

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH
CREATIVE CLOUD MATA PELAJARAN FIQIH MATERI MAKANAN
DAN MINUMAN HALAL DAN HARAM UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs KHAIRUDDIN
GONDANGLEGI**

SKRIPSI

Oleh:

Haniyah Zakiyah

NIM. 14110103



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

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH
CREATIVE CLOUD MATA PELAJARAN FIQIH MATERI MAKANAN
DAN MINUMAN HALAL DAN HARAM UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs KHAIRUDDIN
GONDANGLEGI**

SKRIPSI

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

Oleh:

Haniyah Zakiyah

NIM. 14110103



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH CREATIVE CLOUD MATA PELAJARAN FIQIH MATERI MAKANAN DAN MINUMAN HALAL DAN HARAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs KHAIRUDDIN GONDANGLEGI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Haniyah Zakiyah (14110103)

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 Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Abdul Aziz, M.Pd
NIP. 197212182000031002

Sekretaris Sidang
Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 196512051994031003

Pembimbing
Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 196512051994031003

Penguji Utama
Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



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

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH
CREATIVE CLOUD MATA PELAJARAN FIQH MATERI MAKANAN
DAN MINUMAN HALAL DAN HARAM UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs KHAIRUDDIN
GONDANGLEGI**

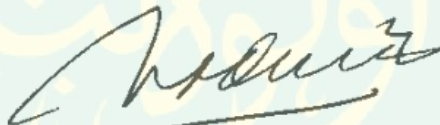
SKRIPSI

Oleh:

Haniyah Zakiyah
NIM 14110103

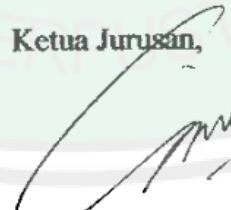
Telah disetujui pada tanggal 8 Juni 2018

Pembimbing,



Dr. H. Moh. Padil, M.Ag
NIP. 196512051994031003

Ketua Jurusan,



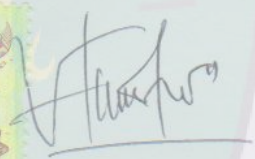
Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822002121001

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 oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 07 Juni 2018
Yang membuat pernyataan,




Haniyah Zakiyah
NIM. 14110103

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada kata yang mampu terucap selain syukur yang tak terbatas kepada Allah

SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan kepada hambanya.

Sholawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah, Nabi

Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya dengan perjuangan yang luar biasa ini, aku persembahkan kepada kedua orang tua tercintaku, Bapak Zakaria Ansori dan Ibu Siti Uni'ati Asiyah yang tanpa lelah mendukung, memberi semangat, dan mendoakan putri sulungnya. Tanpa doa

dan dukungan beliau berdua, anakmu tidak akan pernah sampai pada titik ini.

Tak lupa, karya ini ku persembahkan dengan bangga kepada suamiku tercinta sehidup sesurga, Bagus Setia Nugraha yang telah setia menemani, *mensupport*, dan memberikan doa terbaik untukku.

Dan untuk teman-temanku terbaikku, Oky Nur Rachmawati, Nila Nur Kumala, Muhimmatun Nisa', Syilvia Febriana Rosyida, Nurdinati Lailiyah, dan Mufidatur

Rusdiana yang telah mendukung, menemani, dan menghiburku disetiap

perjuangan akhir kuliah ini.

HALAMAN MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan sholat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Q.S. Al-Baqarah: 153)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kepada Allah ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongannya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi” ini dengan lancar. Sholawat dan salam semoga tetap terucurkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita selalu nantikan syafa'atnya di hari akhir nanti.

Terwujudnya karya tulis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M. Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu selama masa kuliah.

6. Seluruh validator instrumen tes yang dengan senang hati menilai dan mengarahkan selama pembuatan soal.
7. Ibu Hj. Istifadah, BA selaku kepala MTs Khairuddin Gondanglegi yang telah menerima dan memberi kesempatan untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan ini.
8. Rekan seperjuangan, mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2014 yang banyak memberi semangat dan bantuan dari awal hingga akhir.
9. Seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis diberikan balasan dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah ta'ala dan dicatat sebagai amal kebaikan yang bermanfaat di dunia dan akhirat.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, mohon maaf apabila ada kesalahan atau kekeliruan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca, lembaga pendidikan, dan bagi penulis sendiri.

Malang, 07 Juni 2018

Haniyah Zakiyah
14110103

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	=	h	ط	=	Th	ه	=	W
خ	=	kh	ظ	=	Zh	و	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إَيَّ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	56
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Desain.....	57
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Pembelajaran.....	58
Tabel 3.4 Instrumen Angket Untuk Siswa.....	59
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk.....	61
Tabel 4.1 Penilaian Bahan Ajar Cetak.....	68
Tabel 4.2 Analisis Kompetensi Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Tentang Makanan dan Minuman Halal dan Haram.....	69
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	83
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain.....	84
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	86
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Siswa Kelas VIII A.....	87
Tabel 4.7 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	89
Tabel 4.8 Hasil Paired Sample T Test.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	53
Gambar 3.2 Desai Eksperimen.....	54
Gambar 4.1 Tampilan Cover atau Halaman Depan.....	74
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	75
Gambar 4.3 Tampilan Materi Utama.....	76
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator.....	77
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Isi Materi.....	77
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Video.....	78
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Evaluasi.....	79
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Bantuan.....	80
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Profil.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian.....	102
Lampiran 2: Surat Keterangan Penelitian.....	104
Lampiran 3: Nota Dinas Pembimbing.....	106
Lampiran 4: Angket Ahli Materi.....	108
Lampiran 5: Angket Ahli Desain.....	112
Lampiran 6: Angket Ahli Pembelajaran.....	115
Lampiran 7: Angket Siswa.....	119
Lampiran 8: Soal Pre Test dan Post Test.....	121
Lampiran 9: Pedoman Wawancara.....	125
Lampiran 10: Bukti Konsultasi.....	128
Lampiran 11: Dokumentasi.....	130
Lampiran 12: Biodata Mahasiswa.....	132

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
المستخلص.....	xvii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi Pengembangan.....	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk	8
H. Orisinalitas Penelitian.....	9
I. Definisi Operasional	14
J. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Creative Cloud.....	18
B. Adobe Flash Creative Cloud.....	23

C. Pembelajaran Efektif	26
D. Motivasi Belajar.....	33
E. Tinjauan Pembelajaran Fiqih.....	42
BAB III: METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Model Pengembangan	49
C. Prosedur Pengembangan.....	50
D. Uji Coba Produk	53
BAB IV: PAPARAN DATA DAN HASIL PENGEMBANGAN	63
A. Paparan Data.....	63
B. Hasil Pengembangan	67
1. Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram di MTs Khairuddin Gondanglegi	67
2. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi	82
BAB V: PEMBAHASAN	91
A. Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram di MTs Khairuddin Gondanglegi	91
B. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi	93
BAB VI: PENUTUP	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99

ABSTRAK

Zakiah, Haniyah. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. H. Moh. Padil, M. Pd.I.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Adobe Flash Creative Cloud.*

Kecanggihan teknologi saat ini berpengaruh pada segala bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Kehadiran teknologi banyak membantu mempermudah proses pembelajaran. Bahan ajar yang biasanya dikemas dalam bentuk konvensional yaitu buku cetak, saat ini dapat dikemas dalam bentuk bahan ajar multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi komputer seperti Adobe Flash Creative Cloud.

Penggunaan bahan ajar cetak sering kali membuat siswa kehilangan motivasi untuk belajar. Hal tersebut disebabkan bahan ajar yang cenderung monoton dan mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang mampu membantu memecahkan problematika dalam pembelajaran. Hal tersebut diwujudkan dengan pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud pada mata pelajaran fiqih khususnya materi makanan dan minuman halal dan haram.

Dalam pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud, jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun tahapan pengembangan, ialah: (1) *Analysis*, yaitu menganalisis kurikulum, kebutuhan peserta didik, dan kebutuhan materi pembelajaran, (2) *Design* yaitu merencanakan dan menyusun garis besar bahan ajar dan tata letak pada aplikasi Adobe Flash Creative Cloud, (3) *Development* yaitu penyempurnaan tahap desain dengan menyatukan desain tata letak pada aplikasi Adobe Flash Creative Cloud dengan teks bahan ajar menjadi satu (4) *Implementation* yaitu penerapan dan uji coba bahan ajar secara langsung untuk mengetahui efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar (5) *Evaluation* yaitu mengevaluasi pelaksanaan penggunaan bahan ajar dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud memenuhi kriteria valid dengan persentase 88,9% oleh ahli materi, 91,7% oleh ahli desain, dan 91,1% oleh ahli pembelajaran. Hasil kelayakan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak untuk diujicoba. Pada hasil uji T, hasil signifikansi (*2-tailed*) yaitu 0,000. Artinya, hasil tersebut lebih kecil dari nilai kemaknaan yaitu 0,05 yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test*. Berdasarkan data tersebut, bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi.

ABSTRACT

Zakiyah, Haniyah. 2018. Development of Instructional Materials Based on *Adobe Flash Creative Cloud* on Fiqih Lesson about Halal and Haram Food and Drink to Improve Students's Motivation of Class VIII at Junior High School of Khairuddin Gondanglegi. Research, Department of Islamic Education, Faculty of Education and Teaching Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. H. Moh. Padil, M. Pd.I.

Keywords: *Teaching Materials, Adobe Flash Creative Cloud.*

Technological sophistication currently affected all areas of life, one of which is education. The presence of many technologies helped simplify the learning process. Teaching materials that are usually packaged in the conventional form of printed books, can now be packaged in the form of interactive multimedia teaching materials with the help of computer applications such as Adobe Flash Creative Cloud.

The using of printed teaching materials often leaves students with a lack of motivation to learn. This is due to teaching materials that tend to be monotonous and affect the effectiveness of learning. Therefore, it is necessary the development of teaching materials that can help solve problems in learning. This is realized with the development of Adobe Flash Creative Cloud-based instructional materials on fiqh lesson especially halal and haram foods and drinks.

In the development of teaching materials based Adobe Flash Creative Cloud, the type of research used is Research and Development (R&D) with ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation). The stages of development are: (1) Analyse, is analyzing the curriculum, the needs of learners, and the needs of learning materials, (2) Design that is planning and composing teaching and layout outline in Adobe Flash CC application, (3) Developpment is perfecting the design phase by integrating layout design on Adobe Flash Creative Cloud application with text of teaching materials into one (4) Implementation that is implement and experiment of teaching materials directly to know effectiveness in improving motivation of learning (5) Evaluation that is evaluate the implementation of the use of teaching materials with the achievement of learning objectives.

Based on the results of the valiadation, the development of instructional materials based Adobe Flash Creative Cloud met the valid criteria with the percentage of 88.9% by the material experts, 91.7% by design experts, and 91.1% by the learning experts. The feasibility results indicate that the developed teaching material is worthy to be tested. In T test results, the result of significance (2-tailed) is 0.000. That is, the result is smaller than the significance value of 0.05 which indicates that there is a significant difference between pre test and post test. Based on these data, Adobe Flash Creative Cloud-based instructional materials are considered effective in improving the motivation of students in grade VIII at Junior High School of Khairuddin Gondanglegi.

المستخلص

زكية ، هنية. ٢٠١٨. تطوير مواد تعليمية المعتمدة على أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة لدرس الفقه في فصل الحلال والحرام للأطعمة والمشروبات لترقية تشجيع الطلاب للفصل الثامن من مدرسة "خير الدين" المتوسطة جوندنج لاجي، البحث العلمي ، قسم التربية الإسلامية ، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المستشار: الدكتور الحاج محمد فاضل، الماجستير.

كلمات البحث: المواد التعليمية ، أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة.

تطور التكنولوجيا يؤثر حاليا على جميع مجالات الحياة ، إحداها هو التربية. وجود التكنولوجيا يساعد مساعدة على تبسيط عملية التعليم. جمع المواد التعليمية التي يتم تعبئتها عادة في الشكل التقليدي للكتب المطبوعة ، والآن كانت في شكل مواد تعليمية تفاعلية متعددة الوسائط بمساعدة تطبيقات الحاسوب مثل أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة.

إن استخدام المواد التعليمية المطبوعة غالبًا ما لا يشجع الطلاب للتعلم. هذا يرجع إلى المواد التعليمية التي تميل إلى أن تكون رتيبة وتؤثر على فعالية التعليم. ولذلك ، يحتاج إلى تطوير المواد التعليمية التي تساعد في حل مشاكل التعليم. ويتحقق ذلك مع تطوير المواد التعليمية المعتمدة على أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة على درس الفقه وخاصة في فصل الحلال والحرام للأطعمة والمشروبات.

في تطوير المواد التعليمية المعتمدة على أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة ، فإن نوع البحث هو البحث والتطوير مع ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). مراحل التطوير هي: (١) التحليل، أي تحليل المناهج الدراسية، واحتياجات الطلاب، والحاجة إلى المواد التعليمية، (٢) التصميم الذي يخطط ويؤلف مخطط التدريس والتخطيط في تطبيق على أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة، (٣) التطوير إتقان مرحلة

التصميم عن طريق دمج التصميم على تطبيق على أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة بنص المواد التعليمية في واحد(٤) التنفيذ الذي يتم تنفيذه وتجريبه من المواد التعليمية مباشرة لمعرفة الفعالية في ترقية دوافع التعلم (٥) التقييم يقوم بتقييم تنفيذ استخدام المواد التعليمية مع تحقيق الأهداف التعليمية.

أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة بنسبة ٨٨,٩٪ من خبراء المواد ، و ٩١,٧٪ بواسطة خبراء التصميم ، و ٩١,١٪ بواسطة خبراء التعليم. تشير نتائج الجدوى إلى أن المواد التعليمية المتقدمة جديرة بالفحص. في نتائج اختبار T ، تكون نتيجة الأهمية 0.000 هي أي أن النتيجة أصغر من قيمة الدلالة ٠,٠٥ التي تشير إلى وجود فرق معنوي بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وبناءً على هذه البيانات ، تعتبر المواد التعليمية المعتمدة على أدوبي فلاش الإبداعية الغيمة فعالة في ترقية تشجيع الطلاب في الصف الثامن من مدرسة "خير الدين" المتوسطة جوندنج لاجي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjadi kebutuhan krusial bagi setiap individu. Betapa tidak, melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan akal pikirannya dengan maksimal. Berbekal akal tersebut dan dipoles dengan pendidikan, manusia akan mampu mengembangkan serta menyalurkan kemampuan dan *skill* nya dalam kehidupan. Sebab, potensi yang ada di dalam diri manusia akan sulit berkembang tanpa didukung oleh pendidikan yang mumpuni. Hal tersebut sekiranya sejalan dengan pengertian pendidikan yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dimana seseorang dapat mengembangkan tingkah laku serta kemampuannya di lingkungan tempat ia hidup bersosial. Di mana lingkungan tersebut berpotensi untuk memberikan pengaruh terhadap proses perubahan tingkah laku dan karakter. Sehingga ia dapat secara maksimal mengembangkan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang ada dalam dirinya.¹

Kehadiran pendidikan juga menjadi faktor penting dalam menentukan kemajuan sebuah negara. Pendidikan dengan kualitas yang baik akan berimbas pada sumber daya manusianya. Sehingga, dengan bekal pendidikan yang mumpuni, sumber daya manusia dalam sebuah negara akan mampu

¹ Choirul Mahfud, *Pendidikan Multikultural* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 34

mengembangkan dan memaksimalkan kemampuannya di dalam setiap bidang keilmuan yang tentunya akan menunjang kemajuan negara.

Datangnya arus globalisasi membawa pengaruh besar dalam perkembangan semua bidang kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan dan kemajuan teknologi guna memenuhi kebutuhan manusia. Hal tersebut tentunya berpengaruh pada setiap komponen pendidikan meliputi kelembagaan, sumberdaya manusia, sarana dan prasarana, fasilitas, serta proses kegiatan belajar mengajar. Kebutuhan teknologi masa kini menuntut para praktisi pendidikan untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi yang terus berkembang. Dengan demikian, para ahli bidang pendidikan harus meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan komponen-komponen pembelajaran, seperti bahan ajar, strategi, metode, teknik, evaluasi, dan media pembelajaran.

Penyajian sumber dan bahan ajar saat ini juga terus mengalami perkembangan yang pesat. Berkat kemajuan penggunaan teknologi, saat ini bahan ajar tidak hanya bisa disajikan dalam bentuk buku cetak. Melalui pesatnya kemajuan teknologi, bahan ajar dapat disajikan dengan menggunakan multimedia interaktif. Berbeda dengan bahan ajar berbentuk cetak yang hanya bisa menyajikan materi berbentuk teks dan gambar, penggunaan multimedia dalam menyajikan bahan ajar memiliki nilai plus tersendiri. Bahan ajar yang disajikan dengan menggunakan kecanggihan

multimedia, materi pembelajaran dapat disusun dengan lebih menarik. Unsur teks, gambar, audio, serta video dapat dikemas dalam satu bahan ajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran fiqih di MTs Khairuddin Gondanglegi, motivasi belajar menjadi salah satu problematika yang dialami oleh siswa kelas VIII khususnya pada mata pelajaran fiqih. Penggunaan bahan ajar yang terbatas hanya pada buku cetak serta penggunaan multimedia yang kurang menarik menjadi salah satu penyebab kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa siswa merasa bosan pada saat guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah tanpa didukung media yang menarik.

Penggunaan bahan ajar dengan basis multimedia dirasa cukup penting dalam menumbuhkan kembali motivasi siswa yang berkurang. Terlebih, pihak sekolah telah menyediakan fasilitas seperti LCD yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Aplikasi Adobe Flash Creative Cloud dengan segala macam fiturnya dirasa akan mampu memfasilitasi siswa agar lebih tertarik belajar dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan aplikasi Adobe Flash Creative Cloud akan mampu membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori maupun kinestetik. Sehingga, dengan disajikannya gambar, video, serta animasi akan menjadi sarana untuk menyampaikan materi dengan lebih nyata dan konkret.

Sejauh ini, penyampaian materi makanan dan minuman halal dan haram sering disajikan dengan cara ceramah dan hanya menggunakan buku

teks sebagai bahan ajar utama. Penyajian materi makanan dan minuman halal dan haram dengan cara visual dan animasi masih kurang dikembangkan oleh guru mata pelajaran fiqih yang menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang motivasi belajar. Apalagi, materi ini sangat berkaitan dengan kehidupan nyata mereka. Setiap hari mereka akan terus bersentuhan dengan makanan dan minuman yang ada disekitar mereka. Serta perkembangan teknologi pada bidang pangan dan obat-obatan terus berkembang, yang menuntut pendidik untuk selalu up to date. Sehingga pemantapan materi tentang makanan dan minuman harus diberikan dengan baik yang dibantu dengan bahan ajar yang lebih menarik. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar dengan menggunakan media Adobe Flash Creative Cloud dirasa perlu, agar materi tentang makanan dan minuman halal dan haram dapat disajikan dengan lebih menarik dan riil.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk mempermudah memahami isi pembahasan pada penelitian ini maka penulis merumuskannya dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar fiqih kelas VIII di MTs Khairuddin Gondanglegi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar fiqih berbasis Adobe Flash Creative Cloud dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs. Khairuddin Gondanglegi?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bahan ajar yang dikembangkan di MTs Khairuddin Gondanglegi.
2. Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan bahan ajar fiqih berbasis Adobe Flash Creative Cloud dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs. Khairuddin Gondanglegi.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud dalam upaya meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram ini diharapkan dapat memberi kontribusi atau manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Bagi lembaga

Melalui pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada lembaga sekolah untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan basis Adobe Flash Creative Cloud

yang lebih *up to date*. Sehingga, dapat meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa.

2. Bagi guru

Dapat memotivasi guru untuk terus berinovasi dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam penggunaan bahan ajar berbasis multimedia yang interaktif. Sehingga dapat meningkatkan profesionalitas guru ditengah pesatnya perkembangan teknologi.

3. Bagi peneliti

Terwujudnya penelitian ini sebagai bentuk implementasi pengembangan bahan ajar dan ilmu kependidikan yang telah diperoleh penulis selama studi di bangku perkuliahan. Di samping itu, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman penulis secara teoritis maupun praktis.

E. Asumsi Pengembangan

Pesatnya perkembangan teknologi menjadi peluang bagi dunia pendidikan untuk berkontribusi mendapatkan cara inovatif dalam mengolah informasi atau materi berbentuk verbal. Materi tersebut kemudian diolah menggunakan kecanggihan teknologi dan menyajikannya dalam bentuk visual melalui multimedia.

Menurut Richard E. Mayer, salah satu kasus yang mendukung adanya pembelajaran dengan menggunakan multimedia ialah, bahwa pesan-pesan instruksional harus dirancang sejalan dengan bagaimana otak manusia bekerja. Otak manusia sendiri terdiri dari dua sistem pengolahan informasi yaitu materi

verbal dan materi visual.² Telah kita tahu bahwa, materi-materi yang disajikan di sekolah sudah terlalu banyak menyajikan informasi dalam bentuk verbal. Hadirnya teknologi multimedia diharapkan dapat menyajikan dan mengintegrasikan materi verbal dan visual menjadi satu.

Sejalan dengan uraian diatas, menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman salah satu usaha untuk mengatasi materi yang banyak disajikan dalam bentuk verbal sehingga komunikasi menjadi tidak efektif dan efisien maka perlu adanya pengintegrasian media dalam proses mengajar. Sebab, hadirnya media tersebut selain berfungsi sebagai stimulus informasi, namun juga berfungsi dalam meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.³

Adapun beberapa keterbatasan dalam pengembangan produk bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan bahan ajar terbatas pada materi makanan dan minuman halal dan haram yang terdapat pada kelas VIII semester dua yang terdiri atas beberapa pembahasan, yaitu tentang ketentuan makanan dan minuman halal dan haram, serta tata cara mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan baik.
2. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud di kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi.

² Richard E. Mayer, *op,cit.*, hlm. 5-6

³ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 13

3. Penilaian kevalidan pengembangan bahan ajar Adobe Flash Creative Cloud ini dilakukan validator ahli materi, validator ahli media, dan guru bidang studi fiqih di MTs Khairuddin Gondanglegi.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud pada mata pelajaran fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di Mts Khairuddin Gondanglegi.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan ini adalah sebagai berikut: Produk bahan ajar ini dikembangkan dengan basis program Adobe Flash Professional Creative Cloud 2015 dan dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk) sebagai bahan ajar pada mata pelajaran fiqih.

1. Materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran fiqih kelas VIII ini adalah materi tentang makanan dan minuman halal dan haram yang menyangkut pokok bahasan ketentuan makanan dan minuman halal dan haram, serta tata cara mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan baik.
2. Di dalam pengembangan bahan ajar ini memuat unsur verbal dan visual seperti, gambar, audio, dan video.

3. Bahan ajar fiqih berbasis Adobe Flash Creative Cloud ini juga dilengkapi dengan soal-soal evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam belajar di kelas.

H. Orisinalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian sebelumnya, peneliti telah mengkaji beberapa penelitian skripsi serupa yang berhubungan dengan menyertakan kesamaan dan perbedaan. Mengkaji penelitian terdahulu berfungsi untuk mengetahui keorisinilan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Di samping itu dengan mengkaji penelitian terdahulu juga berfungsi sebagai acuan dan penguat hasil penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti bukanlah yang pertama. Telah banyak yang meneliti serta mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan basis multimedia. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Asri Afi Utami yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank, dan Asumsi di MAN Kota Batu*. Terdapat beberapa kesamaan antara penelitian tersebut dengan milik peneliti yaitu mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran yang sama yakni fikih. Namun, letak perbedaannya adalah pada materi pelajaran yaitu tentang makanan dan minuman halal dan haram, aplikasi media yang digunakan, serta jenjang sekolah yang berbeda.

Pada penelitian kedua yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Sely Indraswati yang berjudul *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash*

Creative Cloud dengan Metode Problem Posing Learning Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama di Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Kesamaan dengan penelitian tersebut hanya terletak pada aplikasi yang digunakan yaitu Adobe Flash Creative Cloud. Penelitian tersebut lebih pada mengembangkan media pembelajaran, berbeda dengan peneliti yang mengembangkan bahan ajar. Materi yang digunakan dalam penelitian pun juga berbeda serta objek penelitian yang berbeda.

Selanjutnya, Resti Cahyaningrum juga telah melakukan penelitian yang serupa, berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung.* Letak kesamaan dengan peneliti ialah bahan ajar yang dikembangkan difokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar. Meskipun menggunakan basis yang sama yaitu multimedia namun aplikasi yang digunakan berbeda. Di samping itu mata pelajaran yang digunakan serta objek penelitian berbeda dengan peneliti.

Pada penelitian keempat milik Elsa May Wijaya yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs An-Nur Bululawang* memiliki kesamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaan antara penelitian tersebut dengan peneliti ialah mengembangkan bahan ajar dengan basis multimedia. Meskipun begitu, berbeda dengan peneliti yang fokus mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa,

penelitian tersebut berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Mata pelajaran serta objek penelitian pun juga berbeda.

Terakhir, penelitian sejenis juga telah dilakukan oleh Sariatuslima yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang*. Pada penelitian ini, peneliti menemukan lebih banyak perbedaan, baik dari segi aplikasi yang digunakan, materi pelajaran, fokus penelitian, serta objek penelitian. Kesamaan hanya terletak pada pengembangan multimedia.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian yang akan diteliti memiliki perbedaan dari setiap penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya. Perbedaan dapat dilihat dari fokus penelitian, materi mata pelajaran, aplikasi media yang digunakan, jenjang pendidikan, dan objek penelitian. Jadi, penelitian yang dilakukan oleh peneliti bersifat orisinal.

Untuk lebih ringkasnya, penulis merangkum persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Asri Afi Utami, <i>Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis</i>	Mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia dan pada mata	Materi yang dikembangkan meliputi materi riba, bank dan asuransi serta	Mengembangkan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud mata

	<i>Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank dan Asuransi Di MAN Kota Batu, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016</i>	pelajaran yang sama, yaitu fiqih.	objek penelitian yang berbeda	pelajaran fiqih yang fokus pada materi makanan dan minuman halal dan haram
2	<i>Sely Indraswari, Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash CC Dengan Metode Problem Posing Learning Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama Di Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015</i>	Mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan Adobe Flash Creative Cloud	Bahan ajar dikembangkan untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama	Pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
3	<i>Resti Cahyaningrum, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar</i>	Mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Bahan ajar yang dikembangkan yaitu mata pelajaran PAI di tingkat SMP	Mengembangkan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud pada mata pelajaran fiqih di tingkat MTs

	<i>Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VII Di SMP Islam Al Azhar Tulungagung, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016</i>			
4	<i>Elsa May Wijaya, Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTs An-Nur Bululawang, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016</i>	Mengembangkan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud, menggunakan model pengembangan ADDIE,	Bahan ajar yang dikembangkan pada mata pelajaran SKI yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Bahan ajar yang dikembangkan pada mata pelajaran fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram
5	<i>Sariatuslima, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 12</i>	Mengembangkan media dengan menggunakan multimedia, menggunakan model pengembangan ADDIE	Media yang dikembangkan pada mata pelajaran IPA	Menggunakan media Adobe Flash Creative Cloud dalam mengembangkan bahan ajar mata pelajaran fiqih

	Malang, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016			
--	---	--	--	--

I. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, maka ada beberapa hal yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.⁴

Adapun dalam pengembangan ini, peneliti memfokuskan pada pengembangan bahan ajar mata pelajaran fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram berbasis Adobe Flash Creative Cloud. Konten pengembangan bahan ajar dengan media interaktif tersebut didesain dengan memadukan unsur verbal, visual, gambar, animasi bergerak, audio, dan video.

2. Bahan Ajar

⁴ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, sebagaimana dikutip oleh Asri Afi Utami, “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Fiqih Materi Riba, Bank dan Asuransi Di Man Kota Batu”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2016, hlm. 16-17

Bahan ajar merupakan seperangkat bahan berisi materi atau konten pembelajaran yang didesain secara sistematis yang menggambarkan keutuhan dari kompetensi yang kemudian akan dipelajari siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Desain bahan ajar memuat konten yang berisi tentang pesan atau informasi mata pelajaran baik berupa gagasan, fakta, opini, ide, konsep, teori, ataupun kaidah yang tercakup dalam mata pelajaran sesuai disiplin ilmu masing-masing.⁵

Adapun pengembangan bahan ajar ini, difokuskan pada mata pelajaran fiqh khususnya materi makanan dan minuman halal dan haram. Materi bahan ajar yang dikembangkan fokus pada konsep, teori, ataupun kaidah yang berkaitan dengan ketentuan makanan dan minuman halal dan haram serta pengetahuan praktis mengenai tata cara mengkonsumsi makanan halal dan baik.

3. Adobe Flash Creative Cloud

Adobe Flash Creative Cloud merupakan perangkat lunak komputer yang merupakan salah satu program unggulan terbaru milik Adobe System. Perangkat lunak ini merupakan salah satu program yang dapat digunakan untuk mendesain animasi dengan dilengkapi bermacam-macam *tools* pendukung untuk menghasilkan desain animasi ataupun media interaktif yang menarik.

4. Fiqih

⁵ Asep Herry Hermawan dkk, *Pengembangan Bahan Ajar*
(http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN._PEDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR., diakses 21 September 2017 pukul 20.45 wib)

Menurut Peraturan Menteri Agama RI No. 912 Tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*, fiqih merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum PAI yang diberikan pada jenjang madrasah ibtidaiyah, madrasah tsanawiyah, dan madrasah aliyah. Dalam konteks karakteristiknya, fiqih menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam Islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari.⁶

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau hasrat baik itu internal dan eksternal yang ada pada diri siswa untuk mencapai keberhasilan dalam belajar sehingga kebutuhan siswa dalam mencapai harapan dan cita-citanya dapat terpenuhi. Hasrat tersebut dapat muncul melalui kegiatan pembelajaran yang menarik serta didukung dengan lingkungan belajar yang kondusif.⁷

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini terdiri dari:

Bab I yang merupakan pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

⁶ Peraturan Menteri Agama No 912 Tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*, (http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/pma_912_13.pdf), diakses pada 21 September 2017 pukul 20.45 wib)

⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 23

Bab II berisi kajian pustaka yang memuat tentang deskripsi teoritis dari beberapa ahli dan kesimpulan kajian yang digunakan untuk menjelaskan model pengembangan produk.

Bab III memuat pokok bahasan pada metode penelitian dan pengembangan yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, dan prosedur penelitian.

Bab IV berisi tentang paparan data penelitian dan pengembangan. Di dalamnya memuat penjelasan proses penelitian hingga hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram kelas VIII di MTs Khairuddin Gondanglegi.

Bab V yaitu bab penutup yang berisi mengenai kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan, serta saran-saran baik itu saran pemanfaatan dan saran untuk pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Creative Cloud

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau sumber belajar yang tersusun dari materi pembelajaran, tujuan, metode, serta evaluasi pembelajaran yang dibentuk dengan sistematis dan menarik minat siswa untuk belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensinya.⁸ Sejalan dengan hal tersebut, Abdul Majid menyatakan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa tertulis maupun bahan yang tidak tertulis.⁹

Di lain hal, ada yang berpendapat bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk informasi, alat, ataupun teks yang penting bagi guru atau instruktur dalam rangka perencanaan dan penelaahan implementasi proses pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh Pannen yang menyatakan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun

⁸ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm. 1

⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 173-174

secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk informasi, alat, ataupun teks baik tertulis ataupun tidak tertulis, memuat tentang materi, tujuan, metode, dan evaluasi pembelajaran yang didesain secara sistematis dan menarik untuk digunakan guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan.

Melalui pengetian bahan ajar diatas dapat menggambarkan bahwa bahan ajar sebaiknya didesain dan disusun sesuai dengan kaidah instruksional. Sebab, bahan ajar nantinya akan digunakan oleh guru atau instruktur untuk membantu dan menunjang dalam proses implementasi pembelajaran. Dalam hal ini, tentunya kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar memiliki peran yang penting untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran melalui bahan ajar tersebut.

Bahan ajar tidak hanya berisi mengenai materi berupa informasi ataupun pengetahuan dan wawasan namun juga berisi tentang sikap dan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk bisa mencapai standar kompetensi yang tercantum dalam kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Dengan demikian, bahan ajar hendaknya

¹⁰ Rahmatin Muntoha, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V di MIN Gedog Kota Blitar*”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2014, hlm. 15

menyajikan beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui materi-materi yang disajikan di dalam bahan ajar.¹¹

Pada dasarnya, semua buku dapat digunakan sebagai bahan belajar bagi peserta didik, namun yang menjadikan pembeda dengan buku lainnya ialah cara dan proses penyusunannya. Dalam menyusun sebuah bahan ajar harus didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik. pengembangannya pun didasarkan pada konsep desain pembelajaran yang berlandaskan pada sebuah kompetensi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹²

2. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran ada beragam bentuk, baik yang digunakan pada jenjang sekolah ataupun perguruan tinggi. Berbagai bentuk bahan ajar tersebut misalnya, buku referensi, modul, buku praktikum, bahan ajar, dan buku diktat.

Sesuai dengan pedoman penulisan modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Gururan Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003, terdapat lima karakteristik bahan ajar yaitu¹³:

- a. *Self instructional*, yaitu bahan ajar yang digunakan dapat mendorong siswa untuk belajar sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Di dalam bahan ajar, tujuan harus dirumuskan dengan jelas. Di samping

¹¹ Ika Lestari, *op.cit.*, hlm. 1-2

¹² *Ibid.*, hlm. 2

¹³ *Ibid.*, hlm. 2-3

itu bahan ajar akan memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan yang lebih spesifik.

- b. *Self contained*, yaitu dalam satu bahan ajar memuat seluruh materi atau substansi dari kompetensi yang dipelajari.
- c. *Stand alone*, yaitu bahan ajar yang digunakan tidak selalu tergantung dengan bahan ajar yang lain serta penggunaannya tidak selalu bersamaan dengan bahan ajar yang lain.
- d. *Adaptive*, yaitu bahan ajar yang didesain baiknya memiliki sifat adaptif yang tinggi, sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e. *User friendly*, yaitu tiap-tiap instruksi yang ada di dalam bahan ajar hendaknya memudahkan bagi penggunanya dalam merespon dan penggunaan bahan ajar sesuai keinginan.

Dengan demikian, dalam mendesain dan mengembangkan sebuah bahan ajar hendaknya terlebih dahulu memperhatikan dan memahami karakteristik bahan ajar itu sendiri, agar nantinya bahan ajar dapat diaplikasikan dengan baik.

3. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Secara umum, bahan ajar terdiri dari dua jenis yaitu bahan ajar cetak dan non cetak. Penggunaan jenis bahan ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Secara khusus, jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi empat jenis sebagai berikut:

- a. Bahan ajar *visual* terdiri dari bahan cetak (*printed*) seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa (LKS), brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan non cetak seperti model atau maket.
- b. Bahan ajar *audio*, seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c. Bahan ajar *audio visual*, seperti *video compact disk* dan film.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*computer assisted instruction*), CD (*compact disk*) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).¹⁴

4. Fungsi Bahan Ajar

Secara umum, bagi pendidik bahan ajar memiliki fungsi sebagai pengarah semua kegiatan dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai substansi kompetensi serta materi yang harus diajarkan kepada peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik, bahan ajar memiliki fungsi sebagai pedoman dalam belajar dan berfungsi sebagai substansi kompetensi serta materi yang harus dipelajari. Tidak hanya itu, bahan ajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.¹⁵

Berdasarkan strategi pembelajara, bahan ajar memiliki tiga macam fungsi, meliputi fungsi dalam pembelajaran klasikal, pembelajaran individual, dan pembelajaran kelompok.

¹⁴ Sofan Amri, dkk, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran: Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktek Kurikulum*. (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2010), hlm. 161

¹⁵ Ika Lestari, *op.cit.*, hlm. 7

- a. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal yaitu sebagai sumber informasi utama dan pengendali dalam proses pembelajaran. Di samping itu juga berfungsi sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran.
- b. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual yaitu sebagai media utama dalam proses pembelajaran, sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi peserta didik dalam memperoleh informasi, dan sebagai alat penunjang media pembelajaran individual lainnya.
- c. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok yaitu sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok melalui cara menyampaikan informasi mengenai latar belakang materi, informasi orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran kelompok, serta petunjuk mengenai proses pembelajaran kelompok. Dalam proses pembelajaran kelompok, bahan ajar juga berfungsi sebagai pendukung bahan belajar utama, serta apabila bahan ajar dirancang sedemikian rupa maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁶

B. Adobe Flash Creative Cloud

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan salah satu produk unggulan milik Adobe System. *Software* yang dahulunya bernama Macromedia Flash tersebut merupakan sebuah program multimedia yang didesain khusus oleh Adobe untuk membuat animasi dan bitmap yang menarik, interaktif dan dinamis dalam mendesain *website*

¹⁶ *Ibid.*, hlm 8

ataupun CD Interaktif. Keunggulan yang dimilikinya ialah Flash mampu menerima sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan database dengan pendekatan XML.¹⁷

Saat ini Adobe System telah banyak meluncurkan beberapa produk unggulannya. Salah satu produknya yaitu Adobe Flash Creative Cloud (CC). Adobe Flash Creative Cloud merupakan *software* yang didesain untuk para *desainer grafis, video editing, web developer*, fotografi, dan layanan cloud. Produk yang merupakan kembangan dari Adobe Flash CS6 ini memiliki beberapa keunggulan. Kelebihan Adobe Flash Creative Cloud ialah pengembangan dan antarmuka yang lebih efisien, tatanan 64-bit yang baru, *output High Definition*, pengembangan keluaran HTML, *real-time mobile testing, code editor* yang lebih *powerful, real-time drawing*, ukuran *pasteboard* yang tak terbatas, sinkronasi pengaturan dan berbahaya via cloud, *code profiling* di *Adobe Scout Creative Cloud, timeline time-saver, custom metadata API*.¹⁸

Program Adobe Flash Creative Cloud merupakan salah satu program multimedia interaktif yang dapat memuat teks, grafik, gambar, animasi, video dan suara. Menurut Vaughan, multimedia merupakan suatu kombinasi antara

¹⁷ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, dikutip pada tanggal 11 Oktober 2017 pukul 05.50 wib

¹⁸ Sely Indraswari, “Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash CC dengan Metode Problem Posing Learning Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama di Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta”, *Skripsi*, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, hlm. 37

teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui perantara komputer atau peralatan elektronik yang mendukung. Penggunaan multimedia dengan mengkombinasikan antara unsur gambar, animasi, dan didukung dengan audio akan dapat memberikan makna kepada orang yang menggunakannya. Sedikit berbeda dengan Vaughan, Mc. Leod menyebutkan bahwa multimedia dioperasikan untuk mendiskripsikan suatu sistem yang tersusun dari *hardware*, *software*, dan perangkat seperti televisi, monitor, *optical disk*, atau sistem *display* yang difungsikan sebagai alat untuk menampilkan atau menyajikan presentasi.¹⁹

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran akan menunjang efektivitas serta efisiensi pelaksanaan pembelajaran. Salah satu peneliti yang telah membuktikan hal tersebut ialah oleh Francis M. Dwyer. Dalam hasil penelitiannya, membuktikan bahwa pada umumnya setiap orang mampu mengingat pesan atau informasi yang disampaikan lewat tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, serta pesan visual 30% setelah lebih dari tiga hari. Apabila disempurnakan dengan praktik, maka memori yang tersimpan akan mencapai 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki potensi yang cukup tinggi dalam membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.²⁰

¹⁹ Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, cetakan-I (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 102-103

²⁰ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, cetakan-I, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 243

Disamping itu, penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif; pendidik akan dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari trobosan pembelajaran; mampu mengkolaborasikan unsur teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu kesatuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan; meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran; mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk disampaikan dengan hanya menggunakan alat peraga konvensional; membantu peserta didik untuk lebih mandiri dalam mencari informasi dan pengetahuan.²¹

C. Pembelajaran Efektif

1. Pengertian Pembelajaran Efektif

Dalam proses kegiatan pembelajaran, guru memiliki cara tertentu agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Bagi sebagian guru, pembelajaran yang efektif menjadi salah satu tujuan pembelajaran. Efektif berarti kegiatan pembelajaran yang terlaksana bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menunjukkan hasil yang ia peroleh setelah proses pembelajaran berlangsung.²²

²¹ Herry Wijayanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras*, Skripsi, (Program Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013), hlm. 11

²² Jamal Ma'ruf Asmani, *7 Tips Aplikasi PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hlm. 60

Menurut Reigeluth, istilah efektif dalam pembelajaran mengarah pada terukurnya suatu tujuan dari pembelajaran.²³ Pada proses pembelajaran, guru akan menentukan standart kompetensi minimal yang harus dicapai oleh siswa. Apabila siswa dapat mencapai standart kompetensi minimal tersebut maka pembelajaran dapat dikatakan efektif. Tidak jauh berbeda, Yusuf Hadi Miarso berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang bermanfaat dan terfokus pada siswa. Proses pembelajaran dapat dinilai berhasil apabila kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan poses belajar. Keefektifan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar siswa.²⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang bermakna dan terfokus kepada siswa yang dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar yang mengacu pada standart kompetensi minimal yang ditentukan oleh guru.

2. Indikator Pembelajaran Efektif

Untuk mengukur keefektifan sebuah proses pembelajaran, ada beberapa indikator yang menunjukkan hasil pembelajaran yang efektif, yaitu sebagai berikut:²⁵

a. Pengorganisasian Materi yang Baik

Maksud pengorganisasian adalah cara untuk menyusun materi yang akan disampaikan secara logis dan teratur. Hal tersebut ditujukan

²³ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, Belajar dengan Pendekatan PAILKEM, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 173

²⁴ *Ibid.*, hlm 173-174

²⁵ *Ibid.*, hlm 174-190

agar antara materi satu dengan yang lainnya ada keterkaitan selama pertemuan berlangsung. Adapun pengorganisasian materi meliputi perincian materi, mengurutkan materi dari yang mudah ke sukar, dan mengaitkan dengan tujuan.

Kemampuan daya serap materi oleh peserta didik juga menjadi faktor yang berpengaruh. Kemampuan tersebut berkaitan erat dengan motivasi dan kesiapan belajar peserta didik. Adapun faktor lainnya yang menunjang keefektifan belajar yaitu penggunaan media, sikap, gerak-gerik mengajar, dan cepat lambatnya penyajian.

b. Komunikasi yang Efektif

Indikator komunikasi yang efektif yaitu meliputi penyajian yang jelas, kelancaran berbicara, interpretasi gagasan abstrak dengan contoh-contoh, kemampuan wicara yang baik, dan kemampuan untuk mendengar. Tidak semua komunikasi dapat diwujudkan dalam bentuk verbal, namun guru juga dapat menyajikannya melalui makalah atau pun tulisan yang jelas dan mudah dipahami.

c. Penguasaan dan Antusiasme terhadap Materi Pelajaran

Sebagai seorang guru, pasti dituntut untuk menguasai materi yang akan diajarkan. Ketika dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, maka guru akan mampu mengorganisasikan materi dengan logis dan sistematis. Guru yang menguasai materi pelajaran dituntut untuk mampu mengaitkan materi dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Selain itu, juga harus dapat mengaitkan materi dengan

perkembangan yang terjadi di kehidupan nyata. Namun, penguasaan materi saja tidaklah cukup. Penguasaan materi juga harus dibarengi dengan kemauan dan semangat untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa.

d. Sikap Positif terhadap Siswa

Dalam kegiatan pembelajaran formal, guru merupakan orang yang lebih dewasa daripada siswa. Meskipun guru adalah orang dewasa, namun guru tidak boleh bersikap semena-mena kepada siswa. Sikap positif kepada siswa perlu ditanamkan dalam diri seorang guru, sebab dengan perlakuan positif, siswa juga akan merespon dengan positif.

Sikap positif tersebut dapat ditunjukkan, baik kepada kelas kecil atau kelas besar. Bentuk sikap positif kepada kelas kecil dapat berupa perhatian kepada perorangan. Adapaun dalam kelas besar dapat ditunjukkan melalui pemberian perhatian dan bantuan kepada kelompok yang sedang mengalami kesulitan. Bantuan tersebut dapat berupa memberikan saran untuk masalahnya, memberikan dorongan, dan membangkitkan motivasi siswa.

e. Pemberian Nilai yang Adil

Pemberian nilai yang adil dapat tercermin melalui:

- 1) Kesesuaian soal tes dengan materi yang diajarkan merupakan salah satu tolak ukur keadilan
- 2) Sikap konsistensi terhadap pencapaian tujuan pelajaran

- 3) Usaha yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan
- 4) Kejujuran siswa dalam memperoleh nilai
- 5) Pemberian umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa.

f. Keluwesan dalam Pendekatan Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan pendekatan pembelajaran sangat diperlukan. Kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran, dan hambatan serta kendala yang ada dalam pembelajaran.

g. Hasil Belajar Siswa yang Baik

Menurut W. J. Kripsin dan Feldhusen, evaluasi merupakan satu-satunya cara untuk menentukan ketepatan pembelajaran dan keberhasilan. Maka dapat dipahami bahwa indikator penting pembelajaran yang efektif dapat dilihat melalui hasil belajar siswa yang baik. Kunci pokok untuk mendapatkan ukuran dan data hasil belajar yaitu dengan menetapkan indikator pencapaian kompetensi dikaitkan dengan prestasi yang akan diukur.

3. Prinsip-Prinsip Belajar pada Pembelajaran Efektif

Berikut ini prinsip-prinsip belajar dan implikasinya pada pembelajaran efektif:²⁶

a. Perhatian

Sebuah perhatian merupakan salah satu peranan penting yang dimiliki oleh siswa. Menurut Gage dan Berliner menyatakan bahwa

²⁶ *Ibid.*, hlm 191-197

perhatian perlu dimiliki siswa karena tanpa adanya perhatian dari siswa maka tidak mungkin terjadi belajar. Perhatian tersebut akan muncul apabila materi dan kegiatan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Motivasi

Dalam prinsip pembelajaran yang efektif, motivasi menjadi salah satu prasyarat yang paling penting dalam proses belajar. Motivasi juga berpengaruh pada hasil belajar. Apabila motivasi tidak ada, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi. Menurut Wlodkowsky, motivasi yang dimiliki oleh siswa berpengaruh kuat pada apa dan bagaimana mereka belajar. Motivasi merupakan hasil dari pembelajaran yang efektif. Apabila pembelajaran didesain dengan efektif, menarik, bermanfaat, dan sesuai dengan minat peserta didik maka akan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Keaktifan

Pada dasarnya, belajar hanya memungkinkan apabila siswa aktif dan mengalaminya sendiri. John Dewey berpendapat bahwa belajar ialah menyangkut apa yang harus dikerjakan oleh siswa untuk dirinya sendiri. Maka, guru berperan sebagai pembimbing dan pengarah, inisiatif aktif harus datang dari siswa sendiri.

d. Keterlibatan Langsung

Berkaitan dengan keaktifan, ada saat proses pembelajaran, yang dilakukan siswa tidaklah hanya mengamati, namun juga harus ikut menghayati, ikut terlibat langsung, dan bertanggungjawab terhadap proses dan hasil belajar.

e. Pengulangan

Adanya prinsip pengulangan, maka memungkinkan kemampuan-kemampuan yang ada pada individu dapat berkembang. Kemampuan tersebut meliputi mengamati, memegang, mengingat, mengkhayal, merasakan, dan berpikir.

f. Tantangan

Dalam mencapai tujuan belajar, siswa akan dihadapkan dengan berbagai hambatan. Namun, ada motif tertentu yang membantunya mengatasi hambatan tersebut sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Untuk mengatasi hambatan tersebut, maka pembelajaran harus dapat memacu motivasi siswa agar dapat mengatasi hambatan dalam belajar.

g. Penguatan

Menurut B.F. Skinner, dorongan belajar tidak hanya berupa dorongan atau penguatan positif, namun juga ada dorongan dan penguatan negatif yang dapat memperkuat belajar.

h. Perbedaan Individual

Dalam menghadapi siswa pada proses pembelajaran, perbedaan individual berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Untuk itu, guru harus dapat memahami kebutuhan dan karakteristik siswanya.

Hal tersebut dapat dibantu dengan penggunaan metode atau strategi belajar yang bervariasi, penggunaan media intruksional akan membantu melayani perbedaan siswa dalam belajar.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sri Suyati, motivasi adalah sebuah dorongan, keinginan untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan dengan melakukan hal terbaik pada dirinya sendiri untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun menurut Sardiman, motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.²⁷ Sedangkan menurut Oemar Hamalik, motivasi merupakan istilah yang menunjukkan kepada gejala yang terkandung dalam simulasi tindakan ke arah tujuan tertentu di mana sebelumnya tidak ada gerakan menuju ke arah tujuan tersebut. Mc. Donald mengatakan bahwa,

“Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory foal reactions.” Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.²⁸

Motivasi dapat muncul dari dua sumber, yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik. Motif intrinsik muncul dari dalam diri individu sendiri, tanpa perlu rangsangan dari luar. Sedangkan motif ekstrinsik muncul karena ada dorongan atau rangsangan dari luar individu. motif intrinsik

²⁷ Muh. Yusuf Mappedasse, *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*. Jurnal Medtek, No. 2, Oktober 2009.

²⁸ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru, 1992), hlm.173

sifatnya lebih kuat daripada motif ekstrinsik. Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan, para praktisi pendidikan harus berusaha menumbuhkan motif intrinsik dalam diri peserta didik dengan cara menumbuhkan minat mereka terhadap bidang-bidang studi yang relevan.²⁹

Beberapa teori menyebutkan bahwa motivasi didasarkan pada asas kebutuhan. Hadirnya suatu kebutuhan menyebabkan seseorang berusaha untuk dapat memenuhinya dengan baik. Maslow, seorang tokoh motivasi menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierakis telah ada dalam diri manusia. Dalam teorinya, menyebutkan bahwa apabila pada suatu tahap tertentu dapat dipenuhi, maka kebutuhan-kebutuhan berikutnya yang lebih tinggi akan menjadi sangat kuat. Adapun susunan kebutuhan-kebutuhan tersebut menurut teori Maslow adalah sebagai berikut:

- a. Kebutuhan fisiologis, yaitu kebutuhan akan makan, minum, bernafas, tidur, beraktifitas, hubungan seksual, dan kepuasan sensoris.
- b. Kebutuhan akan keselamatan dan rasa aman. Secara naluriah, setiap individu selalu berusaha untuk selalu berada pada kondisi yang aman dan selamat.
- c. Kebutuhan untuk diterima dan dicintai. Setiap individu pasti akan membutuhkan kasih sayang dan diterima oleh lingkungan sekitarnya.
- d. Kebutuhan akan harga diri. Hal ini erat hubungannya dengan status yang dimilikinya dalam suatu kelompok atau lingkungan dan penghargaan orang lain terhadapnya.

²⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Op,cit., hlm 4

- e. Kebutuhan untuk menaktualisasikan diri. Aktualisasi diri merupakan wujud bahwa seseorang memiliki potensi dan kelebihan yang ada pada dirinya dan hal tersebut perlu untuk direalisasikan di dalam kelompok atau lingkungannya.³⁰

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil intisari bahwa motivasi merupakan suatu dorongan atau rangsangan yang dapat muncul dari dalam atau luar individu dalam melakukan suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan secara aktif sebagai kebutuhan individu tersebut untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Pengertian belajar menurut Thorndike, salah satu tokoh pendiri aliran teori behaviorisme menyatakan bahwa belajar merupakan interaksi antara stimulus dan respon yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Stimulus dapat muncul melalui pikiran, perasaan, gerakan ataupun rangsangan. Sedangkan respon juga dapat terwujud berupa pikiran, perasaan, atau gerakan.³¹ Sedangkan James O. Whittaker berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami seseorang di mana tingkah laku timbul atau berubah melalui latihan atau pengalaman.³²

Lebih lanjut, Uno menjelaskan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³³ Dengan demikian, dapat

³⁰ Oemar Hamalik, *op.cit.*, hlm 176-177

³¹ Hamzah B. Uno, *Op.cit.*, hlm. 11

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 12

³³ Hamzah B. Uno, *Op.cit.*, hlm.22

disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari stimulus dan respon yaitu interaksi antara individu dengan lingkungannya yang menyangkut perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan dua pengertian diatas, dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar sendiri dapat dipahami sebagai suatu dorongan atau rangsangan yang muncul dari dalam atau luar seorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan

2. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Oemar Hamalik, fungsi motivasi adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Pada awalnya, peserta didik tidak memiliki keinginan untuk belajar, namun karena hasrat tertentu maka peserta didik akan menjadi termotivasi untuk belajar. Rasa ingin tahunya akan mendorongnya untuk mencari tahu tentang sesuatu yang belum pernah ia ketahui. Untuk itu, motivasi berfungsi sebagai pendorong peserta didik untuk memuaskan rasa ingin tahunya akan pengetahuan.
- b. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan. Dengan adanya motivasi dalam diri peserta didik, peserta didik akan bisa mengarahkan dirinya untuk menentukan perbuatan mana yang akan dilakukannya dalam belajar. Sehingga

peserta didik tahu harus bertindak sebagaimana mestinya agar dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

- c. Sebagai penggerak, artinya motivasi akan menjadi motor untuk menentukan cepat lambatnya seseorang dalam melakukan pekerjaan. Peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat akan menggerakkan dirinya untuk melakukan kegiatan belajar dengan lebih intens sehingga peserta didik mampu belajar dan memahami pelajaran dengan lebih cepat. Oleh sebab itu, motivasi berfungsi sebagai penggerak keinginan peserta didik dalam melakukan aktifitas belajar.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar yang dibedakan menjadi tiga, sebagai berikut:

a. Faktor internal yang meliputi:

- 1) Aspek fisiologis (jasmaniah). Kondisi jasmaniah yang menandai tingkat kebugaran tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tidak hanya itu, kondisi indera pada tubuh siswa juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta kemampuannya dalam memahami materi serta pengetahuan yang diberikan oleh guru.
- 2) Aspek psikologis (rohaniah). Ada banyak faktor psikologis yang mempengaruhi kualitas serta kuantitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Pada umumnya faktor

psikologis yang paling berpengaruh ialah tingkat intelegensi atau kecerdasan peserta didik, kondisi mental dan sikap peserta didik, bakat peserta didik, minat peserta didik, dan motivasi peserta didik.

b. Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan di sekitar peserta didik yang terdiri dari dua macam, yaitu:

- 1) Lingkungan sosial, meliputi lingkungan sekolah, teman sebaya, masyarakat disekitar tempat tinggal, dan keluarga memiliki pengaruh penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) Lingkungan nonsosial, meliputi sarana dan prasarana di sekolah, tempat tinggal peserta didik, alat dan media pembelajaran, keadaan cuaca, serta waktu yang digunakan peserta didik dapat mempengaruhi motivasi belajar.

c. Faktor pendekatan belajar, yaitu upaya peserta didik dalam belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Faktor ini berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar.³⁴

4. Teknik Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi dapat muncul dari dua faktor, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah melalui dorongan dan rangsangan dari luar individu peserta didik.

³⁴ Resti Cahyaningrum, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung*”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016, hlm 30-31

seorang guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didiknya agar peserta didik mampu untuk belajar dan mengembangkan kemampuan serta keterampilannya dengan baik. Beberapa teknik atau upaya dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dilakukan sebagai berikut:³⁵

a. Pemberian penghargaan atau ganjaran.

Memberikan penghargaan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran. Melalui pemberian penghargaan ini bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat. Minat merupakan perasaan seseorang bahwa apa yang dipelajari atau di lakukannya bermakna bagi dirinya. Penghargaan yang diberikan hanya berfungsi sebagai alat pendorong motivasi belajar, bukanlah sebagai tujuan akhir. Pemberian penghargaan ini hanyalah bertujuan agar peserta didik yang menerima penghargaan karena telah melakukan suatu hal dengan baik, selanjutnya peserta didik akan terus melakukan kegiatan belajarnya sendiri meskipun berada di luar kelas.

b. Pemberian angka atau grade.

Dalam pemberian angka atau grade dalam rangka memotivasi peserta didik ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu peserta didik yang mendapat angka baik dan peserta didik yang mendapatkan angka kurang baik. Bagi peserta didik yang mendapatkan angka atau grade

³⁵ Oemar Hamalik, *op.cit.*, hlm 184-185

yang baik akan merasa termotivasi, namun sebaliknya bagi peserta didik yang mendapatkan angka atau grade kurang baik malah memungkinkan akan kehilangan motivasi belajar mereka. William Glasser mengatakan bahwa pemberian angka atau grade dalam meningkatkan motivasi banyak menekankan pada kegagalan daripada keberhasilan, dan karena kegagalan yang menyebabkan timbulnya berbagai macam masalah. Menurutnya, jangan ada peserta didik yang menyebabkan mereka merasa gagal dengan diberlakukannya sistem angka atau grade.

c. Pemberian pujian.

Salah satu cara untuk bisa menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik adalah dengan memberikan pujian. Pujian yang diberikan dapat dilakukan dengan verbal atau nonverbal. Memberikan kata-kata yang memotivasi seperti, “bagus”, “baik”, “menakjubkan” dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan lebih baik. Adapun nonverbal dapat dilakukan dengan memberikan acungan jempol, anggukan, senyuman, dan tepukan bahu. Namun perlu diingat bahwa memberikan pujian tergantung pada siapa yang memberi pujian dan siapa yang menerima pujian. Bagi siswa tertentu yang perlu mendapatkan perhatian lebih, mengalami kecemasan, dan merasa dirinya selalu membutuhkan orang lain akan lebih responsif terhadap pujian.

d. Kompetisi dan kooperasi.

Dalam memberikan sebuah kompetisi, guru harus bisa membuat suasana kompetisi dengan cara yang sehat agar antara peserta didik satu dengan yang lainnya tidak saling menjatuhkan dengan cara yang tidak sehat. Ada beberapa jenis kompetisi yang efektif, diantaranya yaitu kompetisi interpersonal antara teman-teman sebaya yang sering memunculkan rasa semangat persaingan. Kemudian, mengadakan kompetisi kelompok di mana setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk ikut aktif dan terlibat dalam menentukan keberhasilan kelompoknya. Terakhir, kompetisi dengan diri sendiri yang biasanya dilakukan dengan memberikan tugas dalam berbagai kegiatan yang harus dilakukan sendiri.

e. Pemberian harapan.

Pada teknik yang satu ini, guru harus bisa memenuhi harapan-harapan yang telah diberikan kepada para peserta didik. pada saat peserta didik berhasil menyelesaikan tugasnya atau berhasil dalam proses belajar, memiliki kesempatan untuk memperoleh dan mencapai harapan yang telah diberikan kepadanya sebelumnya. Oleh sebab itu, melalui pemberian harapan kepada peserta didik dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar jika siswa memiliki keyakinan bahwa mereka dapat mewujudkan harapannya kelak. Harapan tersebut dapat berwujud hadiah, nama baik, kedudukan, pujian, dan lain sebagainya.

E. Tinjauan Pembelajaran Fiqih

1. Pengertian dan Karakteristik Pembelajaran Fiqih

Dalam kegiatan pembelajaran, ada dua proses yang berlangsung, yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah, yaitu mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Menurut Syaiful Sagala, pembelajaran adalah suatu kegiatan membelajarkan peserta didik yang menggunakan asas pendidikan atau teori belajar merupakan penentu keberhasilan pendidikan.³⁶ Dalam praktik pembelajaran terdapat beberapa unsur yang mempengaruhi pembelajaran, diantaranya unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur pembelajaran.³⁷

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran ialah suatu rangkaian kegiatan yang meliputi kejadian, peristiwa, dan kondisi yang secara sengaja disusun agar peserta didik menjadi terpengaruh sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Proses pembelajaran tidak terbatas pada kegiatan yang dilakukan oleh pendidik saja, namun mencakup semua kejadian yang memiliki pengaruh secara langsung terhadap proses belajar.³⁸

Adapun pengertian fiqih secara etimologi berarti pintar, cerdas, dan paham. Sedangkan ditinjau dari segi terminologi, menurut T.M Hasbi Ash-

³⁶ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm 61

³⁷ Asri Afi Utami, “*Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank dan Asuransi Di Man Kota Batu*”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2016, hlm. 35

³⁸ *Ibid.*,

Shidqy merujuk pada pendapat pengikut Imam Syafi'i, fiqih ialah ilmu yang menjelaskan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaan para mukallaf yang dikeluarkan dengan dalil-dalil yang jelas.³⁹ Al-Jurjani mengemukakan, fiqih ialah mengetahui hukum-hukum syara yang amaliah meliputi perbuatan dan perilaku dengan melalui dalil-dalil yang terperinci.⁴⁰

Berdasarkan uraian dua hal diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fiqih adalah suatu proses komunikasi dua arah yang melibatkan kegiatan membelajarkan peserta didik mengenai hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan perbuatan mukallaf baik dalam ibadah *hablum minallah* dan ibadah *hablum minannas* yang bertujuan agar peserta didik tahu, paham, dan dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitarnya.

Merujuk pada peraturan Menteri Agama RI No. 912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, standar isi mata pelajaran fiqih ialah sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, dan dengan makhluk lainnya yang memiliki karakteristik menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum

³⁹ *Ibid.*, hlm 35-36

⁴⁰ A. Djazuli, *Ilmu Fiqh: Penggalan, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam*. (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 5

Islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari.⁴¹

2. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran fiqih disusun untuk mengarahkan peserta didik yang memiliki kepribadian muslim sehingga mampu memahami serta menerapkan hukum-hukum syariat Islam dalam kehidupannya secara utuh. Hal tersebut merupakan perwujudan akan keselarasan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, serta makhluk hidup lain dan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut sesuai dengan tujuan diciptakannya jin dan manusia yaitu untuk beribadah kepada Allah SWT. Allah SWT berfirman dalam Surah Adz-Dzariat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

*“Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada Ku.” (Q.S Adz-Dzariyat: 56)*⁴²

Dalam peraturan Menteri Agama RI No. 912 tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, menyebutkan bahwa mata pelajaran fiqih pada jenjang madrasah tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- a. Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia

⁴¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab., hlm 35-36

⁴² Al-Quran dan Terjemahannya, *op.cit.*, hlm 523

dengan Allah yang diatur dalam fiqh ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqh muamalah.

- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggungjawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.⁴³

3. Pengertian Makanan dan Minuman Halal dan Haram

Di dalam Islam, istilah halal dan haram merupakan dua istilah yang memiliki makna berseberangan. Kedua istilah tersebut merupakan istilah al Quran yang digunakan dalam berbagai konsep, termasuk makanan dan minuman. Halal merujuk pada hal-hal yang diperbolehkan dalam Islam. Sedangkan haram merujuk pada hal-hal yang dilarang dalam Islam.⁴⁴

Menurut sebagian pendapat, kata halal berasal dari kata *الحل* yang artinya *الإباحة* yaitu sesuatu yang dibolehkan. Sedangkan menurut istilah, halal yaitu sesuatu yang diperbolehkan syariat Islam untuk dilakukan, digunakan, atau diusahakan, karena telah lepasnya ikatan yang menghalanginya atau unsur yang membahayakannya dengan memperhatikan cara memperolehnya, bukan hasil dari muamalah yang dilarang.⁴⁵ Jika dikaitkan dengan makanan dan minuman, maka artinya adalah makanan dan minuman *tayyib* (baik) yang diperbolehkan untuk

⁴³ *Ibid.*, hlm 44

⁴⁴ Nura Mayasari, *Memilih Makanan Halal*. (Jakarta: Qultum Media, 2007), hlm. 1

⁴⁵ Muchtar Ali, *Konsep Makanan Halal Dalam Tinjauan Syariah dan Tanggungjawab Produk Atas Produsen Industri Halal*. Jurnal Ahkam, Vol. XVI, No. 2. Juli 2016

dikonsumsi dengan memperhatikan cara mendapatkannya yaitu dengan cara yang diperbolehkan menurut syariat Islam. Makanan dan minum yang tergolong *tayyib* berdasarkan pendapat para ulama merujuk pada tiga pengertian, yaitu:

- a. Sesuatu yang tidak membahayakan tubuh dan akal pikiran, sebagaimana pendapat Imam Ibnu Katsir
- b. Sesuatu yang lezat dan nikmat, sebagaimana pendapat Imam Syafi'i
- c. Halal, yaitu sesuatu yang suci, tidak najis, tidak haram, sebagaimana pendapat Imam Malik dan Imam at-Thabari.⁴⁶

Allah telah menciptakan bumi dan seisinya untuk kehidupan manusia. Diantara semua ciptaan Allah, manusia diperintahkan untuk makan dan minum dari yang baik-baik, yaitu yang halal dan bermanfaat bagi manusia. Dalam sebuah kaidah menyebutkan, semua binatang yang dianggap baik oleh bangsa Arab adalah jhalal, kecuali jika ada syariat yang mengharamkannya.⁴⁷

Secara bahasa, haram artinya dilarang atau terlarang (الممنوع). Sedangkan secara istilah menurut Yusuf al-Qardhawi, haram merupakan sesuatu yang dilarang oleh Allah Swt untuk dilakukan dengan larangan yang tegas, setiap orang yang menentanginya akan berhadapan dengan siksaan Allah di akhirat, bahkan terancam sanksi syariat di dunia.⁴⁸

⁴⁶ Ali Mustafa Yaqub, *Kriteria Halal-Haram Untuk Pangan, Obat, dan Kosmetika Menurut Al-Quran dan Hadis*, terj. (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2009), hlm. 15

⁴⁷ Imam Taqiyyudin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar*, terj. (Surabaya: Bina Iman, 1993), hlm 478

⁴⁸ *Ibid.*,.

Dasar mengenai halalnya makanan adalah sebagai berikut. Allah SWT berfirman:

يَسْأَلُونَكَ مَاذَا أُحِلَّ لَهُمْ قُلْ أُحِلَّ لَكُمْ الطَّيِّبَاتُ

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu (Muhammad), ‘Apakah yang dihalalkan bagi mereka?’ Katakanlah, “yang dihalalkan bagimu (adalah makanan) yang baik-baik”. (Q.S al-Maidah: 4)⁴⁹

Selain dasar ayat al Quran di atas, Allah SWT telah memerintahkan manusia untuk memakan makanan yang halal dan baik.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُواتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ

Artinya: “Wahai Manusia! Makanlah dari (makanan) yang halal dan baik yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan. Sungguh, syaitan itu musuh yang nyata bagimu” (QS. al-Baqarah: 168)⁵⁰

Adapun dasar pengharaman makanan menurut syariat Islam, adalah sebagai berikut:

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةُ وَالْدَّمُ وَلَحْمُ الْخَنَازِيرِ وَمَا أُهِلَّ لِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ وَالْمُنْخَنِقَةُ وَالْمَوْقُوذَةُ

وَالْمُتَرَدِّيَةُ وَالنَّطِيحَةُ وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ إِلَّا مَا ذَكَّيْتُمْ وَمَا ذُبِحَ عَلَى النُّصُبِ وَأَنْ تَسْتَقْسِمُوا

بِالْأَزْلَامِ ذَلِكُمْ فَسُقُ

⁴⁹ Al-Quran dan Terjemahannya, *op.cit.*, hlm 107

⁵⁰ *Ibid*, hlm 25

Artinya: “Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, daging yang disembelih atas nama selain Allah, yang dicekik, yang dipukul, yang jatuh, yang ditanduk, yang dimakan binatang buas, kecuali yang sempat kamu menyembelinya, dan yang disembelih untuk berhala. Dan diharamkan pula bagimu mengundi nasib dengan anak panah, karena itu sebagai kefasikan”. (Q.S al-Maidah: 3)⁵¹

⁵¹ *Ibid*, hlm 107

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau dalam istilah asing dikenal sebagai *research and development*. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu proses atau pun langkah-langkah yang dilakukan guna mengembangkan suatu produk baru atau mengembangkan produk sebagai penyempurna produk yang sebelumnya.⁵² Dalam dunia pendidikan, metode penelitian ini memfokuskan pada bidang desain atau rancangan misalnya berupa desain bahan ajar, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran.⁵³

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model prosedural yang biasanya berupa urutan langkah-langkah meliputi langkah tahap awal hingga tahap akhir.⁵⁴ Langkah-langkah pengembangan model ADDIE ini adalah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

⁵² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 164

⁵³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194

⁵⁴ *Ibid.*, hlm 200

C. Prosedur Pengembangan

Seperti yang telah diuraikan diatas, prosedur pengembangan pada model ADDIE ada lima tahap, sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dari model pengembangan ini adalah tahap analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan bahan ajar. Ada beberapa hal yang perlu dianalisis untuk mendapatkan gambaran awal dalam mengembangkan bahan ajar diantaranya analisis kurikulum, analisis bahan ajar, analisis karakter dan kebutuhan siswa, dan analisis media pembelajaran.⁵⁵

Hal pertama yang perlu diperhatikan dalam tahap analisis adalah peneliti mengetahui permasalahan yang sedang terjadi pada sekolah tertentu serta peneliti perlu menganalisis kelayakan pengembangan bahan ajar. Dalam proses analisis setidaknya peneliti menemukan jawaban atas permasalahan dalam proses pembelajaran yang dihadapi, fasilitas pendukung, serta kemampuan guru dalam mengaplikasikan bahan ajar yang dikembangkan.

Selanjutnya, analisis bahan ajar juga perlu dilakukan agar mengetahui kesesuaian dengan kompetensi dasar serta indikator pembelajaran. Analisis bahan ajar juga dilakukan agar mengetahui kesesuaian konten bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik. ketersediaan fasilitas dan media yang ada di sekolah juga perlu untuk

⁵⁵ Elsa May Wijaya, op.cit., hlm. 32

diperhatikan dalam proses tahap awal ini sebab penggunaan bahan ajar dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu desain, peneliti mulai membuat desain bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud. Hal yang dilakukan ialah mulai menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam bahan ajar. Pengembangan bahan ajar dengan basis multimedia bisa dimulai dengan mendesain *template* pada aplikasi multimedia.⁵⁶ Bersamaan dengan itu, konten bahan ajar juga perlu untuk mulai disusun mulai dari identifikasi kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, analisis pembelajaran, merumuskan hasil pembelajaran, menentukan dan menyusun strategi pembelajaran, serta pengembangan materi bahan ajar.

Desain bahan ajar akan terus diperbaiki setelah melakukan konsultasi kepada pihak yang ahli dalam pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud. Apabila proses penyusunan telah dinilai baik maka peneliti dapat melanjutkan ke tahap pembuatan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah perancangan bahan ajar selesai, tahap ketiga model pengembangan ini ialah pengembangan. Pada tahap ini, hal yang dilakukan peneliti adalah merealisasikan rancangan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan desain yang direncanakan sebelumnya.

⁵⁶ Sariatuslima, *op.cit.*, hlm. 55-56

Selanjutnya, pada tahap *development* ini peneliti menyusun desain *template* multimedia dengan kerangka bahan ajar sebelumnya menjadi satu kesatuan dalam aplikasi Adobe Flash Creative Cloud. Pengembangan yang telah selesai disusun menjadi satu kemudian divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli desain media, ahli materi, serta guru mata pelajaran yang bersangkutan. Penilaian yang dilakukan oleh tim ahli ditujukan untuk memperoleh penilaian atas tampilan desain serta kesesuaian bahan ajar.

4. Implementasi (*Implementation*)

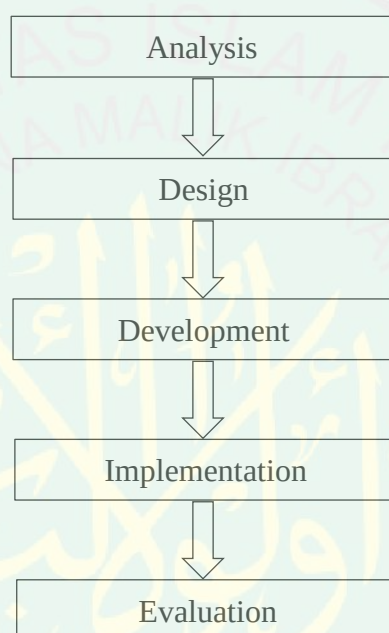
Produk bahan ajar yang telah mendapat penilaian dari tim ahli serta telah dinyatakan layak uji maka selanjutnya diujicobakan pada peserta didik di MTs Khairuddin Gondanglegi. Selama proses ujicoba, produk bahan ajar diterapkan secara nyata pada proses pembelajaran. Selanjutnya, para peserta didik dan guru yang terlibat dalam proses ujicoba mengisi angket evaluasi produk bahan ajar untuk mengetahui keefektifan bahan ajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Di samping itu, penilaian juga ditujukan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru serta layak tidaknya produk bahan ajar fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram untuk diproduksi dan disebarluaskan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahap ujicoba, peneliti akan mendapatkan evaluasi dari peserta didik dan guru yang terlibat dalam proses ujicoba. Dalam tahap ini ada dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi berupa umpan balik sesuai ujicoba dalam kelas dan evaluasi tahap akhir untuk mengukur keefektifan produk

bahan ajar yang dikembangkan melalui indikator pembelajaran. Hasil analisis, evaluasi, serta respon peserta didik nantinya digunakan sebagai acuan perlu tidaknya revisi bahan ajar tahap akhir.

Gambar 3.1
Gambar Prosedur Pengembangan Model ADDIE



D. Uji Coba Produk

Penelitian pengembangan tidak hanya cukup pada validasi produk bahan ajar, melainkan juga uji coba terhadap produk yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat efektivitas serta kelayakan produk bahan ajar. Berikut uraian terkait uji coba produk secara rinci:

1. Desain Uji Coba

Setelah melalui penilaian tingkat validitas dan efektivitas produk bahan ajar yang dilakukan oleh tim ahli, selanjutnya produk bahan ajar diujicoba pada siswa kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi. Validasi dilakukan dengan menghitung angket hasil penilaian dengan

menggunakan skala *likert* dan mempertimbangkan saran serta komentar dari tim ahli.

Adapun uji lapangan dilakukan dengan cara membandingkan kondisi kelas dengan menggunakan bahan ajar cetak dan kelas setelah setelah menggunakan produk bahan ajar. Pengujian tersebut dilakukan untuk dapat mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar yang baru dibandingkan dengan bahan ajar yang lama. Model percobaan pertama dan kedua dapat digambarkan sebagai berikut:⁵⁷

Gambar 3.2
Gambar Desain Eksperimen



2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pengembangan bahan ajar fiqih berbasis Adobe Flash Creative Cloud pokok bahasan mengenai zakat fitrah dan zakat mal ialah ahli bidang studi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada uji coba produk bahan ajar ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian berisi beberapa pertanyaan terstruktur tentang produk bahan ajar fiqih yang dikembangkan dan nilai hasil belajar peserta didik. Sedangkan

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 415

data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kritik dan saran serta perbaikan melalui wawancara dengan tim ahli.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data berupa angket, hasil wawancara, dan tes uji coba. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun instrumen wawancara diperoleh melalui kritik dan saran yang diberikan oleh tim ahli tersebut. Sedangkan tes uji coba dipakai untuk memperoleh data tentang hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk menunjukkan ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan produk bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud pada mata pelajaran fiqih.

Berdasarkan penjelasan diatas, ada empat jenis angket yang akan digunakan untuk diambil hasil penilaiannya. Berikut kisi-kisi yang dijadikan sebagai acuan dalam menyusun angket penilaian:

a. Instrumen angket untuk ahli materi

Instrumen angket yang diperuntukkan bagi ahli materi terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu *Appropriateness*, *Accuracy*, *Currency*, *Clarity*, *Screen Presentation*, dan *Design*.⁵⁸

⁵⁸ Resti Cahyaningrum, *op.cit.*, hlm 56

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Appropriateness</i>	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	1
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	1
		Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1
2	<i>Accuracy, Currency, dan Clarity</i>	Ketepatan cakupan materi	1
		Kejelasan materi	1
		Kemudahan mencerna materi	1
		Penyampaian materi yang rumit	1
		Kedalaman materi	1
		Bobot materi	1
		Keterkinian materi (<i>up to date</i>)	1
		Daya tarik materi	1
		Kemudahan penyampaian materi	1
		Petunjuk evaluasi mudah dipahami	1
		Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	1
		Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan	1
		Motorik siswa aktif dalam	1

3	<i>Screen Presentation dan Design</i>	kegiatan belajar mengajar	
		Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas	1
		Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	1
		Kualitas penyajian materi	1
		Kualitas umpan balik	1
Jumlah			20

b. Instrumen angket untuk ahli desain

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data penilaian dari ahli desain media atau ahli bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Aspek yang dinilai adalah tampilan presentasi dan desain tampilan bahan ajar. Berikut tabel kisi-kisi instrumen angket untuk ahli desain:⁵⁹

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Desain Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Screen Presentation dan Desain</i>	Pemilihan jenis huruf	1
		Pemilihan ukuran huruf	1
		Pemilihan warna	1
		Grafis	1
		Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1
		Tampilan gambar	1
		Animasi	1
		Musik pengiring	1
		Sound	1
		Screen design	1
		Navigasi	1
		Penggunaan bahasa	1
		Konsistensi <i>button</i>	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1

⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 57

	Kemudahan penggunaan	1
Jumlah		15

c. Instrumen angket untuk guru mata pelajaran

Instrumen angket untuk siswa dan guru dipakai untuk mendapatkan data penilaian untuk menganalisis daya tarik produk bahan ajar yang dikembangkan kepada siswa. Berikut ini kisi-kisi angket penilaiannya⁶⁰:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Screen Presentation dan Design</i>	Kejelasan petunjuk penggunaan program	1
		Keterbacaan teks atau tulisan	1
		Kualitas tampilan gambar	1
		Sajian animasi	1
		Komposisi warna	1
		Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1
		Daya dukung musik	1
		Navigasi/tombol	1
		Kejelasan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai	1
2	<i>Accuracy, Currency, dan Clarity</i>	Kejelasan petunjuk belajar	1
		Kejelasan memahami teks atau tulisan	1
		Kemudahan dalam memahami isi/materi	1
		Meningkatkan motivasi belajar	1
		Peran media menambah	1

⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 58

	wawasan belajar	
Jumlah		14

d. Instrumen angket untuk siswa setelah eksperimen

Instrumen angket untuk siswa setelah eksperimen digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil tes sebelum penggunaan bahan ajar dan setelah penggunaan bahan ajar. instrumen ini juga digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar setelah eksperimen dilakukan.⁶¹

Tabel 3.4
Instrumen Angket Untuk Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Appropriateness	Kemudahan dalam memahami isi materi	1
		Kejelasan materi	1
		Perhatian terpusat dalam penyajian materi	1
		Kejelasan tampilan	1
		Mengurangi kebosanan dalam belajar	1
		Meningkatkan motivasi belajar	1
		Keefektifan belajar	1
Jumlah			7

5. Teknik Analisis Data

Dari data hasil pengembangan produk pengembangan bahan ajar selanjutnya data-data tersebut perlu dianalisis sebagai dasar untuk perlu

⁶¹ *Ibid.*, hlm. 59

atau tidaknya melakukan revisi produk bahan ajar. Terdapat tiga macam analisis data yaitu analisis data kualitatif, analisis data kuantitatif, dan analisis hasil tes.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dimulai dengan mengumpulkan data baik berupa hasil wawancara, kritik, dan saran yang diperoleh dari penilaian tim ahli. Hasil data tersebut dikumpulkan, diseleksi, serta dianalisis secara deskriptif. Selanjutnya, merumuskan kesimpulan dari hasil analisis sebagai bahan untuk merevisi produk pengembangan bahan ajar.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisi data kuantitatif dilakukan berdasarkan hasil dari data angket yang telah diisi oleh sejumlah subjek uji coba. Analisis ini dilakukan untuk menentukan ketepatan, keefektifan, kelayakan dan kemenarikan hasil produk bahan ajar yang dikembangkan. Data angket merupakan data kuantitatif menggunakan skala likert dengan kriteria, yaitu 4 = Sangat Baik (SB), 3 = Baik (B), 2 = Kurang (K), dan 1 = Sangat Kurang (SK). Kemudian dianalisis dengan menggunakan perhitungan presentase skor pada setiap jawaban dari tiap-tiap pertanyaan.

Untuk menganalisis data tersebut maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

Untuk bisa menentukan hasil penilaian, maka disesuaikan dan diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Kelayakan Produk

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
90-100 %	Sangat valid, tidak perlu revisi
75-89 %	Valid, tidak perlu revisi
65-74 %	Cukup valid, perlu revisi
55-64 %	Kurang valid, perlu revisi
0-54 %	Sangat kurang valid, perlu revisi

Berdasarkan tabel kriteria diatas, produk dinilai valid dan memenuhi syarat pencapaian apabila memperoleh skor 75-100 dari keseluruhan unsur yang terdapat dalam angket penilaian, baik penilaian ahli desain media, ahli materi, guru, dan siswa yang terlibat.

c. Analisis Uji T

Pada tahap eksperimen lapangan menggunakan angket dan hasil tes *pretest* serta *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi. Untuk memperkuat data maka dilakukan analisis uji T. Rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

t = Uji T

D = Different $x_2 - x_1$

d^2 = Variasi

N = Jumlah sampel

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Paparan Data

1. Deskripsi Objek

a. Profil Sekolah

Nama Sekolah : MTs Khairuddin Gondanglegi
 NSM : 121235070045
 NPSN : 20581238
 Tahun Berdiri : 1 Januari 1971
 Status : Swasta
 NPWP : 00.517.493.3.654.00
 Alamat : Jl. Murcoyo I RT/RW 14/04 Desa
 Gondanglegi Wetan Kec. Gondanglegi
 Kab. Malang
 Luas Tanah : 1.610 m²
 Luas Bangunan : 1.056 m²
 Kode Pos : 65174
 Nomor Telepon : (0341)876726
 E-Mail : mts_khairuddin@ymail.com

b. Identitas Kepala Sekolah

Nama : Hj. Istifadah, BA
 Jenis Kelamin : Perempuan

Status Kepegawaian : Non-PNS
 Pendidikan Terakhir : D3
 Status Sertifikasi : Belum Sertifikasi
 Nomor HP : 085101341844

c. Sejarah Singkat Berdirinya MTs Khairuddin Gondanglegi

MTs Khoiruddin merupakan salah satu lembaga pendidikan tertua di Gondanglegi yang didirikan oleh Yayasan Pendidikan Khoiruddin, istilah ini disandarkan kepada salah seorang waqifnya yaitu H. Khoiruddin.

Setelah H. Khoiruddin wafat, sekitar tahun 1960, perjuangan beliau diteruskan oleh putri tunggalnya yang bernama Hj. Siti Fatimah dengan suaminya yaitu H. Rifa'i dan dibantu oleh anggota keluarga terdekat dan bersama masyarakat setempat.

Atas inisiatif dari Kepala Madrasah yaitu Bapak Nizar Muslich pada bulan Januari 1968 berdirilah Madrasah Tsanawiyah yang pertama di wilayah Gondanglegi Wetan dengan tujuan untuk menampung lulusan madrasah ibtidaiyah dan santri atau anak yang kurang mampu dalam melanjutkan studinya.

d. Visi dan Misi MTs Khairuddin Gondanglegi

1) Visi

Visi MTs Khairuddin Gondanglegi yang ingin diwujudkan yaitu:

“Terwujudnya Layanan Pendidikan Prima yang Mampu Mengembangkan Warga Sekolah yang Cerdas, Unggul, Inovatif dan Berbudaya”.

2) Misi

Untuk mewujudkan visi madrasah, maka misi yang dilakukan oleh madrasah yaitu:

- a) Memperkuat aqidah Islam sesuai dengan Ahlul Sunnah Wal Jama'ah.
- b) Menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan madrasah dan masyarakat.
- c) Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif.
- d) Mewujudkan madrasah berbasis IT (Informasi dan Teknologi).
- e) Menumbuhkan semangat belajar sepanjang hayat untuk membangun *learning society*.
- f) Mendorong, membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan bakat dan minatnya.
- g) Mengembangkan potensi akademik dan non akademik yang ditunjang oleh IT melalui proses kegiatan belajar mengajar yang profesional dan berkualitas.
- h) Mengembangkan kecakapan hidup (*life skill*) dalam setiap aktivitas pendidikan.

- i) Mewujudkan warga madrasah yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan, sehingga tercipta lingkungan yang sehat, bersih, kondusif dan harmonis.
- j) Meningkatkan peran serta stakeholders dalam pengembangan madrasah.

e. Keadaan Siswa MTs Khairuddin Gondanglegi

Berdasarkan data yang diperoleh, pada tahun terakhir jumlah siswa MTs Khairuddin Gondanglegi tercatat sebanyak 311 siswa. Jumlah tersebut terbagi dalam sembilan kelas yaitu kelas VII (A-C), kelas VIII (A-B), dan kelas IX (A-C).

f. Keadaan Guru dan Karyawan MTs Khairuddin Gondanglegi

Guru yang dimaksud yaitu seorang tenaga pendidik, baik sebagai pelaksana administratif dan sebagai pelaksanaan pembelajaran yang memiliki tanggungjawab atas terselenggaranya proses pendidikan. Pengambilan tenaga guru MTs Khairuddin berpedoman pada:

- 1) Menitikberatkan pada nilai pengabdian.
- 2) Menyesuaikan kebutuhan dengan disiplin ilmu yang dimiliki.
- 3) Pembibitan dan pengembangan, artinya memberi prioritas pada alumni yang ingin mengajar selama ilmu yang dimiliki sesuai dengan mata pelajaran yang dibutuhkan sehingga diharapkan terwujudlah kristalisasi unsur kewibawaan guru, diantaranya:
 - a) Berwatak jujur, tegas dan berani.

- b) Bersifat terbuka dan komunikatif.
- c) Tertib melaksanakan tugas.
- d) Disiplin terhadap waktu.
- e) Intelektual, emosional, dan terampil.
- f) Berbicara wajar, sopan, dan luwes.
- g) Berpenampilan rapi dan penuh kepribadian.
- h) Ikhlas dalam berkarya.

Sedangkan karyawan adalah pegawai non-pendidik yang meliputi pegawai tata usaha, satpam, dan petugas kebersihan. Pengambilan tenaga karyawan di MTs Khairuddin Gondanglegi berpedoman pada:

- 1) Terciptanya tenaga administratif yang berdedikasi tinggi.
- 2) Meningkatkan profesionalisme dalam melaksanakan tugas sehari-hari.

B. Hasil Pengembangan

1. Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram di MTs Khairuddin Gondanglegi

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih di MTs Khairuddin Gondanglegi, bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran guru mata pelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket siswa yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia dan buku Modul Pembelajaran Insan Cendekia Mata Pelajaran Fiqih untuk MTs dan SMP yang diterbitkan oleh Citra Mentari. Maka dapat diketahui bahwa belum ada pengembangan bahan ajar secara

langsung oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan utamanya pada materi makanan dan minuman halal dan haram.

Kedua bahan ajar tersebut memiliki beberapa kekurangan seperti materi yang tidak berubah dan kurang *up to date*, minimnya media gambar yang menarik, ada beberapa penjelasan yang sulit untuk dipahami oleh siswa, serta kurangnya fatwa-fatwa terbaru mengenai makanan dan minuman. Disamping itu, keefektifan bahan ajar yang digunakan oleh guru mata pelajaran juga berpengaruh pada motivasi belajar siswa kelas VIII A MTs Khairuddin Gondanglegi. Untuk memperkuat asumsi diatas, berikut ini hasil angket yang diisi oleh siswa untuk menilai bahan ajar yang digunakan oleh guru.

Tabel 4.1
Penilaian Bahan Ajar Cetak

No	No Soal							$\sum x$	$\sum x_i$
	1	2	3	4	5	6	7		
1	3	2	2	3	2	2	1	15	28
2	3	3	2	2	1	2	2	15	28
3	2	4	2	2	1	2	2	15	28
4	3	2	2	2	1	1	2	13	28
5	3	2	3	2	2	3	2	17	28
6	3	2	1	2	1	1	2	12	28
7	3	2	2	3	1	3	2	16	28
8	3	2	3	2	2	1	2	15	28
9	3	2	3	2	2	2	2	16	28
10	3	3	2	3	1	1	2	15	28
11	3	2	2	2	1	2	1	13	28
12	3	2	2	2	2	3	2	16	28
13	3	3	2	3	2	1	3	17	28
14	3	3	3	2	2	1	1	15	28
15	3	3	3	2	3	2	3	19	28
16	3	3	2	2	2	2	2	16	28
17	2	2	3	3	2	2	3	17	28

18	2	2	3	3	2	2	3	17	28
19	3	3	2	2	1	2	2	15	28
$\sum x$	54	47	44	44	31	35	39	294	532
$\sum x_i$	76	76	76	76	76	76	76	532	
P (%)	71,1	61,8	57,9	57,9	40,8	46,1	51,3	55,3	

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari hasil penilaian keefektifan bahan ajar yaitu sebesar 55,3% yang berarti bahwa bahan ajar tersebut kurang baik dan perlu ada revisi.

Untuk itu, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar dengan menyesuaikan kebutuhan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Berikut ini uraian hasil pengembangan yang berpedoman pada model ADDIE:

a. *Analysis*

1) Analisis Kompetensi Pembelajaran

Salah satu yang menjadi fokus utama dalam analisis pengembangan ialah menganalisis kompetensi pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Sesuai dengan Permenag Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, kompetensi dan indikator mata pelajaran fiqih kelas VIII MTs adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Analisis Kompetensi Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Tentang Makanan dan Minuman Halal dan Haram

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.3 Mengamalkan ketentuan mengkonsumsi makanan yang halalan thoyiban
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin,	2.3 Membiasakan diri mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal

tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	dan baik
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.3 Menganalisis ketentuan makanan halal-haram 3.4 Menganalisis ketentuan minuman halal-haram 3.5 Mengetahui tatacara mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan baik.
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	4.3 mempraktikkan tatacara mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan baik

Adapun indikator pencapaian kompetensi yang dikembangkan oleh guru mata pelajaran adalah sebagai berikut:

3.3.1 Menjelaskan ketentuan mengkonsumsi makanan yang halal dan thoyyiban

3.3.2 Menyebutkan contoh halal haram makanan dan minuman

4.3.1 Menyebutkan manfaat halal haram makanan dan minuman

2) Analisis Karakteristik Peserta didik

Disamping analisis kompetensi pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik dibutuhkan untuk proses pengembangan bahan ajar. analisis tersebut meliputi karakteristik belajar, seperti minat, motivasi, gaya belajar, dan kemampuan berpikir peserta

didik. Hasil analisis diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran dan observasi langsung pada saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa kelas VIII A memiliki minat belajar yang baik pada pelajaran fiqih. Hal tersebut terlihat pada saat guru fiqih memberikan penjelasan terkait materi pelajaran, sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Terlebih pada saat guru memberikan kisah atau cerita yang berkaitan dengan materi pelajaran atau mengaitkan dengan fenomena yang terjadi dilingkungan sekitar. Namun, terkadang siswa terlihat kurang termotivasi pada saat pembelajaran apabila guru hanya menggunakan satu bahan ajar tanpa ditemani media atau bahan ajar menarik lainnya. Hal tersebut membuat siswa mudah jenuh dan bosan apabila hanya mendengarkan ceramah dari guru.

Adapun tingkat kemampuan berfikir siswa tentunya bermacam-macam. Bagi siswa yang kemampuan berfikirnya lebih tinggi jarang menemukan kesulitan dalam memahami materi yang dibahas pada saat pembelajaran. Sedangkan siswa yang kemampuan berfikirnya lebih rendah dari teman-temannya membuatnya mudah kehilangan konsentrasi pada saat pembelajaran. Hal tersebut terjadi disebabkan beberapa faktor seperti gaya belajar siswa, motivasi belajar, metode dan strategi

yang digunakan guru pada proses pembelajaran, serta media dan alat pembelajaran yang kurang mendukung.

3) Analisis Bahan Ajar

Analisis bahan ajar diperlukan untuk mengembangkan bahan ajar dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Hasil analisis bahan ajar yang digunakan oleh siswa adalah bahan ajar cetak berupa buku paket yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia. Penggunaan bahan ajaran berbasis multimedia interaktif seperti Adobe Flash Creative Cloud masih belum pernah dikembangkan dan digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ketersediaan fasilitas seperti LCD proyektor, pengeras suara, dan lab komputer tersedia sehingga memungkinkan untuk pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud.

4) Merumuskan Tujuan

Mengembangkan bahan ajar tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai, seperti memecahkan problematika pembelajaran di lapangan dan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud pada mata pelajaran fiqih ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan motivasi dalam belajar. Bahan ajar berbasis Adobe Flash ini didesai seefektif mungkin dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran dan peserta didik agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Di samping itu, dengan adanya bahan ajar

ini, peserta didik dapat memilih sendiri menu-menu atau sub-sub materi yang diinginkan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mandiri. Pengembangan bahan ajar ini bertujuan untuk melengkapi bahan ajar sekaligus media pendukung dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. *Design*

Dalam proses merancang desain bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud diperlukan bahan-bahan pendukung yang baik, seperti teks, image, sound, animasi, tombol navigasi, dan video. Setelah bahan-bahan tersebut terkumpul, maka tahap selanjutnya ialah membuat layout dan background pada aplikasi Adobe Flash Creative Cloud.

Produk yang dikembangkan harus didesain sesuai dengan analisis kebutuhan. Selain itu produk bahan ajar juga harus memenuhi kriteria kelayakan, keefektifan dan ketertarikan. Maka dalam mendesain bahan ajar ada beberapa hal yang harus diperhatikan, meliputi:

- 1) Unsur desain visual yaitu teks, font, ukuran font, warna huruf, spasi, dan lain-lain.
- 2) Pola desain, meliputi pengaturan tata letak, warna, audio, animasi, gambar atau image, video, dan lain-lain.
- 3) Konten pembelajaran dan evaluasi materi yang hasilnya dapat diketahui secara otomatis oleh pengguna.

c. *Development*

Setelah tahap desain, proses selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah pengembangan rancangan. Dalam proses ini hal yang dilakukan ialah menyempurnakan rancangan desain menjadi produk yang lebih sempurna. Berikut ini adalah uraian pengembangan rancangan bahan ajar menggunakan program Adobe Flash Creative Cloud 2015:

1) Halaman Depan (*Cover*)

Pada bagian *cover* atau halaman pembuka terdiri dari judul bahan ajar, kelas, nama pengembang, dan tombol mulai. Desain background dirancang dengan menyesuaikan pokok bahasan yaitu tentang makanan dan minuman halal dan haram. Tampilan dan warna dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertarik untuk belajar.

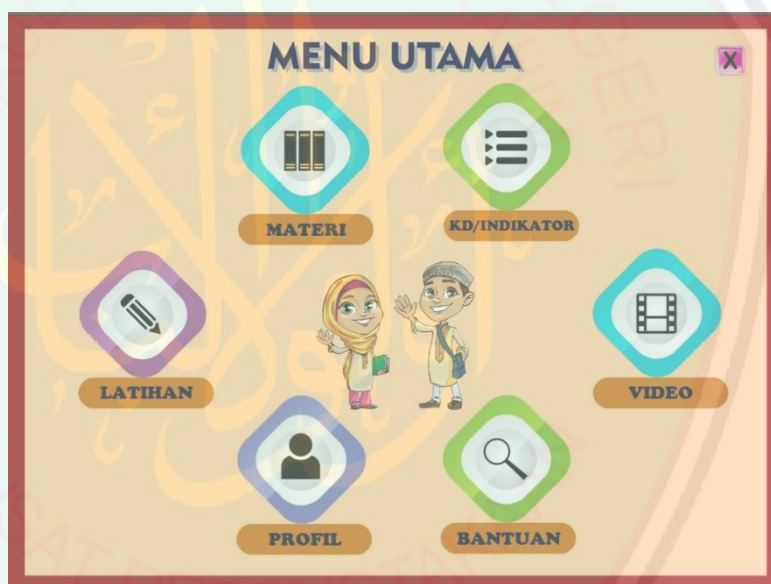


Gambar 4.1

Tampilan Cover atau Halaman Depan

2) Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdiri dari beberapa menu pokok, yaitu: a) Materi, b) Kompetensi Dasar dan Indikator, c) Video, d) Latihan, e) Bantuan/Petunjuk Penggunaan, f) Profil. Tersajinya beberapa menu tersebut untuk memudahkan pengguna untuk memilih menu yang diinginkan.



Gambar 4.2
Tampilan Menu Utama

3) Halaman Sub-Materi

Pada halaman materi, terdiri dari beberapa tombol navigasi seperti: *Home*, *Materi*, *Video*, *Latihan*, *Bantuan*, *button next*, *button back*, dan *button close*. Pada *board* utama juga tersaji tujuh sub menu untuk memilih materi-materi yang diinginkan.



Gambar 4.3
Tampilan Materi Utama

4) Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator

Pada halaman ini, berisi tombol navigasi seperti: *Home*, *Materi*, *Video*, *Latihan*, *Bantuan*, *button next*, *button back*, dan *button close*. Pada *board* utama, berisi kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.4
Tampilan Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator

5) Halaman Isi Materi

Halaman materi berisi tombol navigasi utama yaitu *Home*, *Materi*, *Video*, *Latihan*, *Bantuan*, *button next*, *button back*, dan *button close*. Pada papan utama, berisi teks penjelasan materi yang terkait dengan dilengkapi gambar sebagai media pendukung materi yang dipaparkan.



Gambar 4.5
Tampilan Halaman Isi Materi

6) Halaman Video

Halaman video berisi tombol navigasi utama yaitu *Home*, *Materi*, *Video*, *Latihan*, *Bantuan*, *button next*, *button back*, dan

button close. Di samping itu pada board utama berisi judul dan tiga macam video yang bisa dipilih oleh pengguna.



Gambar 4.6
Tampilan Halaman Video

7) Halaman Evaluasi

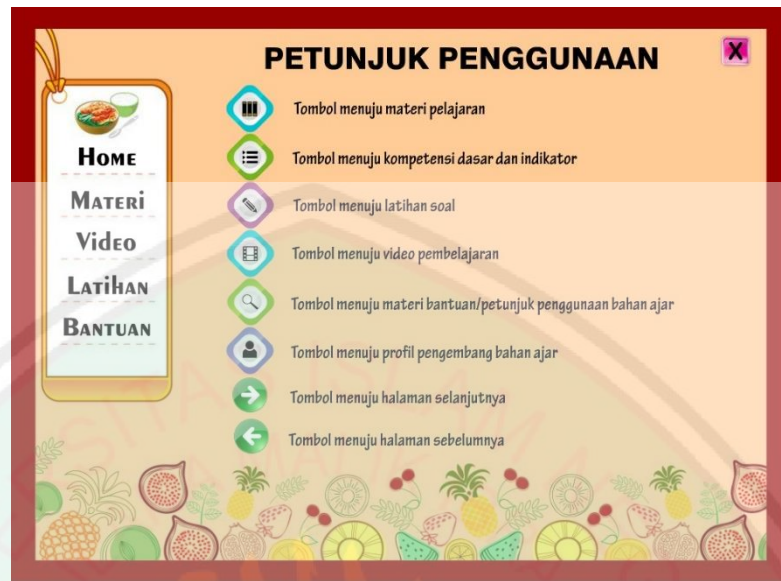
Halaman evaluasi berisi tombol navigasi utama yaitu *Home*, *Materi*, *Video*, *Latihan*, *Bantuan*, *button next*, *button back*, dan *button close*. Pada board utama berisi judul, petunjuk evaluasi, dan tombol mulai.



Gambar 4.7
Tampilan Halaman Evaluasi

8) Halaman Bantuan/Petunjuk Penggunaan

Pada halaman bantuan berisi tombol navigasi utama yaitu *Home*, *Materi*, *Video*, *Latihan*, *Bantuan*, *button next*, *button back*, dan *button close*. Selain itu, pada board utama berisi icon dan penjelasan kegunaan tombol pada bahan ajar.



Gambar 4.8
Tampilan Halaman Bantuan/Petunjuk Penggunaan

9) Halaman Profil

Pada halaman profil berisi tombol navigasi utama yaitu *Home*, *Materi*, *Video*, *Latihan*, *Bantuan*, *button next*, *button back*, dan *button close*. Board utama pada halaman ini berisi judul, foto pengembang bahan ajar, nama, tempat dan tanggal lahir, kota asal, program studi, nama universitas, dan alamat email.



Gambar 4.9
Tampilan Halaman Profil

d. *Implementation*

Setelah produk bahan ajar berbasis Adobe Flash sudah selesai dikembangkan, tahap selanjutnya ialah implementasi. Implementasi dapat dilakukan setelah mendapat persetujuan dan validasi dari ahli materi, ahli desai, dan ahli pembelajaran guru mata pelajaran. Setelah bahan ajar disetujui, maka bahan ajar diimplementasikan dan diuji secara langsung dalam proses pembelajaran dikelas. Di samping uji coba lapangan, efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa juga perlu untuk diobservasi.

e. *Evaluation*

Setelah uji coba lapangan telah selesai dilaksanakan, maka tahap selanjutnya yaitu evaluasi. Pada proses ini, yang dilakukan adalah mengevaluasi hal yang berkaitan dengan perbaikan bahan ajar berbasis

Adobe Flash Creative Cloud. Bahan ajar yang telah diuji coba selanjutnya akan direvisi sesuai dengan tanggapan dan saran diberikan oleh responden. Revisi bahan ajar ditujukan agar bahan ajar yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga penggunaan bahan ajar dapat dengan efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi

Dalam proses pengembangan bahan ajar, perlu adanya validasi produk yang dilakukan oleh empat orang yang ahli dalam bidangnya. Validator terdiri dari ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru mata pelajaran). Di samping itu, penilaian dari peserta didik juga dibutuhkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Data yang diperoleh nantinya akan diukur untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi bahan ajar diperlukan untuk mengetahui layak atau tidaknya materi bahan ajar untuk nantinya diuji coba. Selain itu, validasi juga diperlukan untuk mengetahui kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan kebutuhan siswa. Validator materi ialah Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd., seorang dosen Fakultas

Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang pendidikan Islam. Berikut ini data validasi yang diberikan oleh validator:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	x	xi	P (%)	Kevalidan	Ket.
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
3	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
4	Ketepatan cakupan materi	3	4	75	Valid	Tidak revisi
5	Kejelasan materi	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
6	Kualitas bobot materi	3	4	75	Valid	Tidak revisi
7	Keterkinian materi (<i>up to date</i>)	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
8	Daya tarik materi	3	4	75	Valid	Tidak revisi
9	Kemudahan penyampaian materi	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
10	Petunjuk evaluasi mudah dipahami	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
11	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	3	4	75	Valid	Tidak revisi
12	Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan	3	4	75	Valid	Tidak revisi
13	Motorik siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar	3	4	75	Valid	Tidak revisi
14	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
15	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi

16	Keefektifan kalimat yang digunakan	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
17	Kualitas penyajian materi	3	4	100	Valid	Tidak revisi
18	Kualitas umpan balik	3	4	100	Valid	Tidak revisi
Jumlah		64	72	88,9	Valid	Tidak revisi

Sesuai dengan kriteria kelayakan produk, hasil dari validasi yaitu 88,9% dinyatakan valid dan tidak perlu revisi. Sehingga produk dapat diimplementasikan secara langsung kepada peserta didik.

Selain data angka diatas, validator juga memberi komentar bahwa materi sudah baik dan memberi saran untuk memperbaiki tulisan yang salah ketik dan merapikan tulisan yang tidak rata.

b. Hasil Validasi Ahli Desain

Produk bahan ajar yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif perlu divalidasi aspek desainnya. Validasi diperlukan untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan dan efektivitas penggunaan bahan ajar. Validasi desain bahan ajar dilakukan oleh Ahmad Makki Hasan, Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang desain media interaktif. Berikut ini paparan hasil validasi desain bahan ajar:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang Dinilai	x	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Pemilihan jenis huruf	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
2	Pemilihan ukuran huruf	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
3	Pemilihan warna	4	4	100	Sangat	Tidak

					valid	revisi
4	Desain grafis	3	4	75	Valid	Tidak revisi
5	Ketepatan pemilihan background	3	4	75	Valid	Tidak revisi
6	Kesesuaian tampilan gambar	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
7	Kemenarikan animasi	3	4	75	Valid	Tidak revisi
8	Kesesuaian musik pengiring	3	4	75	Valid	Tidak revisi
9	Ketepatan penggunaan sound	3	4	75	Valid	Tidak revisi
10	Screen design	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
11	Navigasi	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
12	Penggunaan bahasa	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
13	Konsistensi button	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
14	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
15	Kemudahan penggunaan	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
Jumlah		55	60	91,7	Sangat valid	Tidak revisi

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan produk pada aspek desain sebesar 91,7%. Maka, sesuai dengan tingkat kelayakan produk, desain bahan ajar sangat valid dan tidak perlu revisi.

Selain itu, validator juga berkomentar bahwa desain sudah bagus dan menarik. Saran dari validator yaitu untuk menambah *button close* pada tiap halaman dan memberi keterangan pada *icon button* di halaman menu utama.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Sebelum diimpelementasikan secara langsung, bahan ajar harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli pembelajaran yaitu Zainul Fanani, S.Pd guru mata pelajaran fiqih MTs. Khairuddin Gondanglegi. Validasi dari ahli pembelajaran perlu dilakukan sebab guru mata pelajaran lah yang paling mengetahui kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Berikut ini paparan data validasi oleh ahli pembelajaran:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	x	x _i	P (%)	Tingkat Kelayakan	Ket.
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
2	Keterbacaan teks atau tulisan	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3	Kualitas tampilan gambar	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kemenarikan sajian animasi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Komposisi warna tampilan	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Ketepatan pemilihan background	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Ketepatan daya dukung musik pengiring	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Ketepatan penggunaan navigasi atau tombol	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9	Kejelasan kompetensi dasar dan indikator yang harus dikuasai	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Kejelasan petunjuk belajar	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
11	Kejelasan teks atau tulisan	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
12	Kemudahan dalam memahami isi/materi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

13	Meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
14	Peran media menambah wawasan belajar	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		51	56	91,1	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan hasil data diatas, maka tingkat kelayakan produk adalah 91,1%. Maka sesuai dengan tingkat kelayakan produk, bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud dinilai sangat valid dan tidak perlu revisi.

Selain data diatas, ahli pembelajaran berkomentar bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan sudah bagus dan menarik, siswa terlihat antusias pada saat menggunakan bahan ajar karena dilengkapi banyak gambar dan video. Saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu, pada materi makanan yang menjijikkan contohnya perlu ditambah seperti air seni dan kotoran manusia atau hewan. Ahli pembelajaran juga menyarankan agar musik pengiring lebih variasi agar tidak monoton.

d. Hasil Penilaian Siswa Kelas VIII A

Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan, maka peneliti membutuhkan penilaian dari siswa. Penilaian tersebut berbentuk hasil data angket. Format angket dapat dilihat di halaman lampiran.

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Siswa Kelas VIII A

No	No Soal							Σx	Σx_i
	1	2	3	4	5	6	7		
1	4	4	3	4	4	4	4	27	28

2	4	3	3	4	2	4	3	23	28
3	3	3	4	3	1	4	4	22	28
4	4	3	3	4	3	4	3	24	28
5	3	3	3	3	3	3	3	21	28
6	4	4	4	4	3	3	3	25	28
7	4	4	4	4	4	4	4	28	28
8	3	3	3	3	3	3	3	21	28
9	4	4	3	4	4	4	4	27	28
10	3	4	3	3	3	4	4	24	28
11	4	3	4	4	4	4	3	26	28
12	4	3	4	3	2	4	4	24	28
13	4	4	4	4	4	4	4	28	28
14	4	4	4	4	3	3	4	26	28
15	3	3	3	3	3	3	3	21	28
16	4	4	4	4	4	4	4	28	28
17	3	3	3	3	2	4	4	22	28
18	4	3	3	3	3	3	3	22	28
19	3	3	3	3	3	3	3	21	28
20	3	4	3	3	2	3	3	21	28
$\sum x$	72	69	68	70	60	72	70	481	560
$\sum x_i$	80	80	80	80	80	80	80	560	
P (%)	90	86,3	85	87,5	75	90	87,5	85,9	

Berdasarkan hasil data penilaian bahan ajar oleh siswa kelas VIII A maka dapat diketahui bahwa hasil nilai kelayakan adalah sebesar 85,9% yang berarti produk tersebut valid dan tidak perlu revisi. Disamping itu, jika dibandingkan dengan hasil pada penilaian bahan ajar sebelumnya, hasil penilaian meningkat sebesar 30,6%. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Adobe Flash lebih efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penilaian bahan ajar cetak dapat dilihat pada tabel 4.1. Adapun format angket penilaian siswa dapat dilihat di halaman lampiran.

e. Uji T

Sebagai representasi hasil peningkatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Untuk mengetahui keefektifan dan ada tidaknya perbedaan setelah penggunaan bahan ajar berbasis Adobe Flash, maka dilakukan uji T. Berikut ini sajian hasil nilai pre test dan post test kelas VIII A:

Tabel 4.7
Hasil Pre Test dan Post Test

NO	NAMA	NILAI	
		PRE TEST	POST TEST
1	Ahmad Sahrul Hafis	50	80
2	Alfin Frassance	80	100
3	Ananda Muhammad Arif	90	100
4	Cahyani Ella Ambarsari	90	100
5	Dewi Anggraini	100	100
6	Dina Efril Agustin	90	90
7	Ilham Afifuddin	90	100
8	Kanzul Wafa	90	100
9	Lutfia	100	100
10	M. Wildanum Mukholladun	70	100
11	Muhammad Naufal Afif	80	90
12	Mumtahanatul Qolbi A.	90	100
13	Nura Amalia	90	100
14	Oktaviana Farikhatus R.	80	90
15	Putra Prayoga	80	100
16	Reza Lucky Mubarak	90	90
17	Rika Herlina	100	100
18	Rizki Ferdian Latif	90	100
19	Silvia Putri Agustin	70	90
20	Siti Nur Azizah	90	90
21	Uswatun Hasanah	90	100
22	Wisye Virdona Amanda	70	90
23	Yanti Purwanti	70	90

Berdasarkan data di atas, langkah selanjutnya yaitu dianalisis melalui uji T dua sampel berpasangan (*paired sample T test*)

menggunakan bantuan program komputer SPSS 14.0. Berikut ini hasil uji T dua sampel berpasangan:

Tabel 4.8
Hasil Paired Sample T Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	84,3478	23	11,99473	2,50107
	POST TEST	95,6522	23	5,89768	1,22975

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	23	,665	,001

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-11,30435	9,19701	1,91771	-15,28143	-7,32726	-5,895	22	,000

Data *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai *pre test* yaitu 84,35 dan hasil rata-rata *post test* yaitu 95,65. Pada uji T tingkat signifikansi yang ditetapkan adalah 0,05. Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa hasil signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000. Artinya, hasil tersebut lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test*.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram di MTs Khairuddin Gondanglegi

Dalam proses kegiatan pembelajar ada beberapa unsur penting yang digunakan agar pembelajaran berjalan dengan baik sesuai tujuan yang diinginkan. Salah satu unsur penting tersebut adalah penggunaan bahan ajar sebagai sumber pembelajaran baik untuk guru dan peserta didik. bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran ada beberapa jenis seperti bahan ajar cetak, bahan ajar visual, bahan ajar audio, bahan ajar audio-visual, dan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.⁶²

Secara umum, penggunaan bahan ajar memiliki fungsi tertentu baik bagi guru atau peserta didik. bagi guru, bahan ajar berfungsi sebagai pengarah semua kegiatan dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai substansi materi yang harus disampaikan atau diajarkan kepada peserta didik. Adapun bagi peserta didik, bahan ajar berfungsi sebagai pedoman belajar dan berfungsi sebagai substansi materi yang harus dipelajari. Di samping itu, penggunaan bahan ajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.⁶³

Sebagaimana paparan data pada bab sebelumnya, di MTs Khairuddin Gondanglegi bahan ajar yang digunakan terbatas pada bahan ajar visual yaitu

⁶² Sofan Amri, dkk, *Op., Cit* , hlm. 161

⁶³ Ika Lestari, *op.cit.*, hlm. 7

berbentuk cetak, khususnya pada mata pelajaran Fiqih. Menurut guru mata pelajaran fiqih, penggunaan bahan ajar berbentuk cetak terkadang memunculkan masalah bagi peserta didik seperti turunnya motivasi belajar karena dinilai kurang efektif. Untuk itu, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud, sebab bahan ajar berbasis multimedia interaktif dinilai memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif bermanfaat menunjang efektivitas pelaksanaan pembelajaran.⁶⁴

Di samping itu, penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, pendidik akan menjadi lebih inovatif dan kreatif, mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk disampaikan dengan hanya menggunakan alat peraga konvensional, dan membantu peserta didik lebih mandiri dalam menggali informasi dan pengetahuan.⁶⁵

Berdasarkan data yang diperoleh di MTs Khairuddin Gondanglegi, peserta didik kelas VIII A menilai bahwa penggunaan bahan ajar cetak kurang meningkatkan motivasi belajar, kurang menarik, dan kurang dilengkapi gambar yang menarik. Maka, hasil penilaian peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar cetak perlu untuk diperbarui. Untuk merealisasikan hal tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud khususnya pada materi makanan dan minuman halal dan haram.

⁶⁴ Jamal Ma'mur Asmani, *op.cit.*, hlm. 243

⁶⁵ Herry Wijayanto, *op.cit.*, hlm. 11

B. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Adobe Flash Creative Cloud Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs

Khairuddin Gondanglegi

Berdasarkan paparan data pada bab sebelumnya, diketahui bahwa pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud mata pelajaran fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram telah memenuhi kelayakan bahan ajar. Hal tersebut dibuktikan pada hasil uji validasi yang menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli materi sebesar 88,9%, hasil validasi dari ahli desain sebesar 91,7%, dan hasil validasi dari ahli pembelajaran sebesar 91,1%. Sehingga, bahan ajar yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam teori pembelajaran efektif, salah satu indikator yang dapat menunjukkan pembelajaran yang efektif adalah pengorganisasian materi yang baik. Dalam penyajian sebuah materi ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, salah satunya adalah daya serap peserta didik. Daya serap peserta didik tersebut salah satunya juga dipengaruhi oleh motivasi belajar mereka. Sebab, motivasi belajar akan berhubungan dengan kesiapan peserta didik dalam proses belajar.⁶⁶ Maka, pada saat motivasi belajar telah terbentuk, peserta didik telah memiliki kesiapan untuk belajar. Sehingga, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Adanya hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan efektif.

⁶⁶ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *op.cit.*, hlm 174

Pengorganisasian materi yang diwujudkan dalam bentuk pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setelah peserta didik menggunakan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud dalam proses pembelajaran, peserta didik menilai bahwa bahan ajar tersebut lebih efektif dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Asumsi tersebut diperkuat dengan adanya hasil penilaian dari peserta didik sebesar 85,9%. Selain itu, keefektifan tersebut dapat dilihat melalui adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pre test* dan *post test* peserta didik. Melalui hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat yang diukur melalui hasil belajar.

Tidak hanya melalui pengorganisasian materi yang baik dan hasil belajar yang baik, penggunaan komunikasi dalam bentuk teks bahan ajar juga disusun dengan efektif agar mudah dipahami oleh siswa. Pemberian sikap positif dapat tercermin melalui sikap dan perlakuan guru terhadap siswa yaitu dengan memperhatikan kebutuhan tiap-tiap peserta didik.

Pemberian nilai yang adil dapat dilihat melalui tersedianya soal evaluasi yang disesuaikan dengan materi yang disajikan dalam bahan ajar. melalui penggunaan bahan ajar berbasis Adobe Flash ini, guru tidak perlu mengoreksi kembali hasil pekerjaan siswa, sebab siswa dapat dengan langsung melihat hasil soal evaluasi pada bahan ajar berbasis Adobe Flash.

Bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash telah tervalidasi melalui perolehan prosentase kevalidan dengan rata-rata 89,4% yang berarti bahan ajar tersebut berkualifikasi sangat baik.
2. Bahan ajar dikembangkan dengan sajian yang lebih menarik yaitu menggunakan desain yang lebih kreatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dengan bahan ajar cetak yang biasa digunakan.
3. Selain informasi berbentuk teks, bahan ajar juga dilengkapi dengan media gambar dan video yang dapat memudahkan siswa dalam belajar, sehingga belajar menjadi lebih asik.
4. Bahan ajar dilengkapi dengan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Setelah selesai mengerjakan soal evaluasi, peserta didik dapat langsung mengecek skornya.
5. Melalui bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud, peserta didik dapat belajar mandiri tanpa menunggu penjelasan dari guru mata pelajaran.

Tidak hanya memiliki kelebihan, bahan ajar berbasis Adobe Flash mata pelajaran fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram juga memiliki beberapa kelemahan, sebagai berikut:

1. Bahan ajar hanya bisa dioperasikan dengan bantuan komputer atau laptop.
Bahan ajar belum bisa dioperasikan dengan menggunakan *smartphone*.
2. *Backsound* pada bahan ajar hanya ada satu jenis musik, pada saat ini masih belum divariasikan pada halaman-halaman tertentu.

3. Soal evaluasi hanya terbatas pada soal pilihan ganda, masih belum ada jenis-jenis soal yang variatif.

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dengan hasil rata-rata 89,4%. Pada hasil implementasi bahan ajar juga telah didapatkan hasil bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud pada mata pelajaran fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram, maka dapat disimpulkan:

1. Di MTs Khairuddin Gondanglegi belum ada pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif khususnya pada mata pelajaran fiqih. Penggunaan bahan ajar yang monoton menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
2. Bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud pada mata pelajaran fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram kelas VIII menunjukkan kriteria kelayakan yang sangat baik dengan prosentase rata-rata nilai sebesar 85,4%. Hasil prosentase kelayakan didapat melalui validasi dari ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan penilaian dari peserta didik. Setelah diimplementasikan, motivasi belajar siswa menjadi meningkat, yang dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Maka, pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi sekolah, sebaiknya tetap memperhatikan hal-hal yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti tersedianya fasilitas dan sarana

yang memadai. Terlebih pada zaman sekarang, siswa perlu difasilitasi alat yang menunjang perkembangan teknologi.

2. Bagi guru mata pelajaran fiqih, diharapkan untuk dapat mengoperasikan aplikasi yang berbasis multimedia agar pembelajaran di kelas dapat lebih aktif dan inovatif.
3. Bagi peneliti, pada waktu mendatang diharapkan untuk dapat tetap mengembangkan kemampuannya dalam bidang pendidikan, sehingga produk yang dikembangkan saat ini dapat memperbaiki dan memperbarui bahan ajar pada penelitian mendatang.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran dan Terjemahnya. 2013. Bandung: Diponegoro.

Amri, Sofan dkk. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran: Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktek Kurikulum*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.

Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.

Asmani, Jamal Mar'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM: Pembelajaran Aktif, Kratif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press

Cahyaningrum, Resti. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djazuli. 2005. *Ilmu Fiqh: Penggalian, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam*. Jakarta: Kencana.

Direktorat Pendidikan Madrasah. 2015. *Buku Siswa Fikih Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI

Hamalik, Oemar. 1992. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Hermawan, Asep Herry dkk. *Pengembangan Bahan Ajar*. (http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN._PEDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR., diakses 21 September 2017 pukul 20.45 wib)

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, dikutip pada tanggal 11 Oktober 2017 pukul 05.50 wib

Indraswari, Sely. 2015. *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash CC dengan Metode Problem Posing Learning Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama di Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

- Kurnia, Hikmat dan A. Hidayat. 2008. *Panduan Pintar Zakat*. Jakarta: QultumMedia.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahfud, Choirul. 2006. *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*, terj., Baroto Tavip Indrojarwo. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mappeasse, Muh. Yusuf. 2009. *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*. Jurnal Medtek, No. 2.
- Muntoha, Rahmatin. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V di MIN Gedog Kota Blitar*”. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.
- Peraturan Menteri Agama No 912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab. (http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/pma_912_13.pdf), diakses pada 21 September 2017 pukul 20.45 wib).
- Rafi', Mu'inan. 2011. *Potensi Zakat Perspektif Hukum Islam*. Yogyakarta: Citra Pusaka, 2011.
- Ramli, M. 2015. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran dan Al-Hadits*. Jurnal Ittihad Kopertais Volume 13, No. 23.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Utami, Asri Afi. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank dan Asuransi Di Man Kota Batu*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.
- Wijayanto, Herry. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras*. Skripsi. Program Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



LAMPIRAN 1

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : 1042/Un.03.1/TL.00.1/04/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

12 April 2018

Kepada
Yth. Kepala MTs Khairuddin Gondanglegi Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

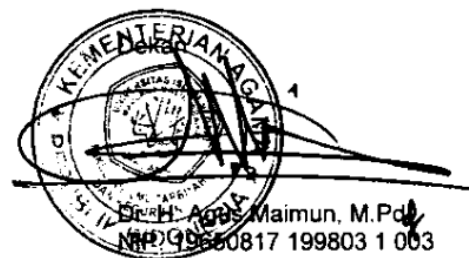
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Haniyah Zakiyah
NIM : 14110103
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe
Flash CC Mata Pelajaran Fiqih Materi
Makanan dan Minuman Halal dan Haram
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi
Lama Penelitian : April 2018 sampai dengan Juni 2018
(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.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip



LAMPIRAN 2

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



MADRASAH TSANAWIYAH

“ KHAIRUDDIN “

STATUS : TERAKREDITASI “A”

NSM : 121235070045 SK. NOMOR : MTs/07.0045/2016

Alamat : Jalan Murcoyo I Telp. (0341) 876726 Gondanglegi Malang 65174 - email : mtskhairuddin@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No.115/C-1/MTs-KH/IV/2018

Berdasarkan surat tertanggal 12 April 2018 dengan No. 1062/Un.03.1/TL.00.1/04/2018, kami kepala Madrasah Tsanawiyah Khairuddin Gondanglegi Malang menerangkan bahwa :

Nama : Haniyah Zakiyah
Nim : 14110103
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : Genap (2017/2018)
Judul Skripsi : "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash CC Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram, Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

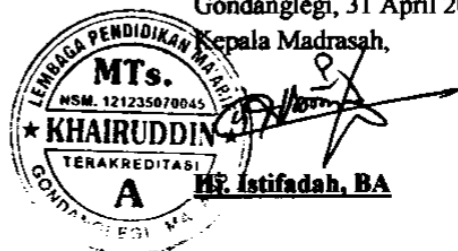
Tempat Penelitian : MTs Khairuddin Gondanglegi Kabupaten Malang

Waktu penelitian : 01 April s/d 31 April 2018 (1 Bulan)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gondanglegi, 31 April 2018

Kepala Madrasah,





LAMPIRAN 3
NOTA DINAS PEMBIMBING

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 8 Juni 2018

Hal : Skripsi Haniyah Zakiyah

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

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

Nama : Haniyah Zakiyah

NIM : 14110103

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash CC Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Khairuddin Gondanglegi

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

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,


Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 196512051994031003



LAMPIRAN 4

ANGKET AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI ISI/MATERI
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH CC
MATA PELAJARAN FIQIH MATERI MAKANAN DAN MINUMAN
HALAL DAN HARAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar Fiqih berbasis Adobe Flash CC kelas VIII tentang makanan dan minuman halal dan haram, peneliti bermaksud mengadakan validasi bahan ajar yang telah dikembangkan sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Nama : Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd
 Instansi : FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : Doktoral Manajemen Pendidikan Islam
 Alamat : Mertojoyo Blok M No. 4 Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

C. Aspek Isi/Materi

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	<i>Appropriateness</i>	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih				✓
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih				✓
		Konsistensi antara materi,				✓

		evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				
2	Accuracy, Currency, dan Clarity	Ketepatan cakupan materi			✓	
		Kejelasan materi				✓
		Kualitas bobot materi			✓	
		Keterkinian materi (<i>up to date</i>)				✓
		Daya tarik materi			✓	
		Kemudahan penyampaian materi				✓
		Petunjuk evaluasi mudah dipahami				✓
		Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa			✓	
		Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan			✓	
		Motorik siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar			✓	
3	Screen Presentation dan Design	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas				✓
		Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten				✓
		Keefektifan kalimat yang digunakan				✓
		Kualitas penyajian materi			✓	
		Kualitas umpan balik			✓	

D. Saran Perbaikan

No	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan

E. Komentari

Perbaiki tulisan yang salah ketik.

Perbaiki kerapian tulisan, buat rata kanan-kiri.

F. Kesimpulan

Bahan ajar berbasis Adobe Flash CC ini :

- ☐ Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ☒ Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang, 2 Mei
Penguji

2018



(Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd)
NIP. 198001001 200801 1 006



LAMPIRAN 5

ANGKET AHLI DESAIN

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH CC
MATA PELAJARAN FQIH MATERI MAKANAN DAN MINUMAN
HALAL DAN HARAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar Fiqih berbasis Adobe Flash CC kelas VIII tentang makanan dan minuman halal dan haram, peneliti bermaksud mengadakan validasi bahan ajar yang telah dikembangkan sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Nama : Ahmad Makti Hasan
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S3
 Alamat : Singosari - Kab. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

C. Aspek Desain

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Screen Presentation dan Design	Pemilihan jenis huruf				✓
		Pemilihan ukuran huruf				✓
		Pemilihan warna				✓
		Desain grafis			✓	
		Ketepatan pemilihan background			✓	
		Kesesuaian tampilan gambar				✓
		Kemenarikan animasi			✓	

	Kesesuaian musik pengiring			✓	
	Ketepatan penggunaan sound			✓	
	Screen design				✓
	Navigasi				✓
	Penggunaan bahasa				✓
	Konsistensi button				✓
	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
	Kemudahan penggunaan				✓

D. Saran Perbaikan

No	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan
1.	Tidak ada button close	tambahkan button close
2.	Pada menu utama hanya ada icon tombol	tambahkan keterangan pada icon tombol.

Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Bahan ajar berbasis Adobe Flash CC ini :

- ☒ Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ☐ Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang, 2 - Mei - 2018
Penguji


(Ahmad Mubti H.)
NIP. -



LAMPIRAN 6
ANGKET AHLI PEMBELAJARAN

**LEMBAR VALIDASI GURU MATA PELAJARAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH CC
MATA PELAJARAN FIQIH MATERI MAKANAN DAN MINUMAN
HALAL DAN HARAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar Fiqih berbasis Adobe Flash CC kelas VIII tentang makanan dan minuman halal dan haram, peneliti bermaksud mengadakan validasi bahan ajar yang telah dikembangkan sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Nama : ZAINUL FATHANI
Instansi : Mts. Khairuddin
Pendidikan : Agama Islam (PAI) S1
Alamat : Karangasem Gondanglegi

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

C. Aspek Isi dan Desain

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Screen Presentation dan Design	Kejelasan petunjuk penggunaan program			✓	
		Keterbacaan teks atau tulisan			✓	
		Kualitas tampilan gambar				✓
		Kemenarikan sajian animasi				✓
		Komposisi warna tampilan				✓
		Ketepatan pemilihan background				✓
		Ketepatan daya dukung musik pengiring				✓
		Ketepatan penggunaan navigasi atau tombol			✓	
2	Accuracy, Currency, dan Clarity	Kejelasan kompetensi dasar dan indikator yang harus dikuasai				✓
		Kejelasan petunjuk belajar			✓	
		Kejelasan teks atau tulisan			✓	
		Kemudahan dalam memahami isi/materi				✓
		Meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
		Peran media menambah wawasan belajar				✓

C. Saran Perbaikan

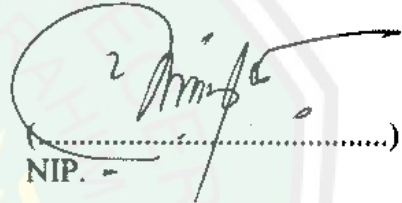
No	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan
1	Contoh makanan/minuman yg Menjiikkon (air seni)	air seni hukumnya najis
2	Suara terlalu datar	Suara ada kalanya datar, naik ataupun turun (Blar dpt menguasai kelas)
3	Membaca dalil jangan langsung per individu	Murid dituntun dulu dulu (Membaca bersama-sama)

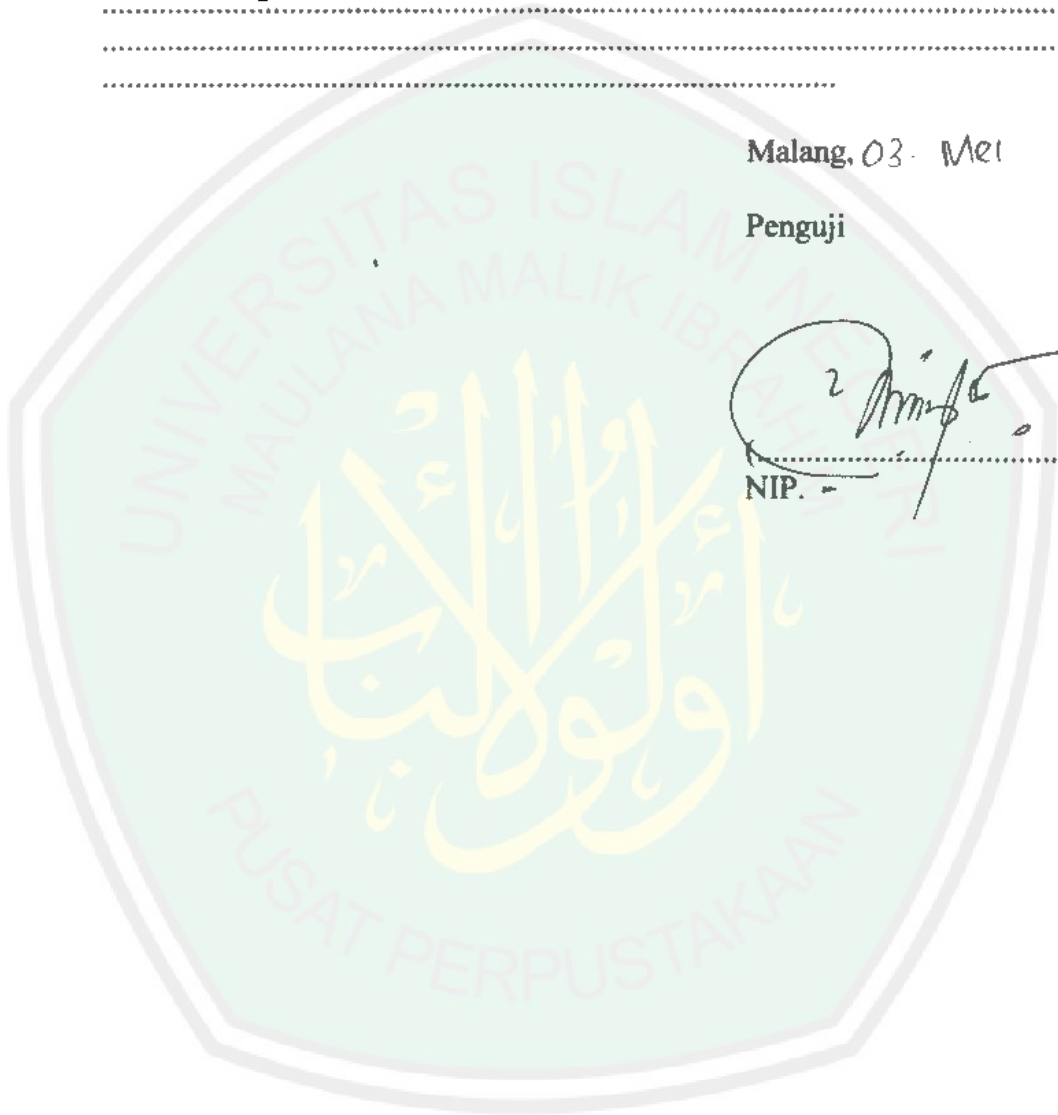
D. Komentor

Alhamdulillah penyampaiannya baik dan lancar
Metodenya juga sudah baik dan pas dg
Materinya.

Malang, 03 Mei 2018

Penguji


NIP. -





LAMPIRAN 7
ANGKET SISWA

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN BAHAN AJAR
SISWA KELAS VIII MTs KHAIRUDDIN GONDANGLEGI**

Petunjuk Pengisian:

A. Berilah tanda silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai

1. Apakah bahan ajar ini memudahkan siswa dalam memahami isi materi?

1	2	3	☒
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Membantu	Sangat membantu

2. Apakah materi dalam bahan ajar ini jelas?

1	2	3	☒
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Jelas	Sangat jelas

3. Apakah penyajian materi bahan ajar ini menarik?

1	2	☒	4
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Menarik	Sangat menarik

4. Apakah tampilan bahan ajar ini jelas dan menarik?

1	2	3	☒
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Jelas	Sangat jelas

5. Apakah menggunakan bahan ajar ini mengurangi kebosanan dalam belajar?

1	2	3	☒
Tidak sama sekali	Tidak	Ya	Sangat mengurangi

6. Apakah menggunakan bahan ajar ini meningkatkan motivasi dalam belajar?

1	2	3	☒
Tidak memotivasi	Kurang memotivasi	Memotivasi	Sangat memotivasi

7. Apakah menggunakan bahan ajar ini meningkatkan efektivitas belajar?

1	2	3	☒
Tidak meningkatkan	Kurang meningkatkan	Meningkatkan	Sangat meningkatkan



LAMPIRAN 8

SOAL PRE TEST DAN POST TEST

Soal Post test
Makanan dan Minuman Halal dan Haram

Nama :
Kelas :

1. Sebagai orang Islam, kita diperintahkan untuk makan makanan yang halal dan tayyib. Maksud makanan yang tayyib adalah...
 - a. Suci, sesuatu yang banyak, sesuatu yang tidak membahayakan kesehatan
 - b. Suci, sesuatu yang lezat, sesuatu yang tidak membahayakan kesehatan
 - c. Sesuatu yang lezat, sesuatu yang mahal, sesuatu yang membahayakan kesehatan
 - d. Sesuatu yang lezat, sesuatu yang tidak membahayakan kesehatan, sesuatu yang bermerek
2. Perhatikan kalimat berikut!
 - 1) Daging binatang tenak yang disembelih dengan menyebut nama Allah
 - 2) Hasil buruan yang ditangkap oleh anjing terdidik
 - 3) Kambing yang mati setelah digigit hewan buas
 - 4) Buah-buahan yang diperoleh dengan mencuri
 Yang termasuk jenis-jenis makanan yang diharamkan adalah nomor...
 - a. 1 dan 4
 - b. 1 dan 2
 - c. 2 dan 3
 - d. 2 dan 4
3. Perhatikan hadis berikut:

أَجَلَّتْ لَنَا مَيْتَتَانِ السَّمَكُ وَالْجَرَادُ (رواه ابن ماجه)

 Dalam hadis, tersebut dijelaskan bahwa ada dua bangkai yang diharamkan dalam Islam yaitu...
 - a. Bangkai belalang dan bangkai burung
 - b. Bangkai burung dan bangkai ikan
 - c. Bangkai semut dan bangkai lebah
 - d. Bangkai ikan dan bangkai belalang
4. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal dengan bermacam-macam jenis kulinernya. Contoh kuliner Indonesia yang diharamkan adalah...
 - a. Soto ayam, lontong balap, dan semur iga babi
 - b. Ayam bakar, rawon, dan nasi pecel
 - c. Bakso sapi, rendang sapi, dan sate babi
 - d. Oseng-oseng dedeh (darah sapi), mie ayam, dan semur jengkol

5. Perhatikan kalimat berikut!

- 1) Terjaga kesehatan tubuh
- 2) Mendapat keberkahan dari Allah Swt
- 3) Memiliki perilaku yang akhlaqulul karimah
- 4) Mudah mengantuk
- 5) Rezekinya diberkahi oleh Allah Swt
- 6) Tidak percaya diri dan cenderung malas

Berikut ini yang termasuk manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman halal adalah

- a. 1,2,3,4
 - b. 3,4,5,6
 - c. 1,3,4,6
 - d. 1,2,3,5
6. Allah Swt dan Rasul-Nya telah melarang umat Islam untuk mengkonsumsi makanan dan minuman yang haram serta tidak baik bagi kesehatan tubuh manusia. Berikut ini adalah sebab-sebab diharamkannya makanan dan minuman adalah...
- a. Berbahaya, memabukkan, najis, menjijikkan
 - b. Berbahaya, lezat, najis, menjijikkan
 - c. Menjijikkan, najis, berbahaya, bergizi
 - d. Menjijikkan, berasa pahit, najis, berbahaya
7. Di lingkungan tempat tinggal Fulan, masyarakatnya terbiasa mengkonsumsi daging sapi sisa persembahan kepada leluhur desa. Hukum memakan daging tersebut adalah...
- a. Haram
 - b. Makruh
 - c. Sunnah
 - d. Halal
8. Perhatikan dalil al-Quran berikut:

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنْزِيرِ وَمَا أُهِلَّ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ

Dalam potongan surah al-Baqarah ayat 173 tersebut disebutkan bahwa Allah Swt mengharamkan...

- a. Bangkai, darah, daging babi, dan binatang disembelih tanpa menyebut nama Allah
- b. Bangkai belalang, darah, daging babi, dan hewan yang disembelih tanpa menyebut nama Allah Swt
- c. Bangkai ikan, darah, daging babi, dan hewan yang disembelih tanpa menyebut nama Allah Swt
- d. Bangkai, darah, darah, daging elang, hati dan limpa

9. Berikut ini adalah kategori binatang yang tidak diharamkan adalah...
 - a. Hewan hidup di laut
 - b. Hewan jallalah
 - c. Hewan buas
 - d. Hewan yang diperintahkan untuk dibunuh
10. Akibat mengkonsumsi makanan dan minuman yang haram yaitu...
 - a. Amal ibadah dan doanya diterima oleh Allah Swt
 - b. Terjaga kesehatan jiwa dan raganya
 - c. Terjaga dari akhlak madzmumah
 - d. Menimbulkan permusuhan dan kebencian





LAMPIRAN 9

PEDOMAN WAWANCARA

PEDOMAN WAWANCARA DAN HASIL WAWANCARA

1. Bagaimana karakteristik siswa pada saat mengikuti pembelajaran Fiqih?

Jawaban: Kebanyakan mereka antusias dan lebih banyak yang memperhatikan, karena saya selingi dengan cerita atau fenomena yang terjadi sekarang. Ya tapi terkadang anak-anak juga terlihat kurang semangat belajar dan mudah mengantuk kalau hanya saya beri ceramah melalui buku paket itu saja.

2. Bahan ajar apa yang biasanya bapak gunakan pada saat pembelajaran?

Jawaban: Biasanya yang selalu saya gunakan itu buku paket dari Kemenag dan buku Modul atau LKS

3. Bagaimana respon siswa pada saat bapak menggunakan bahan ajar tersebut?

Jawaban: Respon siswa tidak terlalu antusias, karena memang mereka sudah terbiasa dengan bahan ajar yang berbentuk cetak. Tapi dengan adanya bahan ajar itu, membantu siswa untuk belajar dan menggali informasi.

4. Selain bahan ajar, media apa yang biasanya bapak gunakan dalam pembelajaran?

Jawaban: Terkadang menggunakan media visualisasi atau slide power point. Kadang-kadang juga pakai bahan dari kertas karton dan. Kalau materinya tentang makanan dan minuman, biasanya menggunakan bahan-bahan makanan dan minuman yang dibawa dari rumah masing-masing siswa.

5. Apakah menurut bapak bahan ajar yang anda gunakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?

Jawaban: Sebenarnya ada banyak hal yang bisa mempengaruhi motivasi belajar. Tapi kalau dilihat dari penggunaan bahan ajarnya, menurut saya masih kurang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena yang saya lihat, siswa sering merasa bosan dengan bahan ajar yang itu-itu saja. Perlu ada inovasi agar bisa meningkatkan motivasi mereka. Disamping itu, buku paket yang dari Kemenag masih minim gambar, dan terkadang ada penjelasan yang sulit dicerna siswa. Kalau buku modulnya, memang kurang

menarik karena tidak berwarna dan kertas yang digunakan hanya menggunakan kertas buram.

6. Ketika proses pembelajaran, hal apa saja yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa?

Jawaban: *Ada banyak, seperti strategi dan metode yang digunakan guru bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa, termasuk motivasi dari diri mereka sendiri juga sangat mempengaruhi. Bahan ajar dan media yang digunakan guru juga ikut mempengaruhi. Tapi biasanya siswa itu lebih antusias dan semangat jika pada saat pembelajaran mereka disuguhkan gambar atau video yang menarik, dan mereka diajak aktif dalam proses pembelajaran.*

7. Apakah bapak pernah menggunakan bahan ajar interaktif berbasis multimedia pada saat pembelajaran?

Jawaban: *Biasanya saya hanya menggunakan power point saja.*

8. Apakah menurut bapak, penggunaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas?

Jawaban: *Saya rasa bisa sangat mempengaruhi motivasi belajar mereka.*

Terlebih bahan ajar interaktif memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan dengan bahan ajar cetak biasanya. Lebih tidak membosankan dibanding dengan bahan ajar cetak. Kalau bahan ajar interaktif kan lebih berwarna, ada unsur audionya, dan bisa disisipkan video yang mendukung materi pembelajaran.



LAMPIRAN 10
BUKTI KONSULTASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> Email: psg_uinmalang@yahoo.com

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Nama : Haniyah Zakiyah
NIM : 14110103
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash CC Mata
Pelajaran Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs
Khairuddin Gondanglegi
Dosen Pembimbing : Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

No	Tgl/Bln/Thn	Materi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1	22 - 5 - 2018	Bab I dan Bab II	
2	25 - 5 - 2018	Revisi Bab II	
3	28 - 5 - 2018	Penambahan teori pembagian efekif	
4	30 - 5 - 2018	Bab III	
5	31 - 5 - 2018	Revisi dan perbaikan bab III	
6	4 - 6 - 2018	Bab IV dan Bab V	
7	5 - 6 - 2018	Revisi dan perbaikan hasil	
8	6 - 6 - 2018	Acc ugan skripsi	

Malang, 6 Juni 2018
Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

Dr. Maimo, M. Ag
NIP. 1972082002121001



LAMPIRAN 11
DOKUMENTASI



Dokumentasi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar cetak



Dokumentasi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis Adobe Flash Creative Cloud



LAMPIRAN 12
BIODATA MAHASISWA

BIODATA MAHASISWA

NAMA : HANIYAH ZAKIYAH
NIM : 14110103
TEMPAT TANGGAL LAHIR : LUMAJANG, 14 NOVEMBER 1995
FAKULTAS/JURUSAN : FITK/PAI
TAHUN MASUK : 2014
ALAMAT RUMAH : PERUM ASABRI BLOK M14 DESA
TEMPEH LOR, KEC. TEMPEH, KAB.
LUMAJANG
NO. TELP : 082257230776
ALAMAT EMAIL : hni2912@gmail.com

Malang, 8 Juni 2018
Mahasiswa,

HANIYAH ZAKIYAH
NIM. 14110103