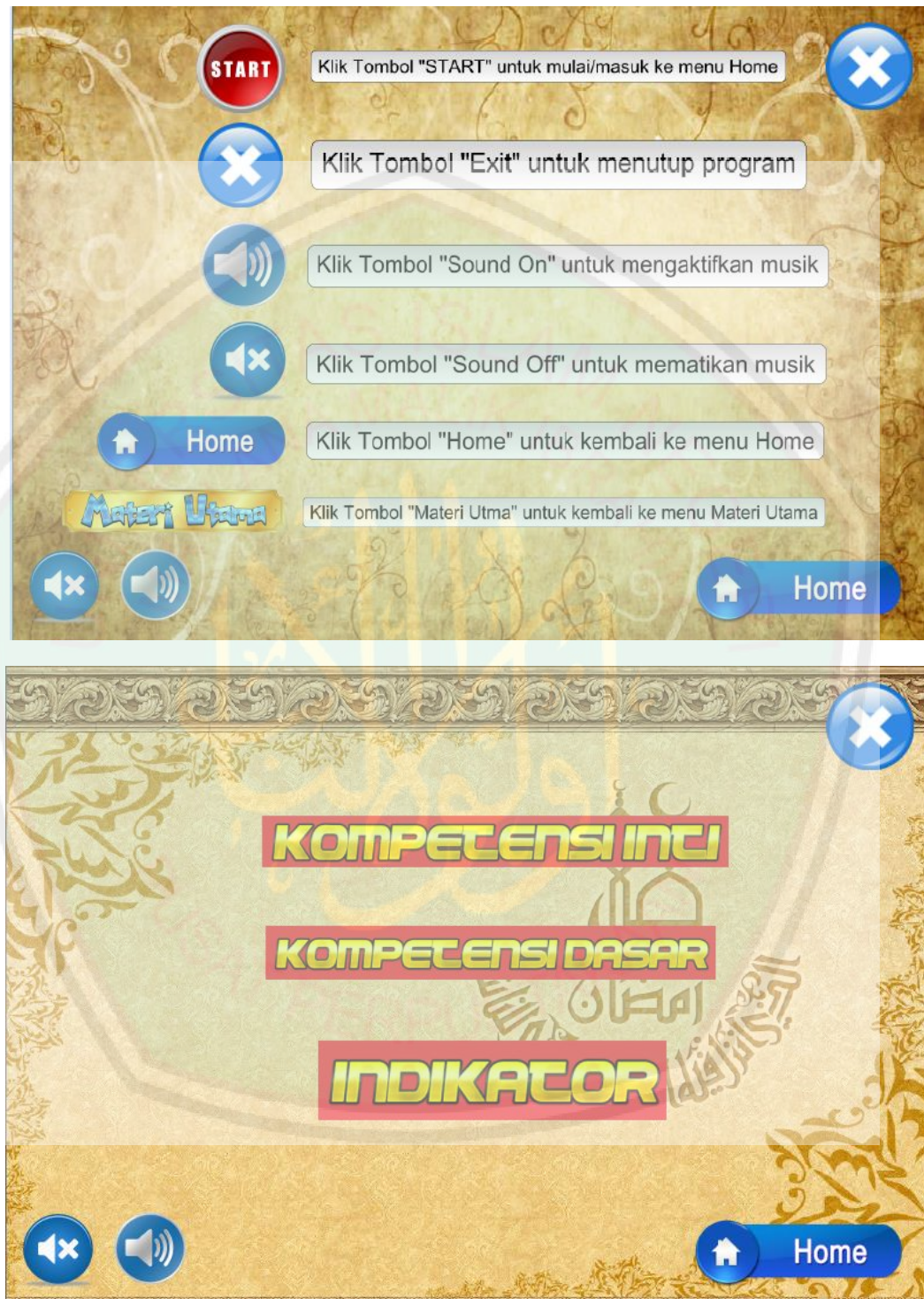
- a. Sangat meningkat
- ☒ b. Meningkat
- c. Cukup meningkat
- d. Kurang meningkat
- e. Tidak meningkat

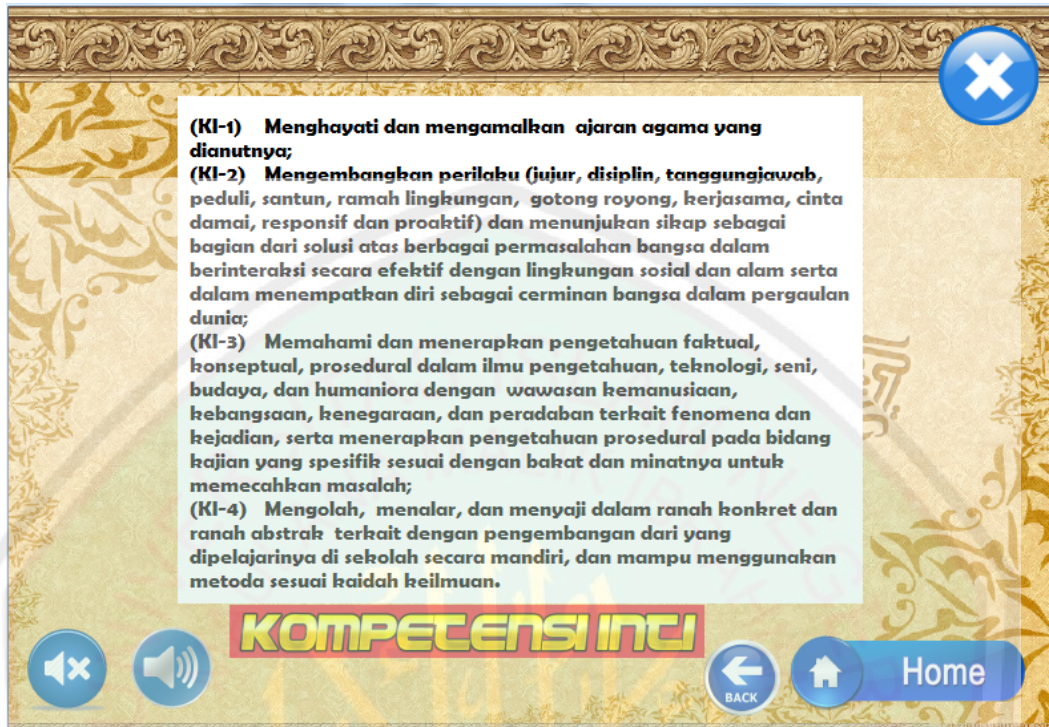
Terima Kasih

## LAMPIRAN 6

## PRINT OUT MEDIA PEMBELAJARAN



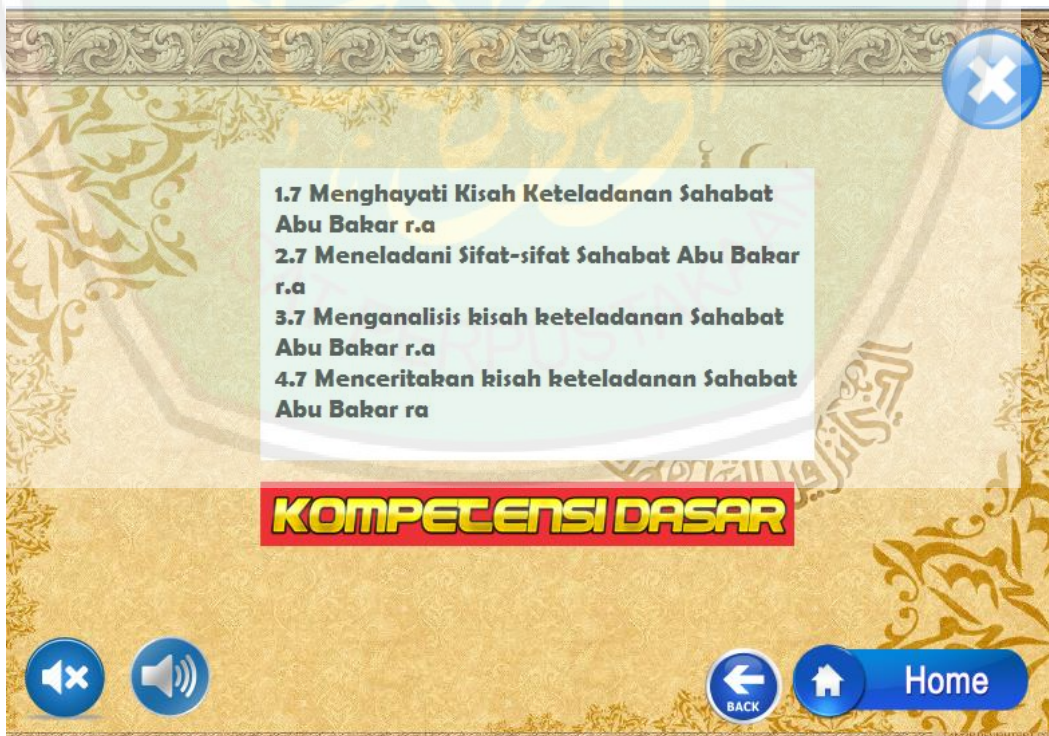




(KI-1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya;  
 (KI-2) Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia;  
 (KI-3) Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah;  
 (KI-4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**KOMPETENSI INTI**

Home



1.7 Menghayati Kisah Keteladanan Sahabat Abu Bakar r.a  
 2.7 Meneladani Sifat-sifat Sahabat Abu Bakar r.a  
 3.7 Menganalisis kisah keteladanan Sahabat Abu Bakar r.a  
 4.7 Menceritakan kisah keteladanan Sahabat Abu Bakar ra

**KOMPETENSI DASAR**

Home





## Kisah Sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq

- Menginfakkan 40.000 dirham ketika masuk Islam
- Budak yang pernah dimerdekakan Abu Bakar Ash-Shidiq yaitu Bilal bin Rabbah
- Menginfakkan seluruh hartanya setelah perang tabuk
- Sabda Rasulullah SAW “Jika ditimbang iman Abu Bakar Ash-Shidiq dengan iman sekalian umat, maka lebih berat Iman Abu Bakar Ash-Shidiq”
- Sabda Rasulullah SAW “Sesungguhnya orang yang paling berjasa kepadaku dengan ikatan persahabatan & dukungan hartanya adalah Abu Bakar Ash-Shidiq”

## Abu Bakar Ash Shidiq menjabat Sebagai Khalifah

Khalifah yaitu pengganti Nabi sebagai kepala Negara. Abu Bakar Ash-Shidiq diangkat menjadi Khalifah pada 12 Rabiul Awal 11 H/ 8 Juni 632 M. Adapun cara pengangkatan Abu Bakar menjadi khalifah yaitu berdasarkan musyawarah kaum muhajirin dan anshar di Saqifah Bani Sa'idah

Alasan mengapa Abu Bakar Ash-Shidiq yang menjadi khalifah adalah

1. Karena beliau sudah banyak membantu nabi dalam menyebarkan agama Islam
2. Rasulullah Saw pernah menyyuruh abu bakar untuk menjadi imam sholat menggantikan Rasulullah ketika beliau sakit

Kebijakan yang dilakukan ketika menjadi khalifah yaitu:

1. memerangi kaum Murtad, orang yang enggan membayar zakat dan nabi-nabi palsu. Seperti: Musailamah Al kadzab, Tulaihah bin Khuwailid, Saja'ah Tamimiyah dan Aswad an-Unsi
2. Pengumpulan ayat Al-quran, dimana Abu bakar menunjuk Zaid bin Tsabit untuk menuliskannya.

Abu Bakar menjadi khalifah selama kurang lebih 2 tahun 3 bulan

### Akhlak Sahabat Abu Bakar Ash-Shidiq



**ZUHUD TERHADAP KEHIDUPAN DUNIA**



**sangat kuat imannya**



**tawadhu**



**pemberani dan setia kawan**



**sangat dermawan**



**SAHIB LEBIH CINTA KEPADA AKHIRAT dibandingkan dengan dunia**

⏮
🔊
⬅ BACK
🏠 Home

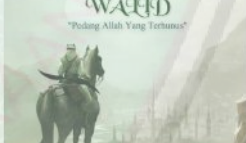
### Contoh perilaku yang mencerminkan akhlak sahabat Abu Bakar Ash-shidiq



**RASUL BERIBADAH KEPADA ALLAH SWT**



**semangat untuk memperjuangkan Islam**



**Pemberani dalam membela kebenaran**



**senang memberi kepada sesama**

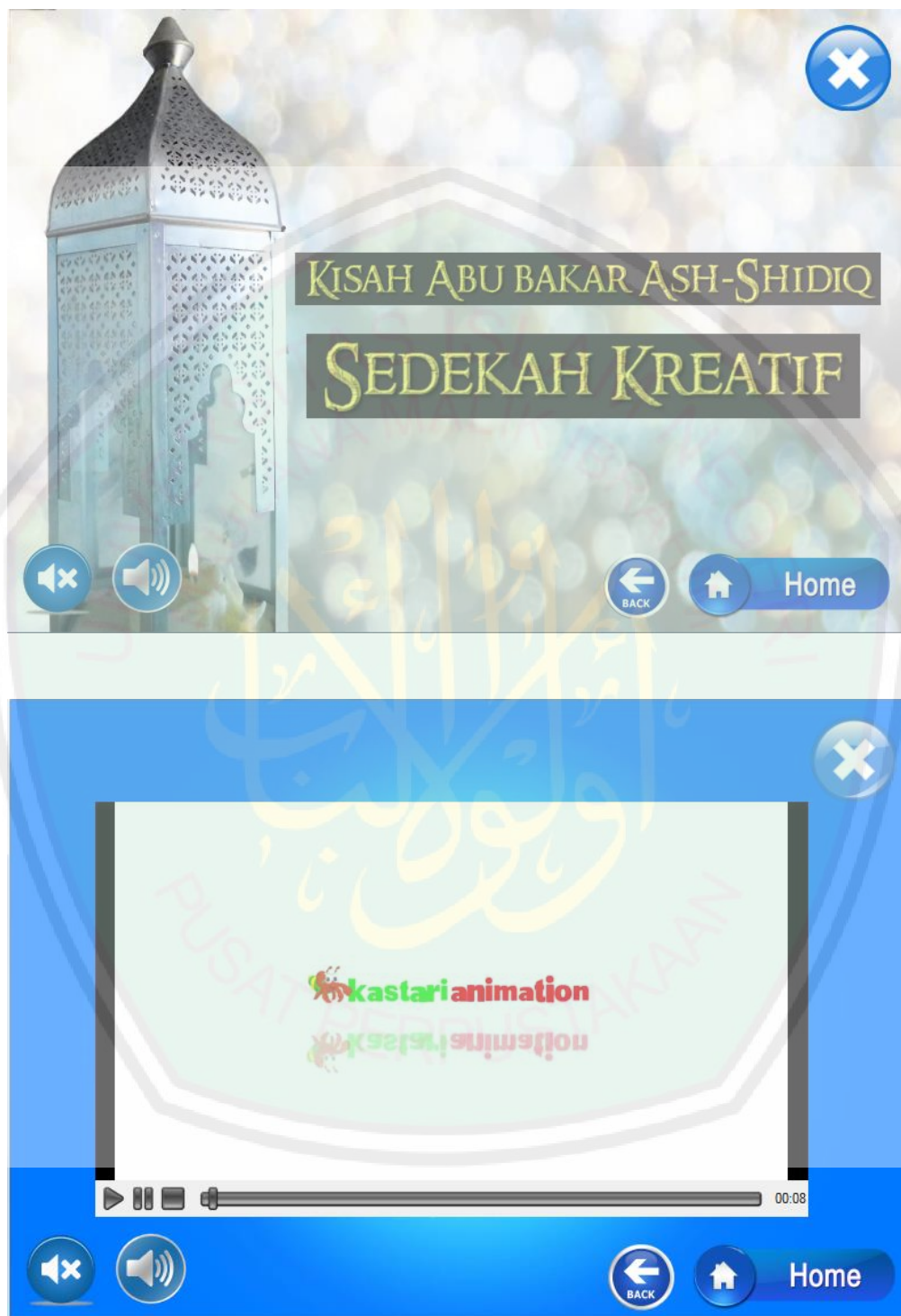


**tidak berleluasa terhadap sesuatu**



**selalu tolong menolong**

⏮
🔊
⬅ BACK
🏠 Home



The image displays two screenshots of a mobile application interface, likely for educational purposes, overlaid on a background with a large, faint watermark of a mosque dome and the text "MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG".

**Top Screenshot (Video Player):**

- Header:** A blue button with a white 'X' icon in the top right corner.
- Video Content:** A woman wearing a hijab and glasses is holding a small purple packet. The text overlay on the video reads: "1. LETAKKAN SEDIKIT MAKANAN KUCING DAN SEMANGKUK AIR".
- Metadata:** In the top right corner of the video frame, it says "RUMAH" with a house icon and "JALINAN KASIH" below it.
- Progress Bar:** A horizontal progress bar at the bottom of the video frame shows the video is at 00:07.
- Controls:** At the bottom, there are four circular buttons: a volume icon, a speaker icon, a "BACK" button with a left arrow, and a "Home" button with a house icon.

**Bottom Screenshot (Quiz Screen):**

- Header:** A blue button with a white 'X' icon in the top right corner.
- Section Title:** "Soal Latihan fix" is displayed at the top of the quiz area.
- Question:** "Question 1 of 20 \ True/False \ 10" is shown in an orange bar. Below it, the question text is: "Abu Bakar Ash-Shidiq Merupakan pengusaha yang sukses dan kaya raya".
- Options:** Two radio button options are listed: "Salah" (Wrong) and "Benar" (Correct).
- Navigation:** At the bottom of the quiz area, there is an "Outline..." button and "Prev" and "Next" buttons.
- Controls:** At the very bottom, there are four circular buttons: a volume icon, a speaker icon, a "BACK" button with a left arrow, and a "Home" button with a house icon.



**LAMPIRAN 7****SOAL PRE TEST**

1. Pada tahun berapa Abu Bakar Ash-Shidiq dilahirkan?
2. Siapa nama ayah dan Ibu dari Abu Bakar Ash-Shidiq?
3. Apa yang menyebabkan Abu Bakar Ash-Shidiq diberi gelar Ash-Shidiq?
4. Bagaimana proses pengangkatan Abu Bakar Ash-Shidiq menjadi seorang khalifah?
5. Mengapa Abu Bakar Ash-Shidiq yang diangkat menjadi khalifah pertama umat Islam menggantikan Rasulullah SAW?
6. Apa kebijakan-kebijakan yang dilakukan oleh Abu Bakar Ash-Shidiq saat menjadi khalifah?
7. Sebutkan sifat-sifat yang paling utama yang dimiliki oleh Abu Bakar Ash-Shidiq!
8. Sebutkan perbuatan-perbuatan sehari-hari seseorang yang meneladani sifat Abu Bakar Ash-Shidiq!
9. Pada usia berapakah Abu Bakar Ash-Shidiq wafat?
10. Dimana Abu Bakar Ash-Shidiq dimakamkan?

## LAMPIRAN 8

## SAMPEL HASIL PRE TEST

NAMA : MOCH. YUSUF. H  
 KLS : 8A  
 11945H

2  
 3 Isra mikra  
 4 ~~dan~~ menggantikan Abu BAKKAR  
 5 Karena Abu bakkar teman Dekat  
 dari Rosulullah  
 6 Membangun Madrasah  
 7 Keras, Bijak, Dermawan, Rendah Hati  
 8 Memberikan makanan kepada orang miskin  
 9 59 THN  
 10 MADINAH

## LAMPIRAN 9

## SOAL DAN SAMPEL HASIL POST TEST

NAMA: MOCH. YUSUF. H  
KLS: 8A

I. Pilihlah jawaban Benar (A) atau Salah (B) pada pernyataan-pernyataan berikut!

1. Abu Bakar Ash-Shidiq Merupakan pengusaha yang sukses dan kaya raya  
☒ A. Benar  
☐ B. Salah
2. Abu Bakar Ash-Shidiq menjabat sebagai khalifah selama 3 tahun  
☐ A. Benar  
☒ B. Salah
3. Keamanan Abu Bakar Ash-Shidiq lebih kuat dibandingkan dengan keamanan seluruh umat manusia  
☒ A. Benar  
☐ B. Salah
4. Saat menjabat khalifah Abu Bakar Ash-Shidiq memiliki kebijakan yaitu memerangi orang yang enggan membayar zakat  
☒ A. Benar  
☐ B. Salah
5. Abu Bakar Ash-Shidiq lebih merindukan kehidupan dunia dibandingkan dengan kehidupan akhirat  
☒ A. Benar  
☐ B. Salah

11. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf A, B, C, D dan E pada abjad jawaban yang paling benar

6. Gelar Ash-Shidiq diberikan kepada Abu bakar dikarenakan...  
☐ A. beliau orang yang pertama masuk islam  
☐ B. beliau orang pertama yang mempercayai perang uhud  
☒ C. beliau orang yang percaya dengan peristiwa isra dan mi'raj nabi Muhammad SAW  
☐ D. beliau selalu bersama nabi Muhammad SAW  
☐ E. beliau adalah mertua Nabi Muhammad SAW

10 + 10 + 11 +  
= 40 + 2 = 80

10

1. Siapakah anak Abu Bakar Ash-Shidiq yang menjadi Istri Nabi Muhammad SAW?
- A. Asma
  - ☒ B. Aisyah
  - C. Ummu Kultsum
  - D. Khadijah
  - E. Zainab
8. Ketika perang tabuk, apa yang Abu Bakar Ash-Shidiq tinggalkan kepada keluarganya?
- A. Uang
  - B. Emas
  - ☒ C. Allah dan Rasulnya
  - D. Rumah
  - E. Sebagian hartanya
9. Ketika perang tabuk, berapa jumlah harta yang dikeluarkan Abu Bakar Ash-Shidiq?
- A. Separuh hartanya
  - B. Seperempat hartanya
  - ☒ C. Seluruh hartanya
  - D. 40.000 dirham
  - E. Sepertiga hartanya
10. Abu Bakar Ash-Shidiq merupakan orang yang pertama masuk islam dari kalangan...
- A. Anak kecil
  - ☒ B. Laki-laki dewasa
  - C. Budak
  - D. Orang-orang miskin
  - E. Bangsawan

**III. Berilah tanda centang (V) pada semua jawaban yang anda anggap benar!**

11. Berikut ini keutamaan jika kita mengikuti akhlak Abu Bakar Ash-Shidiq

- ☒ Diberi kemudahan dalam hidup
- ☐ Harta yang kita miliki akan berkurang
- ☒ Akan memiliki banyak teman
- ☒ Lebih disayangi oleh Allah SWT
- ☐ Dibenci oleh teman

12. Yang merupakan keutamaan Abu Bakar Ash-Shidiq adalah...

- ☐ Bermewah-mewahan
- ☒ Zuhud kepada kehidupan dunia
- ☒ Imannya sangat kuat kepada Allah SWT
- ☐ Lebih rindu kepada kehidupan dunia dibandingkan dengan kehidupan Akhirat
- ☒ Sangat dermawan bahkan lebih mementingkan orang lain dibandingkan dengan diri sendiri

13. Berikut ini yang menjadikan Abu Bakar Ash-Shidiq diangkat menjadi khalifah adalah...

- ☐ Kepribadian Abu Bakar yang luar biasa
- ☒ Keimanan Abu Bakar yang sangat kuat kepada Allah SWT
- ☒ Kedekatannya dengan Rasulullah SAW
- ☐ Kekayaan Abu Bakar Ash-Shidiq
- ☐ Keturunan Abu Bakar Ash-Shidiq

14. Berikut ini kebijakan yang Abu Bakar Ash-Shidiq lakukan ketika menjabat sebagai khalifah

- ☒ Memerangi kaum Murtad
- ☒ Memerangi orang yang enggan membayar zakat
- ☐ Mengumpulkan harta benda
- ☒ Memerangi Nabi Palsu
- ☐ Menaikan pajak

15. Berikut ini bukan merupakan akhlak yang dicontohkan Abu Bakar Ash-Shidiq

- ☒ Dermawan
- ☒ Keimanannya kuat kepada Allah SWT

- tidak suka menolong orang lain
- lebih mementingkan kehidupan dunia
- Berlebihan dalam memenuhi kehidupan dunia

**IV. Isilah titik titik dibawah ini dengan jawaban yang sesuai**

16. Abu Bakar Ash-Shidiq adalah ..... Rasulullah SAW
17. Meninggalkan kemewahan dunia demi mencar kebahagiaan akhirat disebut <sup>MENANTI</sup> ~~Zuhud~~ <sup>Zuhud</sup>
18. Abu Bakar Ash-Shidiq wafat pada usia <sup>63</sup> ..... tahun
19. Abu Bakar Ash-Shidiq menjabat sebagai khalifah selama <sup>3</sup> ..... tahun
20. Ketika masuk islam, Abu Bakar Ash-Shidiq memberikan <sup>40.000</sup> Dirham untuk sedekah

**LAMPIRAN 10****NILAI KESELURUHAN *PRE TEST* DAN *POST TEST***

| <b>No</b>        | <b>Nama</b>                  | <b><i>Pre Test</i></b> | <b><i>Post Test</i></b> | <b>KKM</b> |
|------------------|------------------------------|------------------------|-------------------------|------------|
| 1                | Abdillah Noor Ridho          | 40                     | 80                      | 75         |
| 2                | Ahmad Maulidin Galih Pratama | 50                     | 80                      | 75         |
| 3                | Alli Fianto Maulana Yahya    | 80                     | 84                      | 75         |
| 4                | Annisa Ardiana Susanti       | 60                     | 80                      | 75         |
| 5                | Arvita Ike Nur Ardiyansha    | 70                     | 82                      | 75         |
| 6                | Dewi Nilam Sari              | 40                     | 82                      | 75         |
| 7                | Dhea Saputri                 | 50                     | 80                      | 75         |
| 8                | Fira Adi Lesmana             | 30                     | 70                      | 75         |
| 9                | Khaidar Farizi               | 40                     | 75                      | 75         |
| 10               | Miya Sari                    | 60                     | 75                      | 75         |
| 11               | Moch. Yusuf Harianto         | 40                     | 80                      | 75         |
| 12               | Putri Aplalita Nimpuna       | 50                     | 82                      | 75         |
| 13               | Putri Reta Nur Sabila        | 60                     | 80                      | 75         |
| 14               | Wira Mitra Adi Ninggrit      | 40                     | 75                      | 75         |
| 15               | Yuwi Indah Febriani          | 60                     | 80                      | 75         |
| <b>Jumlah</b>    |                              | <b>770</b>             | <b>1185</b>             | -          |
| <b>Rata-rata</b> |                              | <b>51.3</b>            | <b>79</b>               | -          |

**LAMPIRAN 11****SUBJEK VALIDATOR AHLI****1. Validator Ahli Materi**

Nama : Dr. Hj Rahmawati Baharuddin, MA  
NIP : 197207152001122001  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan : S-3  
Alamat : Perum Jasa Tirta No. 1 A Malang

**2. Validator Ahli Desain Produk Media Pembelajaran**

Nama : Yuniar Setyo Marandy, S.Sn  
NIP : 199006072015031003  
Instansi : Dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan : S 1 Desain Komunikasi Visual  
Alamat : Pancak Permata Sengkaling

**3. Validator Ahli Pembelajaran**

Nama : Puji Wulansari, S.Pd.I  
NIP : -  
Instansi : MTs Sunan Kalijaga  
Pendidikan : S1 Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Jl. Raya Candi 3E/451 Malang

**LAMPIRAN 12****IDENTITAS SASARAN UJI COBA**

1. Nama : Abdillah Noor Ridho  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
2. Nama : Ahmad Maulidin Galih Pratama  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
3. Nama : Alli Fianto Maulana Yahya  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
4. Nama : Annisa Ardiana Susanti  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
5. Nama : Arvita Ike Nur Ardiyansha  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
6. Nama : Dewi Nilam Sari  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
7. Nama : Dhea Saputri  
Kelas : VIII A

- Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
8. Nama : Fira Adi Lesmana  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
9. Nama : Khaidar Farizi  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
10. Nama : Miya Sari  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
11. Nama : Moch. Yusuf Harianto  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
12. Nama : Putri Aplalita Nimpuna  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
13. Nama : Putri Reta Nur Sabila  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang
14. Nama : Wira Mitra Adi Ninggrit  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang

15. Nama : Yuwi Indah Febriani  
Kelas : VIII A  
Sekolah : MTs Sunan Kalijaga Malang



## LAMPIRAN 13

## DOKUMENTASI PENELITIAN





## LAMPIRAN 14

## SURAT IZIN PENELITIAN SKRIPSI


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

---

Nomor : 823 /Un.03.1/TL.00.1/03/2018  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : Izin Penelitian

27 Maret 2018

Kepada  
 Yth. Kepala MTs Sunan Kalijaga Malang  
 di  
 Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

|                           |                                                                                                                                                                          |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama                      | : Rico Supriyadi                                                                                                                                                         |
| NIM                       | : 14110186                                                                                                                                                               |
| Jurusan                   | : Pendidikan Agama Islam (PAI)                                                                                                                                           |
| Semester - Tahun Akademik | : Genap - 2017/2018                                                                                                                                                      |
| Judul Skripsi             | : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Autoplay pada Materi Aqidah Akhlak dalam Kitab Qamiuth Tughyan pada Siswa Kelas VIII Semester II MTs Sunan Kalijaga Malang |
| Lama Penelitian           | : Maret 2018 sampai dengan Mei 2018<br>(3 bulan)                                                                                                                         |

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip

**LAMPIRAN 15****BIODATA MAHASISWA**

Nama : Rico Supriyadi  
 NIM : 14110186  
 Tempat Tanggal Lahir : Serang, 19 Oktober 1996  
 Fak./Jur./Prog. Studi : FITK/PAI  
 Tahun Masuk : 2014  
 Alamat Rumah : Jl. Ir Sutami Link Kapudenok  
 Julalen Rt/Rw 03/01 Kel.  
 Lebak Denok Kec. Citangkil  
 Kota Cilegon- Banten 42442

**Pendidikan:**

- a. SDN Kubang Lesung 2002 - 2008
- b. MTsN 2 Ciwandan 2008 – 2011
- c. MAN Pulomerak 2011 – 2014
- d. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2014 - 2018

No Hp : +6287808254276

Alamat Email : ricosupriyadi19@gmail.com

Malang 31 Mei 2018

Mahasiswa,

Rico Supriyadi

NIM. 14110186