

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI  
KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI  
MAKANAN DAN MINUMAN HALAL MAUPUN HARAM  
SISWA KELAS VIII MTS AL-AMIN MALANG**

**SKRIPSI**

diajukan oleh:

**Ridho Waalidaihi Al Imam**

**NIM. 14110151**



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

**2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI KOGNITIF PADA  
MATA PELAJARAN FIQIH MATERI MAKANAN DAN MINUMAN  
HALAL MAUPUN HARAM SISWA KELAS VIII MTS AL-AMIN  
MALANG**

**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 Agama Islam (S.Pd)*

diajukan oleh:

**Ridho Waalidaihi Al Imam**

**NIM. 14110151**



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

**2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI KOGNITIF PADA  
MATA PELAJARAN FIQIH MATERI MAKANAN DAN M MINUMAN  
HALAL MAUPUN HARAM SISWA KELAS VIII MTs AL-AMIN MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh :

**RIDHO WAALIDAIHI AL IMAM**

**NIM. 14110151**

Telah Disetujui Pada Tanggal 8 Januari 2020

Dosen Pembimbing

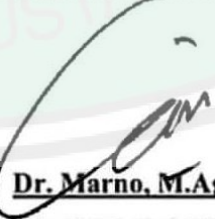


**Dr. H. M. Mujab, M.Th, Ph.D**

**19661121 20022121 001**

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**



**Dr. Marno, M.Ag**

**NIP. 19720822 200212 1 001**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI  
KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI  
MAKANAN DAN MINUMAN HALAL MAUPUN HARAM  
SISWA KELAS VIII MTS AL-AMIN MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Ridho Waalidaihi Al Imam (14110151)

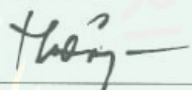
Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 19 Mei 2020 Dan dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan


Ketua Sidang  
Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.A  
NIP. 19670816 200312 1 002



Sekretaris Sidang  
Dr. H. M. Mujab, M.Th, Ph.D  
NIP. 19661121 20022121 001



Pembimbing  
Dr. H. M. Mujab, M.Th, Ph.D  
NIP. 19661121 20022121 001



Penguji Utama  
Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 19730823 200003 1 002



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



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

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas berkat dan rohmat Allah yang Maha Kuasa dengan tulus hati skripsi ini kupersembahkan kepada orang yang sangat saya ta'dhimi dan sayangi Ayah ibu tercinta,

### **Ayah Mahmud Anwaruddin dan Ibu Umi Hanik Azizah**

Doa dan kasih sayang yang tak terhingga dari beliaulah sehingga saya merasakan kehidupan yang sangat berharga ini.

### **Segenap Saudara dan Keluarga**

Yang selalu mensupport dan memberikan nasihat dalam menjalani hidup ini.

### **Dan para Kyai, Ustad maupun Guru**

Yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk mengetahui mana yang hak dan mana yang bathil.

### **Kamar 8A (Power Rangers)**

Yang telah mewarnai hari-hari dalam keadaan suka, canda maupun duka bersama-sama di Pondok Pesantren Sabilurrosyad Gasek

### **Serta Koncho Kenthel**

Yang telah berbagi canda tawa dan kasih sayang khususnya Elisa Dika Muryani, serta teman Seperjuanganku Luthfan, Nunung, Syauqi, Mbah, Amir, Wahyu, Muidi, Hoo, Bader & Wildan, Hasan dan istrinya, Mona dan Suaminya, Difa, Urva, Afwan, Barok, Zakki, Putut, Mampet,

Terimakasih keruwetan yang telah kalian berikan dalam hidup yang singkat ini, kalian **LUAR BIASA**

## MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ ١٦٨

*Artinya: “Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; karena sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu.”*

(Q.S. Al-Baqarah: 168)



**Dr. H. M. Mujab, M.Th, Ph.D**

**Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Malang, 8 Januari 2020

Hal : Skripsi Ridho Waalidaihi Al Imam

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik  
Ibrahim Malang

Di Malang

*Assalamu'alaikum 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 : Ridho Waalidaihi Al Imam

NIM : 14110151

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi :PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KOMPETENSI KOGNITIF PADA MATA  
PELAJARAN FIQIH MATERI MAKANAN DAN  
MINUMAN HALAL MAUPUN HARAM SISWA  
KELAS VIII MTS AL- AMIN MALANG

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

*Wasalammu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dr. H. M. Mujab, M.Th, Ph.D**  
**NIP. 19661121 20022121 001**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, 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, 10 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



**Ridho Waalidaihi Al Imam**

NIM. 14110151

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah*, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Kognitif pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal maupun Haram Siswa Kelas VIII MTs Al-Amin Malang” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya kelak.

Penyusunan Skripsi adalah kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan melakukan studi S1, penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan beribu-ribu terima kasih serta penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesaikannya karya ilmiah ini. Diantaranya:

1. Ayahanda Mahmud Anwaruddin dan Ibunda tercinta Umi Hanik Azizah yang tulus, ikhlas mendo'akan serta telah memberikan kasih sayang, perhatian, semangat serta memotivasi penulis untuk selalu berusaha, bersemangat dan berdo'a agar dimudahkan dalam menggapai cita-cita.
2. Bapak Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Marno, M. Ag, selaku Ketua jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

5. Bapak Dr. H. M. Mujab, M.Th, Ph.D selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan nasehatnya hingga laporan ini selesai.
6. KH. Marzuki Mustamar dan Bu Nyai Hj. Saidah Mustaghfiroh sekeluarga dan selaku pengasuh Pondok Pesantren Sabilurrosyad yang senantiasa mendo'akan santrinya agar dimudahkan segala urusannya di dunia maupun diakhirat.
7. Semua teman-teman pondok Sabilurrosyad, dan teman-teman PAI angkatan 2014 yang telah berjuang bersama meraih cita.
8. Serta semua pihak yang tiada henti mendoakan dan telah membantu terwujudnya keberhasilan dan kesuksesan dalam menjalankan dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Atas jasa-jasa, penyusun hanya bisa mendoakan semoga amal kebbaikannya mendapatkan balasa dari Allah Swt.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Semoga Skripsi ini. dapat menjadi manfaat bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Aamiin.

Malang, 10 Januari 2020

Penulis,

Ridho Waalidaihi Al Imam

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Tranliterationion*), INIS Fellow 1992.

### A. Huruf

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	a	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	'
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

### B. Vokal Panjang

Vocal (a) long = â

Vocal (i) long = î

Vocal (u) long = û

### C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

## DAFTAR ISI

### HALAMAN SAMPUL

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>C. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>8</b>
<b>D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan .....</b>	<b>8</b>
<b>E. Asumsi Pengembangan.....</b>	<b>9</b>
<b>F. Ruang Lingkup Pengembangan .....</b>	<b>10</b>
<b>G. Spesifikasi Produk .....</b>	<b>10</b>
<b>H. Originalitas Penelitian .....</b>	<b>11</b>
<b>I. Definisi Operasional.....</b>	<b>16</b>
<b>J. Sistematika Pembahasan.....</b>	<b>17</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>19</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
<b>A. Media Pembelajaran.....</b>	<b>19</b>
<b>B. Autoplay .....</b>	<b>26</b>
<b>C. Hasil Belajar .....</b>	<b>27</b>
<b>D. Efektivitas .....</b>	<b>30</b>
<b>E. Materi Fikih Madrasah Tsanawiyah.....</b>	<b>34</b>

F. Pengertian Makanan dan Minuman Halal dan Haram .....	38
<b>BAB III.....</b>	<b>40</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Metode Pengembangan.....	40
B. Model Pengembangan.....	40
C. Prosedur Pengembangan.....	42
D. Validasi Produk.....	48
E. Uji Coba Produk .....	53
F. Jenis Data.....	54
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
H. Teknik Analisis Data.....	56
<b>BAB IV.....</b>	<b>62</b>
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>62</b>
A. Deskripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Autoplay .....	62
B. Analisis Data dan Revisi Pengembangan.....	68
<b>BAB V .....</b>	<b>82</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>82</b>
A. Pengembangan Bahan Ajar Fikih Materi Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram Di MTs Al-Amin Malang.....	82
B. Keefektifan Bahan Ajar Fikih Berbasis Multimedia Autoplay Pada Siswa Kelas VIII Mts Al-Amin Malang .....	84
<b>BAB VI.....</b>	<b>88</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Orisinalitas Penelitian .....	14
Tabel 3.1	Desain Eksperimen .....	53
Tabel 3.2	Kualitas Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presesntase .....	58
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Materi .....	69
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Desain Media .....	72
Tabel 4.3	Revisi Desain Media Pembelajaran .....	73
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	74
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Siswa .....	76
Tabel 4.6	Hasil Pre Test Dan Post Test .....	77
Tabel 4.7	Perhitungan Uji T Sebelum Dan Sesudah .....	79
Tabel 4.8	Matrik Hasil Penelitian .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Model Pengembangan .....	42
Gambar 3.2	Garis Besar Alur Pengembangan Media .....	42
Gambar 3.3	Prosedur Pengembangan .....	50
Gambar 3.4	Desain Kontrol Group .....	59
Gambar 4.1	Halaman Depan .....	63
Gambar 4.2	Halaman Menu Utama .....	64
Gambar 4.3	Halaman Sub Materi .....	65
Gambar 4.4	Halaman KI dan KD .....	65
Gambar 4.5	Halaman Isi Materi .....	66
Gambar 4.6	Halaman Video .....	67
Gambar 4.7	Halaman Evaluasi .....	67
Gambar 4.8	Halaman Informasi .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Foto kegiatan pembelajaran
- Lampiran 2. Lembar validasi ahli materi
- Lampiran 3. Lembar validasi ahli pembelajaran
- Lampiran 4. Lembar validasi ahli media
- Lampiran 5. Angket siswa
- Lampiran 6. Soal pre test dan post test
- Lampiran 7. Surat keterangan ijin penelitian dari fakultas
- Lampiran 8. Surat keterangan penelitian dari sekolah
- Lampiran 9. Bukti konsultasi
- Lampiran 10. Biodata penulis



## ABSTRAK

Al Imam, Ridho Waalidaihi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Kognitif pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal maupun Haram Siswa Kelas VIII MTs Al-Amin Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Penelitian:

Dr. H. M. Mujab, M.Th, P.hD

**Kata Kunci :** *Media Autoplay, Hasil Belajar, Fiqih.*

Makanan dan Minuman Halal maupun Haram merupakan salah satu kajian yang terdapat dalam mata pelajaran Fiqih yang penting bagi peserta didik. Apalagi, materi ini sangat berkaitan dengan kehidupan nyata mereka. Setiap hari mereka pasti bersentuhan dengan makanan dan minuman yang ada disekitar mereka. Penggunaan media adalah salah satu cara agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar dengan menggunakan media Autoplay dirasa perlu, agar materi tentang makanan dan minuman halal dan haram dapat disajikan dengan lebih menarik dan nyata.

Tujuan penelitian ini, yaitu : (1) Memaparkan prosedur pengembangan bahan ajar Fiqih berbasis multimedia autoplay di Mts Al-Amin Malang, (2) Mengetahui keefektifan bahan ajar Fiqih berbasis multimedia autoplay pada siswa kelas VIII di Mts Al-Amin Malang.

Dalam pengembangan media pembelajaran Autoplay Fiqih ini ditempuh melalui beberapa tahap yang menggunakan model pengembangan Borg & Gall, telah ditetapkan 10 langkah penelitian pengembangan, yang telah melalui penyederhanaan dan pembatasan menjadi 5 tahapan yakni: Tahap Pengumpulan Informasi, Tahap Perencanaan, Tahap Pengembangan Produk, Tahap Validasi dan Uji Coba, dan Tahap Revisi Produk.

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran Fiqih berbasis Autoplay memenuhi kriteria valid dengan presentase hasil uji coba dari ahli materi dengan presentase 98%, ahli desain dengan presentase 88%, dan ahli pembelajaran dengan presentase 90%, serta penilaian dari peserta didik dengan presentase 81%. Dan dari hasil pemahaman siswa rata-rata (*mean*) hasil *pre-test* dan *post test* yang sudah dilakukan oleh peneliti, dengan hasil setelah dan sebelum menggunakan media yaitu  $84,70 > 76,47$ . Dan dari perhitungan manual uji T dua sampel (*Paired Sampel T Test*). Dalam hasil uji coba tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung} (6,603) > t_{tabel} (1,745)$  yang artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Autoplay*.

## ABSTRACT

Al Imam, Ridho Waalidaihi. 2020. Development of Autoplay Learning Media to Improve Cognitive Competence Learning Outcomes in the Subjects of Fiqh of Halal and Haram Food and Beverage Material Class VIII Students of MTs Al-Amin Malang. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Supervisor:

Dr. H. M. Mujab, M.Th, P.hD

---

**Keywords:** Media Autoplay, Learning Outcomes, Fiqh.

Halal and Haram Food and Beverage is one of the studies contained in the subject of Fiqh which is important for students. Moreover, this material is closely related to their real life. Every day they must be in contact with food and drinks that are around them. The use of media is one way for the learning process to become more varied and interesting. Therefore, the development of teaching materials by using Autoplay media is deemed necessary, so that material about halal and haram food and beverages can be presented more attractively and really.

The purpose of this study, namely: (1) Describe the procedure of developing multimedia autoplay-based Jurisprudence teaching materials at Mts Al-Amin Malang, (2) Determine the effectiveness of Jurisprudence-based multimedia autoplay teaching materials for eighth grade students at Mts Al-Amin Malang.

In the development of the Jurisprudence Autoplay learning media through several stages using the Borg & Gall development model, 10 development research steps have been established, which have been simplified and limited into 5 stages: Information Collection Stage, Planning Stage, Product Development Stage, Validation Stage and Trial, and Product Revision Stage.

The results of the development of Autoplay-based Jurisprudence learning media meet valid criteria with the percentage of trial results from material experts with a percentage of 98%, design experts with a percentage of 88%, and learning experts with a percentage of 90%, and the assessment of students with an 81% percentage. And from the results of students' understanding of the average (mean) results of pre-test and post-test that have been carried out by researchers, with results after and before using media that is  $84.70 > 76.47$ . And from the manual calculation of the two sample T test (Paired Sample T Test). In the trial results obtained that  $t_{\text{count}} (6.603) > t_{\text{tabel}} (1.745)$  which means that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, so there are significant differences between students before and after using Autoplay interactive learning media.

## المستخلص

الإمام ، ريدهو والايديهي. ٢٠٢٠. استخدام وسائل الإعلام للتشغيل التلقائي لتحسين مخرجات التعلم المعرفي للكفاءات في فقه حلال ومواد الحرم من المواد الغذائية والمشروبات في الصف الثامن طلاب مدرسة تسناوية الأمين مالانج. أطروحة ، قسم التربية الإسلامية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية في مالانج

المشرف:

**الدكتور الحاج محمد مجاب ,ماجستير في اللاهوت, دكتور في الفلسفة**

**كلمات البحث:** التشغيل التلقائي للوسائط ، مخرجات التعلم ، الفقه.

يعد الطعام والشراب الحلال والحرام أحد الدراسات الواردة في موضوع الفقه المهم للطلاب. علاوة على ذلك ، ترتبط هذه المواد ارتباطاً وثيقاً بحياتهم الحقيقية. كل يوم يجب أن يكونوا على اتصال مع الطعام والمشروبات الموجودة حولهم. يعد استخدام الوسائط أحد طرق عملية التعلم لتصبح أكثر تنوعاً وإثارة للاهتمام. لذلك ، يعتبر تطوير المواد التعليمية باستخدام الوسائط أمراً ضرورياً ، بحيث يمكن تقديم مواد عن الطعام والشراب الحلال والحرام بشكل أكثر إثارة للاهتمام وحققاً

الغرض من هذه الدراسة ، وهي: (١) وصف الإجراء الخاص بتطوير مواد تدريس الفقه المعتمدة على التشغيل التلقائي للوسائط المتعددة في مدرسة الأمين مالانج مدرسة التسناوية ، (٢) تحديد فعالية مواد تدريس الفقه المستندة إلى الوسائط المتعددة في التشغيل التلقائي في طلاب الصف الثامن في مدرسة المدارس الثانوية في مالانج في تطوير هذه الوسائط التعليمية الفقهية من خلال عدد من المراحل باستخدام نموذج التطوير هذا ، تم إنشاء ١٠ خطوات من أبحاث التطوير ، والتي تم تبسيطها وقصرت على ٥ مراحل: مرحلة جمع المعلومات ، مرحلة التخطيط ، مرحلة تطوير المنتج ، مرحلة التحقق من الصحة ومرحلة التجربة ، ومرحلة مراجعة المنتج

تفي نتائج تطوير وسائط تعلم الفقه المستندة إلى القراءة التلقائية بمعايير صالحة مع النسبة المئوية لنتائج التجارب من خبراء المواد بنسبة ٩٨٪. وخبراء التصميم بنسبة ٨٨٪. وخبراء التعلم بنسبة ٩٠٪. وتقييم الطلاب بنسبة ٨١٪. ومن نتائج فهم الطلاب لمتوسط (متوسط) نتائج ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار التي أجراها الباحثون ، وكانت النتائج بعد وقبل استخدام الوسائط  $84,70 < 76,47$ . ومن الحساب اليدوي لاختبار عينة T اثنين (اختبار إقران عينة T). في النتائج التجريبية التي تم الحصول عليها أن  $t\_count (6.603) > t\_tabel (1.745)$  مما يعني أن  $H_0$  مرفوضة ومقبولة  $H_1$  ، لذلك هناك اختلافات كبيرة بين الطلاب قبل وبعد استخدام وسائط التعلم التفاعلي التشغيل التلقائي

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam pendidikan, proses pembelajaran sangat penting. Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu guru dan anak didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu keadaan dimana guru dapat membuat anak didik belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang ada dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka.<sup>1</sup>

Mengajar merupakan tugas khusus yang dilakukan oleh guru atau dosen. Pekerjaan ini tersusun atas serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan melakukan proses mengatur dan mengorganisasi kegiatan pembelajaran serta membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa terdorong untuk belajar yang nantinya dapat menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa secara optimal.<sup>2</sup> Dengan pengaturan dan pengorganisasian kegiatan pembelajaran yang baik maka proses pembelajaran bisa berlangsung dengan lancar.

Penggunaan media adalah salah satu cara agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik. Dengan menjadikan pembelajaran yang menarik buat peserta didik, maka peserta didik akan merasa nyaman dan efektif

---

<sup>1</sup> Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), 19

<sup>2</sup> Nur Ali, dkk, *Keterampilan Dasar Mengajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 12

dalam belajar sehingga hal ini akan menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Apalagi, materi ini sangat berkaitan dengan kehidupan nyata mereka. Setiap hari mereka pasti bersentuhan dengan makanan dan minuman yang ada disekitar mereka. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar dengan menggunakan media Autoplay dirasa perlu, agar materi tentang makanan dan minuman halal dan haram dapat disajikan dengan lebih menarik dan nyata.

Autoplay adalah perangkat lunak multimedia dengan mengintergrasikan berbagai tipe media misalnya visual, musik, dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi yang akan menjaga klien (*audience*) untuk terus tertarik memperhatikan. Bila materi yang disampaikan penuh dengan teks, atur jeda dengan menyisipkan ilustrasi foto, video, atau aplikasi lainnya. Tujuannya untuk meringankan beban mata yang lelah bila dihadapkan teks-teks terus menerus.<sup>3</sup> Dengan keunggulan yang seperti itu maka siswa akan dengan mudah untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Selain itu, autoplay juga dapat menggabungkan beberapa media untuk dikemas menjadi satu media yang efektif. Sehingga, dalam satu media, guru dapat terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dan juga, media ini cenderung mudah dalam pembuatan maupun pengaplikasiannya. Sehingga, guru yang tidak terbiasa menggunakan media yang berbasis komputer bisa membuat dan menggunakannya.

---

<sup>3</sup> Hilmi Masruri, *Presentasi Interaktif Dengan Autoplay Media Studio*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), 1

Seperti yang telah peneliti sebutkan diatas bahwa salah satu manfaat media pembelajaran ialah meningkatkan keberhasilan belajar. Dalam mencapai tujuan pembelajaran guru harus memiliki seperangkat rencana pembelajaran. Dalam hal ini media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan mudah, dengan tujuan agar informasi yang disampaikan oleh guru bisa diterima dengan baik, sehingga memberikan pemahaman yang benar bagi siswa yang akhirnya nanti akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Hasil belajar ialah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang dengannya dapat menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran. Dan hasil belajar juga sebagai tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran dan merancang pembelajaran untuk kedepannya. Melalui proses evaluasi dan hasil belajar tersebut kemudian akan diketahui kekurangan dan kesalahan yang perlu dibenahi untuk melaksanakan pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang berjalan dan juga mempengaruhi proses pembelajaran kedepannya setelah diadakan evaluasi.

Tindakan yang dapat dilakukan untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar yang diperoleh siswa adalah dilakukan penilaian. Penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga kompetensi yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kompetensi kognitif sendiri merupakan kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Dalam ranah kognitif meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan pembelajaran. Dan dalam penilaian kompetensi kognitif, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Inti dari proses pembelajaran ialah bagaimana siswa mampu menyelesaikan kompetensi kognitif, namun juga tidak menampikkan kompetensi-kompetensi yang lain. dalam kompetensi ini, peserta didik mengevaluasi informasi termasuk di dalamnya membuat keputusan dan kebijakan. Kompetensi ini dinggap sangat penting dikarenakan untuk bisa menghayati (afektif) dan mengembangkan suatu ilmu (psikomotorik) maka siswa perlu terlebih dahulu mengetahui (pengetahuan).

Dan dalam kompetensi kognitif berisi tentang materi yang diajarkan kepada siswa, yang menyangkut beberapa dimensi pengetahuan seperti faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Oleh karena itu, dalam memahami siswa guru membutuhkan media yang mana digunakan sebagai alat penunjang keberhasilan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Dan peneliti memutuskan menggunakan media pembelajaran autoplay karena dirasa sangat mumpuni untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dengan berbagai keunggulan yang telah dijelaskan oleh peneliti diatas.

Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada dalam PAI, maka dari itu proses pembelajaran harus berlangsung dengan baik. Sebagai

salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, guru harus dituntut agar mampu membimbing siswa meraih keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran Fiqih. Pembelajaran harus dilaksanakan secara menyenangkan, inspiratif, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Ada begitu banyak dalil yang menjelaskan pentingnya kita untuk belajar ilmu fiqih, baik dari Al-Qur'an maupun dari As-Sunnah. Salah satu dalilnya yang ada dalam Al-Qur'an:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو

الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya: *"Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran". (QS. Az-Zumar:9)<sup>4</sup>*

Menurut Imam Ghazali, ilmu fiqih adalah ilmu syar'i yang berhubungan dengan perbuatan orang-orang mukallaf, seperti mengetahui hukum wajib, haram, makruh, mubah dan sunnah, atau mengetahui sah tidaknya suatu akad,

---

<sup>4</sup> Al-Qur'an dan terjemahnya, (PT Bumi Restu, 1978), hlm. 747

atau dalam hal ibadah.<sup>5</sup> Ilmu fiqih yang dipelajari pada tingkatan SMP/MTs mencakup pembahasan tentang shalat, zakat, puasa, haji, serta muamalah.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia pastilah membutuhkan energi untuk melakukan aktivitas baik itu sekolah, bekerja, dan juga dalam beribadah. Energi yang digunakan untuk beraktivitas berasal dari makanan dan minuman. Dalam agama Islam makanan dan minuman yang boleh dikonsumsi termuat dalam ilmu Fiqih. Untuk memperdalam pengetahuan tentang agama khususnya makanan dan minuman, ilmu fiqih yang dipelajari pada tingkatan Madrasah Tsanawiyah mencakup hal-hal yang lebih terperinci dibanding pada jenjang SD/MI.

Dalam hal ini, menurut peneliti materi tentang makanan dan minuman halal ini sifatnya cocok jika menggunakan media autoplay. Karena untuk memberikan materi membutuhkan gambar dan penunjang lain agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Dan diharapkan dengan menggunakan media autoplay, siswa dapat mendapatkan pemahaman yang benar dan mendalam.

Mts Al-Amin Malang merupakan salah satu Madrasah yang memiliki fasilitas yang cukup memadai, namun demikian tidak menutup kemungkinan Madrasah ini memiliki beberapa kekurangan didalamnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di Mts Al-Amin Malang pada

---

<sup>5</sup> Syahrul Anwar, *Ilmu Fiqih & Ushul Fiqih*, (Bogor: Ghalia, 2010), 13.

tanggal 16 Oktober 2019, bahwa: 1) Ketersediaan sarana penunjang belajar seperti halnya media pembelajaran masih sangat jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Fiqih. Adapun media yang biasa digunakan oleh pendidik adalah Power Point yang dirasa kurang menarik dan sangat jarang digunakan. 2) Pembelajaran Fiqih di Madrasah masih menggunakan metode ceramah yang terfokus pada guru sebagai penyaji materi ajar dan hanya menggunakan buku teks sebagai bahan ajar utama tanpa adanya media pembelajaran sebagai penunjang dalam penyampaian materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Siswa Kelas VIII Mts Al-Amin Malang”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar Fiqih berbasis multimedia autoplay di Mts Al-Amin Malang?
2. Bagaimana keefektifan bahan ajar Fiqih berbasis multimedia autoplay pada siswa kelas VIII di Mts Al-Amin Malang?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar Fiqih berbasis multimedia autoplay di Mts Al-Amin Malang.
2. Mengetahui keefektifan bahan ajar Fiqih berbasis multimedia autoplay pada siswa kelas VIII di Mts Al-Amin Malang.

### D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk media pembelajaran Fiqih dalam pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan hasil belajar materi makanan dan minuman halal dan haram di kelas VIII Mts Al-Amin Malang. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam khazanah keilmuan dan dapat membuka kacamata pengetahuan baru bagi peneliti khususnya terkait dengan pengembangan media interaktif fiqih dengan menggunakan media *autoplay*.

#### 2. Bagi Guru

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan guru dapat membuka inovasi dan termotivasi untuk dapat mengemas materi

pembelajaran agar lebih menarik untuk dibaca siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran fiqih.

### 4. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi fiqih.

### 5. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti lain menjadikan ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

## E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran Fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram, diantaranya:

1. Media pembelajaran Autoplay ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Melalui perancangan Autoplay yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih senang dalam belajar dan termotivasi untuk selalu mengikuti pelajaran.

3. Uji kevalidan, kepraktisan, dan kelayakan yang dilakukan dengan mencerminkan keadaan yang sebenar-benarnya.

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

Ruang lingkup dalam pengembangan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah:

1. Produk pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi Makanan dan Minuman Halal & Haram kelas VIII Mts Al-Amin Malang yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:
  - a. Pengertian Makanan dan Minuman Halal
  - b. Jenis-jenis Makanan dan Minuman Halal
  - c. Pengertian Makanan dan Minuman Haram
  - d. Jenis-jenis Makanan dan Minuman Haram
2. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media interaktif Autoplay di kelas VIII Mts Al-Amin Malang.
3. Penilaian validitas pada media pembelajaran Fiqih ini dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu satu validator isi atau materi, satu validator media, satu validator guru bidang studi Fiqih di Mts Al-Amin Malang sebagai ahli pembelajaran.

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

Penelitian ini akan menghasilkan produk yang bermanfaat untuk guru berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran agar

lebih dapat dengan mudah memahamkan siswa. Spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Bentuk fisik dari produk yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Autoplay. Di dalamnya berisi petunjuk menu, kurikulum Fiqih, materi, evaluasi, dan profil penulis. Pada materi terdapat 4 pokok pembahasan yaitu; pengertian makanan dan minuman halal, jenis-jenis makanan dan minuman halal, pengertian makanan dan minuman haram, dan jenis-jenis makanan dan minuman haram.
2. Desain Media Pembelajaran Autoplay ini menggunakan variasi tata letak gambar dan tulisan yang didesain semenarik mungkin agar siswa senang untuk belajar Fiqih.
3. Deskripsi isi Media Pembelajaran Autoplay menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca siswa dan bahasanya komunikatif agar siswa tidak mudah bosan dalam membaca dan mudah paham.
4. Media yang dihasilkan adalah media yang dirancang dengan software Autoplay Media Studio.

#### **H. Originalitas Penelitian**

Kajian terdahulu ini menyajikan perbedaan dan persamaan antara kajian yang diteliti oleh peneliti sebelumnya dengan peneliti sekarang. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apa saja yang membedakan antara peneliti sekarang dengan peneliti sebelumnya. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu:

Erfan Ma'ruf, 2014, dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Fattah di Ujungpangkah Gresik*". Skripsi mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini menunjukkan bahwa pengembangan Media Autoplay pada materi Shalat Fardhu kelas VII layak, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Achmad Alfian, 2017, dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Dengan Media Autoplay di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Nurul Masyithoh Lumajang*". Skripsi mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini menunjukkan bahwa media layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Fitrya Kusuma Dewi, 2014, dengan judul "*Pembelajaran Berbasis Multimedia Autoplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII F di SMP Islam Al-Ma'arif 01 Singosari Malang*". Skripsi mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diketahui dari hasil akhir evaluasi yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai.

Rofi'atunnisa, 2014, dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang*". Skripsi mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diketahui dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Lailatul Badriyah, 2018, dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tasawuf Muatan Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MA Attaraqie Malang*". Skripsi mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

**Table 1.1**  
**Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Erfan Ma'ruf, 2014, dengan judul <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Fattah di Ujungpangkah Gresik"</i> .	Sama-sama menggunakan media pembelajaran Autoplay	Dibuat pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat Fardhu kelas VII di MTs Al-Fattah Ujungpangkah Gresik	Media pembelajaran yang dikembangkan dengan software Autoplay pada mata pelajaran Fikih materi Makanan dan Minuman Halal Maupun Haram kelas VIII MTs Al-Amin Malang
2.	Achmad Alfian, 2017, dengan judul <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Dengan Media Autoplay di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Nurul Masyithoh Lumajang"</i> .	Sama-sama menggunakan media pembelajaran Autoplay	Dibuat pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Nurul Masyithoh Lumajang	
3.	Fitrya Kusuma Dewi, 2014, dengan judul <i>"Pembelajaran</i>	Sama-sama menggunakan media	Dibuat pada mata pelajaran Fiqih Kelas	

	<i>Berbasis Multimedia Autoplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII F di SMP Islam Al-Ma'arif 01 Singosari Malang</i> ".	pembelajaran Autoplay	VIII F di SMP Islam Al-Ma'arif 01 Singosari Malang
4.	Rofi'atunnisa, 2014, dengan judul <i>"Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang"</i> .	Sama-sama menggunakan media pembelajaran Autoplay	Dibuat pada mata pelajaran Fiqih Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang
5.	Lailatul Badriyah, 2018, dengan judul <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tasawuf Muatan Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI</i>	Sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan software AppInventor	Dibuat pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi ilmu tasawwuf kelas XI MA

	<i>MA Attaraqie Malang</i>			
--	----------------------------	--	--	--

Dari beberapa penelitian tersebut ada beberapa persamaan diantaranya sama-sama menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu perbedaannya terletak pada media yang digunakan, materi, serta tempat penelitian yang digunakan.

## I. Definisi Operasional

Untuk menyamakan pemahaman terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi, identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode, pembelajaran, dan evaluasi keefektifan efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.<sup>6</sup>

### 2. Media Pembelajaran

Merupakan semua alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

---

<sup>6</sup> I Nyoman Sudana Dedeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989)

### 3. Autoplay

Autoplay merupakan software yang memiliki berbagai macam fitur seperti gambar, grafik, teks dan memuat serangkaian perintah-perintah yang dapat digunakan untuk mendesain produk yang menarik.

### 4. Hasil Belajar

Merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan latihan soal yang digunakan sebagai tolok ukur pemahaman siswa.

## **J. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang penelitian ini. Maka sistematika dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bab, yakni:

BAB I: Pendahuluan, dalam bab pendahuluan ini bersisi tentang konteks penelitian agar permasalahan yang diteliti dapat diketahui arahnya. Yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II: Kajian pustaka, bab yang mengkaji tentang kajian teoritis mengenai media pembelajaran, autoplay, dan fiqih.

BAB III: Metode penelitian, bab ini membahas tentang media pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: Berisi tentang hasil pengembangan produk berupa hasil studi pendahuluan dan hasil pengembangan yang dipaparkan dengan penyajian data, analisis data, revisi produk pengembangan yang dilakukan setelah melalui uji kepada ahli isi mata pelajaran, uji kepada ahli desain pembelajaran, dan uji coba di lapangan.

BAB V: Bab ini menjelaskan tentang pembahasan hasil penelitian dilapangan, dalam bagian ini akan dibahas hasil temuan penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya yang mempunyai arti penting bagi keseluruhan penelitian untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

BAB VI: Bab ini menjelaskan secara global dari semua pembahasan dengan menyimpulkan semua pembahasan dan memberi beberapa saran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya. Tujuannya adalah untuk mempermudah pembaca dalam mengambil intisari pembahasan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa kata media berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaaaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.<sup>7</sup> Menurut Bovee, media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.<sup>8</sup> Pengertian media sangat beragam, namun di sini peneliti membatasi pada media pendidikan saja yang digunakan dalam proses menunjang pembelajaran.

Beberapa pendapat para ahli mengenai media pembelajaran. Menurut Rossi dan Breidle, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>9</sup> Gagne dan Briggs, media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen atau alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Dr. Arief S, Sadiman, M.Sc. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 44.

<sup>8</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 3.

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 204.

<sup>10</sup> Dr. Arief S, Sadiman, M.Sc. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 46.

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan sarana yang digunakan untuk menunjang dan meningkatkan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

## 2. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut taksonomi Leshin media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi antara lain:<sup>11</sup>

### a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia adalah media untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita ingin mengubah sikap seseorang atau ingin memantau secara langsung tentang sesuatu wilayah. Dan apabila kita ingin ikut terlibat langsung dengan proses pembelajaran.

### b. Media Berbasis Cetakan

Media dalam bentuk cetakan yang sering kita jumpai adalah media cetakan dalam bentuk fisik, seperti buku teks, LKS, jurnal, majalah, buku siswa, buku guru, dan lain sebagainya.

### c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (gambar atau perumpamaan), memegang peranan penting dalam setiap proses pembelajaran. Media visual, dapat

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 4

memperlancar sebuah proses informasi masuk ke dalam ingatan karena visual dapat mengaktifkan beberapa indra sebagai pembantu menyampaikan proses pembelajaran. Visual juga dapat membantu siswa dalam menumbuhkan minat belajar.

d. Media Audio Visual

Media audio visual adalah gabungan dari suara dan perumpamaan atau gambar. Media ini lebih dianggap efektif karena juga mampu mengaktifkan lebih banyak indra siswa pada saat proses belajar mengajar. Dalam penggunaan media ini siswa dipastikan lebih semangat dalam belajar karena selain menggunakan gambar sebagai media utamanya juga diselipi beberapa suara yang mendukung dalam proses pembelajaran.

e. Media Berbasis Komputer

Untuk saat ini media berbasis komputer sudah sangat tidak asing lagi bagi kita dalam kehidupan sehari-hari. Komputer berperan sebagai manajer dalam kehidupan perkantoran. Ada juga komputer sebagai tambahan dalam menunjang pembelajaran. Pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan, biasa digunakan dalam proses pencetakan buku, modul, soal, mendata siswa dan lain sebagainya.

f. Penggunaan Media Perspektif Islam

Pentingnya media dalam perspektif Islam didasari oleh firman Allah Swt dalam surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ

وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: *keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka (perintah-perintah, larangan-larangan, aturan dan lain-lain yang terdapat dalam Al-Qur'an) dan supaya mereka memikirkan.*

Dalam keterangan ayat ini dijelaskan bahwa Al-Qur'an juga merupakan media yang digunakan Allah melalui malaikat jibril dan disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw yang kemudian dijadikan *hujjah* atau landasan oleh umat Islam dalam beragama. Al-Qur'an juga dikatakan sebagai media antara manusia dengan Tuhannya. Kita tahu sendiri bahwa kita masih belum bisa berkomunikasi langsung dengan Allah Swt selaku Tuhan kita. Oleh karena itu Al-Qur'an adalah perantara antara Tuhan dengan makhluk-Nya.

Sementara itu Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya menjadi delapan kelompok yakni:<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 18.

- 1) Benda sebenarnya
- 2) Presentasi verbal
- 3) Presentasi grafis
- 4) Gambar diam
- 5) Gambar bergerak
- 6) Rekaman suara
- 7) Pengajaran terprogram
- 8) Simulasi

Berdasarkan pemahaman atas pengelompokan media pembelajaran tersebut, akan memudahkan para pendidik dalam memilih media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa akan sangat membantu efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana, dalam proses belajar mengajar media memiliki beberapa fungsi yakni:<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hlm. 66

- a. Penggunaan media dalam proses mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang dikembangkan guru.
- c. Media dalam pengajaran bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Penggunaan media bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e. Mempercepat proses belajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- f. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Selain memiliki fungsi media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:<sup>14</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.

---

<sup>14</sup> Dr. Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Offset, 1990), 56

- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat-cepat dan sebagainya.
- c. Penggunaan media pengajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- d. Media pembelajaran dapat mengatasi sifat unik setiap peserta didik dengan pengalaman yang berbeda-beda.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa sehingga hasil belajarnya bisa lebih baik darisebelumnya. Beberapa alasan yang mendasari penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa antara lain:<sup>15</sup>

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.
- b. Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.
- e. Dapat disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa.

---

<sup>15</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 2

## B. Autoplay

### 1. Pengertian Autoplay

Autoplay adalah perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya visual, musik, dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi yang akan menjaga klien (*audience*) untuk terus tertarik memperhatikan. Bila materi yang disampaikan penuh dengan teks, atur jeda dengan menyisipkan ilustrasi foto, video, atau aplikasi lainnya. Tujuannya untuk meringankan beban mata penonton yang cenderung lelah bila dihadapkan teks-teks terus menerus.<sup>16</sup> Dengan keunggulan yang seperti itu maka siswa akan dengan mudah untuk memahami pelajaran yang disampaikan.

*Autoplay Media Studio* merupakan salah satu perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi (Kuswari Hernawati). *Autoplay Media Studio* selain canggih juga banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat bagus. Perangkat lunak *Autoplay Media Studio* dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi *Computer Based Training (CBT)*, sistem *AutoPlay/AutoRun* menu CD-

---

<sup>16</sup> Hilmi Masruri, *Presentasi Interaktif Dengan Autoplay Media Studio*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), 1.

ROOM, presentasi *marketing interaktif*, CD *Businnes Cards*, dan lain-lainnya.<sup>17</sup>

## 2. Kelebihan Autoplay

Adapun kelebihan Autoplay antara lain:

- a. Mudah dalam penggunaannya
- b. Menarik perhatian
- c. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi interaktif
- d. Lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah
- e. Dapat mengatasi ruang dan waktu
- f. Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata kepada siswa
- g. Dapat digunakan berkali-kali<sup>18</sup>

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar itu merupakan aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif

---

<sup>17</sup> Inesa Wijaya & Lusia Rakhmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perakayasaan Sistem Audio Di SMK Negeri 3 Surabaya*, Vol. 4, No. 3, (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro: 2015)

<sup>18</sup> Erfan Ma'ruf, *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah di Ujungpangkah Gresik*, (Skripsi UIN Malang: 2014)

dengan lingkuan sehingga menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.<sup>19</sup>

Sukmadinata berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil realisasi dari kecakapan-kecakapan potensi kapasitas yang dimiliki seseorang. Sedangkan menurut Sadly hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu.<sup>20</sup> Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik melalui proses pembelajaran dalam waktu tertentu.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Munadi hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu:<sup>21</sup>

### a. Faktor Internal

- 1) Faktor Fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak

---

<sup>19</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 44.

<sup>20</sup> Anni, *Evaluasi Hasil Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2000), 75.

<sup>21</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi 2004), hlm. 124

dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

- 2) Faktor Psikologis, yang dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologi meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Lingkungan, Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.
- 2) Faktor Instrumental, Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

## D. Efektivitas

### 1. Pengertian Efektivitas

Dalam kamus Ilmiah Populer, efektivitas adalah ketepatan guna, hasil guna, menunjang tujuan.<sup>22</sup> Secara terminologi, efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Efektivitas juga menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Hasil yang semakin mendekati sasaran berarti makin tinggi efektivitasnya.<sup>23</sup>

Menurut Handoko (dalam Saliman) efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau penataan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang ditetapkan. Dengan kata lain seorang pendidik yang efektif dapat memilih metode atau cara yang tepat untuk mencapai tujuan. Sesuai pendapat tersebut, Husein juga mengemukakan bahwa efektivitas yaitu mengarah pada unjuk kerja yang maksimal, dimana berkaitan dengan kualitas, kuantitas, dan waktu. Kualitas berkaitan dengan mutu suatu kegiatan, sedangkan kuantitas berdasarkan pada jumlah

---

<sup>22</sup> Widodo dkk, *Kamus Ilmiah Populer*, (Yogyakarta: Absolut, 2002), 114.

<sup>23</sup> B. Setiawan, *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, (Bekasi: PT Delta Pamungkas, 2004), 12.

pencapaian atau output yang dihasilkan dan waktu biasanya berdasarkan pada ketepatan penyelesaian tugas.<sup>24</sup>

Emerson (dalam Steers) efektivitas diartikan sebagai pengukuran tercapainya tujuan yang ditentukan sebelumnya. Batasan ini hampir sama dikemukakan solichin bahwa efektivitas adalah pencapaian tujuan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan atau perbandingan terbaik antara hasil dengan tujuan.<sup>25</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang dapat menunjukkan sejauh mana suatu rencana biasa tercapai sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Pembelajaran efektif diuraikan oleh Depdiknas (2003) dengan jelas yaitu: 1) bagaimana mengaktifkan siswa; 2) bagaimana siswa membangun peta konsep; 3) bagaimana mengumpulkan informasi dengan stimulus pertanyaan efektif; 4) bagaimana menggali informasi dari media cetak; 5) bagaimana membandingkan dan mensistesisikan informasi; 6) bagaimana mengamati kerja siswa secara aktif; 7) bagaimana menganalisis dengan peta atau roda masa depan; serta 8) bagaimana melakukan kerja praktik.<sup>26</sup>

## 2. Indikator Pembelajaran Efektif

---

<sup>24</sup> Saliman dan Sudarsono, *Kamus Pendidikan Pengajaran dan Umum*, (Bandung: Angkasa, 1994), 109.

<sup>25</sup> Richard M. Steers, *Efektivitas Organisasi*, (Jakarta: Bina Karya, 1986), 16.

<sup>26</sup> Erni Ratna Apriliana dkk, *Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Mewujudkan Pembelajaran Efektif di Madrasah Ibtidaiyah Rahmah El Yunusiyah*, (Elementary Vol. 4 No. 1, Januari-Juni, 2016), 12.

Untuk mengukur keefektifan sebuah proses pembelajaran, ada beberapa indikator yang menunjukkan hasil pembelajaran yang efektif, yaitu sebagai berikut:<sup>27</sup>

a. Pengorganisasian Materi yang Baik

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

---

<sup>27</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 174.

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.

e. Pemberian Nilai yang Adil

Pemberian nilai yang adil dilihat dari:

- 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
- 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.

## **E. Materi Fikih Madrasah Tsanawiyah**

### **1. Pengertian Materi Fiqih**

Fiqih merupakan ilmu yang sangat penting bagi umat Islam. Karena dalam setiap perbuatan yang berhubungan dengan ibadah maka membutuhkan ilmu Fikih. Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, maka ilmu fikih dituntut terus berkembang mengikuti dan

menyesuaikan perubahan zaman.<sup>28</sup> Al-Jurjani mengemukakan, fiqih ialah mengetahui hukum-hukum syara' yang amaliah meliputi perbuatan dan perilaku dengan melalui dalil-dalil yang terperinci.<sup>29</sup>

Ilmu Fiqih dianggap penting bagi kehidupan karena memiliki beberapa keistimewaan antara lain: 1) Berasaskan wahyu Allah, 2) Mencakup segala aspek kehidupan, 3) Sangat kental dengan karakter keagamaan (hukum halal dan haram), 4) Erat kaitannya dengan akhlak, 5) Balasan di dunia dan akhirat bagi yang tidak patuh, 6) Mempunyai ciri sosial kemasyarakatan, 7) Dapat diterapkan pada masa kapanpun.<sup>30</sup>

Ada begitu banyak dalil yang menjelaskan pentingnya kita untuk belajar ilmu fiqih, baik dari Al-Qur'an maupun dari As-Sunnah. Diantaranya:

a. Al-Qur'an

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو

الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

<sup>28</sup> Syahrul Anwar, *Ilmu Fiqih & Ilmu Ushul Fiqih*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), 5.

<sup>29</sup> A. Djazuli, *Ilmu Fiqh: Penggalan, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam*, (Jakarta: Kencana, 2005), 5.

<sup>30</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu 1*, (Jakarta: Gema Insani, 2010), 36.

Artinya: “Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran”. (QS. Az-Zumar:9)<sup>31</sup>

b. As-Sunnah

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim, no. 2699)<sup>32</sup>

Pada Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 912 tahun 2013, fikih merupakan sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT (*Hablum-Minallah*), sesama manusia (*Hablum-Minan-Nas*), dan dengan makhluk lainnya (*Hablum-Ma'al Ghairi*).<sup>33</sup>

2. Karakteristik Fikih Madrasah Tsanawiyah

Karakteristik Fikih menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam Islam serta kemampuan cara

<sup>31</sup> Al-Qur'an dan terjemahnya, (PT Bumi Restu, 1978), hlm. 747

<sup>32</sup> Ahmad Sarwat, *Seri Fiqih Kehidupan: Ilmu Fiqih*, (Jakarta: DU Publishing, 2011), hlm. 55

<sup>33</sup> Permenag RI no. 912 Tahun 2013, *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, 35.

melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>34</sup>

### 3. Tujuan Pembelajaran Fikih

Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah memiliki beberapa tujuan, antara lain:<sup>35</sup>

- a. Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fikih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fikih 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 tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

### 4. Ruang Lingkup Fikih di MTs<sup>36</sup>

- a. Aspek Fikih ibadah meliputi: ketentuan dan tata cara thaharah, salat fardhu, shalat sunnah dan shalat dalam keadaan darurat, sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji, dan umrah, kurban dan akikah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah.

---

<sup>34</sup> Permenag RI, *Kurikulum Madrasah*...,35.

<sup>35</sup> Permenag RI, *Kurikulum Madrasah*...,44.

<sup>36</sup> Permenag RI, *Kurikulum Madrasah*...,46.

- b. Aspek Fikih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, *qirad*, riba, pinjam meminjam, utang piutang, gadai, dan *borg* serta upah.

#### **F. 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-Qur'an 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.<sup>37</sup>

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.<sup>38</sup> Jika dikaitkan dengan makanan dan minuman, maka artinya adalah makanan dan minuman yang halal itu berdasarkan beberapa hal:

1. Halal secara unsur
2. Halal cara memperolehnya
3. Halal cara mengolahnya

---

<sup>37</sup> Nura Mayasari, *Memilih Makanan Halal* (Jakarta: Qultum Media, 2007), 1.

<sup>38</sup> Muchtar Ali, *Konsep Makanan Halal Dalam Tinjauan Syariah dan Tanggungjawab Produk atas Produsen Industri Halal*, Jurnal Ahkam, Vol. XVI, No. 2, Juli 2016

Sedangkan haram menurut bahasa 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.<sup>39</sup>



---

<sup>39</sup> Imam Taqiyudin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar*, terj. (Surabaya: Bina Iman, 1993), hlm. 478

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (Research & Development). Dalam hal ini pengembangan yang dimaksud oleh peneliti adalah pengembangan dalam ranah pendidikan. Penelitian jenis ini adalah suatu penelitian yang hasil akhirnya adalah munculnya suatu produk baru. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>40</sup>

Peneliti menggunakan pengembangan produk Multimedia Interaktif. Multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang sangat efektif, karena multimedia interaktif terdapat kombinasi antara teks, gambar, audio dan video, selain itu multimedia interaktif dapat mewakili suatu objek tanpa membawa objek/ benda aslinya. Sehingga dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

#### **B. Model Pengembangan**

Dalam penelitian ini akan digunakan model penelitian dan pengembangan suatu produk yang bentuk fisiknya berupa media pembelajaran dengan menggunakan prosedur sesuai dengan yang dikembangkan oleh Borg &

---

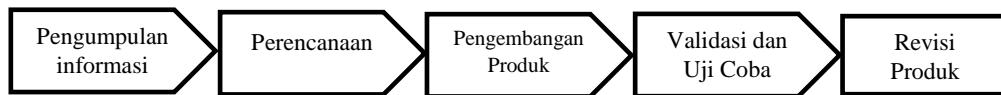
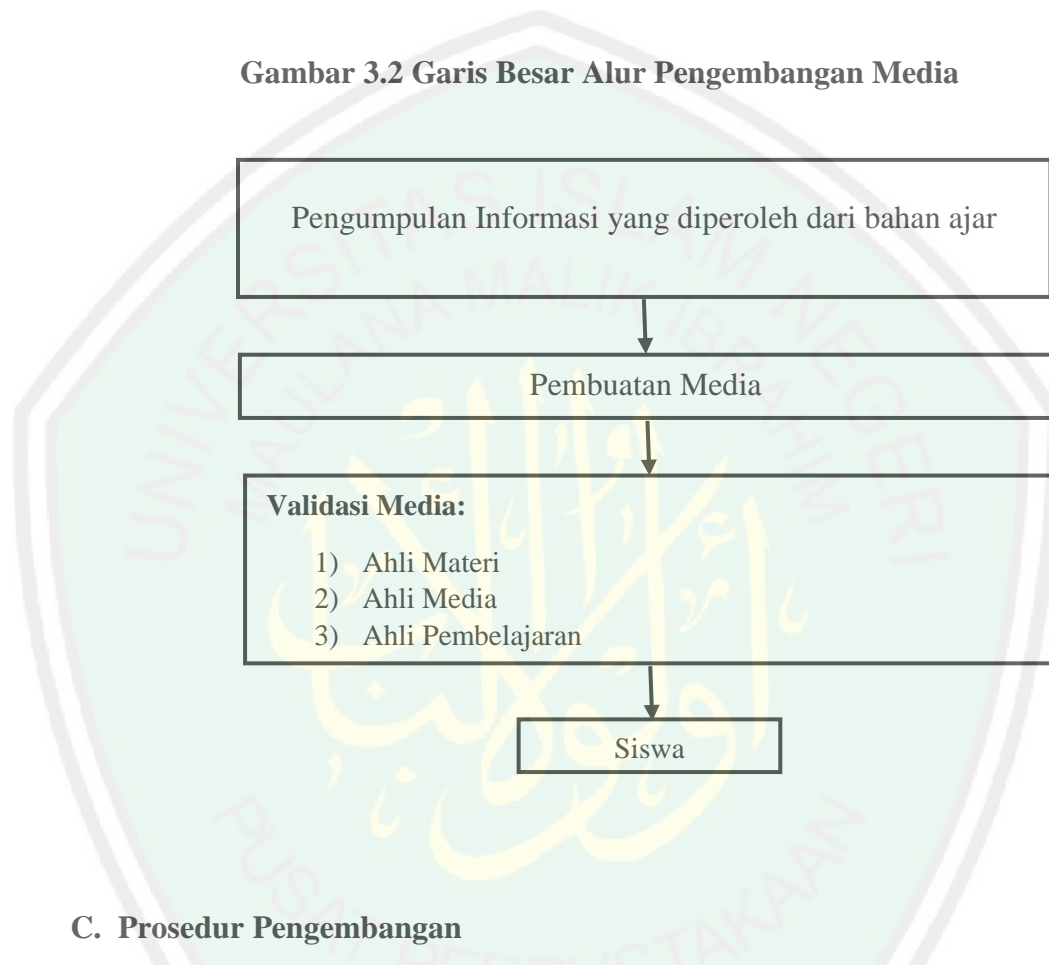
<sup>40</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2010), 276.

Gall yang meliputi 10 tahap dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall disebabkan mudah dalam pelaksanaannya di lapangan. Selain itu, model pengembangan Borg & Gall sudah sangat populer digunakan dalam dunia pengembangan media serta dalam pengembangan Borg & Gall ini memuat sistematika langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh peneliti sehingga mampu memiliki standar kelayakan. Selain itu langkah-langkah pengembangan Borg & Gall bukan hal yang baku sehingga peneliti dapat menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangannya sesuai dengan kebutuhannya. Dalam pengembangan Borg & Gall, telah ditetapkan 10 langkah penelitian pengembangan<sup>41</sup>, namun berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall peneliti melakukan peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi lima tahapan, yakni:

1. Tahap Pengumpulan Informasi
2. Tahap Perencanaan
3. Tahap Pengembangan Produk
4. Tahap Validasi dan Uji Coba
5. Tahap Revisi Produk

---

<sup>41</sup> Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 169

**Gambar 3.1 Model Pengembangan****Gambar 3.2 Garis Besar Alur Pengembangan Media**

### C. Prosedur Pengembangan

Dalam prosedur pengembangan ini akan dijelaskan prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Prosedur penelitian dan pengembangan akan menunjukkan bagaimana prosedur yang harus dilalui oleh peneliti sehingga sampai pada produk yang akan dibuat. Maka prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

## 1. Penelitian dan pengumpulan data

Pada tahap pertama ini adalah pengumpulan data berupa teks dan angka yang didapat dengan melakukan observasi langsung ke lapangan maupun dalam studi pustaka yang berhubungan dengan penelitian dan pengembangan ini. Disebabkan sampel yang di ambil oleh peneliti adalah kelas VIII Madrasah Tsanawiyah maka peneliti juga mengambil data dari wawancara kepada guru mata pelajaran, dan juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas VIII. Selain melakukan observasi lapangan, peneliti juga mengkaji beberapa kajian pustaka yang dirasa akan sangat membantu dalam penelitian dan pengembangan ini.

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran fikih yang telah ditetapkan oleh Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 912 tahun 2013 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah maka mata pelajaran Fikih adalah sebagai berikut:

### a. Tujuan

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fikih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fikih muamalah
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan

menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.<sup>42</sup>

b. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah menurut Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 912 tahun 2013 meliputi:

- 1) Aspek Fikih ibadah meliputi: ketentuan dan tata cara thaharah, salat fardhu, shalat sunnah dan shalat dalam keadaan darurat, sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji, dan umrah, kurban dan akikah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah.
- 2) Aspek Fikih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, *qirad*, riba, pinjam meminjam, utang piutang, gadai, dan *borg* serta upah.

c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta Indikator Pencapaian Madrasah Tsanawiyah kelas VIII semester II materi makanan dan minuman halal dan haram:

- 1) Kompetensi Inti
  - a) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
  - b) Menghargai dan menerapkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun,

---

<sup>42</sup> Permenag RI no. 912 Tahun 2013, *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, 44.

percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

- c) Memahami dan menrapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- d) 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.

## 2) Kompetensi Dasar

- a) Menganalisis ketentuan makanan halal-haram
- b) Menganalisis ketentuan minuman halal-haram
- c) Mengetahui tata cara mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan baik
- d) Mempraktikkan tata cara mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan baik

## 3) Indikator Pencapaian

- a) Siswa dapat menjelaskan ketentuan makanan dan minuman halal-haram
- b) Siswa dapat mengetahui dan mempraktikkan tata cara mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan baik

## 2. Perencanaan

Dengan studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti dan juga ditambah dengan observasi lapangan secara langsung di Mts Al-Amin Malang, peneliti bermaksud mengembangkan media interaktif berbasis komputer dengan tujuan agar guru dapat menjelaskan tentang makanan dan minuman halal dan haram kepada siswa dengan lebih mudah, menarik dan menyenangkan. Selain itu media ini juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupun dengan bimbingan guru mata pelajaran. Sebab media ini akan didesain dengan menarik dan mudah diaplikasikan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami peradaban emas masa dinasti Abbasiyah.

## 3. Pengembangan produk

Pada tahap perkembangan ini peneliti akan menyiapkan beberapa bahan yang akan diolah menjadi mediana. Di antaranya adalah buku pegangan siswa dari Kemenag dan alat evaluasi. Format bentuk fisik media dapat berupa media cetak ataupun dalam bentuk *compact disk* (CD). Pada tahap awal media masih berupa gambaran-gambaran kecil media pembelajaran. Namun media sudah dilengkapi dengan komponen-komponen pembelajaran yang nantinya akan ditambahi ataupun dikurangi sesuai dengan hasil uji lapangan yang akan dilakukan oleh peneliti. Serta menyesuaikan dengan hasil validator oleh ahli media dan ahli isi. Kemudian peneliti akan memperbaiki media pembelajarannya sesuai dengan beberapa

pendapat atau masukan dari beberapa ahli yang telah dimintai pendapat oleh peneliti. Kemudian dilakukan tahap penyempurnaan. Pada tahap ini peneliti lebih teliti lagi dalam mengolah produknya agar menjadi produk yang lebih sempurna dari yang sebelumnya. Dengan pemilihan item-item yang sesuai dengan media dan materi serta membuang yang tidak diperlukan dalam medianya. Tidak lupa selalu meminta ahli untuk memberi masukan atau memvalidasi hasil produknya agar meminimalisir kekurangan.

#### 4. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, peneliti mengujikan produknya di lapangan langsung yakni di Mts Al-Amin Malang yang kemudian peneliti juga meminta para ahli untuk menilai produk yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas VIII MTs selaku objek dalam penelitian pengembangan media ini serta meminta kepada guru mata pelajaran Fiqih agar memberikan masukan-masukan atau saran terhadap media pembelajaran. Setelah melakukan perbaikan pada produk maka peneliti akan menguji kembali produknya apakah sama kekurangannya dengan yang pertama diujicobakan. Uji coba tahap awal difokuskan pada pengembangan dan penyempurnaan materi produk. Sehingga belum difokuskan pada konsumsi publik. Prosedur uji coba ini, sama dengan uji coba yang pertama. Hasil pada uji coba akan dijadikan sebagai bahan penyempurnaan produk atau media. Kemudian peneliti akan mengujikan media secara langsung di kelas, agar peneliti mampu memahami secara

langsung kelayakan produk ini. Dengan demikian, peneliti dapat memahami keefektifan media pada saat digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba ini sekaligus sebagai penentu keberhasilan produk ini.

#### **D. Validasi Produk**

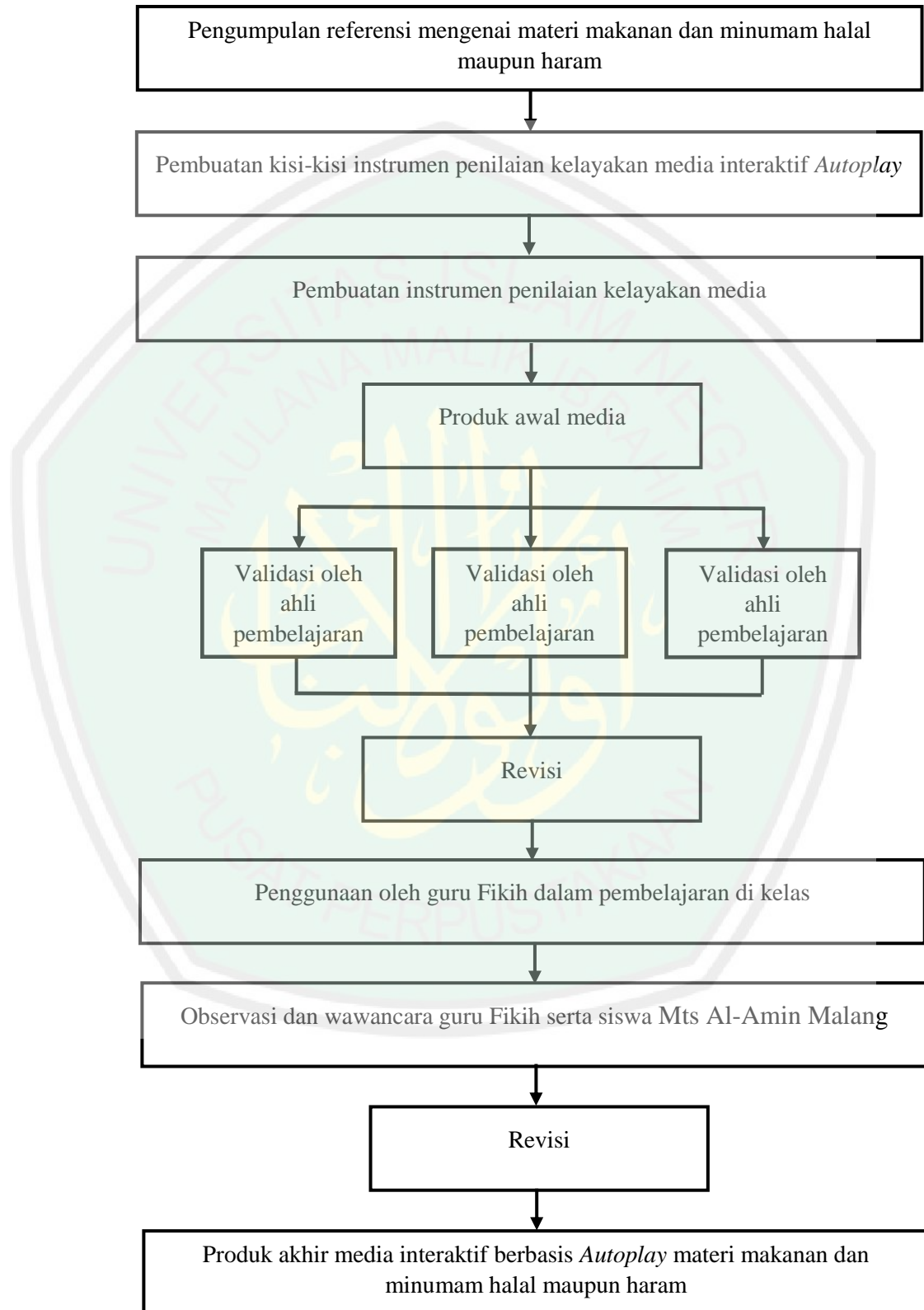
Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang akan digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran melalui beberapa revisi (perbaikan) yang bertujuan agar produk dapat berperan sesuai dengan tujuannya dibuat. Sebelum diujikan akan dilakukan validasi terlebih dahulu keberbagai ahli, yang diantaranya adalah ahli media, ahli materi makanan dan minuman halal dan haram, dan kepada ahli pembelajaran. Berikut akan dijelaskan mengenai validasi yang akan dilakukan oleh peneliti:

##### **1. Validasi Produk**

Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap demi perbaikan produk yang akan dibuat. Selain itu juga untuk mengetahui seberapa baik produk ini dapat dikonsumsi khalayak umum dan utamanya untuk siswa Madrasah Tsanawiyah kelas VIII. Validasi dilakukan oleh ahli desain pembelajaran dan dilakukan desain isi oleh guru mata pelajaran Fiqih selaku ahli isi tentang makanan dan minuman halal dan haram. Berikut ini adalah langkah-langkah validasi produk yang akan digunakan:

- a. Pengumpulan referensi mengenai materi makanan dan minuman halal dan haram.

- b. Pembuatan kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif makanan dan minuman halal dan haram.
- c. Pembuatan instrumen penilaian kelayakan media.
- d. Produk awal media.
- e. Validasi (Ahli Media, Ahli Pembelajaran dan Ahli Desain).
- f. Revisi (jika ada saran revisi dari validator)
- g. Penggunaan oleh guru Fikih dalam pembelajaran di kelas
- h. Observasi dan wawancara guru Fikih serta siswa Madrasah Tsanawiyah.
- i. Analisis data.
- j. Produk akhir media interaktif berbasis Autoplay materi makanan dan minuman halal dan haram.

**Gambar 3.3** Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

## 2. Subjek Validasi

Subjek validasi dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis komputer materi materi makanan dan minuman halal maupun haram ini adalah materi, ahli desain media pembelajaran dan ahli materi adalah guru mata pelajaran Fiqih kelas VIII di Mts Al-Amin Malang. Pemilihan Mts Al-Amin Malang sebagai tempat uji coba adalah disebabkan beberapa alasan, yaitu:

1) siswa belum dapat memahami sepenuhnya materi materi makanan dan minuman halal maupun haram, 2) belum memiliki media pembelajaran interaktif dalam materi materi makanan dan minuman halal maupun haram , 3) tersedianya fasilitas berupa proyektor pada setiap ruangan kelas namun belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Berikut penjelasan terkait dengan subjek uji coba.

### a. Ahli Materi (Isi)

Ahli materi adalah dosen yang ahli dalam materi materi makanan dan minuman halal maupun haram. Adapun kualifikasi dalam media penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Menguasai karakteristik Fiqih Madrasah Tsanawiyah khususnya materi makanan dan minuman halal maupun haram.
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.

- 3) Bersedia untuk menguji produk media pembelajaran interaktif Fikih materi makanan dan minuman halal maupun haram kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Malang.

b. Ahli Desain Media

Ahli desain media adalah orang yang ahli di bidang desain media pembelajaran interaktif khususnya *Autoplay*, yang akan mengoreksi desain media pembelajaran Fikih berbasis *Autoplay*. Ahli desain media akan memberikan komentar dan saran mengenai produk peneliti agar semakin layak untuk dijadikan media pembelajaran.

c. Ahli Pembelajaran atau Ahli Bidang Studi

Ahli pembelajaran bidang studi ini adalah seseorang yang akan memberikan tanggapan dan penelitian terhadap pengembangan media interaktif Fikih materi makanan dan minuman halal maupun haram. Berikut beberapa kriteria yang harus ada pada ahli pembelajaran atau ahli bidang studi:

- 1) Guru tersebut harus sebagai pengajar di Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Malang kelas VIII.
- 2) Memiliki pengalaman dalam pembelajaran Fikih.
- 3) Kesiediaan guru Fikih sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan akan melibatkan siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Malang.

## E. Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba Produk

Setelah melakukan beberapa tahap validasi dari para ahli terhadap pembelajaran Fiqih materi makanan dan minuman halal dan haram, selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba produk pada siswa kelas VIII. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu dengan cara membandingkan antara keadaan sebelum dengan sesudah menggunakan produk (media pembelajaran) baru (*Before-After*).<sup>43</sup> Model eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Desain Eksperimen (*Before-After*)**

Kelompok	Tes Sebelum Perlakuan	Perlakuan	Tes Setelah Perlakuan
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai sebelum perlakuan (menggunakan) Autoplay

O<sub>2</sub> = Nilai setelah perlakuan (menggunakan) Autoplay

X = Perlakuan (penggunaan) Autoplay

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 303.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VIII yang sedang atau telah diberikan materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram menggunakan Autoplay sebagai media pembelajaran, supaya siswa lebih mudah dalam memahami Fiqih dalam hal muamalah.

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

### G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, observasi, dan tes.

#### 1. Angket

Angket (Quisioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan

tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>44</sup> Angket yang digunakan adalah untuk memperoleh hasil nilai validasi media pembelajaran dari tiga validator.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen materi, ketepatan perencanaan, dan keaktifan penggunaan media pembelajaran. Angket skala likert dengan lima alternatif jawabannya sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak setuju.
- b. Skor 2, jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, dan tidak setuju.
- c. Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup setuju.
- d. Skor 4, jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah jelas, dan sudah setuju.
- e. Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat setuju.

Angket bertujuan untuk mengetahui pendapat responden tentang media pembelajaran yang digunakan. Angket diperlukan adalah sebagai berikut:

- a. Angket penilaian dari ahli desain media pembelajaran
- b. Angket penilaian dari ahli isi materi Fikih
- c. Angket penilaian dari guru mata pelajaran Fikih kelas VIII

---

<sup>44</sup> Septiawan Santana, *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2007), 142.

## 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.<sup>45</sup> Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi eksperimen.

## 3. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan/latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu/kelompok.<sup>46</sup> Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh media dan hasil belajar siswa kelas VIII setelah menggunakan media dan sebelum menggunakan media.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis hasil tes:

---

<sup>45</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 168

<sup>46</sup> Ridwan Adkon, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 37

## 1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi inti untuk menyampaikan susunan materi yang akan dijadikan media pembelajaran berupa produk yang sudah dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.

## 2. Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis android untuk siswa MTs kelas VIII. Sebagaimana data yang dipaparkan diatas, data-data terkumpul menjadi dua, yaitu; data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau symbol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis, teknik analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan penilaian, kritik dan saran dari validator. Data angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala Likert yang berkriteria empat tingkat, kemudian dianalisis melalui perhitungan prosentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam

angket. Untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator tersebut menggunakan rumus sebagai berikut;<sup>47</sup>

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

Keterangan:

P = Persentase

$\sum xi$  = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum x$  = Jumlah skor ideal

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

**Tabel 3.2**

**Kualitas Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentase**

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80-100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
60-84%	Cukup Valid	Tidak Revisi
40-59%	Kurang Valid	Revisi
0-39%	Tidak Valid	Revisi

Bedasarkan kriteria diatas, media ajar dinyatakan valid jika memenuhi skor 60 - 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli isi, ahli desain media, ahli materi guru bidang studi

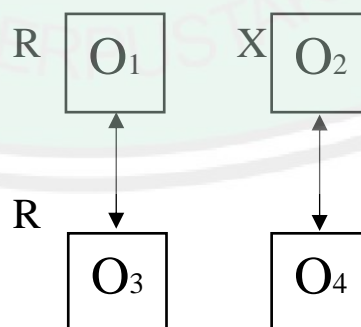
<sup>47</sup> Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)

pembelajaran tematik MTs kelas VIII. Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila media pembelajaran adobe flash ini masih belum memenuhi kriteria valid.

### 3. Analisis Hasil Tes

Analisis hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil efektifitas belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dengan setelah menggunakan hasil produk pengembangan, yaitu membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penggunaan desain perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen ini dimaksudkan karena produk pengembangan sebagaiperbandingan dalam mencari hasil pencapaian efektifitas pembelajaran. Berikut penjelasan terkait dengan model eksperimen Pre test dan Post test control group desain:<sup>48</sup>

**Gambar 3.4 Desain kontrol group**



<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011). Hlm. 303

Keterangan:

- O1 = Nilai awal kelompok eksperimen  
 O2 = Nilai setelah perlakuan kelompok eksperimen  
 O3 = Nilai awal kelompok control  
 O4 = Nilai setelah perlakuan kelompok kontrol  
 X = Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes atau achievement test guna melihat pencapaian tingkat efektivitas belajar. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan test akhir (post-test) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan efektif belajar siswa antara kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas VIII sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran yang berupa produk pengembangan interaktif berbasis android, Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah;<sup>49</sup>

#### **Mean (rata-rata)**

Adapun tekhnik analisis yang digunakan untuk mengetahui mean *Pre test* dan *Post test* dengan rumus sebagai berikut;<sup>50</sup>

$$\text{Mean } \frac{\sum x}{N}$$

<sup>49</sup> Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung; Pustaka Setia, 2005), hlm.131-132.

<sup>50</sup> Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2010), hlm.73

Keterangan :

Mean = Rata-rata

$\sum X$  = Jumlah nilai Pre test atau Post test

N = Jumlah Sampel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan mean (rata-rata) *pre test* dan *post test* dan untuk memperkuat data digunakan analisis t tes. Teknik analisis datanya menggunakan *dependent sample test*, berikut rumus yang digunakan dengan menggunakan tingkat kemaknaan 0,5.

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

Keterangan:

$T$  = uji t

$D$  = Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  = Variasi

$N$  = Jumlah Sampel

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

Pada bab IV ini akan dijelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Beberapa hal tersebut antara lain adalah: a) Deskripsi pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif autoplay, b) Penyajian data hasil validasi para ahli, c) Hasil uji coba media pembelajaran berbasis multimedia interaktif autoplay, d) Penyajian data hasil nilai (pre-test dan post-test). Paparan selengkapnya sebagaimana berikut.

#### **A. Deskripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Autoplay**

Bahan ajar hasil pengembangan yang dibuat yakni berbentuk multimedia interaktif autoplay fikih materi Makanan dan Minuman Halal Maupun Haram untuk siswa kelas VIII.

Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Malang. Berikut paparan deskripsi produk. Bagian ini mencakup cover depan dengan tombol mulai untuk masuk ke dalam media pembelajaran. Pada halaman depan memuat kalimat daftar tombol menu yang dapat di klik oleh siswa sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

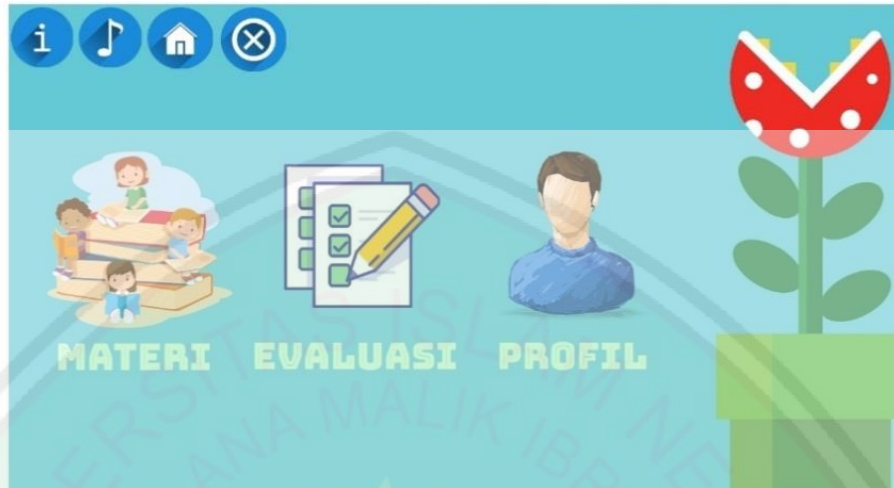
## 1. Halaman Depan (Cover)



Gambar 4.1 Halaman Depan (Cover)

Cover awal terdiri dari judul media pembelajaran disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu mata pelajaran Fiqih materi Makanan dan Minuman Halal Maupun Haram, sumber media pembelajaran, nama pengembang, tombol mulai, dan halaman masuk untuk materi pelajaran. *Background* mengambil tema dari game Mario Bross, hal ini dimaksudkan agar siswa lebih tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *Autoplay* ini. Untuk memulai media pembelajaran ini maka harus mengklik tombol *start* untuk bisa masuk ke halaman menu.

## 2. Halaman Menu Utama

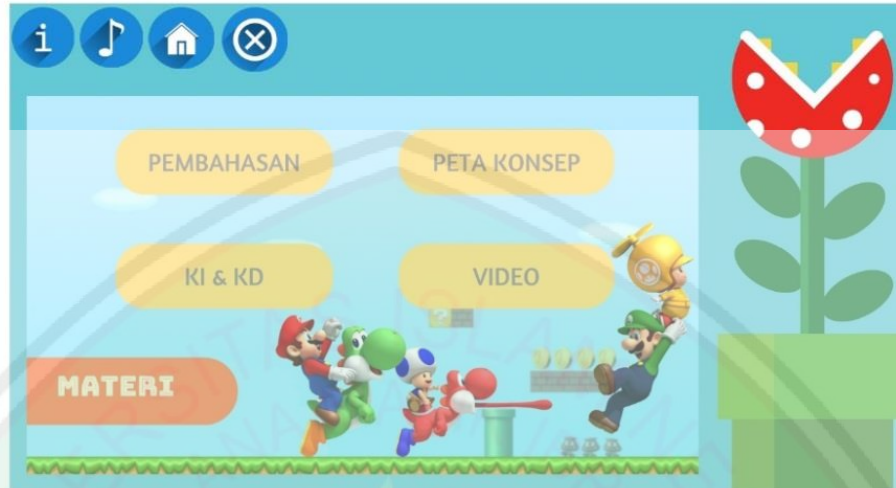


Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdiri dari beberapa menu pokok, yaitu:

- a) Materi, b) Evaluasi/latihan soal, c) Profil, d) Informasi/Panduan untuk mengetahui fungsi-fungsi semua tombol yang ada dalam media, e) Musik *on/off* untuk mematikan atau menghidupkan musik, f) *Home* untuk kembali ke menu utama, g) *Close button* untuk menutup aplikasi. Menu-menu tersebut ada untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media ini.

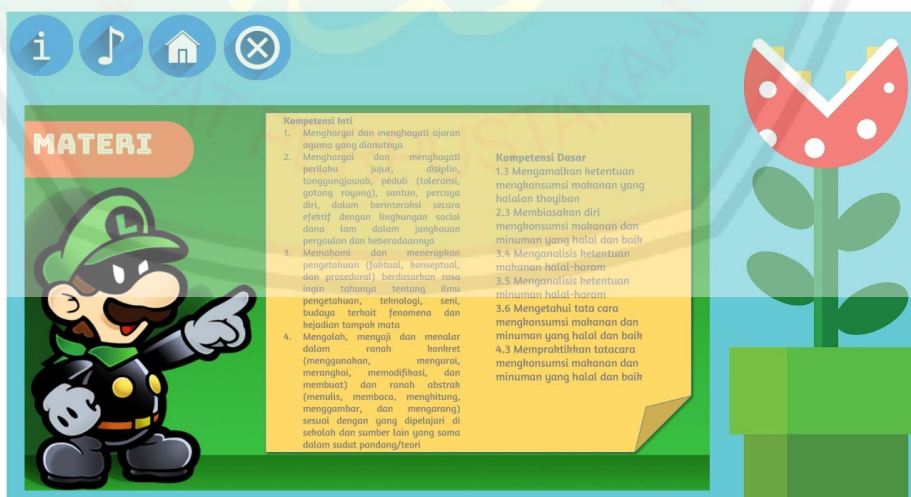
### 3. Halaman Sub-Materi



Gambar 4.3 Halaman Sub-Materi

Pada halaman sub-materi, terdiri dari beberapa tombol navigasi seperti: Pembahasan, Peta Konsep, KI dan KD, Video, Informasi/Panduan, Musik on/off, Home, Close button.

### 4. Halaman KI dan KD



Gambar 4.4 Halaman KI dan KD

Halaman KI dan KD berisi tentang KI dan KD yang digunakan dalam media pembelajaran Fiqih materi makanan dan minuman halal maupun haram.

### 5. Halaman Isi Materi



Gambar 4.5 Halaman Isi Materi

Halaman materi berisi tombol utama yaitu Informasi/Panduan, Musik on/off, Home, Close button, Next button, dan Back button. Pada slide utama, berisi teks penjelasan materi terkait dengan dilengkapi gambar sebagai media pendukung materi yang dipaparkan.

## 6. Halaman Video



Gambar 4.6 Halaman Video

Halaman video berisi tombol utama yaitu Informasi/Panduan, Musik on/off, Home, Close button. Pada slide utama berisi beberapa tombol video yang bisa dipilih oleh pengguna media.

## 7. Halaman Evaluasi



Gambar 4.7 Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi berisi tombol utama yaitu Informasi/Panduan, Musik *on/off*, *Home*, *Close button*. Pada slide utama berisi tombol soal 1 dan 2, petunjuk evaluasi, dan tombol mulai.

## 8. Halaman Informasi/Panduan Penggunaan



Gambar 4.8 Halaman Informasi/Panduan Penggunaan

Halaman informasi/panduan penggunaan berisi tombol utama yaitu Informasi/Panduan, Musik *on/off*, *Home*, *Close button*. Pada slide utama berisi tentang informasi kegunaan dari tombol-tombol dan ikon yang ada pada media pembelajaran.

## B. Analisis Data dan Revisi Pengembangan

Penyajian dan analisis data validasi dalam Media Pembelajaran Autoplay Fikih materi Makanan dan Minuman Halal Maupun Haram pada siswa kelas VIII di MTs Al-Amin ini dibagi menjadi data hasil uji ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran (guru mata pelajaran), dan uji lapangan. Berikut ini paparan data yang dimaksud.

## 1. 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. Validasi dilakukan oleh Bapak Muhammad Subky Hasby, M.Ag, 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 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Pernyataan	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Pemilihan kosa kata sesuai dengan materi.	5	5	100	Sangat Valid
2	Pemilihan kosa kata memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat.	5	5	100	Sangat Valid
3	Ketepatan teks dengan materi.	5	5	100	Sangat Valid
4	Kebenaran teks dengan materi.	5	5	100	Sangat Valid
5	Kejelasan teks dalam media pembelajaran Fikih berbasis Autoplay.	5	5	100	Sangat Valid
6	Kebenaran penyajian materi dalam media pembelajaran Fikih berbasis Autoplay.	5	5	100	Sangat Valid
7	Penyajian materi media pembelajaran Fikih berbasis Autoplay mudah dipahami oleh siswa.	5	5	100	Sangat Valid
8	Penyajian materi dalam media pembelajaran Fikih berbasis Autoplay sesuai dengan siswa kelas VIII MTs.	5	5	100	Sangat Valid
9	Ketepatan bahasa yang digunakan.	4	5	80	Valid

10	Kosistensi dan sistematika penyajian.	5	5	100	<b>Sangat Valid</b>
<b>Jumlah</b>		<b>49</b>	<b>50</b>	98	

**Keterangan:**

P : presentase tingkat kevalidan

$\sum x$  : jumlah skor jawaban validator ahli materi

$\sum xi$  : jumlah skor tertinggi

100 : bilangan konstan

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

$$P = \frac{49}{50} \times 100 \%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas media memperoleh nilai 98% yang berarti skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi. Sehingga produk sudah siap untuk diuji cobakan 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.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

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

pada ahli desain ini dilakukan oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, selaku Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang desain media interaktif. Berikut ini paparan data hasil validasi desain media bahan ajar:



Tabel 4.2

## Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Kememaranikan pengemasan desain cover dalam media pembelajaran berbasis Autoplay	4	5	80	Valid
2	Gambar yang ada dalam media pembelajaran berbasis Autoplay yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat MTs/SMP	4	5	80	Valid
3	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dalam media pembelajaran berbasis Autoplay	5	5	100	Sangat Valid
4	Kememaranikan efek dalam media pembelajaran berbasis Autoplay	4	5	80	Valid
5	Kememaranikan design screen dengan materi pelajaran	4	5	80	Valid
6	Ketepatan tata letak tombol dalam media pembelajaran berbasis Autoplay	5	5	100	Sangat Valid
7	Kemudahan sistem pengoprasian media pembelajaran berbasis Autoplay	5	5	100	Sangat Valid
8	Layout pengetikan sudah sesuai dengan kriteria pengembangan Autoplay	5	5	100	Sangat Valid
9	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran berbasis Autoplay.	4	5	80	Valid
10	Kesesuaian media pembelajaran berbasis Autoplay dengan karakteristik siswa kelas VIII MTs	4	5	80	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88</b>	

**Keterangan:**

P : presentase tingkat kevalidan

$\sum x$  : jumlah skor jawaban validator ahli materi

$\sum xi$  : jumlah skor tertinggi

100 : bilangan konstan

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

$$P = \frac{44}{50} \times 100 \%$$



$$P = 88\%$$



Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 88%. Yang artinya jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

Selain itu, validator juga berkomentar bahwa desain sudah bagus dan menarik. Saran dari validator yaitu untuk memperbesar font pokok bahasan pada halaman awal dan menambahi keterangan pada ikon menu halaman utama.

**Tabel 4.3**

**Revisi Desain Media Pembelajaran**

No	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Font huruf pada pokok bahasan diperbesar		

2	Tampilan ikon menu utama diberi keterangan		
---	--	--	---

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Sebelum digunakan untuk proses pembelajaran, produk harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli pembelajaran yaitu M. Hidayatullah, S.Pd selaku guru Fiqih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Malang. Berikut ini paparan data hasil validasi oleh ahli pembelajaran:

**Tabel 4.4**

#### Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	5	80	Valid
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4	5	80	Valid
3	Sistematika penyajian materi	5	5	100	Sangat Valid
4	Kebenaran dan kejelasan uraian materi	4	5	80	Valid
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa	4	5	80	Valid
6	Kesesuaian gambar atau bagan untuk memperjelas materi	5	5	100	Sangat Valid
7	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi	4	5	80	Valid
8	Variasi bentuk media memudahkan siswa dalam memahami materi	5	5	100	Sangat Valid
9	Kesesuaian bahasa untuk memperjelas materi	5	5	100	Valid

10	Keseuaian variasi penulisan memudahkan pemahaman materi	5	5	100	<b>Valid</b>
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>	<b>50</b>	90	

**Keterangan:**

P : presentase tingkat kevalidan

$\sum x$  : jumlah skor jawaban validator ahli materi

$\sum xi$  : jumlah skor tertinggi

100 : bilangan konstan

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100 \%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 90%. Yang artinya jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan tidak 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 sudah dilengkapi gambar dan video. Saran dari ahli pembelajaran agar gambar lebih diperbanyak dan musik *background* agar tidak hanya satu agar tidak monoton dan bisa lebih variatif.

#### 4. 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 4.5

Hasil Penilaian Siswa Kelas VIII A

No	No Soal														$\Sigma x$	$\Sigma xi$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	70
2	3	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	4	4	62	70
3	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	58	70
4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	53	70
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	66	70
6	5	3	5	5	5	5	4	3	3	5	3	2	1	4	53	70
7	2	3	3	1	2	5	1	3	2	1	2	3	1	1	30	70
8	3	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	59	70
9	3	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	59	70
10	2	3	3	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	56	70
11	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	64	70
12	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	65	70
13	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	5	5	59	70
14	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	70
15	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	1	4	1	5	49	70
16	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	4	62	70
17	2	3	3	2	1	5	1	3	2	1	2	3	1	1	30	70
$\Sigma x$	65	73	65	66	69	78	69	74	73	71	62	68	61	70	964	1190
$\Sigma xi$	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	1190	
P (%)	76,5	85,9	76,5	77,6	81,2	91,8	81,2	87	85,9	83,5	72,9	80	71,8	82,5	<b>81</b>	

Berdasarkan data hasil penilaian bahan ajar yang dilakukan kelas VIII

A maka dapat diketahui bahwa perolehan nilai kelayakan adalah 81% yang menunjukkan bahwa produk tersebut valid, jelas, menarik dan mudah untuk digunakan.

## 5. Hasil Uji T

Untuk mengetahui keefektifan dan perbedaan setelah menggunakan media, maka dilakukan uji T. Berikut ini sajian hasil nilai pre test dan post test dari kelas VIII A:

**Tabel 4.6**

**Hasil Pre Test dan Post Test**

NO	NAMA	NILAI	
		PRE TEST	POST TEST
1	Deta	80	100
2	Rico Jhonatan R	90	70
3	M. Nazriel B	80	90
4	Dini Rosalia I	90	100
5	Aqilal Jhonatan	80	80
6	Ahmad Jalaludin A	80	80
7	Dwi Indri R	80	100
8	Sendy M. Adi Putra	80	80
9	Elza Nabila P	90	100
10	Siti Norhalisah	90	100
11	Nazila Dina Insani	80	100
12	M. Faisal Eka Tri I	60	70
13	Ahmad Suaidi F	70	80
14	Hanifatul Sania	70	80
15	Kurnia Fatmawati Indriani	40	50
16	Muhamad Haykal	70	80
17	M. Ramadhani Afrizal Aldi	70	80
Jumlah		1300	1440
Rata-tara		76,47	84,70

Berdasarkan hasil data diatas sebelum menggunakan produk perolehan nilai rata-rata sebesar 76,47 sedangkan setelah menggunakan

produk memperoleh nilai rata-rata 84,70. Namun peneliti juga ingin mengetahui perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan yaitu melalui uji T. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan uji T:

**Langkah 1:** Membuat  $H_1$  dan  $H_0$  dalam bentuk kalimat

$H_1$  : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Fikih kelas VIII MTs Al-Amin sebelum dan sesudah menggunakan Media Autoplay.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Fikih kelas VIII MTs Al-Amin sebelum dan sesudah menggunakan Media Autoplay.

**Langkah 2:** Mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus

$$t = \frac{\bar{d}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \text{ dan } db = N-1 = 17-1 = 16$$

**Langkah 3:** Menentukan Kriteria

$H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} < t^2_{tabel}$

$H_0$  ditolak apabila  $t_{hitung} \geq t^2_{tabel}$

**Langkah 4:** Perhitungan

Tabel 4.7

## Perhitungan Uji T Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

NO	NAMA	NILAI		$X_1 - X_2$	D	$D^2$
		PRE TEST	POST TEST			
1	Deta	80	100	-20	20	400
2	Rico Jhonatan R	90	70	20	20	400
3	M. Nazriel B	80	90	-10	10	100
4	Dini Rosalia I	90	100	-10	10	100
5	Aqilal Jhonatan	80	80	0	0	0
6	Ahmad Jalaludin A	80	80	0	0	0
7	Dwi Indri R	80	100	-20	20	400
8	Sendy M. Adi Putra	80	80	0	0	0
9	Elza Nabila P	90	100	-10	10	100
10	Siti Norhalisah	90	100	-10	10	100
11	Nazila Dina Insani	80	100	-20	20	400
12	M. Faisal Eka Tri I	60	70	-10	10	100
13	Ahmad Suaidi F	70	80	-10	10	100
14	Hanifatul Sania	70	80	-10	10	100
15	Kurnia Fatmawati Indriani	40	50	-10	10	100
16	Muhamad Haykal	70	80	-10	10	100
17	M. Ramadhani Afrizal Aldi	70	80	-10	10	100
Jumlah		1300	1440		180	2600
Rata-tara					10,5	

$$d^2 = \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}$$

$$= 2600 - \frac{(180)^2}{17}$$

$$= 2600 - \frac{32400}{17}$$

$$= 2600 - 1905$$

$$= 695$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}} \\
 &= \frac{10.5}{\sqrt{\frac{695}{17(17-1)}}} \\
 &= \frac{10.5}{\sqrt{\frac{695}{272}}} \\
 &= \frac{10.5}{\sqrt{2.55}} \\
 &= \frac{10.5}{1.59} \\
 &= 6.603
 \end{aligned}$$

**Langkah 5:** Membandingkan =  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$

$$t_{hitung} = 6,603$$

$$t_{tabel} = 1,745$$

**Langkah 6:** Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 6,603$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,745$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Autoplay*.

Tabel 4.8

## Matrik Hasil Penelitian

No	Validator	Penilaian	Hasil
1	Ahli Materi	98%	- Sangat valid dan sudah siap diuji cobakan
2	Ahli Media	88%	- Valid - Revisi pada beberapa bagian media
3	Ahli Pembelajaran	90%	- Valid - Media sudah bagus dan menarik
4	Siswa Kelas VIII A	81%	- Valid - Jelas, menarik, dan mudah digunakan
5	Uji T	T hitung > T tabel	- Terdapat perbedaan nilai ketika sebelum dan sesudah menggunakan media

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Bahan Ajar Fikih Materi Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram Di MTs Al-Amin Malang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat setiap individu dituntut untuk bisa menggunakan teknologi yang sudah ada. Begitu pula bagi setiap pendidik dalam proses belajar mengajar juga harus mampu menggunakan alat-alat dan sarana yang sudah tersedia secara efektif dan secara efisien, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses belajar mengajar seorang pendidik pasti menggunakan media pembelajaran.

Menurut Rossi dan Breidle, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>51</sup> Secara umum media yang sering digunakan oleh seorang pendidik adalah media cetak berupa buku ajar. Dan metode yang sering digunakan oleh pendidik adalah metode ceramah.

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada kondisi bahwa belum maksimalnya proses belajar mengajar jika hanya menggunakan metode ceramah saja. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berupa Media Autoplay. Dengan menggunakan Media Autoplay proses pembelajaran dapat disajikan secara menarik, kreatif, dan inovatif. Media Autoplay ini dapat digunakan dengan mudah baik oleh individu maupun

---

<sup>51</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 204

kelompok. Selain itu produk ini dapat digandakan/ diperbanyak oleh siswa karena berbentuk softfile tapi harus dengan menggunakan komputer. Dan juga media pembelajaran ini dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas jika siswa/ pengguna masih kurang paham dalam menggunakannya.

Media Autoplay dengan pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal maupun Haram diciptakan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi Makanan dan Minuman Halal maupun Haram, terutama tentang ketentuan-ketentuan dan tata cara mendapatkan maupun mengolah makanan dan minuman yang sesuai syariat Islam. Konsep Makanan dan Minuman Halal maupun Haram yang masih bersifat abstrak berupa tata cara mengolah makanan yang sesuai dengan syariat Islam ditampilkan oleh komputer melalui kolaborasi antara gambar, audio, teks, dan video. Kombinasi dari beberapa media tersebut membuat tampilan program lebih menarik. Produk ini diharapkan menjadi media pembelajaran mandiri ataupun kelompok, yang terpadu.

Dalam pengembangan media Autoplay ini peneliti mengambil tema salah satu video game yaitu Mario Bross, mulai dari gambar, warna, dan juga backsound. Hal ini agar siswa lebih tertarik menggunakan produk tersebut karena temanya yang sesuai dengan umur mereka. Jenis font yang digunakan dalam media ini adalah *Gill Sans*, *Amaranth*, dan *Bungee Inline*. Font tersebut dipilih karena menyesuaikan usia dari para pengguna produk ini yang masih MTs.

Pada media ini terdapat latihan-latihan soal yang dibuat menggunakan aplikasi *Quiz Kreator*. Ada 2 macam Quiz, yang pertama berupa *multiple choice* (pilihan ganda) dan yang kedua berupa *true/false* atau benar/salah. Setelah semua pertanyaan yang ada pada Quiz 1 dan Quiz 2 terjawab, maka akan ditampilkan akumulasi hasil akhir skor secara keseluruhan.

Karena program ini bisa dikemas file komputer dengan bentuk *autorun*, CD, maupun dalam bentuk Aplikasi dengan file *extension .exe* dan menggunakan *software Autoplay*, maka program ini dapat digunakan dengan mudah. Media Autoplay ini dapat dijalankan melalui CD, atau dengan menggandakan file Media Autoplay ke dalam komputer terlebih dahulu, atau langsung menggunakan USB Flashdisk.

#### **B. Keefektifan Bahan Ajar Fikih Berbasis Multimedia Autoplay Pada Siswa Kelas VIII Mts Al-Amin Malang**

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran Autoplay Fikih ini menunjukkan hasil yang baik, yang mana telah melalui tahap uji validasi oleh beberapa tenaga ahli untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak. Adapun hasil validasi isi mata pelajaran Fikih sebesar 98% yang artinya sudah termasuk layak dan tidak revisi, hasil validasi ahli desain sebesar 88% yang artinya sudah termasuk layak dan tidak revisi, serta hasil validasi dari ahli pembelajaran sebesar 90% yang artinya sudah termasuk layak dan tidak revisi juga. Dengan demikian media pembelajaran Autoplay Fikih yang dikembangkan layak diaplikasikan dalam pembelajaran. Akan tetapi saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para ahli berusaha

diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Dalam teori pembelajaran efektif, salah satu indikator yang bisa menunjukkan pembelajaran yang efektif adalah pengorganisasian materi yang baik.<sup>52</sup> Pengorganisasian materi yang diwujudkan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay dalam proses pembelajaran, peserta didik menilai bahwa bahan ajar tersebut lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar mereka. Asumsi tersebut diperkuat dengan adanya hasil penilaian dari peserta didik sebesar 81%. Selain itu, keefektifan tersebut dapat dilihat melalui adanya perbedaan yang signifikan pada hasil *pre test* dan *post test* peserta didik.

Selain melalui pengorganisasian materi dan hasil belajar yang baik, penggunaan komunikasi yang efektif berupa penyajian materi disertai dengan contoh-contoh yang jelas juga diperlukan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam media Autoplay ini penyajian materi disajikan sebaik mungkin disertai dengan penjelasan contoh-contoh yang masih abstrak.

Penyajian materi yang menarik belumlah cukup jika pendidik tidak menguasai materi yang akan disampaikan. Karena itulah seorang pendidik

---

<sup>52</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 174

diharuskan untuk menguasai materi yang akan diajarkan, dan juga dituntut untuk mampu mengaitkan materi dengan perkembangan yang terjadi di kehidupan nyata. Pemberian sikap positif dapat tercermin melalui sikap dan perlakuan guru terhadap siswa yaitu dengan memperhatikan kebutuhan masing-masing peserta didik.

Pemberian nilai yang adil dapat dilihat melalui kesesuaian soal evaluasi yang telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan yaitu tentang makanan dan minuman halal maupun haram. Dalam media Autoplay ini evaluasi dibuat menggunakan aplikasi Quiz Creator berupa pilihan ganda dan benar/salah. Dengan menggunakan Quiz Creator pendidik tidak perlu mengoreksi kembali hasil pekerjaan peserta didik, karena peserta dapat dengan langsung melihat hasil soal evaluasi pada media pembelajaran Autoplay.

Media pembelajaran Autoplay ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Media pembelajaran Autoplay ini didesain dengan tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa MTs/SMP, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Autoplay ini sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah diterapkan di dalam Kurikulum 2013.

3. Selain keterangan berbentuk teks, media pembelajaran Autoplay ini dilengkapi dengan gambar dan video untuk menjelaskan contoh-contoh yang masih abstrak, sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan.
4. Media pembelajaran Autoplay ini juga dilengkapi dengan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Nilai hasil evaluasi akan langsung dapat dilihat oleh peserta didik tanpa perlu menunggu lama.
5. Media pembelajaran Autoplay ini dapat digunakan dengan mudah baik oleh individu maupun kelompok. Selain itu produk ini dapat digandakan/diperbanyak oleh siswa karena berbentuk softfile.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan penelitian terhadap media pembelajaran Autoplay Fikih untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs yang telah direvisi sesuai hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Autoplay Fikih ini ditempuh melalui beberapa tahap yang menggunakan model pengembangan Borg & Gall, telah ditetapkan 10 langkah penelitian pengembangan, yang telah melalui penyederhanaan dan pembatasan menjadi 5 tahapan yakni: Tahap Pengumpulan Informasi, Tahap Perencanaan, Tahap Pengembangan Produk, Tahap Validasi dan Uji Coba, dan Tahap Revisi Produk.
2. Pengembangan media pembelajaran Autoplay Fikih ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap menggunakan tingkat kevalidan yang dilakukan oleh ahli. Yang mana tingkat kevalidan yang diperoleh dari ahli materi dengan presentase 98%, ahli desain dengan presentase 88%, dan ahli pembelajaran dengan presentase 90%, serta penilaian dari peserta didik dengan presentase 81%. Dari hasil penilaian tersebut tingkat validasi yang diperoleh media pembelajaran Autoplay Fikih ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran Autoplay Fikih ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al-Amin Malang. Dilihat dari hasil pemahaman siswa rata-rata (*mean*) hasil *pre-test* dan *post test* yang sudah dilakukan oleh peneliti, dengan hasil setelah dan sebelum

menggunakan media yaitu  $84,70 > 76,47$ . Dan dari perhitungan manual uji T dua sampel (*Paired Sampel T Test*). Dalam hasil uji coba tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung} (6,603) > t_{tabel} (1,745)$  yang artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Autoplay*.

## B. Saran

Media pembelajaran *Autoplay* Fikih materi Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram yang dikembangkan ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran Fikih kelas VIII MTs maupun SMP. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Autoplay* ini, yaitu:

1. Media Pembelajaran *Autoplay* Fikih yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh sebab itu, dalam penggunaannya hendaknya didukung dengan sumber belajar dan buku-buku lain yang relevan dan sesuai dengan materi pelajaran.
2. Guru yang menggunakan Media Pembelajaran *Autoplay* Fikih yang dikembangkan ini hendaknya terlebih dahulu mengerti dan memahami cara kerja dan penggunaan Media *Autoplay* ini sebelum melakukan pembelajaran dengan media ini.
3. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang membutuhkan ilustrasi-ilustrasi nyata dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurraahman, Dudung. 2011. *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Adkon, Ridwan. 2006. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- AH. Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ali, Muchtar. 2016. *Konsep Makanan Halal Dalam Tinjauan Syariah dan Tanggungjawab Produs atas Produsen Industri Halal*. Jurnal Ahkam, Vol. XVI, No. 2.
- Al-Qur'an dan Terjemahnya. 1978. PT Bumi Restu
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Anni. 2000. *Evaluasi Hasil Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Anwar, Syahrul. 2010. *Ilmu Fiqih & Ushul Fiqih*. Bogor: Ghalia.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Az-Zuhaili, Wahbah. 2010. *Fiqih Islam Wa Adillatuhu 1*. Jakarta: Gema Insani.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Djazuli, A. 2005. *Ilmu Fiqh: Penggalian, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam*. Jakarta: Kencana.
- Erni Ratna Apriliana dkk. 2016. *Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Mewujudkan Pembelajaran Efektif di Madrasah Ibtidaiyah Rahmah El Yunusiyah*. Elementary Vol. 4 No. 1, Januari-Juni.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, M. Sobry. 2011 *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ma'ruf, Erfan. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Peningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII Madrasah*

*Tsanawiyah Al-Fattah di Ujungpangkah Gresik*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Masruri, Hilmi. 2011. *Presentasi Interaktif Dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mayasari, Nura. 2007. *Memilih Makanan Halal*. Jakarta: Qultum Media
- Nur Ali dkk. 2012. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nyoman Sudana Dedeng, I. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Permenag RI no. 912 Tahun 2013. *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- Sadiman, M.Sc dan Dr. Arief S. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saliman dan Sudarsono. 1994. *Kamus Pendidikan Pengajaran dan Umum*. Bandung: Angkasa.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santana, Septiawan. 2007. *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Setiawan, B. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Bekasi: PT Delta Pamungkas.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Steers, Richard. 1986. *Efektivitas Organisasi*. Jakarta: Bina Karya.
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Dr. Nana. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Offset.

- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010 *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi dan Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Taqiyyudin Abu Bakar, Imam. 1993. *Kifayatul Akhyar*, terj. Surabaya: Bina Iman.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Widodo dkk. 2002. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Absolut.
- Wijaya, Inesa dan Rakhmawati, Lusya. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perakayasaan Sistem Audio Di SMK Negeri 3 Surabaya*, Vol. 4, No. 3. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.

## Lampiran-lampiran

### Lampiran 1. Foto Kegiatan Pembelajaran



## Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Materi

### FORMAT PENILAIAN ISI MATERI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Media Pembelajaran : Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram  
Penyusun : Ridho Waalida'ih Al Imam

#### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram muatan Fikih di MTs Al-Amin Malang kelas VIII semester genap berbasis Autoplay, penulis bermaksud untuk meminta validasi untuk media pembelajaran berbasis Autoplay sebagai media dalam pembelajaran Fikih. Untuk itu dimohon kepada bapak/ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sebagai media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Muhammad Subky Hasby, M.Ag  
Instansi : FITK UIN Maliki Malang  
Pendidikan : S2 IAIN Sunan Kalijaga  
Alamat : Jl. Raya Candi Blok VB / 506  
Karang Besuki - Malang

**B. Petunjuk Penggunaan**

1. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom skor.

Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

2. Keterangan makna pada skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak setuju.
2	jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, dan tidak setuju.
3	jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup setuju.
4	jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah jelas, dan sudah setuju.
5	jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat setuju.

**C. Kriteria Angket**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Pemilihan kosa kata sesuai dengan materi.					✗
2	Pemilihan kosa kata memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat.					✗



3	Ketepatan teks dengan materi.						×
4	Kebenaran teks dengan materi.						×
5	Kejelasan teks dalam media pembelajaran Fikih berbasis Autoplay						×
6	Kebenaran penyajian materi dalam media pembelajaran Fikih berbasis Autoplay						×
7	Penyajian materi media pembelajaran Fikih berbasis Autoplay mudah dipahami oleh siswa.						×
8	Penyajian materi dalam media pembelajaran Fikih berbasis Autoplay sesuai dengan siswa kelas VIII MTs.						×
9	Ketepatan bahasa yang digunakan.					×	
10	Kosistensi dan sistematika penyajian.						×
JUMLAH							

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini:

- Dapat digunakan tanpa refisi
- Dapat digunakan dengan refisi kecil
- Dapat digunakan dengan refisi besar
- Belum dapat digunakan

**D. Saran Perbaikan**

---

---

---

---

---

---

---

---

Malang, 22 Nop 2019



M. Subky Hasby, M.Ag.

NIP.

### Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

#### FORMAT PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Media Pembelajaran : Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram  
Penyusun : Ridho Waalidaihi Al Imam

#### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram muatan Fikih di MTs Al-Amin Malang kelas VIII semester genap berbasis multimedia interaktif, penulis bermaksud untuk meminta validasi untuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran. Untuk itu dimohon kepada bapak/ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sebagai media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Much. Hidayatulloh.....  
Instansi : MTs. Al-Amin.....  
Pendidikan : Madrasah Tsanawiyah / S.1. Unisma  
Alamat : Jl. Sidomulya... Blimbing, Malang.

### B. Petunjuk Penggunaan

1. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom skor.

Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

2. Keterangan makna pada skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak setuju.
2	jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, dan tidak setuju.
3	jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup setuju.
4	jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah jelas, dan sudah setuju.
5	jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat setuju.

### C. Kriteria Angket

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator				✓	
3	Sistematika penyajian materi					✓
4	Kebenaran dan kejelasan uraian materi				✓	
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa				✓	
6	Kesesuaian gambar atau bagan untuk memperjelas materi					✓



Scanned with  
CamScanner

7	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi				✓	
8	Variasi bentuk media memudahkan siswa dalam memahami materi					✓
9	Kesesuaian bahasa untuk memeperjelas materi					✓
10	Keseuaian variasi penulisan memudahkan pemahaman materi					✓
JUMLAH						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi  
 Dapat digunakan dengan revisi kecil  
 Dapat digunakan dengan revisi besar  
 Belum dapat digunakan

**D. Saran Perbaikan**

---



---



---



---

Malang,

M. Hidayatullah S. Pd

NIP.

## Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media

### FORMAT PENILAIAN DESAIN MEDIA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Media Pembelajaran : Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram  
Pengembang : Ridho Waalidaihi Al Imam

#### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Makanan Dan Minuman Halal Maupun Haram muatan Fikih di MTs Al-Amin Malang kelas VIII semester genap berbasis Autoplay, penulis bermaksud meminta validasi untuk media pembelajaran berbasis Autoplay sebagai media dalam pembelajaran. Untuk itu dimohon kepada bapak/ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sebagai media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

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

**B. Petunjuk Penggunaan**

1. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom skor.

Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

2. Keterangan makna pada skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak setuju.
2	jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, dan tidak setuju.
3	jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup setuju.
4	jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah jelas, dan sudah setuju.
5	jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat setuju.

**C. Kriteria Angket**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Kemenaarikan pengemasan desain cover dalam media pembelajaran berbasis Autoplay				✓	
2	Gambar yang ada dalam media pembelajaran berbasis Autoplay yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat MTs/SMP				✓	

3	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dalam media pembelajaran berbasis Android					✓
4	Kemenarikan efek dalam media pembelajaran berbasis Android				✓	
5	Kemenarikan design screen dengan materi pelajaran				✓	
6	Ketepatan tata letak tombol dalam media pembelajaran berbasis Autoplay					✓
7	Kemudahan sistem pengoprasian media pembelajaran berbasis Autoplay					✓
8	Layout pengetikan sudah sesuai dengan kriteria pengembangan Autoplay					✓
9	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran berbasis Autoplay.				✓	
10	Kesesuaian media pembelajaran berbasis Autoplay dengan karakteristik siswa kelas VIII MTs				✓	
	JUMLAH					

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

D. Saran Perbaikan

Media ini telah melalui tahapan revisi & validasi. Kini siap untuk dilakukan uji coba sebagai tahapan berikutnya.

Malang, 21/10/2019

  
Ahmad Makki Hasm

NIP. 198403192019031009

## Lampiran 5. Angket Siswa

### ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN BAHAN AJAR SISWA KELAS VIII MTS AL-AMIN MALANG

#### A. Petunjuk Penggunaan

1. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom skor. Berilah tanda cawang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
2. Keterangan makna pada skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak setuju.
2	jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, dan tidak setuju.
3	jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup setuju.
4	jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah jelas, dan sudah setuju.
5	jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat setuju.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi pada Media Pembelajaran Autoplay ini?			✓		
2	Apakah tampilan visualisasi pada Media Pembelajaran Autoplay ini menarik?					✓
3	Bagaimana perpaduan warna pada Media Pembelajaran Autoplay ini?					✓
4	Apakah suara yang terdapat pada Media ini menarik?				✓	
5	Apakah suara yang terdapat pada Media ini jelas?					✓
6	Apakah tulisan pada Media ini jelas?					✓
7	Apakah tampilan isi materi pada Media ini menarik?			✓		
8	Apakah tampilan materi pada Media ini menarik?					✓
9	Apakah tampilan evaluasi dan latihan pada media ini menarik?					✓
10	Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini mudah digunakan?					✓
11	Apakah kamu merasa terlibat dalam menggunakan Media Pembelajaran Autoplay ini?				✓	
12	Apakah kamu termotivasi untuk belajar lebih baik saat menggunakan Media ini?					✓
13	Apakah kamu memiliki rasa ingin tahu saat menggunakan Media ini?				✓	
14	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan Media ini?				✓	
JUMLAH				2	4	8

## Lampiran 6. Soal Pre Test dan Post Test

Angket soal Pre Test dan Post Test untuk Siswa

NAMA :

KELAS :

1. Yang dimaksud makanan yang halal adalah....
  - a. Makanan yang enak-enak
  - b. Makanan yang baik-baik
  - c. Makanan yang bergizi
  - d. Makanan yang dibolehkan dimakan menurut syariat
2. Di bawah ini yang termasuk minuman yang halal adalah....
  - a. Semua jenis air atau cairan yang tidak membahayakan
  - b. Minuman dari benda najis
  - c. Minuman yang didapat dengan cara tidak halal
  - d. Minuman yang memabukkan
3. Yang dimaksud dengan makanan yang haram adalah....
  - a. Makanan yang dibuat oleh orang Cina, karena mengandung lemak babi
  - b. Makanan yang dilarang oleh Agama, karena membahayakan
  - c. Makanan yang dilarang oleh pemerintah, karena barang selundup
  - d. Makanan yang dilarang dimakan oleh orang tua, karena harganya mahal
4. Salah satu bentuk cara memperoleh makanan dan minuman yang haram adalah....
  - a. Mendapatkan dengan cara berhutang/ kredit
  - b. Mendapatkan dengan cara mencuri
  - c. Mendapatkan dengan cara meminjam
  - d. Mendapatkan dengan cara meminta-minta
5. Ada dua macam binatang yang matipun tetap halal, yaitu....
  - a. Ayam dan itik
  - b. Kambing dan domba
  - c. Sapi dan kerbau
  - d. Ikan dan belalang

6. Pak Bambang memiliki hobi berburu, beliau sering membawa hasil buruannya berupa kijang untuk dimakan bersama dirumahnya. Bagaimana hukum memakan daging kijang?

- a. Halal
- b. Haram
- c. Tidak boleh
- d. Makruh

7. Semua binatang yang tidak ada dalil mengharamkannya maka hukum mengkonsumsinya adalah....

- a. Mubah
- b. Sunnah
- c. Haram
- d. Halal

8. Binatang yang halal akan menjadi haram hukumnya apabila diperoleh dari?

- a. Negeri kafir
- b. Uang hasil curian
- c. Luar negeri
- d. Super market

9. Sebab hewan yang mati dan halal dimakan adalah sebagai berikut....

- a. Karena dilempar dengan tanah atau batu
- b. Karena disembelih tidak menyebut nama Allah
- c. Karena disembelih sesuai syariat Islam
- d. Karena disembelih dengan kuku atau gigi

10. Hukum memakan binatang yang hidup di dua alam adalah....

- a. Haram
- b. Halal
- c. Sunnah
- d. Makruh



## Lampiran 7. Surat Keterangan Ijin Penelitian Dari Fakultas



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

Nomor : 358/Un.03.1/TL.00.1/11/2019  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

20 November 2019

Kepada  
Yth. Kepala MTs Al-Amin 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 : Ridho Waelidaihi Al Imam  
NIM : 14110151  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2019/2020  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Kognitif pada Mata Pelajaran Fikih Materi Makanan dan Minuman Halal maupun Haram Siswa Kelas VIII MTs Al-Amin Malang  
Lama Penelitian : November 2019 sampai dengan Januari 2020 (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 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah



**MADRASAH TSANAWIYAH AL-AMIN MALANG**

**STATUS : TERAKREDITASI "B"**

S.K Menteri Agama No. Wm. 06.02/1284/B/Ket.1988

Alamat : Jl. A. Yani Utara Gg Sidomulyo II/19 Blimbing-Malang 65125

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 1544/MTs.A/XI/2019

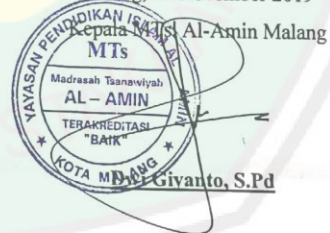
Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Ridho Waalidaihi Al Imam  
NIM : 14110151  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

benar – benar melaksanakan Penelitian di MTs Al Amin Malang pada Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Kognitif pada Mata Pelajaran Fikih Materi Makanan dan Minuman Halal maupun Haram Siswa Kelas VIII MTs Al-Amin Malang”. Terhitung mulai November 2019 sampai dengan Januari 2020

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 28 November 2019



Givanto, S.Pd

Lampiran 9. Bukti Konsultasi

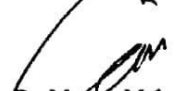
KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama : Ridho Waalidaihi Al Imam  
NIM : 14110151  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Kognitif pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan dan Minuman Halal maupun Haram Siswa Kelas VIII MTs Al-Amin Malang.  
Dosen pembimbing : Dr. H. M. Mujab, M.Th, Ph.D

No	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	10 Juli 2019	Proposal dan Pengajuan Bab I, II, dan III	
2	04 September 2019	Konsultasi Bab IV	
3	06 September 2019	Revisi Bab IV	
4	08 September 2019	Konsultasi Bab V	
5	12 September 2019	Revisi Bab V dan Konsultasi Bab VI	
6	16 September 2019	Revisi Bab VI	
7	08 Januari 2020	Skripsi Keseluruhan	
8	08 Januari 2020	ACC Skripsi	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI,

  
Dr. Marho, M.Ag  
NIP.197208222002121001

Lampuran 10. Biodata Penulis

**BIODATA MAHASISWA**



Nama : Ridho Waalidaihi Al Imam  
Nim : 14110151  
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
Tempat, Tanggal Lahir : Ponorogo, 30 September 1995  
Tahun Masuk : 2014  
Alamat Rumah : Ds Cekok, Kec. Babadan, Kab. Ponorogo  
Email : walidridho30@gmail.com

Malang, 10 Januari 2020

Mahasiswa

Ridho Waalidaihi Al Imam