

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY PADA  
MATERI SHALAT FARDLU UNTUK PENINGKATAN  
EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII MADRASAH  
TSANAWIYAH AL-FATTAH DI UJUNGPANGKAH GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

ERFAN MA'RUF  
NIM 10110015



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
APRIL, 2014

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY PADA  
MATERI SHALAT FARDLU UNTUK PENINGKATAN  
EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII MADRASAH  
TSANAWIYAH AL-FATTAH DI UJUNGPANGKAH GRESIK

SKRIPSI

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

Diajukan oleh:

ERFAN MA'RUF  
NIM 10110015



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
APRIL, 2014

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY PADA MATERI  
SHALAT FARDLU UNTUK PENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR  
SISWA KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH AL-FATTAH  
DI UJUNGPANGKAH GRESIK**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Erfan Ma'ruf**

**10110015**

**Telah Disetujui Pada Tanggal 04 April 2014**

**Dosen Pembimbing**

**Prof. Dr. H. MUHAIMIN, MA**

**NIP 195612111983031005**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

**Dr. MARNO NURULLAH, M.Ag**

**NIP 197208222002121001**

## HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY PADA MATERI  
SHALAT FARDLU UNTUK PENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA  
KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH AL-FATTAH DI UJUNGPANGKAH  
GRESIK

### SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh  
Erfan Ma'ruf (10110015)  
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal  
15 April 2014 dan dinyatakan LULUS  
serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Nurul Yaqien, S.Pd.I, M.Pd  
NIP 197811192006041001

: \_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang

Dr. Marno Nurullah, M.Ag  
NIP 197208222002121001

: \_\_\_\_\_

Pembimbing

Prof. Dr. H.Muhaimin, MA  
NIP 195612111983031005

: \_\_\_\_\_

Penguji Utama

Dr. H. Farid Hasyim, M.Ag  
NIP 95203091983031002

: \_\_\_\_\_

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP 196504031998031002

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT.

Shalawat serta salam kami tujukan kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan kepada

Ayahanda Moch Kholil dan Ibunda Siti Mariyam yang senantiasa memberi do'a dan dukungan, serta senantiasa memberikan motivasi dalam setiap langkahku, yang bersusah payah dalam membesarkanku dan menjadikanku bisa sampai ke jenjang perguruan tinggi.

Kakakku Mohammad Ridlwan yang telah memberi semangat dan warna dalam hidupku.

Keluarga besar Pondok Pesantren Sabilurrosyad, khususnya kepada romo KH. Marzuki Mustamar, KH. Murtadlo Amin, KH. Abdul Aziz, KH. Warsitho, Beserta keluarga ndalem, saya haturkan ribuan terima kasih yang tiada terhingga atas segala bimbingan dan arahnya, semoga Allah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita semua.

Mbakku Jawahirul Umi Zahroh, dan adik-adikku (Luluk Fitriana, Siti Zuhana Sari, Dewi Martia Ningsih) serta Saudara-saudaraku (Lutvia Nur Aulani, Lutfiyati Triastuti, Fendi Dwi Hartanto) yang selalu memberiku semangat, untuk bertahan sampai aku bisa kuat dan semangat seperti ini.

Teman-teman seperjuanganku di Pondok Pesantren Sabilurrosyad Gasek, di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dan tidak lupa untuk para sahabat-sahabatku yang mengabdikan diri di Rayon Condrodimuko.

## MOTTO

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ ﴿٧﴾ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿٨﴾ وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿٩﴾ وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿١٠﴾

“Maka Apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana Dia diciptakan, dan langit, bagaimana ia ditinggikan?, dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan?, dan bumi bagaimana ia dihamparkan?”

**Prof. Dr. H. Muhaimin, MA**

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Erfan Ma'ruf

Malang, 04 April 2014

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Erfan Ma'ruf

NIM : 10110015

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah Di Ujungpangkah Gresik

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,

**Prof. Dr. H. Muhaimin, MA**

**NIP 195612111983031005**

## SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 4 April 2014

Erfan Ma'ruf

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII Mts Al-Fattah Di Ujungpangkah Gresik”.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dicanangkan oleh UIN Maliki Malang sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi Mahasiswa serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Agama Islam di UIN Maliki Malang.

Atas terselesaikannya skripsi ini, banyak pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunannya. Sehingga penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini, yaitu kepada.

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si dan para Pembantu Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Dr. H. Nur Ali, M.Pd dan para pembantu Dekan.

3. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Dr. Marno, M.Ag beserta jajarannya.
4. Prof. Dr. H. Muhaimin, MA sebagai dosen pembimbing penulis, yang rela meluangkan waktu untuk membimbing dan mencurahkan segala perhatian kepada penulis.
5. Bapak Sudirman el Nachrowi, selaku dosen ahli isi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan Media Autoplay.
6. Dr. H. M. Abdul Hamid, MA, selaku ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan Media Autoplay.
7. Dra. Asyifah selaku guru mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Fattah yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi penyempurnaan Media Autoplay.
8. Bapak dan ibu dosen UIN Maliki Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
9. Semua teman-teman PAI angkatan 2010, yang selalu memberikan banyak pengalaman yang berharga.
9. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Selanjutnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dengan berbagai kekurangan. Sehingga penulis berharap semoga apa yang penulis tulis dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Malang, 4 April 2014

Penulis

Erfan Ma'ruf

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

### A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ,
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيُّ = ay

أُوُّ = û

إِيُّ = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian .....	10
Tabel 3.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII	44
Tabel 3.2 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Fiqih MTs Kelas VII Materi Shalat Fardlu .....	46
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Autoplay .....	55
Table 3.4 Desain Eksperimen ( <i>Before –After</i> ) .....	56
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Isi Media Autoplay .....	70
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media Autoplay .....	73
Tabel 4.3 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Fiqih .....	75
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan .....	77
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	79
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Lapangan .....	81
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Produk pada Kelas <i>Eksperimen</i> .....	83
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Rerata Deviasi .....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal saat mulai membuat project Autoplay .....	27
Gambar 2.2 Tampilan feature template yang tersedia dalam Autoplay .....	28
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media .....	41
Gambar 4.1 Tampilan Pertama Kali Masuk Media Autoplay .....	60
Gambar 4.2 Slide Pembuka Media .....	60
Gambar 4.3 Slide Pembuka Materi .....	60
Gambar 4.4 Slide Paparan Materi .....	60
Gambar 4.5 Slide Masuk Materi .....	60
Gambar 4.6 Slide Home .....	61
Gambar 4.7 Slide Kurikulum .....	62
Gambar 4.8 Slide Daftar Materi Shalat Fardhu .....	63
Gambar 4.9 Slide Materi Rukun Shalat Fardhu .....	64
Gambar 4.10 Slide Materi Waktu Shalat Fardhu .....	64
Gambar 4.11 Slide Video Tata Cara Shalat Fardhu .....	65
Gambar 4.12 Slide Evaluasi 1 .....	66
Gambar 4.13 Slide Evaluasi 2 .....	67
Gambar 4.14 Slide untuk Apresiasi Jawaban Benar .....	67
Gambar 4.15 Slide untuk Apresiasi Jawaban Salah .....	68
Gambar 4.16 Slide Penutup .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 2: Bukti Konsultasi

Lampiran 3: Angket Penilaian Ahli Isi Media Autoplay

Lampiran 4: Angket Penilaian Ahli Desain Media Autoplay

Lampiran 5: Angket Penilaian Guru Mata Pelajaran Fiqih

Lampiran 6: Angket Penilaian Uji Coba Lapangan

Lampiran 7: Soal Evaluasi Pre-Test dan Post-test

Lampiran 8: Data Nilai Pre-Test dan Post-Test Pada Kelas *Eksperimen*

Lampiran 9: Subyek Validator Ahli

Lampiran 10: Identitas Sasaran Uji Coba

Lampiran 11: Gambar Media Autoplay

Lampiran 12: Dokumentasi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

Lampiran 13: Dokumentasi Uji Coba Lapangan

Lampiran 14: Daftar Riwayat Hidup

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN NOTA DINAS .....	vi
HALAMAN PERNYATAAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
ABSTRAK .....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	7
E. Penelitian Terdahulu .....	8
F. Produk yang Dikembangkan .....	11
G. Pentingnya Pengembangan .....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
I. Definisi Operasional .....	14
J. Sistematika Pembahasan .....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	17
A. Media Pembelajaran .....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	17

2. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran .....	19
3. Karakteristik Media dan Pemilihan Media Pembelajaran.....	21
4. Prinsip dan Kriteria Media Pembelajaran .....	24
B. Autoplay .....	26
C. Sasaran Pengajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah .....	29
1. Materi Fiqih Madrasah Tsanawiyah .....	29
2. Konsep Shalat Fardlu .....	31
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Hipotesis .....	39
C. Model Pengembangan .....	40
D. Prosedur Pengembangan .....	43
E. Validasi Produk .....	49
1. Desain Validasi .....	49
2. Subjek Validasi .....	50
3. Jenis Data .....	51
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	51
5. Teknik Analisis Data .....	54
F. Uji Coba Produk .....	55
1. Desain Uji Coba .....	55
2. Subjek Uji Coba .....	56
3. Jenis Data .....	57
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	57
5. Teknik Analisis Data .....	57
<b>BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Pengembangan .....	59
1. Pendahuluan .....	59
2. Pembahasan Materi .....	63
3. Evaluasi .....	66

4. Penutup .....	68
B. Analisis Data dan Revisi Pengembangan .....	69
1. Hasil Validasi Ahli, Uji Coba Lapangan dan Hasil Uji Coba Produk ..	70
2. Revisi Produk Pengembangan.....	89
BAB V. PEMBAHASAN .....	91
A. Produk Pengembangan.....	91
B. Efektifitas Produk Pengembangan .....	95
BAB VI. PENUTUP .....	99
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	

## ABSTRAK

Ma'ruf, Erfan. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah Di Ujungpangkah Gresik. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing Skripsi: Prof. Dr. H. Muhaimin, MA.

---

Shalat Fardlu merupakan salah satu kajian yang terdapat dalam mata pelajaran Fiqih yang wajib dikuasai oleh siswa. Dalam proses pembelajaran, sering kali penyampaian materi fiqih hanya melalui penjelasan dan tanpa praktik yang nyata, sehingga dalam praktik di kehidupan sehari-hari masih terdapat kesalahan-kesalahan yang ditemui. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memberikan contoh dan panduan pada siswa agar lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan mempraktikkan dengan benar dalam kehidupan. Gambar dua dimensi dan video dapat dikembangkan dan menjadi pendukung dalam visualisasi. Untuk mewujudkan pembelajaran tersebut, maka dibutuhkan media Autoplay sebagai media pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1. Mendeskripsikan produk pengembangan Media Pembelajaran Autoplay yang cocok digunakan dalam pembelajaran materi Shalat Fardlu pada kelas VII MTs Al-Fattah, 2. Mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Fattah pada materi Shalat Fardlu.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Sadiman. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Hasil analisis penilaian dari validator diperoleh media pembelajaran Autoplay yang layak, dan untuk hasil pengelolaan pembelajaran berada pada kualifikasi positif dan baik, serta memenuhi syarat keefektifan yaitu hasil belajar meningkat dari sebelum dan sesudah menggunakan Media Autoplay.

Dari perhitungan manual dengan menggunakan uji t dua sampel (paired sampel t test) didapat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Fiqih siswa kelas VII sebelum dan sesudah menggunakan media Autoplay di MTs Al-Fattah. Media ini mendapat kualifikasi yang baik, berdasarkan hasil validasi ahli isi mendapat nilai 87%, dari ahli desain mendapat nilai 75%, dari guru mata pelajaran mendapat nilai 94%, uji perorangan mendapat nilai 90%, uji kelompok kecil mendapat nilai 84%, dan uji coba lapangan mendapat nilai 82,75%.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Autoplay pada materi shalat Fardlu kelas VII layak, menarik, dan efektif.

Kata Kunci: Media Autoplay, Hasil Belajar, Fiqih

## ABSTRACT

Ma'ruf, Erfan. 2014. Autoplay Learning Media Development in the Matter of Obligatory Prayer to Increasing Student Learn Effectiveness Class VII of Madrasah Tsanawiyah Al - Fattah In Ujungpangkah Gresik. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Prof. Dr. H. Muhaimin, MA.

---

Obligatory Prayer is one of the studies contained in Fiqh subjects that must be mastered by students. In the learning process, it is often the delivery of fiqh content only through explanation and without any real practice, so in practice in everyday life there are errors found. Visualization is one way that can be done to provide an example and guide the students in order to more easy to understand the lesson and properly practice in life. Two dimensional image and video can be developed and become supporter in visualization. To realize this learning, it is necessary Autoplay media as a learning medium .

The purpose of this research was to : 1. Describe the development of Autoplay Learning Media products are suitable used in the learning of obligatory prayer's matter at the VII Class of MTs Al-Fattah, 2. Understand the effectiveness of Auoplay Learning Media in order to improve the student learn outcomes of VII class of MTs Al - Fattah at Obligatory prayer's matter.

The development research using Sadiman development model. Data collection techniques that used were questionnaires, interviews, and achievement test. The results of the assessment analysis from validator was obtained Auoplay learning medium that suitable, and for the management of learning outcomes were positive and well in qualifying, as well as qualify the effectiveness is learning outcomes are increasing from before and after using Autoplay Media .

From manual calculations using two sample t-test ( paired samples t test ) obtained  $t_{count} > t_{table}$ , the means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted . In conclusion there are significant differences in the Fiqh learning outcomes of students of VII class before and after use Autoplay media in MTs Al-Fattah. The media got a good qualification, based on the results of the content expert validation scored 87 % , from design experts scored 75 % , of subject teachers scored 94 % , individual test scored 90 % , a small group of test scored 84 % , and field trials scored 82.75 % .

Based on this, it can be concluded that the development of AutoPlay Media on obligatory prayer's matter at VII class are decent, interesting, and effective .

Keywords : Autoplay Media, Learning Outcomes, Fiqh

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

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>1</sup>

Menurut Amstrong, tugas dan tanggung jawab guru digolongkan menjadi lima jenis, yaitu: (1) tanggung jawab dalam pengajaran, (2) tanggung jawab dalam memberikan bimbingan, (3) tanggung jawab dalam mengembangkan kurikulum, (4) tanggung jawab dalam mengembangkan profesi, dan (5) tanggung jawab dalam membina hubungan baik dengan masyarakat<sup>2</sup>. Dengan memperhatikan lima jenis tanggung jawab guru tersebut perlu dipahami bahwa tugas pokok guru adalah mengajar. Sebagai pengajar, guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan kemampuan khusus (keterampilan) dalam mengelola pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Nur Ali, dkk, *Keterampilan Dasar Mengajar*, (Jogjakarta: Ar-ruzz media, 2012), hlm. 12

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 13

Termasuk tanggung jawab guru adalah mengembangkan kurikulum. Guru dalam mengembangkan kurikulum memiliki wewenang dalam mendesain tujuan dan isi pelajaran yang akan disampaikan, serta menentukan strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa belajar dan bagaimana mengukur keberhasilan siswa sebagai hasil dari belajarnya.<sup>3</sup> Tujuan pengembangan kurikulum antara lain yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Fiqih sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat di jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah tidak bisa lepas dari pengembangan kurikulum.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia yang beragama tidak terlepas dari yang namanya ibadah. Sebagai salah satu cabang ilmu agama khususnya agama Islam, ilmu Fiqih perlu diajarkan kepada siswa sejak dini. Untuk memperdalam pengetahuan tentang agama, ilmu Fiqih yang diberikan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah mencakup hal-hal yang lebih detail dibanding pada jenjang SD/MI. Ilmu Fiqih merupakan ilmu yang membahas dan mengatur hukum perbuatan yang dikenakan bagi orang mukallaf.

Menurut Imam Ghazali, ilmu fiqih adalah hukum syar'I yang berhubungan dengan perbuatan orang-orang mukallaf, seperti mengetahui hukum wajib, haram, makruh, mubah dan sunnah, atau mengetahui sah tidaknya suatu akad, atau dalam hal ibadah.<sup>4</sup> Apabila dikaitkan dengan pendidikan pada jenjang SMP/Madrasah Tsanawiyah, maka ilmu fiqih mencakup pembahasan tentang shalat, zakat, puasa

---

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 29

<sup>4</sup> Syahrul Anwar, *Ilmu Fiqih & Ushul Fiqh*, (Bogor: Ghalia, 2010), hlm. 13

dan haji serta muamalah. Agar tidak terjadi kebosanan pada siswa dan agar pembelajaran menjadi lebih efektif, maka perlu membuat pembelajaran menjadi variatif dan menarik.

Salah satu cara agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik adalah dengan menggunakan media yang disukai siswa dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Dengan menjadikan pembelajaran menarik buat siswa, maka siswa akan merasa nyaman dan efektif dalam belajar sehingga hal ini akan menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran sendiri sering kali terdapat berbagai macam persoalan. Diantaranya adalah tidak didukungnya teori/materi pelajaran yang sedang dipelajari, dengan bukti-bukti konkrit yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa kurang menghayati materi yang dipelajari. Maka dipandang perlu untuk menghadirkan berbagai macam peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sebagai bukti dan penguat bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Untuk mendukung terciptanya pembelajaran sebagaimana dijelaskan di atas, hasil teknologi zaman modern yang berupa komputer dapat menjadi salah satu alternatif jawabannya. Dengan kemampuan komputer yang dapat memberikan kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran. Namun seringkali beberapa guru mengabaikan media komputer ini, dikarenakan berbagai macam alasan. Pada umumnya, alasan yang menjadikan media sering kali tidak digunakan dalam pembelajaran adalah karena sulitnya mencari media yang tepat, waktu persiapan

yang terbatas, biaya yang minim, atau alasan lain. Hal tersebut tidak akan muncul jika pengetahuan tentang ragam media, karakteristik, dan kemampuan masing-masing media diketahui oleh guru.<sup>5</sup>

Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah merupakan salah satu Madrasah yang memiliki fasilitas yang cukup memadai, namun demikian tidak menutup kemungkinan Madrasah ini memiliki beberapa kekurangan di dalamnya. Berdasarkan observasi, peneliti melihat kondisi proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Al-fattah masih terbilang kurang maksimal khususnya dalam pembelajaran fiqih. Mengacu pada hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru dan staf Madrasah, didapatkan data bahwa dalam pembelajaran fiqih masih terdapat beberapa permasalahan. Diantaranya adalah :

1. Penggunaan dan pemanfaatan media yang kurang maksimal
2. Tidak adanya sumber belajar fiqih yang menarik
3. Kurangnya partisipasi siswa sehingga pembelajaran fiqih kurang efektif.<sup>6</sup>

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang disertai dengan teori dan evaluasi serta membawakan contoh peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari ke dalam pembelajaran. Karena media memiliki ragam dan jenis yang banyak, maka dapat dipilih dan digunakan sesuai dengan kebutuhan,

---

<sup>5</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 1

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan beberapa guru dan staf di Madrasah Tsanawiyah Al-fattah pada tanggal 23 September 2013

kondisi, waktu, maupun materi yang akan disampaikan. Dalam kaitannya dengan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan yang berupa informasi dari guru kepada siswa. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi yaitu guru ke siswa dengan tujuan menggerakkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh, dan dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, di samping itu juga berfungsi sebagai penguat pada motivasi siswa.

Di era modern ini teknologi tidak hanya digunakan dalam bidang transportasi dan komunikasi saja, akan tetapi dunia pendidikan pun ikut terjun dalam pemanfaatan dan penggunaan teknologi khususnya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang mampu mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video, maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menarik. Salah satu jenis dari teknologi multimedia adalah berupa perangkat lunak (software) Autoplay. Sebagai media pembelajaran, Autoplay dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan sekaligus sebagai wadah bagi guru dalam menuangkan ide-ide yang dimiliki yang berhubungan dengan materi pelajaran. Tujuan penggunaan Autoplay sebagai media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari sehingga siswa memiliki pemahaman yang utuh dan hasil belajar siswa semakin baik.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti memandang perlu adanya penyelesaian dengan cara mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran dengan software Autoplay agar mampu meningkatkan efektifitas belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah Di Ujungpangkah Gresik”.

### **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Autoplay yang cocok digunakan dalam pembelajaran materi Shalat Fardlu pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah?
2. Bagaimana efektifitas Media Pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah pada materi Shalat Fardlu?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan produk pengembangan Media Pembelajaran Autoplay yang cocok digunakan dalam pembelajaran materi Shalat Fardlu pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah.
2. Mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah pada materi Shalat Fardlu.

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

1. Secara teoritis, untuk pengembangan ilmu Fiqih Madrasah Tsanawiyah secara umum, dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah-langkah yang sistematis bagi pengembangan produk berupa Autoplay bagi peneliti selanjutnya.
2. Bagi Madrasah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan guru dalam menentukan media yang digunakan dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru, untuk meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
4. Bagi siswa, penelitian ini akan menjadikan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan mendapatkan kemudahan dalam memahami materi pelajaran.

5. Bagi peneliti, untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

### **E. Penelitian Terdahulu**

Dalam kaitannya dengan penelitian, kajian terhadap pengembangan media pembelajaran pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Diantaranya adalah: Skripsi yang ditulis oleh Dewi Fitria yang memaparkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa CD Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa CD pembelajaran Bahasa Inggris tersebut membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan CD pembelajaran dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar.<sup>7</sup>

Dalam penelitian lain yaitu ditulis oleh Novian Wahyu Setiabudi, dalam skripsinya dia mengemukakan bahwa penelitian ini menghasilkan perangkat lunak yang berupa paket pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran fisika dengan materi kinematika gerak lurus. Hasil dari pengembangan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media ini dapat membantu keefektifan dan kemenarikan

---

<sup>7</sup> Dewi Fitria, *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara*, Skripsi, Program studi Kurikulum dan teknologi pendidikan. 2005

pembelajaran dan membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.<sup>8</sup>

Penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang dilakukan oleh Faridah Nur Hikmah yang menghasilkan produk media pembelajaran Fiqih pada materi Haji dan Umrah untuk siswa SMP kelas VIII dengan software Macromedia Flash Professional 8. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran Fiqih pada materi Haji dan Umrah dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan menarik siswa dalam belajar.<sup>9</sup>

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Eka Mustika Dewi dengan judul penelitian “Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II MIN Model Kamal”. Dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk CD interaktif yang berisi materi tentang Operasi Bilangan Bulat untuk kelas IV Semester II. Dan hasil dari penelitian ini adalah bahwasannya setelah menggunakan media CD interaktif ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>10</sup>

Berdasarkan dari kajian penelitian terdahulu yang telah dipelajari oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian skripsi yang ditulis oleh beberapa

---

<sup>8</sup> Novian Wahyu Setiabudi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*, skripsi. Program Studi Teknik Elektro. 2005

<sup>9</sup> Farida Nur Hikmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji Dan Umrah)*. (<http://digilib.uin-suka.ac.id/8648/> diakses 17 oktober 2013 jam 23:50)

<sup>10</sup> Eka Mustika Dewi, *Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II MIN Model Kamal*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, 2012

peneliti di atas, sama-sama melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Perbedaannya adalah pada fokus yang menjadi lokasi penelitian bagi masing-masing peneliti dan media pembelajaran dalam penelitian dan juga produk pengembangan yang dihasilkan dari masing-masing penelitian.

Berikut ini disertakan tabel perbedaan dan persamaan penelitian pengembangan ini dengan penelitian terdahulu.

**Tabel 1.1**

**Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian**

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Orisinalitas Penelitian</b>
<i>Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara</i>	Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran bahasa inggris	Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran Fiqih yang menjadi tema dalam penelitian ini, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang belum pernah dikembangkan dan dipakai oleh Madrasah
<i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus</i>	Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran fisika	Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk	Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah. Materi shalat pada mata pelajaran fiqih akan peneliti kemas dalam

<i>Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji Dan Umrah)</i>	Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran fiqih dengan materi Haji dan Umrah	Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk	media pembelajaran shalat dengan menggunakan software Autoplay dengan harapan materi pelajaran menjadi menarik dalam penyajiannya dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih mudah.
<i>Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II MIN Model Kamal</i>	Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran matematika	Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk	

## F. Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Autoplay yang terdiri dari teori dan evaluasi Fiqih kelas VII pada materi Shalat Fardlu yang dapat digunakan siswa dengan bimbingan guru dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Autoplay. Didalamnya berisi petunjuk menu, kurikulum Fiqih, materi, evaluasi, dan profil penulis. Pada materi terdapat 7 pokok pembahasan yaitu; pengertian shalat, dasar hukum shalat, syarat shalat, rukun shalat,

hal-hal yang dapat membatalkan shalat, sunnah dalam shalat, dan waktu shalat.

2. Media Pembelajaran Autoplay ini berisi materi Shalat Fardlu dan tata cara Shalat Fardlu yang dilengkapi dengan video tutorial Shalat Fardlu dan bacaan-bacaannya.
3. Desain Media Pembelajaran Autoplay ini menggunakan variasi tata letak gambar dan tulisan yang didesain semenarik mungkin agar siswa senang untuk belajar Fiqih.
4. 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.
5. Media yang dihasilkan adalah media yang dirancang dengan software Autoplay Media Studio.

### **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka memberdayakan sumber belajar dan potensi-potensi yang dimiliki Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah. Jika semua guru menyediakan media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif serta siswa lebih cepat dalam memahami pelajaran. Dengan mengoptimalkan sarana-prasarana dan sumber belajar yang ada di Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah, maka penelitian ini akan sangat bermanfaat.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah :

- a. Dengan Media Pembelajaran Autoplay ini pemahaman siswa terhadap materi menjadi utuh. Adapun kondisi ideal yang diinginkan yaitu Media Pembelajaran Fiqih yang berupa Autoplay ini dapat menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.
- b. Melalui perancangan Autoplay yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih senang dalam belajar dan termotivasi untuk selalu mengikuti pelajaran.
- c. Kemampuan siswa tersalurkan secara normal.
- d. Siswa menjadi subyek penelitian mengikuti proses pembelajaran Fiqih menggunakan Media Autoplay dengan sungguh-sungguh.
- e. Tes pemahaman siswa dikerjakan dengan sungguh-sungguh sehingga hasilnya benar-benar mencerminkan tingkat pemahamannya terhadap materi Shalat Fardlu.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

#### a. Materi bahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay ini hanya terbatas pada mata pelajaran Fiqih kelas VII, dengan pokok bahasan Shalat Fardlu. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah Ujungpangkah Gresik.

b. Tempat penelitian

Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah Banyu'urip Ujungpangkah Gresik.

## **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 upaya untuk meningkatkan mutu/nilai suatu produk yang sudah ada.

2. Media Pembelajaran

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

3. Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari beberapa unsur yaitu suara, grafik, animasi, dan teks yang menjadi satu kesatuan utuh.

4. Hasil Belajar

Merupakan segala informasi yang berhasil diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud dari penelitian ini adalah hasil latihan soal.

5. Autoplay

Autoplay merupakan software yang memiliki berbagai macam feature seperti gambar, grafik, teks dan memuat serangkaian perintah-perintah yang dapat digunakan untuk mendesain produk yang menarik. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa media pembelajaran.

#### 6. Shalat Fardlu

Shalat Fardlu adalah serangkaian perbuatan yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam dengan niat shalat dan disertai rukun-rukun tertentu. Shalat Fardlu wajib dikerjakan oleh setiap muslim sehari lima kali.

### **J. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri atas enam bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri. Enam bab tersebut adalah:

*Bab pertama*, memaparkan tentang latar belakang masalah yang disertai dengan rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas dan memfokuskan pembahasan. Bab ini juga membahas tentang tujuan penelitian, manfaat penelitian, pentingnya pengembangan, asumsi pengembangan, definisi operasional dan gambaran umum persoalan-persoalan yang akan dibahas secara keseluruhan dalam penelitian pengembangan ini.

*Bab kedua*, berisi tentang kajian pustaka yang membahas tentang pengertian media pembelajaran, kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar, pengertian multimedia, kelemahan dan kelebihan multimedia, pengertian Shalat Fardlu, dalil-dalil tentang shalat, syarat dan rukun shalat, sunnah-sunnah dalam shalat dan hal-hal yang membatalkan shalat dan waktu shalat.

*Bab Ketiga*, berisi metode pengembangan yang memaparkan tentang desain pengembangan yang pakai, prosedur pengembangan dan uji coba produk pengembangan.

*Bab Keempat*, 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 Kelima*, berisi pembahasan hasil penelitian. Terdiri atas pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan dalam bab IV mempunyai arti penting bagi keseluruhan kegiatan penelitian.

*Bab Keenam*, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan Autoplay dan saran-saran terhadap pengembangan Autoplay.

Pada bagian akhir disajikan daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup mahasiswa.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah” atau “pengantar”. Dalam istilah bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>11</sup> Menurut Bovee, media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.<sup>12</sup> Pengertian media sangat luas sekali, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Beberapa pendapat para ahli mengenai media pembelajaran. Menurut Gagne, Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang pembelajar untuk belajar.<sup>13</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 3

<sup>12</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 3

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm. 3-4

mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pengajaran.<sup>14</sup>

Rossi dan Breidle, menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>15</sup> Sedangkan Sugeng dan Faridah mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan.<sup>16</sup>

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

Untuk pengelompokan media pembelajaran, Gerlach dan Ely, mengemukakan bahwa media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 1

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 204

<sup>16</sup> Sugeng Listyo Prabowo dan Faridah Nurmaliyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 117

<sup>17</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 18

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para praktisi dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa sehingga pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa lebih baik dari sebelumnya. Beberapa alasan yang mendasari penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa antara lain:

- 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>18</sup>

## **2. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran**

Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi konkrit dan menjadi lebih mudah dipahami siswa.

---

<sup>18</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* ( Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 2

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Hasilnya dapat berupa foto, video, film, dan atau berupa audio.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
- d. Media pembelajaran memiliki nilai praktis, antara lain media dapat:
  - 1) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
  - 2) mengatasi batas ruang kelas.
  - 3) menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
  - 4) menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
  - 5) membangkitkan keinginan dan minat baru.
  - 6) mengontrol kecepatan belajar siswa.
  - 7) Memberi pengalaman dari hal-hal yang konkrit maupun abstrak.<sup>19</sup>
- e. Memberi kesamaan persepsi.
- f. Mengatasi hambatan tempat, waktu, jumlah, dan jarak.
- g. Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik.<sup>20</sup>

Media pembelajaran selain memiliki fungsi di atas, juga memiliki sejumlah tujuan dalam pemakaiannya, yaitu:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

---

<sup>19</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 207

<sup>20</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 6

- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- d. Membantu konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran.<sup>21</sup>

### 3. Karakteristik Media dan Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan dalam memilih media pembelajaran. Menurut Dick dan Carey, paling tidak terdapat 4 kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

*Pertama*, ketersediaan sumber setempat, maksudnya bahan-bahan media ada dalam lingkungan setempat.

*Kedua*, apakah untuk membeli atau membuat sendiri sudah ada dana, tenaga, dan fasilitasnya.

*Ketiga*, media tersebut dapat dipakai berulang kali dan mudah dibawa kemana saja.

*Keempat*, efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang.<sup>22</sup>

Arief S Sadiman, dkk., mengemukakan bahwa kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan sifat-sifat, karakteristik media yang bersangkutan. Oleh karena itu, berbagai macam

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 4

<sup>22</sup> Asnawir, M. basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm.

faktor seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, alokasi waktu dan sumber belajar, juga prosedur penilaiannya perlu dipertimbangkan.<sup>23</sup>

Menurut Arif S Sadiman, terdapat 3 model yang dapat dijadikan acuan dalam prosedur pemilihan media, yaitu:

- a. Model Flowchart, model ini menggunakan system pengguguran dalam pengambilan keputusan pemilihan.
- b. Model Matrik, berupa penangguhan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai semua kriteria pemilihannya diidentifikasi.
- c. Model Checklist, yang menanggukkan keputusan pemilihan sampai semua kriteria dipertimbangkan.

Prosedur lain yang juga dikemukakan oleh Wilbur Schramm yang lebih menitik beratkan pada kesesuaian media yang akan digunakan dengan tingkat kesulitan pengendaliannya oleh pemakai.<sup>24</sup>

Dalam pandangan islam, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pelaksanaan belajar mengajar sangat dianjurkan. Karena dalam penyampaiannya, pengetahuan yang diberikan akan lebih mudah dipahami.

Allah berfirman dalam al-Qur'an surat al-'Alaq ayat 4-5 yang berbunyi:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

---

<sup>23</sup> Arief S Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), hlm. 83

<sup>24</sup> Asnawir, M. basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm.

Artinya: “ yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (tulis baca), Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-‘Alaq: 4-5).

Di samping itu, untuk menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai alat untuk mempermudah memberi pemahaman kepada orang lain, terutama memberikan pemahaman pengetahuan kepada siswa, Allah juga memberikan isyarat dalam surat Al-Ghoshyiah ayat 18-20.

وَالِى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾  
وَالِى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿١٩﴾  
وَالِى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿٢٠﴾

Artinya: “ dan langit, bagaimana ia ditinggikan, dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan, dan bumi bagaimana ia dihamparkan”.

Ayat di atas menjadi qiyasan bahwa dalam memahami keagungan Allah dapat dilihat dengan media penggambaran bagaimana Allah meninggikan langit tanpa tiang-tiang, bagaimana Allah menegakkan gunung-gunung tanpa pondasi, dan bagaimana Allah menghamparkan bumi. Begitu pula dengan pembelajaran, sangat diperlukan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar agar materi pelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

#### 4. Prinsip dan Kriteria dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip-prinsip dan kriteria media pembelajaran yang efektif. Menurut Thorn, ada enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yang efektif,<sup>25</sup> yaitu:

- a. Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sederhana, serapi, dan seindah mungkin.
- b. Terdapat kandungan kognisinya
- c. Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria di atas merupakan untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa atau belum.
- d. Integrasi media, yaitu media itu harus mengintegrasikan beberapa aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode pembelajaran.
- e. Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempunyai tampilan yang artistik dan estetika yang bagus.
- f. Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar, sehingga setelah selesai menjalankan program dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

Sedangkan dalam pengembangan media pembelajaran juga memiliki beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan antara lain:

---

<sup>25</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 175

- a. Kesederhanaan, yaitu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Pesan atau informasi yang panjang harus dibagi kedalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan dipahami. Penggunaan kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang tidak terlalu beragam dalam serangkaian tampilan visual.
- b. Keterpaduan, yaitu mengacu pada hubungan yang terdapat dalam elemen-elemen visual, ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan.
- c. Penekanan, maksudnya yaitu dalam media pembelajaran harus ada penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang, penekanan dapat diberikan pada unsur terpenting.
- d. Keseimbangan, artinya bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- e. Bentuk, yaitu bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

- f. Garis, yaitu digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
- g. Tekstur, yaitu unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus.
- h. Warna, yaitu digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Ada tiga hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan warna, yaitu: 1) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), 2) nilai warna, 3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.<sup>26</sup>

## **B. Autoplay**

Autoplay adalah sebuah software atau program yang memungkinkan seseorang untuk membuat autorun. Autorun merupakan kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi untuk tindakan tertentu ketika kita memasukkan removable media seperti CD, DVD, atau Flash Memory ke dalam VCD Player atau Komputer.<sup>27</sup>

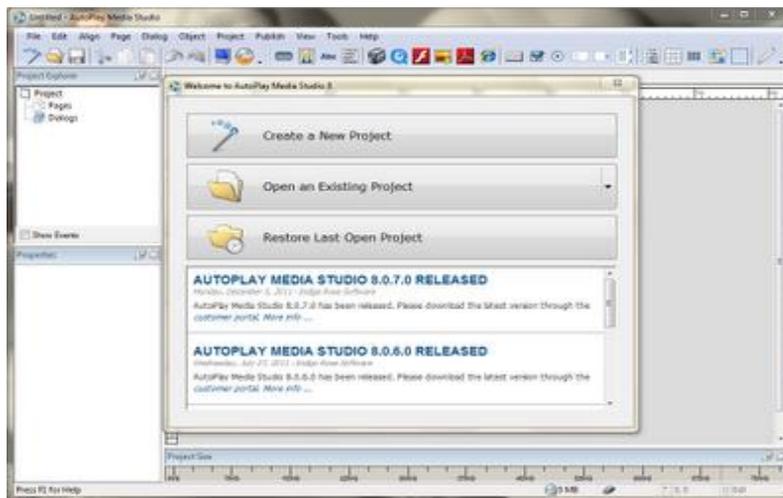
---

<sup>26</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 104-105

<sup>27</sup> <http://www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-media-studio-preview.html> diakses rabu 18 september 2013 pukul 16:25

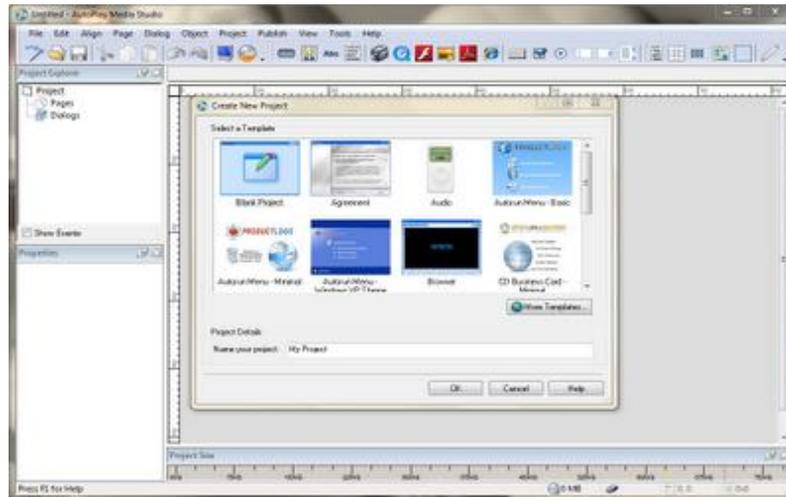
Autoplay Media Studio (Nama Lengkap) memungkinkan bagi seseorang membuat desain produk multimedia yang dapat digunakan dalam presentasi dan sebagai wadah materi-materi yang akan disampaikan. Untuk mengoperasikan software ini, hanya dengan beberapa klik dan drag, sudah dapat mengintegrasikan berbagai foto, teks, video, musik, dan grafik<sup>28</sup> kedalam suatu desain dan dikombinasikan dengan sedikit imajinasi, maka akan menghasilkan produk yang menarik. Dalam proses belajar mengajar, sangat diperlukan sesuatu yang menarik untuk membuat siswa merasa nyaman dan senang dengan proses belajar mengajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia berupa software Autoplay.

Untuk memperjelas bagaimana yang dimaksud dengan software Autoplay, kami sertakan beberapa *screenshot* software Autoplay sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tampilan awal saat mulai membuat project Autoplay

<sup>28</sup> <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom%2fmodul-autoplay-mediastudio.pdf> (diakses 18 september 2013 jam 16:15)



Gambar 2.2 Tampilan feature template yang tersedia dalam Autoplay

Setiap media yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitu juga software Autoplay sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Di antara kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

- g. Mudah dalam penggunaannya
- h. Menarik perhatian
- i. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi interaktif
- j. Lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah
- k. Dapat mengatasi ruang dan waktu<sup>29</sup>
- l. Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata kepada siswa<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Asnawir, M. basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 50

- m. Dapat digunakan berkali-kali
  - n. Dapat menimbulkan banyak kegiatan pada siswa, misalnya mencatat hal-hal yang dianggap penting<sup>31</sup>
2. Kelemahan
- a. Hanya dapat digunakan dengan komputer atau VCD Player
  - b. Membutuhkan spesifik komputer tertentu
  - c. Kelebihan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda<sup>32</sup>
  - d. Desain yang kurang baik dapat menyebabkan siswa bingung
  - e. Kendala bagi orang yang memiliki kemampuan terbatas/ cacat
  - f. Belum bisa dijangkau semua sekolah karena faktor biaya mahal

### **C. Sasaran Pengajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah**

#### **1. Materi Fiqih Madrasah Tsanawiyah**

Fiqih merupakan ilmu yang sangat penting bagi umat Islam. Karena dalam setiap perbuatan yang berhubungan dengan ibadah maka membutuhkan ilmu Fiqih. Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, maka ilmu Fiqih juga dituntut terus berkembang mengikuti dan menyesuaikan perubahan zaman.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hlm. 72

<sup>31</sup> *Ibid.*, hlm. 92

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm. 50

<sup>33</sup> Syahrul Anwar, *Ilmu Fiqih & Ilmu Ushul Fiqih* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 5

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 kapan pun.<sup>34</sup>

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Fiqih yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Fiqih baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah, yang dilandasi oleh prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah Ushul Fiqih serta menggali tujuan dan hikmahnya, sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat.<sup>35</sup>

Secara substansial, mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah

---

<sup>34</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu 1* (Jakarta: Gema Insani, 2010), hlm. 36

<sup>35</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab*. Jakarta.

SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya atau lingkungannya.

Sebagai kurikulum pendidikan pada tingkatan Madsrasah Tsanawiyah, pembahasan ilmu Fiqih diberikan secara bertahap sesuai kemampuan dan kebutuhan siswa. Salah satu cakupan bahasan ilmu Fiqih yang termasuk dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah tentang Shalat Fardhu yang akan dibahas lebih rinci pada bagian selanjutnya.

## 2. Konsep Shalat Fardlu

### a. Pengertian Shalat

Secara etimologi Shalat berarti do'a. Firman Allah SWT:

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلِّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ

Artinya: “ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan mendoalah untuk mereka. Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka”. (Q.S. At-Taubah: 103)

Menurut Abdul Aziz dan Abdul Wahab, Shalat adalah sekumpulan ucapan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan

diakhiri dengan salam.<sup>36</sup> Muhammad Bagir mengemukakan Shalat adalah ucapan-ucapan dan gerakan-gerakan tertentu yang dilakukan dengan niat Shalat, dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam.<sup>37</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa secara terminologi Shalat adalah sekumpulan perbuatan yang terdiri dari ucapan-ucapan dan gerakan-gerakan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam dengan niat Shalat dan disertai dengan syarat-syarat dan rukun tertentu.

#### b. Dalil-dalil Shalat

Firman Allah dalam Al-Qur'an Surat An-Nisa': 77.

أَلَمْ تَرَ إِلَى الَّذِينَ قِيلَ لَهُمْ كُفُّوا أَيْدِيَكُمْ وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ

Artinya: “tidakkah kamu perhatikan orang-orang yang dikatakan kepada mereka: "Tahanlah tanganmu (dari berperang), dirikanlah Shalat dan tunaikanlah zakat...”.

Dalam surat Thahaa ayat 14 juga disebutkan sebagai berikut:

إِنِّي أَنَا اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا فَاعْبُدْنِي وَأَقِمِ الصَّلَاةَ لِذِكْرِي ﴿١٤﴾

<sup>36</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah* (Jakarta: Amzah, 2009), hlm. 145

<sup>37</sup> Muhammad Bagir, *Fiqh Praktis I Menurut Al-Qur'an, As-Sunnah, dan Pendapat para Ulama'* (Bandung: Mizan Media Utama, 2008), hlm. 105

Artinya: “Sesungguhnya aku ini adalah Allah, tidak ada Tuhan (yang hak) selain Aku, Maka sembahlah aku dan dirikanlah Shalat untuk mengingat aku”.

Dalam hadist yang diriwayatkan Imam Bukhori dan Imam Muslim:

بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَإِقَامِ  
الصَّلَاةِ وَإِيتَاءِ الزَّكَاةِ وَالْحَجِّ وَصَوْمِ رَمَضَانَ

Artinya: “Islam dibangun atas lima pilar: kesaksian bahwa tiada Tuhan selain Allah dan bahwasannya Muhammad adalah utusan Allah, mendirikan Shalat, menunaikan zakat, haji ke Baitullah, dan puasa ramadhan”.<sup>38</sup>

Berdasarkan dalil al-qur’an dan hadits di atas, maka telah jelas bahwa Shalat adalah salah satu bentuk ibadah yang wajib dikerjakan oleh orang-orang islam.

### c. Syarat-syarat Shalat

Syarat Shalat terbagi menjadi dua macam yaitu syarat wajib dan syarat sah.

- 1) Syarat wajib Shalat yaitu: (1) Islam, (2) berakal, (3) suci dari haidh dan nifas, (4) sampainya dakwah, (5) baligh.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah* (Jakarta: Amzah, 2009), hlm. 151

<sup>39</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah* (Jakarta: Amzah, 2009), hlm. 170

- 2) Syarat sah Shalat yaitu: (1) suci dari hadats kecil dan besar, (2) suci pakaian, badan, dan tempat Shalat, (3) mengetahui dan yakin masuknya waktu Shalat, (4) menutup aurat,<sup>40</sup> (5) menghadap kiblat.<sup>41</sup>

d. Rukun Shalat

Rukun secara bahasa berarti sisi yang kuat. Sedangkan menurut istilah, rukun adalah sesuatu yang menjadi bagian dari sesuatu yang lain dan keabsahannya tergantung pada sesuatu tersebut.<sup>42</sup>

Adapun rukun-rukun dalam Shalat adalah sebagai berikut:

- 1) Niat. Niat artinya menyengaja dan menyebut di dalam hati.<sup>43</sup>

Adapun contoh lafadz niat adalah seperti berikut:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الصُّبْحِ رَكَعَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى

- 2) Berdiri bagi yang mampu. Sedangkan bagi orang yang tidak mampu berdiri maka boleh tidak dengan berdiri. Hadits Nabi yang diriwayatkan oleh imam bukhari yang artinya: “Shalatlak kamu dengan berdiri. Apabila tidak kuasa berdiri, maka

---

<sup>40</sup> Imam Taqiyuddin Abubakar Bin Muhammad Alhusaini, *Kifayatul Akhyar Fii Halli Ghayatil Ikhtishar: Bagian Pertama* (Surabaya: CV. Bina Iman, 2007), hlm. 205

<sup>41</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *op.cit.*, hlm. 173

<sup>42</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *op.cit.*, hlm. 187

<sup>43</sup> Imam Taqiyuddin Abubakar Bin Muhammad Alhusaini, *op.cit.*, hlm. 226

Shalatlah dengan duduk. Dan apabila tidak kuasa duduk, maka Shalatlah di atas lambungmu (tidur miring/berbaring)”<sup>44</sup>

- 3) Takbiratul Ihram.
- 4) Membaca surat al-fatihah. Nabi SAW bersabda:

لَا صَلَاةَ لِمَنْ لَمْ يَفْرَأْ بِفَاتِحَةِ الْكِتَابِ

Artinya: “tidak sah Shalat seseorang yang tidak membaca Fatihah Al-Kitab”. (HR. Bukhari, Muslim)

- 5) Ruku’ disertai tuma’ninah. Kefardhuan ruku’ telah ditentukan dengan dalil al-qur’an, hadits, dan ijma’<sup>45</sup>
- 6) I’tidal disertai tuma’ninah. Yaitu gerakan kembali dari ruku’ ke posisi berdiri seperti semula sehingga berdiri lurus.<sup>46</sup>
- 7) Sujud disertai tuma’ninah.
- 8) Duduk diantara dua sujud (duduk iftirasy) disertai tuma’ninah.
- 9) Duduk yang akhir dan membaca tasyahud akhir. Bacaan tasyahud<sup>47</sup> adalah sebagai berikut:

التَّحِيَّاتُ لِلَّهِ السَّلَامُ عَلَيْكَ أَيُّهَا النَّبِيُّ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ السَّلَامُ عَلَيْنَا  
وَعَلَىٰ عِبَادِ اللَّهِ الصَّالِحِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَ أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا  
رَسُولُ اللَّهِ

<sup>44</sup> Muhammad Bagir, *Fiqh Praktis I Menurut Al-Qur’an, As-Sunnah, dan Pendapat para Ulama’* (Bandung: Mizan Media Utama, 2008), hlm. 123

<sup>45</sup> Imam Taqiyuddin Abubakar Bin Muhammad Alhusaini, *op.cit.*, hlm. 240

<sup>46</sup> Muhammad Bagir, *op.cit.*, hlm. 128

<sup>47</sup> Imam Taqiyuddin Abubakar Bin Muhammad Alhusaini, *op.cit.*, hlm. 245

10) Membaca shalawat kepada Nabi setelah membaca tasyahud akhir. Shalawat yang dibaca paling sedikit adalah:<sup>48</sup>

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ مُحَمَّدٍ

11) Membaca salam yang pertama.

12) Tertib rukun-rukunnya. Yakni orang yang Shalat harus melakukan rukun-rukun Shalat sesuai dengan urutannya.

e. Sunnah-sunnah Shalat

Sunnah-sunnah Shalat menurut Abu Syujak adalah sebagai berikut:

- 1) Mengangkat kedua tangan ketika takbiratul ihram, dan ketika ruku' dan bangun dari ruku'
- 2) Meletakkan tangan kanan diatas tangan kiri
- 3) Membaca do'a iftitah setelah takbiratul ihram
- 4) Membaca ta'awudz/ isti'adzah sebelum membaca fatihah
- 5) Membaca bacaan Shalat dengan keras atau membaca lirih (pada tempatnya), dan membaca amin setelah fatihah
- 6) Membaca ayat al-qur'an setelah membaca fatihah
- 7) Membaca takbir pada setiap pergantian gerakan rukun
- 8) Membaca sami'allahu liman hamidah ketika I'tidal dan membaca rabbanaa lakal hamdu<sup>49</sup>

<sup>48</sup> Muhammad Bagir, *op.cit.*, hlm. 135

<sup>49</sup> Imam Taqiyuddin Abubakar Bin Muhammad Alhusaini, *op.cit.*, hlm. 262

- 9) Membaca tasbih pada ruku' dan sujud
- 10) Duduk istirahat setelah sujud sebelum berdiri<sup>50</sup>
- 11) Meletakkan telapak tangan diatas paha ketika duduk.
- 12) Duduk iftirasy saat duduk diantara dua sujud dan tahiyat awal dan duduk tawarruk pada tasyahud akhir, dan
- 13) Salam yang kedua.

f. Hal-hal yang Membatalkan Shalat

Menurut Abu Syujak hal-hal yang membatalkan Shalat adalah: (a) Pembicaraan yang sengaja, dan pergerakan yang banyak, (b) Datangnya hadats, (c) Datangnya najis, (d) Terbukanya aurat, (e) Berubahnya niat, (f) Membelakangi kiblat, (g) Makan, minum, dan tertawa keras, (h) Riddah (keluar dari islam).<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *op.cit.*, hlm. 219

<sup>51</sup> Imam Taqiyuddin Abubakar Bin Muhammad Alhusaini, *op.cit.*, hlm. 274

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan dan penghasilan produk dalam bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam dunia pendidikan berguna untuk meningkatkan hasil pendidikan. Menurut Sugiono, *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>52</sup>

Dalam menghasilkan produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, dan untuk menguji tingkat efektivitas produk tersebut agar dapat digunakan dalam jumlah obyek yang luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji tingkat efektivitas produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat bertahap.

Langkah-langkah dalam proses R&D berupa siklus yang terdiri atas mempelajari permasalahan dan kebutuhan yang ada dilapangan, kemudian membuat dan mengembangkan produk, mengujinya, dan kemudian merevisinya untuk melengkapi kekurangan yang ditemukan pada tahap pengujian.

Tujuan R&D adalah untuk mengetahui dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi pada obyek penelitian selama kurun waktu tertentu. Dengan

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.297

demikian penelitian R&D adalah penelitian yang berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini berjalan beriringan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa Autoplay yang dikhususkan untuk materi Fiqih kelas VII.

## **B. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya disusun berdasarkan pengamatan awal sebelum dilakukan eksperimen pada objek penelitian dan dipadukan dengan hasil kajian terhadap literatur yang relevan dengan bidang penelitian, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan analisa data penelitian.<sup>53</sup>

Hipotesis penelitian ada dua macam, yaitu hipotesis kerja (ha) dan hipotesis nol (ho). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji)<sup>54</sup> dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif.

Adapun hipotesis penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Fiqih siswa kelas VII MTs Al-Fattah sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Autoplay.

---

<sup>53</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Ciputat: Gaung Persada Press, 2009), hlm. 61

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.64

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Fiqih siswa kelas VII MTs Al-Fattah sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Autoplay.

### C. Model Pengembangan

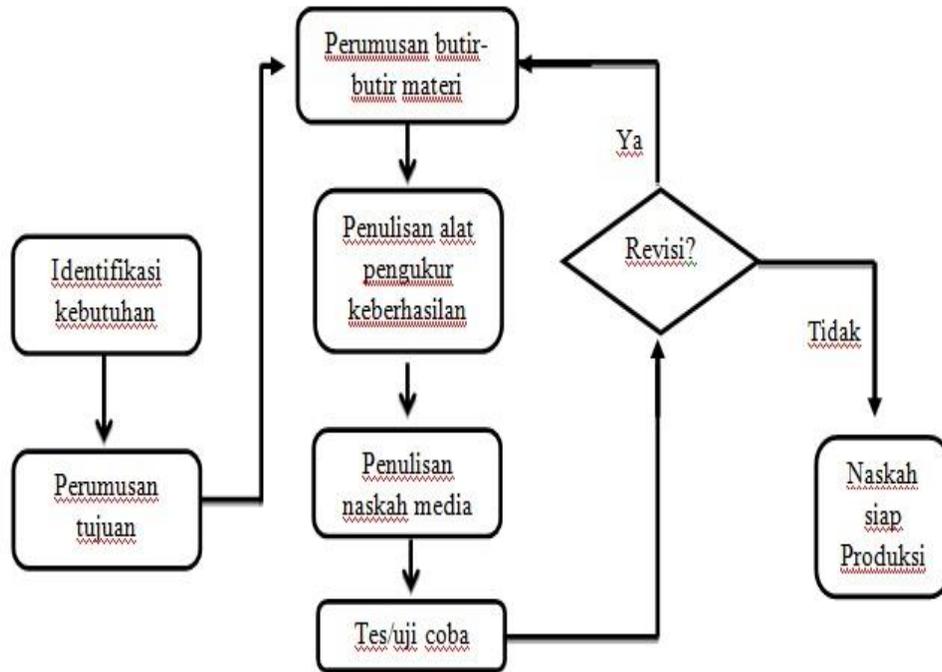
Model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik berupa visual maupun verbal. Model berfungsi untuk menyajikan suatu informasi yang kompleks dan rumit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan pengembangan penelitian.<sup>55</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan model prusedural. Yaitu model yang menggambarkan langkah-langkah yang bersifat prosedur yang harus dilakukan.<sup>56</sup> Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan salah satu model pendekatan sistem yang dirancang oleh sadiman, dkk. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 199-200

<sup>56</sup> Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 200



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media<sup>57</sup>

### 1. Identifikasi Kebutuhan

Proses menganalisa dan mengenali apa yang dibutuhkan siswa untuk mencapai yang diharapkan.

### 2. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan adalah menentukan apa saja yang ingin dicapai dan kemana arah suatu program pengajaran yang akan dibuat.

### 3. Pengembangan Materi

<sup>57</sup> Arif S. Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 98

Selanjutnya adalah menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dan menyesuaikan dengan materi pelajaran. Setelah daftar pokok-pokok materi pelajaran disusun dengan baik, selanjutnya adalah mengorganisasikan urutan-urutan penyajiannya, yaitu dari hal-hal yang sifatnya sederhana menuju hal-hal yang sifatnya rumit.

#### 4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk mengetahui keberhasilan suatu pembelajaran yang telah dilakukan, maka diperlukan alat ukur yang sesuai. Alat ukur ini dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum pembelajaran dilakukan. Alat ukur hasil belajar tersebut dapat berupa tes, penugasan, daftar cek perilaku, dan sebagainya.

#### 5. Penulisan Naskah

Penyajian materi pengajaran melalui media yang telah dirancang adalah merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun dengan baik sebagaimana diuraikan di atas. Materi pengajaran dituangkan dalam tulisan/gambar yang disebut naskah program media.

#### 6. Tes dan Revisi

Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan suatu produk yang telah dirancang, dan revisi produk dilakukan setelah uji validasi dan uji coba di lapangan.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Asnawir dan Basyiruddin, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 140

#### **D. Prosedur Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan diperlukan prosedur-prosedur yang sistematis dan terarah sebagai pedoman dalam bekerja (prosedur kerja). Adapun prosedur kerja yang akan dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini dimulai dari pemilihan materi sampai uji coba produk.

##### **1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa**

Pada tahap pertama dalam menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, yang dilakukan peneliti adalah mengkaji keadaan di sekolah khususnya di kelas subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berupa Program Autoplay dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelas VII MTs Al-Fattah serta wawancara dengan beberapa guru dan staf yang ada di sekolah MTs Al-Fattah terkait dengan pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa guru Fiqih tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, disebabkan oleh minim dan kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang dimiliki sekolah. Guru Fiqih kebanyakan memakai metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran sehingga pembelajaran pun bersifat kurang menarik, kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menetapkan bahwasannya perlu diadakan media pembelajaran Fiqih dalam

rangka untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa, yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran Autoplay.

## 2. Perumusan Tujuan

Pada tahap ini berarti menentukan apa yang ingin dicapai oleh siswa kelas VII MTs Al-Fattah setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Fiqih pada materi shalat.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tentang Standar Isi yang mencakup Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Fiqih kelas VII, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

### **Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih**

#### **Kelas VII**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Melaksanakan ketentuan Thaharah (Bersuci)	1.1.Menjelaskan macam-macam najis dan tata cara mensucikannya 1.2.Menjelaskan hadats kecil dan tata cara mensucikannya 1.3.Menjelaskan hadats besar dan tata cara mensucikannya 1.4.Mempraktikkan tata cara bersuci dari najis dan hadats
2. Melaksanakan tata cara Shalat	2.1.Menjelaskan tata cara shalat fardhu 2.2.Menghafalkan bacaan-bacaan shalat fardhu

fardhu dan sujud sahwi	2.3.Menjelaskan ketentuan waktu shalat fardhu 2.4.Menjelaskan ketentuan sujud sahwi 2.5.Mempraktikkan shalat fardhu dan sujud sahwi
3. Melaksanakan tata cara adzan, iqamah, dan shalat jama'ah	3.1.Menjelaskan ketentuan adzan dan iqamah 3.2.Menjelaskan ketentuan shalat jama'ah 3.3.Menjelaskan ketentuan ma'mum masbuq 3.4.Menjelaskan cara mengingatkan imam yang lupa 3.5.Menjelaskan cara mengingatkan imam yang batal 3.6.Mempraktikkan adzan, iqamah dan shalat jama'ah
4. Melaksanakan tata cara dzikir dan do'a setelah shalat	4.1.Menjelaskan tata cara dzikir dan do'a setelah shalat 4.2.Menghafalakan bacaan-bacaan dzikir dan do'a setelah shalat 4.3.Mempraktikkan dzikir dan do'a setelah shalat

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2008 sehubungan dengan Standar Isi, terdapat rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang selanjutnya dikembangkan menjadi indikator-indikator mata pelajaran fiqih untuk MTs kelas VII tentang materi Shalat Fardhu dan Sujud Sahwi.

Tabel 3.2

## SK, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fiqih MTs Kelas VII

## Materi Shalat Fardhu dan Sujud Sahwi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
5. Melaksanakan tata cara Shalat fardhu dan sujud sahwi	<p>5.1.Menjelaskan tata cara shalat fardhu</p> <p>5.2.Menghafalkan bacaan-bacaan shalat fardhu</p>	<p>Siswa dapat:</p> <p>5.1.1 Menjelaskan pengertian dan dalil shalat fardhu</p> <p>5.1.2 Menjelaskan syarat-syarat shalat fardhu</p> <p>5.1.3 Menjelaskan rukun shalat</p> <p>5.1.4 Menjelaskan sunnah dalam shalat</p> <p>5.1.5 Menjelaskan hal-hal yang dapat membatalkan shalat</p> <p>5.2.1 Menghafalkan bacaan takbir, surat fatihah, dan bacaan tasyahud akhir</p> <p>5.2.2 Menghafalkan bacaan do'a iftitah, bacaan ketika ruku', I'tidal, sujud, duduk diantara dua sujud</p>

	5.3. Menjelaskan ketentuan waktu shalat fardhu	5.3.1 Menjelaskan waktu masuk shalat dhuhur, ashar, maghrib, isya', subuh 5.3.2 Menjelaskan batas akhir waktu shalat dhuhur, ashar, maghrib, isya' subuh
--	--	---

### 3. Pengembangan Materi Pembelajaran

Agar dapat mengembangkan materi ajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Fiqih, maka diperlukan analisis yang mendalam terhadap tujuan yang telah dirumuskan. Selanjutnya adalah memilih bahan ajar dan merumuskan poin-poin materi secara rinci dan detail.

Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa Media Pembelajaran Autoplay Fiqih Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

Autoplay ini berisi materi Shalat Fardlu yang disajikan secara bertahap. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran Autoplay ini adalah pengertian shalat, dalil-dalil shalat, syarat-syarat shalat, rukun shalat, sunnah shalat, dan hal-hal yang membatalkan shalat serta tata cara melakukan shalat.

### 4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pada tahap ini, yaitu merumuskan alat ukur keberhasilan, peneliti menggunakan test before treatment (pre-test) dan test after treatment (post test).

Test before treatment adalah test yang diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Autoplay dalam pembelajarannya. Sedangkan test after treatment merupakan test yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media Autoplay dalam pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga menggunakan instrument penilaian yang didistribusikan kepada guru mata pelajaran dan siswa obyek penelitian, yaitu berupa angket. Sedangkan untuk validasi produk, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan kepada pihak yang berkompeten dibidangnya, yaitu ahli isi dan ahli desain. Angket-angket yang diberikan kepada ahli isi dan ahli desain tersebut berfungsi untuk mengetahui kelayakan media apakah media pembelajaran Autoplay yang berisi materi tentang shalat layak digunakan dalam pembelajaran atau tidak.

##### 5. Penulisan Naskah Media

Pada tahap ini, penyajian materi disampaikan melalui media pembelajaran Autoplay. Agar materi pelajaran tersebut dapat disajikan melalui media pembelajaran Autoplay, maka materi pelajaran perlu dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar, dan atau video yang kita sebut dengan istilah naskah program media. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi utuh.

## 6. Tes dan Revisi

Tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran Autoplay Fiqih yang telah dirancang. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji validitas dan uji coba dilapangan. Uji validitas dilakukan oleh ahli isi yaitu dosen yang berkompeten pada bidang Fiqih, sedangkan untuk uji validasi desain dilakukan oleh salah satu dosen yang memang berkompeten dalam bidang desain dan berpengalaman di bidangnya.

Media yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya diuji coba dan dilakukan tes lagi terhadap kelayakan media Autoplay sebagai media pembelajaran Fiqih. Tes ini dilakukan pada dua subyek, yaitu: *pertama*, uji ahli isi yaitu guru mata pelajaran Fiqih, dan *kedua*, siswa yang menjadi subyek penelitian dengan cara mengisi angket terbuka.

Hasil uji coba dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

## **E. Validasi Produk**

### **1. Desain Validasi**

Desain validasi yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini yaitu validasi pembelajaran Fiqih dari guru dan siswa sebagai konsumen produk. Validasi ini mencakup validasi isi dan validasi desain. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran sehingga dapat

diketahui valid tidaknya media yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai landasan untuk melakukan revisi produk.

## 2. Subyek Validasi

Subyek Validasi atau validator media pembelajaran Autoplay terdiri dari tiga orang yaitu: satu orang dosen Pendidikan Agama Islam (PAI), satu orang ahli desain yang telah berpengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan menjadi dosen di pascasarjana serta seorang guru pengampu mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Fattah Ujungpangkah. Adapun Kriteria Masing-masing validator adalah sebagai berikut:

- a. Dosen validasi isi media pembelajaran Autoplay Fiqih
  - 1) Dosen PAI yang berkompeten dalam bidang pendidikan Fiqih Madrasah Tsanawiyah.
  - 2) Memahami materi Fiqih Madrasah Tsanawiyah
  - 3) Mengetahui kurikulum Fiqih Madrasah Tsanawiyah
  - 4) Telah merancang pengembangan media dan sumber ajar.
- b. Dosen validasi desain media pembelajaran Autoplay Fiqih
  - 1) Ahli desain yang termasuk dosen pascasarjana di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
  - 2) Telah berpengalaman dalam bidang desain
  - 3) Telah merancang desain CD Interaktif, Macromedia Flash, dan sejenisnya. Autoplay merupakan software yang termasuk sejenisnya

c. Guru

- 1) Sebagai guru yang telah berpengalaman mengajar Fiqih selama lebih dari 5 tahun
- 2) Memahami materi Fiqih Madrasah Tsanawiyah
- 3) Memahami kurikulum Madrasah Tsanawiyah

### 3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan ada dua macam. Pertama, data yang berupa data kuantitatif yang diperoleh dari penskoran angket yang berupa presentase untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media pembelajaran tersebut. Kedua, data yang berupa data kualitatif yang diperoleh dari tanggapan-tanggapan atau saran dari validator.

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiono, instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati guna memperoleh data.<sup>59</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa angket, tes pencapaian hasil belajar, dan pedoman wawancara.

a. Angket

---

<sup>59</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 102

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>60</sup> Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap kualitas Autoplay dilihat dari segi fungsinya sebagai media pembelajaran mata pelajaran Fiqih. Angket skala likert dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

- 1) Skor 1 = sangat tidak setuju, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak jelas, sangat tidak mudah.
- 2) Skor 2 = tidak setuju, tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak jelas, tidak mudah.
- 3) Skor 3 = cukup setuju, cukup tepat, cukup sesuai, cukup menarik, cukup jelas, cukup mudah.
- 4) Skor 4 = setuju, tepat, sesuai, menarik, jelas, mudah.
- 5) Skor 5 = sangat setuju, sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat jelas, sangat mudah.<sup>61</sup>

Sedangkan bagian kedua adalah instrumen pengumpulan data kualitatif yang berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

---

<sup>60</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 142

<sup>61</sup> Craig A. Mertler, *Action Research Mengembangkan Sekolah dan Memberdayakan Guru* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 218

b. Tes Pencapaian Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang telah dicapai siswa selama kurun waktu tertentu.<sup>62</sup> Tes yang digunakan adalah tes formatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi.

c. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru atau siswa. Adapun maksud mengadakan wawancara menurut Licoln dan Guba, adalah untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian tentang situasi sosial.<sup>63</sup> Sedangkan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan atau respon mereka terhadap produk dan penggunaannya.

Wawancara dilaksanakan secara lisan dengan bertatap muka secara individual. Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian.

---

<sup>62</sup> Oemar Hamalik, *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Mandar Maju, 1989), hlm. 12

<sup>63</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Ciputat: Gaung Persada Press, 2009), hlm. 72

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisa yang digunakan dalam mengelolah data yang diperoleh dari hasil uji coba produk adalah analisa deskriptif dan analisa isi. Kedua teknik ini digunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh.

- a. Data kualitatif yang diperoleh dari angket penilaian dan tanggapan produk pengembangan yang ditujukan kepada ahli isi, desain, guru, dan siswa, dideskripsikan menggunakan teknik deskriptif presentase. Dan data hasil uji coba produk diinterpretasikan dan dijelaskan secara kualitatif.
- b. Sementara itu, untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket yang menggunakan skala Likert dalam bentuk pilihan ganda, diolah dengan rumus analisis presentase sebagai berikut.<sup>64</sup>

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$Xi$  = Jumlah total skor yang diperoleh

$X$  = Jumlah skor ideal

Hasil analisis data tentang informasi proses belajar mengajar Fiqih yang telah dilakukan pada siswa kelas VII MTs Al-Fattah digunakan sebagai

---

<sup>64</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 95

dasar untuk mengembangkan media pembelajaran Fiqih materi shalat Fardlu waktu pada siswa kelas VII. Dan hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk.

**Tabel 3.3 Kriteria kelayakan Media Pembelajaran Autoplay:**<sup>65</sup>

<b>Presentasi (%)</b>	<b>Kriteria kelayakan</b>
90 – 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 – 89	Layak, tidak perlu revisi
65 – 74	Cukup layak, perlu revisi
55 – 64	Kurang layak, perlu revisi
0 – 54	Tidak layak revisi total

Jika skor validasi yang diperoleh adalah minimal 65, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

## **F. Uji Coba Produk**

### **1. Desain Uji Coba**

Dalam dunia pendidikan, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, akan tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan barang, dan kemudian barang tersebutlah yang diuji coba

---

<sup>65</sup> Diadopsi dari skripsi Eka Mustika Dewi dengan judul skripsi “Pengembangan Media Cd Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas Iv Semester Ii Min Model Kamal”.

setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dapat dilakukan dengan menggunakan/menerapkan media pembelajaran tersebut pada kelompok terbatas sebelum diproduksi masal.

Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu dengan cara membandingkan antara keadaan sebelum dengan sesudah menggunakan produk (media pembelajaran) baru (*Before-After*).<sup>66</sup> Model eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Table 3.4**

**Desain Eksperimen (*Before –After*)**

<b>Kelompok</b>	<b>Tes Sebelum Perlakuan</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Tes Setelah Perlakuan</b>
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

## 2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VII yang sedang atau telah diberikan materi shalat Fardlu

---

<sup>66</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 303

menggunakan Autoplay sebagai media pembelajaran, supaya siswa lebih mudah dalam memahami Fiqih dalam hal ibadah.

### **3. Jenis Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif yang dihimpun dengan cara melakukan tes prestasi belajar pada pembelajaran Fiqih, yang mencakup pre-test dan post test, yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Autoplay Fiqih dalam pembelajaran.

### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu pre-test dan post test. Tes digunakan untuk menghimpun data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Autoplay Fiqih.

### **5. Teknik Analisa Data**

Data kemampuan awal (*pre-test*) dan data kemampuan akhir (*post test*) yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji t dua sampel (Paired Sampel T Test), untuk membuktikan signifikansi perbedaan antara sistem kerja lama (sebelum menggunakan Autoplay Fiqih) dengan sistem kerja baru (setelah menggunakan Autoplay Fiqih).<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 307

Adapun rumus t-test ditunjukkan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

$t$  = Nilai t hitung

$\bar{d}$  = Rerata deviasi

$s$  = Simpangan baku

$n$  = Jumlah sampel

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

Hasil pengembangan penelitian ini yaitu berupa Media Pembelajaran Autoplay Fiqih Kelas VII Materi Shalat Fardlu. Media Pembelajaran Autoplay ini disusun berdasarkan empat bagian, yaitu bagian pertama berisi Pendahuluan, bagian kedua adalah pembahasan tentang materi Shalat Fardlu, bagian tiga berisi Evaluasi terkait dengan penguasaan materi, bagian keempat berisi tentang Penutup. Masing-masing bagian akan diuraikan lebih detail dalam penjelasan sebagai berikut:

##### **1. Pendahuluan**

Pada bagian pendahuluan terdiri atas beberapa bagian yang merupakan prolog dari Media Pembelajaran Autoplay. Berikut adalah isi dari bagian-bagian pendahuluan, yaitu slide awal masuk media, slide pembuka media, slide pembuka materi, slide paparan materi, slide masuk materi, slide home, kurikulum (kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran).



Gambar 4.1 Tampilan Pertama Kali Masuk Media Autoplay



Gambar 4.1 Slide Pembuka Media



Gambar 4.2 Slide Pembuka Materi

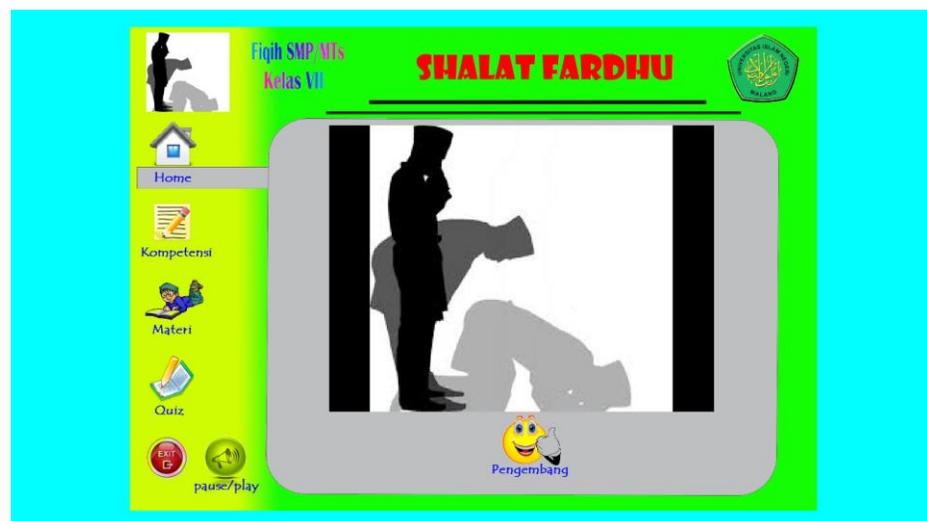


Gambar 4.4 Slide Paparan Materi



Gambar 4.5 Slide Masuk Materi

Pada tampilan slide pertama kali masuk Media Autoplay terdapat identitas pengembang secara singkat. Pada slide pembuka media berisi sambutan pembuka kepada peserta didik yang akan belajar menggunakan Media Autoplay ini. Pada slide pembuka materi berisi judul materi dan ilustrasi berupa gambar yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Pada slide paparan materi berisi gambar-gambar yang merupakan paparan secara global terkait dengan materi yang akan dibahas lebih luas dalam Media Autoplay. Pada slide masuk materi berisi gambar yang relevan dengan pembelajaran fiqih shalat Fardlu dan tombol “mulai” untuk masuk ke slide berikutnya.



Gambar 4.6 Slide Home

Slide home yang ditunjukkan pada gambar 4.6 berisi tombol-tombol hyperlink yang sengaja didesain pengembang untuk memudahkan pengguna dalam pemakaian dan masuk ke slide-slide yang diinginkan, serta didukung dengan gambar-gambar yang mendukung dan menggambarkan konten link yang diinginkan. Pengembang juga melengkapi slide home dengan gambar-gambar yang berganti secara otomatis yang merupakan gambaran umum dari konten materi media autoplay. Disamping itu, juga terdapat tombol hyperlink yang tersambung pada slide profil pengembang media pembelajaran autoplay. Terdapat juga tombol *exit* yang berfungsi untuk keluar dari media pembelajaran autoplay dan di sebelah tombol *exit*, terdapat tombol music yang berguna untuk memutar dan menonaktifkan music sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 4.7 Slide Kurikulum

Slide kurikulum pada gambar 4.7 berisi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator penguasaan terhadap materi yang disajikan dalam media autoplay ini. Pada slide kurikulum juga terdapat tombol-tombol hyperlink sebagaimana yang terdapat pada slide home, namun pada slide kurikulum ini tidak disediakan tombol hiperlink yang terhubung pada slide profil pengembang. Kurikulum tersebut berfungsi sebagai pedoman guru untuk mengajar.

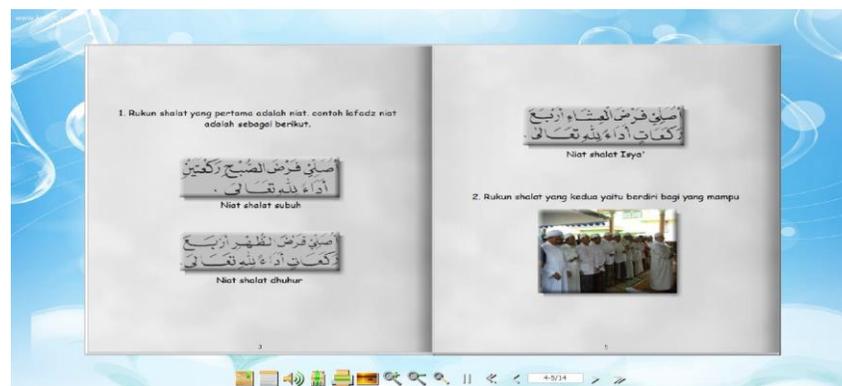
## 2. Pembahasan Materi

Pada bagian pembahasan Media Pembelajaran Autoplay ini mencakup isi materi dan gambar-gambar serta video yang relevan dan mendukung materi shalat Fardlu serta tata cara melaksanakannya.



Gambar 4.8 Slide Daftar Materi Shalat Fardlu

Pada gambar 4.8 merupakan awal dari materi yaitu daftar materi yang bisa dipilih oleh pengguna saat menggunakan media autoplay ini. Pengguna bisa memilih materi sesuai dengan keinginan dari mana akan mempelajari materi shalat Fardlu.



Gambar 4.9 Slide Materi Rukun Shalat Fardlu



Gambar 4.10 Slide Materi Waktu Shalat Fardlu

Gambar 4.9 adalah rukun shalat Fardlu yang merupakan salah satu bagian dari materi shalat Fardlu yang dikombinasikan dengan software Kvisoft FlipBook Maker Pro agar lebih menarik dalam penggunaan media autoplay ini. Sedangkan gambar 4.10 merupakan salah satu bagian materi shalat Fardlu yang menggunakan software asli pengembangan media yaitu software autoplay. Dalam slide-slide materi dipaparkan dengan jelas penjelasan tentang shalat Fardlu untuk memudahkan pengguna dalam memahami materi shalat Fardlu dan tata cara melaksanakannya.



Gambar 4.11 Slide Video Tata Cara Shalat Fardlu

Gambar 4.11 merupakan slide yang berisi video tentang bagaimana shalat Fardlu dilakukan dan do'a-do'a apa yang dibaca ketika melakukan shalat Fardlu dari awal yaitu takbir hingga rukun terakhir yaitu salam yang pertama. Dengan slide video shalat Fardlu, maka pengguna akan lebih

mudah dalam memahami dan mempraktikkan materi shalat Fardlu yang dijelaskan secara teori dalam slide-slide sebelumnya.

### 3. Evaluasi

Pada bagian evaluasi ini berisi evaluasi dari materi yang telah disajikan pada slide-slide sebelumnya, seperti syarat shalat Fardlu, rukun shalat Fardlu, hal yang membatalkan shalat, sunnah-sunnah dalam shalat, dalil al-qur'an tentang shalat serta dilengkapi dengan hyperlink yang berisi apresiasi bagi pengguna yang sudah menjawab soal evaluasi. Jadi, jawaban bisa langsung dikoreksi dengan meng-klik salah satu pilihan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti.



Gambar 4.12 Slide Evaluasi 1



Gambar 4.13 Slide Evaluasi 2

Pada slide evaluasi juga didukung dengan gambar-gambar yang relevan dengan materi shalat Fardlu sehingga dalam mengerjakan soal, pengguna tidak mudah merasa bosan dan jenuh karena ada ilustrasi gambar dalam soal evaluasi. Tidak hanya itu, soal evaluasi juga didesain dengan beberapa model soal diantaranya yaitu, pilihan ganda, pernyataan benar atau salah, menyusun secara urut kalimat-kalimat yang telah diacak, memberikan respon.



Gambar 4.14 Slide untuk Apresiasi Jawaban Benar

Gambar 4.14 merupakan slide jawaban benar, maksudnya adalah apabila dari soal evaluasi memilih atau meng-klik jawaban yang benar, maka setelah dikumpulkan/ submit secara otomatis akan muncul slide pada gambar 4.14 sebagai apresiasi kepada pengguna atas jawaban yang telah dipilihnya.



Gambar 4.15 Slide untuk Apresiasi Jawaban Salah

Gambar 4.15 merupakan slide jawaban salah, maksudnya adalah apabila dari soal evaluasi memilih/ meng-klik jawaban yang salah, maka setelah dikumpulkan/ submit secara otomatis akan muncul slide pada gambar 4.15 sebagai bentuk penghargaan kepada pengguna atas jawaban yang telah dipilihnya.

#### 4. Penutup

Pada bagian penutup berisi slide untuk mengakhiri pembelajaran dan keluar dari Media Autoplay.



Gambar 4.16 Slide Penutup

Dari tampilan slide-slide Media Autoplay Fiqih ini, pada setiap slide dilengkapi dengan fasilitas hiperlink, audio pengiring pembelajaran, gambar-gambar yang relevan dan menarik untuk pembelajaran. Tidak lupa juga pada media autoplay dirancang dengan mengkombinasikan warna-warna yang menarik agar siswa tidak mudah bosan dan bisa memotivasi siswa dalam belajar.

## B. Analisis Data dan Revisi Pengembangan

Penyajian dan analisis data validasi dalam Media Pembelajaran Autoplay materi Shalat Fardlu pada siswa kelas VII di MTs Al-Fattah ini dibagi menjadi data hasil uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji guru mata pelajaran Fiqih, dan uji lapangan. Pemaparan data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

## 1. Hasil Validasi Ahli, Uji Coba Lapangan dan Hasil Uji Coba Produk

### a. Uji ahli isi mata pelajaran Fiqih

Butir pertanyaan pada angket dibuat berdasarkan prinsip dan kriteria pengembangan media pembelajaran yang dijelaskan oleh Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto<sup>68</sup> dan Hujair AH Sanaky.<sup>69</sup> Hasil tanggapan atau penilaian uji ahli isi mata pelajaran fiqih MTs terhadap Media Pembelajaran Autoplay adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Hasil Validasi Ahli Isi Media Autoplay**

No	Butir Pertanyaan	Konversi Skala	Skor
1.	Bagaimana rumusan topic pada pengembangan Media Pembelajaran Autoplay?	Jelas, spesifik dan operasional	4
2.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada Media Pembelajaran Autoplay?	Sangat Sesuai	5
3.	Bagaimana tingkat relevansi Media Pembelajaran Autoplay dengan kurikulum yang berlaku?	Sangat relevan	5
4.	Bagaimana bahasa yang digunakan pada Media Pembelajaran Autoplay?	Komunikatif	4
5.	Bagaimana tingkat kemudahan bahasa yang digunakan pada Media Pembelajaran Autoplay?	Mudah	4
6.	Bagaimana ketepatan tujuan pada Media Pembelajaran Autoplay?	Sangat Tepat	5
7.	Bagaimana kesesuaian bentuk evaluasi pada	Sesuai	4

<sup>68</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 104-105

<sup>69</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 175

	Media pembelajaran Autoplay?		
8.	Bagaimana komponen isi media, apakah media autoplay sudah memadai sebagai media pembelajaran fiqih?	Memadai	4
9.	Bagaimana keluasan dan kedalaman isi pada Media Pembelajaran Autoplay?	Luas	4
10.	Bagaimana runtutan penyajian materi?	Runtut	4
11.	Bagaimana konsistensi format media autoplay?	Konsisten	4
12.	Bagaimana ketercernaan uraian materi?	Sangat sesuai	5

Penilaian ahli isi media pembelajaran terhadap media Pembelajaran Autoplay Fiqih dalam bentuk saran dan komentar adalah sebagai berikut:

- 1) Komentar terhadap Media Pembelajaran Autoplay Fiqih: cukup menarik, insyaAllah sudah bagus dan mencakup semua isi kurikulum fiqih.
- 2) Saran terhadap Media pembelajaran Autoplay Fiqih: terus dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, apabila ada perubahan kurikulum harus segera disesuaikan, ditambah videonya terutama materi-materi yang membutuhkan praktik.

Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran autoplay pada penilaian ahli desain adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$P = 86,66\%$$

$$P = 87\%$$

Setelah dikonversikan dengan table kelayakan, maka prosentase tingkat pencapaian 87% berada pada kualifikasi layak sehingga tidak perlu revisi. Komentar dan saran ahli isi media autoplay dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran berupa Autoplay

#### **b. Uji ahli desain Media Autoplay**

Butir pertanyaan pada angket dibuat berdasarkan prinsip dan kriteria pengembangan media pembelajaran yang dijelaskan oleh Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto<sup>70</sup> dan Hujair AH Sanaky.<sup>71</sup> Hasil penilaian uji ahli desain mata pelajaran Fiqih MTs terhadap Media Pembelajaran Autoplay adalah sebagai berikut:

---

<sup>70</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 104-105

<sup>71</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 175

**Tabel 4.2****Hasil Validasi Ahli Desain Media Autoplay**

No	Butir Pertanyaan	Konversi Skala	Skor
1.	Bagaimana kesesuaian desain cover dengan isi materi Media Pembelajaran Autoplay?	Sesuai	4
2.	Bagaimana kemenarikan visualisasi Media Pembelajaran Autoplay?	Menarik	4
3.	Bagaimana kombinasi warna yang digunakan pada Media Pembelajaran Autoplay?	Cukup sesuai	3
4.	Bagaimana kemenarikan ilustrasi gambar yang digunakan pada Media Pembelajaran Autoplay?	Menarik	4
5.	Bagaimana kejelasan ilustrasi audio pada Media Pembelajaran Autoplay?	Jelas	4
6.	Bagaimana kemenarikan dan kesesuaian model tulisan dengan isi materi?	Menarik dan sesuai	4
7.	Bagaimana kejelasan tulisan pada Media Pembelajaran Autoplay?	Jelas	4
8.	Bagaimana kemenarikan tampilan isi pada Media Pembelajaran Autoplay?	Cukup menarik	3
9.	Bagaimana kesesuaian media dengan karakteristik siswa?	Sesuai	4
10.	Bagaimana tingkat efisiensi penggunaan media terkait dengan waktu?	Cukup efisien	3
11.	Bagaimana efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga?	Efisien	4

Penilaian ahli desain media pembelajaran terhadap Media Pembelajaran Autoplay Fiqih dalam bentuk saran dan komentar adalah sebagai berikut: sebaiknya media ini dikembangkan untuk beberapa KD, Autoplay disarankan untuk menggunakan versi yang dapat dipakai di banyak computer/ laptop, secara umum sudah baik.

Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran autoplay pada penilaian ahli desain adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{55} \times 100\%$$

$$P = 74,54\%$$

$$P = 75\%$$

Setelah dikonversikan dengan table kelayakan, maka prosentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi layak sehingga tidak perlu revisi. Komentar dan saran ahli desain media autoplay dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran berupa Autoplay.

### c. Uji guru mata pelajaran Fiqih

Butir pertanyaan pada angket dibuat berdasarkan prinsip dan kriteria pengembangan media pembelajaran yang dijelaskan oleh Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto<sup>72</sup> dan Hujair AH Sanaky.<sup>73</sup> Hasil penilaian guru mata pelajaran Fiqih terhadap Media Pembelajaran Autoplay adalah sebagai berikut:

<sup>72</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 104-105

<sup>73</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 175

**Tabel 4.3****Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Fiqih**

No	Butir Pertanyaan	Konversi Skala	Skor
1.	Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini membantu anda dalam mengajar ?	Sangat membantu	5
2.	Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran?	Sangat membantu	5
3.	Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini layak digunakan?	Sangat layak	5
4.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran pada Media Pembelajaran Autoplay?	Sangat jelas	5
5.	Bagaimana kejelasan paparan isi materi?	Jelas	4
6.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang dipakai mudah dibaca i?	Mudah	4
7.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dengan materi?	Sangat sesuai	5
8.	Bagaimana kejelasan evaluasi dan latihan pada Media Pembelajaran Autoplay?	Jelas	4
9.	Apakah evaluasi dan latihan pada media dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa?	Membantu	4
10.	Apakah dengan menggunakan Media Pembelajaran Autoplay ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran fiqih?	Sangat membantu	5
11	Bagaimana peran Media Pembelajaran Autoplay dalam proses pembelajaran?	Sangat berperan	5
12.	Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini membantu anda dalam menyampaikan materi pelajaran?	Sangat membantu	5
13.	Apakah uraian materi pada Media Pembelajaran Autoplay ini mudah dipahami?	Sangat mudah	5

Untuk data kualitatif yang diperoleh dari penilaian guru mata pelajaran terhadap Media Pembelajaran Autoplay yang berbentuk saran adalah sebagai berikut: Media ini sangat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga materi lain selain mata pelajaran Fiqih hendaknya dikemas dengan Media Autoplay ini juga agar siswa tidak hanya termotivasi dalam pembelajaran Fiqih saja, namun pada semua mata pelajaran.

Sedangkan untuk prosentase tingkat pencapaian kelayakan Media Autoplay pada penilaian guru mata pelajaran yaitu:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{65} \times 100\%$$

$$P = 93,84\%$$

$$P = 94\%$$

Setelah dikonversikan dengan table kelayakan, maka prosentase tingkat pencapaian adalah 94% yang artinya berada pada kualifikasi sangat layak sehingga Media Pembelajaran Autoplay tidak perlu revisi.

#### d. Uji coba perorangan

Butir pertanyaan pada angket dibuat berdasarkan prinsip dan kriteria pengembangan media pembelajaran yang dijelaskan oleh Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto<sup>74</sup> dan Hujair AH Sanaky.<sup>75</sup> Subyek uji coba perorangan merupakan siswi kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Hasil penilaian atau anggapan dari uji coba perorangan terhadap Media Pembelajaran Autoplay adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

#### **Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan**

No	Kriteria	Skor
1	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi pada Media Pembelajaran Autoplay ini?	4
2	Apakah tampilan visualisasi pada Media Pembelajaran Autoplay ini menarik?	5
3	Bagaimana perpaduan warna pada Media Pembelajaran Autoplay ini?	4
4	Apakah suara yang terdapat pada Media ini menarik?	4
5	Apakah suara yang terdapat pada Media ini jelas?	4
6	Apakah tulisan pada Media ini jelas?	4
7	Apakah tampilan isi materi pada Media ini menarik?	5
8	Apakah tampilan materi pada Media ini menarik?	5
9	Apakah tampilan evaluasi dan latihan pada media ini menarik?	5

<sup>74</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 104-105

<sup>75</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 175

10	Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini mudah digunakan ?	4
11	Apakah kamu merasa terlibat dalam menggunakan Media Pembelajaran Autoplay ini?	5
12	Apakah kamu termotivasi untuk belajar lebih baik saat menggunakan Media ini?	5
13	Apakah kamu memiliki rasa ingin tahu saat menggunakan Media ini?	4
14	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan Media ini?	5

Untuk hasil dari uji coba perorangan terhadap media Autoplay yang berbentuk komentar adalah: “saya suka belajar dengan Media Pembelajaran Autoplay karena sangat mudah dipelajari dan sangat mudah dipahami”. Sedangkan hasil yang berbentuk saran yaitu: “sebaiknya Media Pembelajaran Autoplay tidak hanya menyediakan tentang Shalat Fardlu saja, akan tetapi juga menyediakan tentang ajaran Islam yang lain”.

Berdasarkan data pada tabel 4.4 di atas, prosentase tingkat pencapaian kelayakan Media Pembelajaran Autoplay pada uji coba perorangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{70} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka prosentase tingkat pencapaian kelayakan mencapai 90% berada pada kualifikasi sangat layak sehingga tidak perlu revisi.

**e. Uji coba kelompok kecil**

Uji coba lapangan dalam bentuk kelompok kecil dilakukan oleh empat orang siswa yang menempuh jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah Kelas VII. Hasil dari penilaian atau tanggapan uji coba pada kelompok kecil terhadap Media Pembelajaran Autoplay adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

**Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Kriteria	Skor Responden			
		1	2	3	4
1	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi pada Media Pembelajaran Autoplay ini?	4	4	4	4
2	Apakah tampilan visualisasi pada Media Pembelajaran Autoplay ini menarik?	5	5	4	4
3	Bagaimana perpaduan warna pada Media Pembelajaran Autoplay ini?	4	4	4	3
4	Apakah suara yang terdapat pada Media ini menarik?	3	4	4	3
5	Apakah suara yang terdapat pada Media ini jelas?	3	4	4	5
6	Apakah tulisan pada Media ini jelas?	5	4	4	5
7	Apakah tampilan isi materi pada Media ini menarik?	4	5	4	5
8	Apakah tampilan materi pada Media ini menarik?	5	4	4	3

9	Apakah tampilan evaluasi dan latihan pada media ini menarik?	4	4	4	4
10	Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini mudah digunakan ?	5	5	4	3
11	Apakah kamu merasa terlibat dalam menggunakan Media Pembelajaran Autoplay ini?	5	5	4	4
12	Apakah kamu termotivasi untuk belajar lebih baik saat menggunakan Media ini?	5	5	3	4
13	Apakah kamu memiliki rasa ingin tahu saat menggunakan Media ini?	5	4	4	5
14	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan Media ini?	5	5	3	5

Untuk data kualitatif yang didapat dari komentar dan saran pada angket terbuka adalah sebagai berikut: a) komentar yang dihimpun pada uji coba kelompok kecil yaitu, (1) Media sangat menarik dan mudah dipahami serta menyenangkan, (2) sangat mudah dipahami daripada belajar di buku, (3) Quiznya kurang menarik karena tidak ada musiknya. b) saran yang didapat dari uji coba kelompok kecil yaitu, (1) sebaiknya Media Pembelajaran ini disertai dengan canda agar lebih fun.

Dari tabel 4.5 di atas, maka perolehan prosentase tingkat pencapaian kelayakan pada Media Pembelajaran Autoplay adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma (\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{235}{280} \times 100\%$$

$$P = 83,92\%$$

$$P = 84\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka hasil pencapaian kelayakan Media Pembelajaran Autoplay pada uji coba kelompok kecil mencapai prosentase 84% yang artinya Media Pembelajaran Autoplay berada pada kualifikasi layak dan tidak perlu revisi.

#### f. Uji coba lapangan

Hasil tanggapan atau penilaian uji coba lapangan terhadap Media Pembelajaran Autoplay adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

#### **Hasil Uji Coba Lapangan**

No	Kriteria	Skor yang diperoleh oleh responden
		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27
1	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi pada Media Pembelajaran Autoplay ini?	4,4,5,4,4,5,4,5,4,4,4,3,3,4,3,4,3,4,3,4,5,4,5,4,4,5,4
2	Apakah tampilan visualisasi pada Media Pembelajaran	5,5,2,4,5,5,5,4,4,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,4,5,4,4,5,5,4,4

	Autoplay ini menarik?	
3	Bagaimana perpaduan warna pada Media Pembelajaran Autoplay ini?	4,4,4,3,5,4,5,4,5,5,4,4,3,4,3,4,5,4,4,4,4,4,4,4,3,4
4	Apakah suara yang terdapat pada Media ini menarik?	4,4,4,4,5,3,3,3,4,4,4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4,3,4,3,5
5	Apakah suara yang terdapat pada Media ini jelas?	4,5,3,4,4,3,4,5,4,4,4,5,4,4,4,3,4,4,4,4,5,5,4,4,3,4,4
6	Apakah tulisan pada Media ini jelas?	4,5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4,4,4,3,4,3,4,5,3,3,4,4
7	Apakah tampilan isi materi pada Media ini menarik?	5,5,4,4,4,5,5,5,4,3,4,4,3,3,3,3,4,4,3,4,4,3,4,4,4,3
8	Apakah tampilan materi pada Media ini menarik?	5,5,4,5,4,4,2,5,4,3,4,4,3,4,4,4,4,4,4,3,4,4,3,3,4,3,4,3
9	Apakah tampilan evaluasi dan latihan pada media ini menarik?	5,5,5,4,3,5,4,4,4,5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,5,5,5,4,5
10	Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini mudah digunakan ?	4,4,5,5,5,4,5,5,5,4,5,4,3,3,3,4,3,3,3,4,5,4,4,4,4,5,4
11	Apakah kamu merasa terlibat dalam menggunakan Media Pembelajaran Autoplay ini?	5,4,4,5,4,4,4,5,4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,5,4
12	Apakah kamu termotivasi untuk belajar lebih baik saat menggunakan Media ini?	5,4,4,5,5,4,5,5,4,5,5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,5,5,4,4,4,4,3
13	Apakah kamu memiliki rasa ingin tahu saat menggunakan Media ini?	4,5,5,5,5,4,5,4,4,5,5,4,4,4,4,4,5,4,5,5,5,5,4,3,3,5,4
14	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan Media ini?	5,4,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,4,4,4,4,5,4,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4,5,4,4,4

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan yang tersaji pada tabel 4.6, maka selanjutnya adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media Autoplay pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma (\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1564}{1890} \times 100\%$$

$$P = 82,75\%$$

karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 82,75%. Kemudian dikonversikan dengan table kelayakan, maka hasil uji coba lapangan terhadap Media Autoplay berada pada kualifikasi layak dan tidak perlu revisi.

#### g. Hasil uji coba produk

Penyajian data pre-test dan post test yang telah didapat dari siswa kelas VII pada uji coba produk akan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**

#### **Hasil Penilaian Uji Coba Produk pada Kelas *Eksperimen***

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Akhlakul Rifqi al-Farizi	70	90
2.	Nur Alfi Lailiyah	80	90
3.	Nadiyah Maulida Fitriyah	80	80
4.	Yoga Pradana	70	80

5.	Miftakhul Sabihin	70	80
6.	Muhammad Fa'iz	80	90
7.	Nurul Faiz	80	100
8.	Moh. Robiet Rosyidin	70	90
9.	Naufal Al-Farani	80	80
10.	Ahmad Muhammad Nur	80	70
11.	Fitrotin Fitriyah	90	90
12.	Elsinatul Malsiyah	80	70
13.	Dynda Nauroh Al-Fahiroh	90	100
14.	Izzatu Iltazzati	90	100
15.	Merry Saraswati	80	90
16.	Rohmawati	70	90
17.	Abdillah Al-Fiyu Rifqi	60	90
18.	Thoriq Al-Haqi	70	80
19.	Moh. Najmudin Anif	60	70
20.	Muh.Faizul Amin	70	90
21.	M. kafi Al-Awal	80	80
22.	Qomarudin Maulana	90	80
23.	Nabilatus Sarokha	80	90
24.	Eka Vita Nor Fajriyah	70	100
25.	Irsyadul Ibad	70	90

26.	Irfan Firmansyah	80	100
27.	Shafwatun Masbaha	70	100
	Jumlah	2060	2360
	Rata-rata	76,29	87,40

Untuk soal Pre-test dan post-test, peneliti menggunakan soal yang berbeda dan model soal yang berbeda serta tingkat kesulitan yang lebih tinggi pada soal post-test. Hal tersebut dikarenakan kemampuan siswa yang meningkat setelah belajar menggunakan Media Autoplay.

Data nilai pre-test dan post-test tersebut kemudian selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sapel Test). Teknik ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok obyek penelitian. Hal yang menjadi indikator ada tidaknya pengaruh pada efektivitas belajar siswa adalah bila terjadi perbedaan antara hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah mendapat atau menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan tabel 4.5 dicari apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa atau tidak. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

**Langkah 1.** Membuat Ha dan Ho dalam bentuk kalimat

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Fiqih siswa kelas VII MTs Al-Fattah sebelum dan sesudah menggunakan Media Autoplay.

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Fiqih siswa Kelas VII MTs Al-Fattah sebelum dan sesudah menggunakan Media Autoplay.

**Langkah 2.** Mencari Rerata deviasi ( $\bar{d}$ ), Simpangan baku (s)

**Tabel 4.8**

**Hasil Perhitungan Rerata Deviasi**

No.	Nama	Nilai		$X_1 - X_2$	d	$d^2$
		Pre-test	Post-test			
1.	Akhlakul Rifqi A.	70	90	-20	20	400
2.	Nur Alfi Lailiyah	80	90	-10	10	100
3.	Nadiyah Maulida F.	80	80	0	0	0
4.	Yoga Pradana	70	80	-10	10	100
5.	Miftakhul Sabihin	70	80	-10	10	100
6.	Muhammad Fa'iz	80	90	-10	10	100
7.	Nurul Faiz	80	100	-20	20	400
8.	Moh. Robiet R.	70	90	-20	20	400

9.	Naufal Al-Farani	80	80	0	0	0
10.	A. Muhammad N.	80	70	10	10	100
11.	Fitrotin Fitriyah	90	90	0	0	0
12.	Elsinatul Malsiyah	80	70	10	10	100
13.	Dynda Nauroh F.	90	100	-10	10	100
14.	Izzatu Iltazzati	90	100	-10	10	100
15.	Merry Saraswati	80	90	-10	10	100
16.	Rohmawati	70	90	-20	20	400
17.	Abdillah Al-Fiyu R.	60	90	-30	30	900
18.	Thoriq Al-Haqi	70	80	-10	10	100
19.	Moh. Najmudin Anif	60	70	-10	10	100
20.	Muh.Faizul Amin	70	90	-20	20	400
21.	M. kafi Al-Awal	80	80	0	0	0
22.	Qomarudin Maulana	90	80	10	10	100
23.	Nabilatus Sarokha	80	90	-10	10	100
24.	Eka Vita Nor F.	70	100	-30	30	900
25.	Irsyadul Ibad	70	90	-20	20	400
26.	Irfan Firmansyah	80	100	-20	20	400
27.	Shafwatun Masbaha	70	100	-30	30	900
	$\sum n = 27$			$\sum d = 360$		$\sum d^2 = 6800$

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n} \quad \bar{d} = \frac{360}{27} = 13,33$$

$$S = \frac{\sqrt{n \sum d^2 - (\sum d)^2}}{n(n-1)}$$

$$S = \frac{\sqrt{27 \times 6800 - (360)^2}}{27(27-1)}$$

$$S = \frac{\sqrt{183600 - 129600}}{27 \times 26}$$

$$S = \frac{\sqrt{54000}}{702}$$

$$S = \sqrt{76.9230}$$

$$S = 8,77$$

**Langkah 3.** Mencari t hitung dengan rumus

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{13,33}{\frac{8,77}{\sqrt{27}}}$$

$$t = \frac{13,33 \times \sqrt{27}}{8,77}$$

$$t = 7,89$$

**Langkah 4.** Menentukan kaidah pengujian

- a. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka signifikan, artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

- b. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka signifikan, artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

$$T_{tabel} = t_{tabel} : db$$

$$Db = n-1$$

$$Db = 27-1$$

$$Db = 26$$

$$t_{tabel} = t_{0,01} : 26 = 2,479$$

Jadi  $t_{hitung} (7,89) > t_{tabel} (2,479)$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

#### **Langkah 5. Kesimpulan**

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Fiqih siswa kelas VII MTs Al-Fattah sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Autoplay.

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Fiqih siswa kelas VII MTs Al-Fattah sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Autoplay.

Jadi, terdapat perbedaan pada hasil belajar Fiqih siswa kelas VII antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Autoplay Fiqih di MTs Al-Fattah.

## **2. Revisi Produk Pengembangan**

Berlandaskan hasil penilaian subyek validasi dengan tingkat kualifikasi rata-rata adalah layak, maka pada dasarnya Media

Pembelajaran Autoplay tidak perlu melakukan revisi. Akan tetapi demi penyempurnaan Media Autoplay agar menjadi lebih baik, pengembang berusaha melengkapi dan menyempurnakan Media Autoplay berdasarkan saran dan komentar yang disampaikan oleh para subyek validasi.

Adapun revisi menurut ahli isi media adalah terus dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, apabila ada perubahan kurikulum harus segera disesuaikan, ditambah videonya terutama materi-materi yang membutuhkan praktik.

Sedangkan menurut ahli desain media, yaitu Media Autoplay disarankan untuk menggunakan versi yang dapat dipakai di banyak komputer/ laptop. Hal ini bertujuan agar media Autoplay ini bisa digunakan di komputer/ laptop dengan spesifikasi tinggi maupun rendah.

Adapun menurut guru mata pelajaran Fiqih yaitu media ini hendaknya dikembangkan pada mata pelajaran yang lain. Melihat kondisi siswa yang sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan Media Autoplay, maka dipandang perlu dikembangkan pada mata pelajaran lain.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Produk Pengembangan**

Pengembangan Media Autoplay memungkinkan pengemasan kegiatan belajar mengajar dapat disajikan secara menarik, kreatif dan inovatif. Produk yang dikembangkan oleh peneliti yang berupa Media Autoplay ini dapat digunakan untuk pembelajaran individu, karena menggunakan software yang mudah digunakan dan sederhana dalam penggunaannya, serta terkemas dalam bentuk softfile yang dapat digandakan/ diperbanyak oleh siswa dengan syarat tersedianya computer. Selain itu, produk ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok besar maupun kelompok kecil.

Produk ini memiliki topik yang jelas, yaitu Shalat Fardlu. Di sini pengguna dapat mempelajari materi kemudian berlatih melalui quiz-quiz yang tersedia, atau pengguna dapat mempelajari materi dan mempraktikkan saja, atau dalam pengembangan terdapat keterkaitan antara teknologi dan teori yang mampu mendorong pengguna dalam mendesain strategi pembelajaran menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil pengembangan Media Autoplay menunjukkan hasil baik, hasil validasi ahli desain, tampilan background kurang bervariasi dan sedikit monoton. Karena warna merupakan unsur visual yang penting, akan tetapi harus digunakan dengan hati-hati sehingga menghasilkan paduan warna

yang menarik dan baik. Warna dapat digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau membangun keterpaduan warna satu dengan warna lainnya. Warna juga dapat mempertinggi realisme obyek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan yang dapat menciptakan respon emosional tertentu.<sup>76</sup> Untuk itu, peneliti memperbaiki tampilan warna background dengan memadukan warna yang sesuai dengan konten materi dan ilustrasi gambar pendukung materi sehingga tampilan menjadi lebih sedap dan menarik serta jelas dan teks materi mudah untuk dibaca.

Penggunaan huruf besar semua hanya dipakai untuk penulisan judul utama saja. Sedangkan untuk sub judul pada tiap-tiap bahasan menggunakan penulisan *Capital Each Word*.. Hal ini berdasarkan penjelasan Tinker & Peterson, yang mengemukakan bahwa kata yang dicetak dengan huruf besar berisi informasi khusus.<sup>77</sup>

Untuk ukuran tulisan, sub judul yang berada pada posisi heading ditulis dengan ukuran font 22, sub judul pada menu ditulis dengan ukuranfont 14 dan uraian materi ditulis dengan font 14. Sub judul utama ditulis dengan huruf Trebuchet MS Bold, font 22, Menu utama ditulis dengan huruf Tempus Sans ITC Bold, font 14, Sub judul pada menu ditulis dengan huruf Trebuchet MS, font 12, dan pada uraian materi menggunakan huruf Trebuchet MS 14. Hal ini

---

<sup>76</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997). Hlm, 10

<sup>77</sup> Yang dikutip oleh J. Herley dalam *Teks Desain, In Jonassen, D.H. (ED) Handbook of Research for Education Communication and Tegnology*. USA: Macmilan Library

sesuai dengan ungkapan Paulinan Pannen<sup>78</sup> yang menyatakan bahwa beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam penataan letak informasi untuk satu halaman cetak diantaranya yakni mempertimbangkan penggunaan variasi jenis dan ukuran huruf untuk menarik perhatian.

Bentuk huruf yang dipakai dalam media ini adalah *Tempus Sans ITC Bold*, dan *Trebuchet MS*. Penggunaan masing-masing bentuk huruf, sebagaimana yang dikemukakan oleh Black<sup>79</sup> dimaksudkan untuk:

- 1) Mempertimbangkan tujuan teks yaitu media pembelajaran bagi siswa yang tergolong masa remaja, maka bentuk tulisan yang dipilih dirasa cocok dengan bentuk *Trebuchet MS*.
- 2) Meyakinkan perlunya pertimbangan memilih ukuran dan bentuk huruf yang tersedia berdasarkan penyesuaian dengan karakteristik siswa. Harapannya bentuk tersebut lebih disukai siswa, juga mudah untuk dibaca.

Selaian kombinasi warna, pemakaian jenis huruf dan font yang dipakai, dalam produk ini juga tersedia beberapa macam pilihan tombol menu dan icon, tombol navigasi seperti tombol *next*, *back*, *play/pause*, dan *lain-lain*. Tombol-tombol ini berfungsi untuk navigasi, untuk beralih/ berpindah dari slide satu ke slide yang lain. Selain menggunakan tombol, dalam Quiz 1 yang terdapat pada media ini juga disediakan fasilitas yang berfungsi untuk

---

<sup>78</sup> Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar Edisi ke Satu*. Jakarta: Universitas Terbuka, hlm 28

<sup>79</sup> Yang dikutip oleh J. Herley dalam *Teks Desain*, In Jonassen, D.H. (ED) *Handbook of Research for Education Communication and Tegnology*. USA: Macmilan Librar.

mengoreksi jawaban salah dan benar secara langsung setelah pengguna memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Fasilitas ini muncul pada tiap-tiap soal dan pada akhir sesi Quiz 1 setelah semua pertanyaan terjawab, ditampilkan akumulasi hasil penskoran secara keseluruhan serta keterangan lulus tidaknya dalam pencapaian target yang telah ditentukan.

Sedangkan pada Quiz 2, fasilitas untuk mengoreksi per item soal tidak disediakan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat siswa berusaha lebih keras dalam belajar dan mengerjakan Quiz 2. Namun demikian, pada Quiz 2 ini tetap disediakan fasilitas yang berisi informasi keterangan lulus tidaknya siswa setelah mengerjakan seluruh item soal yang terdapat pada Quiz 2. Soal pada Quiz 1 hanya menggunakan soal pilihan ganda (*multiple choice*), sedangkan pada Quiz 2 sudah menggunakan beberapa model soal yaitu: multiple choice, true/false, matching, word bank, dan sequence.

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

Media Autoplay dengan pokok bahasan Shalat Fardlu diciptakan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi Shalat Fardlu, terutama pemahaman tentang ketentuan-ketentuan dan tata cara melakukan

Shalat Fardlu. Konsep Shalat Fardlu yang bersifat abstrak berupa teori Shalat Fardlu divisualisasikan oleh computer melalui kolaborasi antara gambar, audio, music, teks dan video. Kombinasi dari beberapa media tersebut membuat tampilan program menjadi lebih menarik. Dengan tampilan yang menarik dan visualisasi dari kejadian yang abstrak membuat pengguna akan lebih tertarik untuk mempelajari materi dalam produk. Produk ini diharapkan menjadi media pembelajaran mandiri ataupun kelompok, yang terpadu. Mulai dari pengenalan materi sampai tes hasil belajar.

## **B. Efektifitas Produk Pengembangan**

Bersumber pada hasil analisis data penilaian dari validator diperoleh perangkat pembelajaran fiqih berupa Media Autoplay yang valid dalam hal isi dan desain. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiono, bahwa komponen valid harus berdasarkan patokan pengetahuan dan semua komponen harus berdasarkan patokan pengetahuan, serta semua komponen harus secara konsisten berhubungan antara yang satu dengan yang lain. Bersumber pada hasil analisis data uji coba diperoleh bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan dan ketahanan, seperti halnya yang dikemukakan oleh Dick dan Carey.

Menurut Dick dan Carey, kepraktisan dan ketahanan adalah media yang bisa digunakan di mana saja dan kapanpun dengan peralatan yang ada di

sekitarnya serta mudah dibawa.<sup>80</sup> Hasil kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh melalui respon peserta didik dan hasil pengelolaan pembelajaran tergolong positif (baik). Hal tersebut ditunjukkan oleh respon peserta didik terhadap Media Autoplay Fiqih materi Shalat Fardlu terdapat lebih dari 80% peserta didik berada pada kriteria baik dan rata-rata nilai setiap aspek pengamatan guru sebagai pengelola pembelajaran menunjukkan hasil dalam kategori baik.

Hasil pembelajaran yang telah dilakukan dikelas memenuhi dua hal, yaitu: 1) hasil belajar kelas uji coba lapangan mencapai kriteria ketuntasan minimal; 2) rata-rata hasil belajar kelas uji coba lapangan setelah perlakuan lebih baik daripada sebelum diberi perlakuan. Perbedaan hasil uji coba tersebut disebabkan adanya sebelum dan setelah pemberian *treatment* berupa Media Autoplay. Proses pembelajaran menggunakan Media Autoplay dapat membantu peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri dan memahami materi yang telah disampaikan.

Media Autoplay dapat membantu dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran pada materi pelajaran yang membutuhkan ilustrasi nyata dalam kehidupan sehari sebagai pengat konstruksi pengetahuan peserta didik. Pada kelas yang sudah menggunakan Media Autoplay nilai testnya lebih tinggi daripada sebelum menggunakannya. Selain itu, guru memakai Media Autoplay dalam pembelajaran juga dapat memotivasi peserta didik

---

<sup>80</sup> Asnawir, dkk. *loc.cit.*

agar lebih aktif dalam mengikuti dan mempelajari materi yang diberikan atau yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan Media Autoplay dapat digunakan dalam pengajaran konsep untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Allah SWT telah menjelaskan dalam Al-Qur'an betapa pentingnya media dalam suatu pembelajaran. Melalui gambaran berupa alam yang kongkrit ini, Allah menyebutkan dalam surat al-ghasyiyah ayat 18-20:

وَالِى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾ وَالى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿١٩﴾ وَالى الْأَرْضِ  
كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿٢٠﴾

Artinya : “dan langit, bagaimana ia ditinggikan?, dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan?, dan bumi bagaimana ia dihamparkan?” (Q.S. Al-Ghasyiyah: 18-20).

Ayat tersebut berhubungan erat dengan kemampuan seseorang dalam menerima pelajaran yang awalnya dia belum mampu memahami sesuatu yang bersifat abstrak, oleh karena itu diperlukan sekali penggunaan contoh-contoh yang kongkrit sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengerti dan memahami serta tahan lama dalam ingatan.

Berasaskan ayat di atas, dapat dibuktikan oleh peneliti terdahulu yang pernah dilakukan oleh Eka Mustika Dewi terkait dengan teori di atas dengan skripsinya yang berjudul ” Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II Min Model Kamal” bahwa dengan menggunakan media CD Interaktif materi Operasi Bilangan Bulat sangat

membantu siswa dalam memahami mata pelajaran matematika dan guru merasa sangat terbantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Terutama dalam media CD Interaktif tersebut, siswa juga dapat mendengarkan dan melihat secara langsung gambaran dan ilustrasi materi pelajaran sehingga akan lebih mudah bagi siswa untuk mengingat materi yang disampaikan.<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup> Dewi, Mustika, Eka, 2013, *Pengembangan Media Cd Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas Iv Semester Ii Min Model Kamal*

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap Media Autoplay Fiqih pada kelas VII MTs Al-Fattah ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Media Autoplay fiqih terdiri dari empat bagian yaitu: pertama, merupakan bagian Pendahuluan (slide awal masuk media, slide pembuka media, slide pembuka materi, slide paparan materi, slide masuk materi, slide home, kurikulum (kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran)), bagian kedua adalah berisi Pembahasan tentang Shalat Fardlu (pengertian, syarat, rukun, sunnah, hal yang membatalkan shalat, waktu shalat, dalil shalat, dan tata cara shalat berupa video), bagian ketiga berisi tentang Evaluasi yang disertai penskoran otomatis dan KKM yang harus dicapai oleh siswa, dan bagian keempat adalah tentang Penutup (tampilan penutup, referensi, profil pengembang).
2. Media Pembelajaran Autoplay terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih materi Shalat Fardlu pada kelas VII MTs Al-Fattah.

Hal ini dibuktikan dengan melihat rata-rata (*mean*) siswa sebelum diberi perlakuan yaitu berupa penggunaan Media Autoplay lebih kecil dari

sesudah diberi perlakuan (penggunaan Media Autoplay) yaitu  $76,29 < 87,40$ . Dan dari perhitungan manual uji t dua sampel (Paired Sampel t Test). Dalam hasil uji tersebut didapat  $t_{hitung} (7,89) > t_{tabel} (2,479)$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, kesimpulannya terdapat perbedaan pada hasil belajar Fiqih siswa kelas VII antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Autoplay Fiqih di MTs Al-Fattah.

Media Pembelajaran Autoplay Fiqih yang telah dikembangkan mendapat penilaian kualifikasi yang baik. Hal ini tunjukkan oleh hasil validasi yang diperoleh dari ahli isi sebesar 87% yang berarti Media Autoplay Fiqih layak dan tidak perlu revisi, dari ahli desain didapat nilai 75% dan berada pada kualifikasi layak sehingga tidak perlu revisi, untuk penilaian dari guru mata pelajaran diperoleh nilai 94% sehingga berada pada kualifikasi sangat layak dan tidak perlu revisi, dari hasil uji coba perorangan didapat nilai sebesar 90% dan berada pada kualifikasi sangat layak dan tidak perlu revisi, dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 84% sehingga berada pada kualifikasi layak dan tidak perlu revisi, sedangkan dari uji coba lapangan diperoleh nilai sebesar 82,75% sehingga berada pada kualifikasi layak dan tidak perlu revisi. Namun, Media Autoplay akan diperbaiki sesuai saran yang diberikan oleh masing-masing validator demi penyempurnaan media ini.

## **B. Saran**

Media Autoplay Fiqih materi Shalat Fardlu yang dikembangkan ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran Fiqih MTs kelas VII. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan Media Autoplay ini, yaitu:

1. Media Autoplay Fiqih yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh sebab itu, dalam penggunaannya hendaknya didukung dengan sumber belajar dan buku-buku lain yang relevan dengan sesuai dengan materi pelajaran.
2. Guru yang menggunakan Media Autoplay Fiqih MTs 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

- Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahab Sayyed Hawwas. 2009. *Fiqh Ibadah*. Jakarta: Amzah.
- Az-Zuhaili, Wahbah. 2010. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu 1*. Jakarta: Gema Insani.
- Alhusaini, Imam Taqiyuddin Abubakar Bin Muhammad. 2007. *Kifayatul Akhyar Fii Halli Ghayatil Iktishar: Bagian Pertama*. Surabaya: CV. Bina Iman.
- Anwar, Syahrul. 2010. *Ilmu Fiqih & Ushul Fiqh*. Bogor: Ghalia.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arief S Sadiman, Dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Bagir, Muhammad. 2008. *Fiqh Praktis I Menurut Al-Qur'an, As-Sunnah, dan Pendapat para Ulama'*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar Edisi ke Satu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mncapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Mustika, Eka. 2012. *Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II MIN Model Kamal*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah.
- Fitria, Dewi. 2005. *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara*. Skripsi. Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Hamalik, Oemar. 1989. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.

Hasil wawancara dengan beberapa guru dan staf di sekolah MTs Al-fattah pada tanggal 23 September 2013.

Hikmah, Nur, Farida. *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTs Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji Dan Umrah)*.

<http://www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-media-studio-preview.html> diakses rabu 18 september 2013 pukul 16:25.

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom%2fmodul-autoplay-mediastudio.pdf> (diakses 18 september 2013 jam 16:15).

Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat: Gaung Persada Press.

J. Herley dalam *Teks Desain*, In Jonassen, D.H. (ED) *Handbook of Research for Education Communication and Tegnology*. USA: Macmilan Library.

Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mertler, A. Craig. 2011. *Action Research Mengembangkan Sekolah dan Memberdayakan Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nur Ali, dkk. 2012. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.

Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Setiabudi, Wahyu, Novian. 2005. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*, skripsi. Program Studi Teknik Elektro.
- Sugeng Listyo Prabowo dan Faridah Nurmaliyah. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab*. Jakarta.
- Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 3

ANGKET PENIALAIAN AHLI ISI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY

Kepada Yth.

Ahli Isi Media Pembelajaran Autoplay

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami sedang mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Autoplay Materi Shalat Fardhu pada siswa kelas VII di MTs Al-Fattah.

Sehubungan dengan keperluan di atas, kami memohon kesediaan Bapak berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang ketepatan produk yang sedang kami kembangkan dengan mengisi form angket dan saran yang terlampir.

Atas kerjasama dan segala bantuan Bapak kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Malang,

Hormat Kami

IDENTITAS AHLI

Nama Lengkap :

.....  
.....

Alamat :

.....  
.....  
.....  
.....

Latar Belakang Pendidikan :

.....  
.....  
.....  
.....

Profesi yang Sedang Ditekuni :

.....  
.....  
.....  
.....

Pengalaman Dalam Bidang Pendidikan :

.....  
.....  
.....  
.....

ANGKET PENILAIAN AHLI ISI  
MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY

Petunjuk Pengisian:

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

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

A. Berilah tanda cawang (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

1. Bagaimana tingkat relevansi Media Pembelajaran Autoplay dengan kurikulum yang berlaku?

1	2	3	4	5
Sangat tidak relevan	Kurang relevan	Cukup relevan	Relevan	Sangat relevan

2. Bagaimana bahasa yang digunakan pada Media Pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak komunikatif	Kurang komunikatif	Cukup komunikatif	Komunikatif	Sangat komunikatif

3. Bagaimana tingkat kemudahan bahasa yang digunakan pada Media Pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

4. Bagaimana ketepatan tujuan pada Media Pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat

5. Bagaimana kesesuaian bentuk evaluasi pada Media Pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

6. Bagaimana komponen isi media, apakah Media Pembelajaran Autoplay sudah memadai sebagai media pembelajaran fiqih?

1	2	3	4	5
Sangat tidak memadai	Kurang memadai	Cukup memadai	Memadai	Sangat memadai

7. Bagaimana keluasan dan kedalaman isi pada Media pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak luas	Kurang luas	Cukup luas	Luas	Sangat luas

8. Bagaimana runtutan penyajian materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak runtut	Kurang runtut	Cukup runtut	Runtut	Sangat runtut

9. Bagaimana konsistensi format Media Pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak konsisten	Kurang konsisten	Cukup konsisten	Konsisten	Sangat konsisten

10. Bagaimana ketercernaan uraian materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai



---

---

---

---

---

---

---

---

Malang, ..... 2013

*Ahli Isi Media Pembelajaran  
Autoplay Fiqih*

Lampiran 4

ANGKET PENIALAIAN AHLI DESAIN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY

Kepada Yth.

Ahli Desain Media Pembelajaran Autoplay

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami sedang mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Autoplay Materi Shalat Fardhu pada siswa kelas VII di MTs Al-Fattah.

Sehubungan dengan keperluan di atas, kami memohon kesediaan Bapak berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang ketepatan produk yang sedang kami kembangkan dengan mengisi form angket dan saran yang terlampir.

Atas kerjasama dan segala bantuan Bapak kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang,

Hormat Kami

## IDENTITAS AHLI

Nama Lengkap :

.....  
.....

Alamat :

.....  
.....  
.....

Latar Belakang Pendidikan :

.....  
.....  
.....  
.....

Profesi yang Sedang Ditekuni :

.....  
.....  
.....  
.....

Pengalaman Dalam Bidang Pendidikan :

.....  
.....  
.....  
.....

ANGKET PENILAIAN AHLI DESAIN  
MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY

Petunjuk Pengisian:

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

1 : Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.

2 : Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

3 : Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.

4 : Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

5 : Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

A. Berilah tanda cawang (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

1. Bagaimana kemenarikan visualisasi Media Pembelajaran Autoplay ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

2. Bagaimana kombinasi warna yang digunakan pada Media Pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

3. Bagaimana kemenarikan ilustrasi gambar yang digunakan pada Media Pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

4. Bagaimana kejelasan ilustrasi audio pada Media Pembelajaran Autoplay?

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

5. Bagaimana kemenarikan dan kesesuaian model tulisan dengan isi materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik dan tidak sesuai	Kurang menarik dan sesuai	Cukup menarik dan sesuai	Menarik dan sesuai	Sangat menarik dan sesuai

6. Bagaimana kejelasan tulisan pada Media Pembelajaran Autoplay?

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

7. Bagaimana kemenarikan tampilan isi pada Media Pembelajaran Autoplay?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

8. Bagaimana kesesuaian media dengan karakteristik siswa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

9. Bagaimana tingkat efisiensi penggunaan media terkait dengan waktu?

1	2	3	4	5
Sangat tidak efisien	Kurang efisien	Cukup efisien	Efisien	Sangat efisien

10. Bagaimana efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga?

1	2	3	4	5
Sangat tidak efisien	Kurang efisien	Cukup efisien	Efisien	Sangat efisien



---

---

---

---

---

---

---

Malang, ..... 2013

*Ahli Desain Media Pembelajaran Autoplay Fiqih*

Lampiran 5

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN  
GURU MATA PELAJARAN FIQIH

Petunjuk Pengisian:

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

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

A. Berilah tanda cawang ( $\surd$ ) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

1. Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini membantu anda dalam mengajar ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	Membantu	Sangat membantu

2. Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	Membantu	Sangat membantu

3. Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini layak digunakan?

1	2	3	4	5
Sangat tidak layak	Kurang layak	Cukup layak	Layak	Sangat layak

4. Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran pada Media Pembelajaran Autoplay?

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

5. Bagaimana kejelasan paparan isi materi?

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

6. Apakah ukuran dan jenis huruf yang dipakai mudah dibaca?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

7. Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dengan materi?

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

8. Bagaimana kejelasan evaluasi dan latihan pada Media Pembelajaran Autoplay?

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

9. Apakah evaluasi dan latihan pada media dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	Membantu	Sangat membantu

10. Apakah dengan menggunakan Media Pembelajaran Autoplay ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran fiqih?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	Membantu	Sangat membantu

11. Bagaimana peran Media Pembelajaran Autoplay dalam proses pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak	Kurang	Cukup	Berperan	Sangat



Lampiran 6

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN AUTOPLAY MATERI SHALAT FARDHU

A. Berilah tanda cawang (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

1. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi pada Media Pembelajaran Autoplay ini?

1	2	3	4	5
Sangat kurang faham	Kurang faham	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

2. Apakah tampilan visualisasi pada Media Pembelajaran Autoplay ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

3. Bagaimana perpaduan warna pada Media Pembelajaran Autoplay ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

4. Apakah suara yang terdapat pada Media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

5. Apakah suara yang terdapat pada Media ini jelas?

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

6. Apakah tulisan pada Media ini jelas?

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

7. Apakah tampilan isi materi pada Media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

menarik	menarik	menarik		menarik
---------	---------	---------	--	---------

8. Apakah tampilan materi pada Media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

9. Apakah tampilan evaluasi dan latihan pada media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

10. Apakah Media Pembelajaran Autoplay ini mudah digunakan ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

11. Apakah kamu merasa terlibat dalam menggunakan Media Pembelajaran Autoplay ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak terlibat	Kurang terlibat	Cukup terlibat	Terlibat	Sangat terlibat

12. Apakah kamu termotivasi untuk belajar lebih baik saat menggunakan Media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak termotivasi	Kurang termotivasi	Cukup termotivasi	Termotivasi	Sangat termotivasi

13. Apakah kamu memiliki rasa ingin tahu saat menggunakan Media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak ingin tahu	Kurang ingin tahu	Cukup ingin tahu	Ingin tahu	Sangat ingin tahu

14. Apakah kamu merasa senang saat menggunakan Media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak senang	Kurang senang	Cukup senang	Senang	Sangat senang



## Lampiran 7

### Soal Evaluasi Pre Test dan Post Test

#### Pre Test

**QUIZ 1**

1 of 20 \ Multiple Choice \ 10

1. Kata "shalat" berasal dari bahasa arab, artinya adalah? ...



- Menyembah
- Memohon
- Dzikir
- Do'a

**QUIZ 1**

2 of 20 \ Multiple Choice \ 10

6. Yang dimaksud dengan sunnah dalam shalat adalah?...

- Suatu perbuatan yang jika tidak dikerjakan maka sholatnya tidak batal
- Suatu perbuatan yang harus dikerjakan ketika sholat
- Suatu perbuatan yang jika tidak dikerjakan maka sholatnya batal
- Suatu perbuatan yang jika dilakukan maka sholatnya batal

18. I'tidal merupakan gerakan setelah....



- Duduk iftirasy
- Membaca fatihah

Outline... Next >

## QUIZ 1

4 of 20 \ Multiple Choice \ 10



12. Duduk diantara dua sujud merupakan....shalat



- Rukun
- Syarat wajib
- Hal yang membatalkan
- Syarat sah

## QUIZ 1

5 of 20 \ Multiple Choice \ 10



3. Berikut adalah yang termasuk syarat sah shalat, kecuali...

- Suci dari hadats dan najis
- Menghadap kiblat
- Mengetahui dan yakin masuknya waktu shalat
- Suci dari haidh dan nifas

## QUIZ 1

6 of 20 \ Multiple Choice \ 10



2. Yang termasuk syarat wajib shalat adalah? ...

- Berakal
- Menutup aurat
- Niat
- Menghadap kiblat

## QUIZ 1

7 of 20 \ Multiple Choice \ 10



14. Do'a iftitah dibaca ketika...

اللَّهُ أَكْبَرُ كَثِيرًا وَالْحَمْدُ لِلَّهِ كَثِيرًا وَسُبْحَانَ  
اللَّهِ بُكْرَةً وَأَحْسِنًا . يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ  
اللَّذِي فَطَرَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ حَنِيئًا  
مُسْلِمًا وَمَا أَنَا مِنَ الْمُشْرِكِينَ . إِنَّ صَلَاتِي  
وَنُفْسِي وَخَبْرِي وَإِسْرَارِي وَمَا بَيْنَ يَدَيْ  
لَا شَرِيكَ لَكَ وَبِذَلِكَ أُمِرْتُ وَأَنَا مِنَ  
الْمُسْلِمِينَ .

- Tasyahud
- l'tidal
- Ruku'
- Setelah takbiratu ihram

## QUIZ 1

8 of 20 \ Multiple Choice \ 10

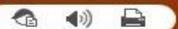


9. Hal-hal yang tidak membatalkan shalat adalah?...

- Makan dan minum dengan sengaja
- Tidak mengerjakan tasyahud awal
- Tertawa terbahak-bahak
- Meninggalkan salah satu rukun shalat

## QUIZ 1

9 of 20 \ Multiple Choice \ 10



5. Berikut ini yang bukan termasuk rukun shalat adalah? ...



sujud

Duduk diantara dua



dari ruku'

l'tidal atau bangkit



Sujud



Mengangkat kedua tangan saat takbiratul ihram dan

## QUIZ 1

10 of 20 \ Multiple Choice \ 10



17. Gambar yang menunjukkan hal yang membatalkan shalat adalah...



Gambar manakah yang menunjukkan gerakan setelah gambar tersebut...



## QUIZ 1

12 of 20 \ Multiple Choice \ 10



11. kalimat tersebut dibaca ketika.....

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْعَظِيمِ وَبِحَمْدِهِ

Ruku'

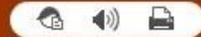
Duduk diantara dua sujud

I'tidal

Sujud

## QUIZ 1

13 of 20 \ Multiple Choice \ 10



10. Yang termasuk hal yang membatalkan shalat antara lain, kecuali...

- Terbukanya aurat
- Bergerak lebih dari 3 kali
- Tidak membaca ayat atau surat pendek setelah membaca fatihah
- Berbicara dengan sengaja

## QUIZ 1

14 of 20 \ Multiple Choice \ 10



7. Yang termasuk sunnah-sunnah shalat adalah?...

- Membaca surat fatihah
- Membaca tasyahud akhir
- Membaca do'a iftitah setelah takbiratul ihram
- Membaca shalawat setelah membaca do'a tasyahud akhir

## QUIZ 1

15 of 20 \ Multiple Choice \ 10



4. Diantara rukun shalat adalah membaca takbiratul ihram. apa yang dimaksud dengan takbiratul ihram? ...

- Takbir yang dibaca saat bangkit dari sujud
- Takbir yang dibaca ketika akan ruku'
- Takbir yang dibaca untuk memulai shalat
- Takbir yang dibaca setiap pergantian dari rukun satu ke rukun selanjutya

## QUIZ 1

16 of 20 \ Multiple Choice \ 10



Rukun shalat yang pertama adalah.....

- Berwudhu
- Takbiratul Ihram
- Membaca fatihah
- Niat shalat

## QUIZ 1

17 of 20 \ Multiple Choice \ 10



8. Waktu shalat magrib adalah?...

- Dimulai sejak hilangnya awan merah hingga terbit fajar yang kedua
- Dimulai sejak terbenamnya matahari hingga hilangnya awan merah di sebelah barat
- Dimulai sejak terbitnya fajar yang kedua hingga terbitnya matahari
- Dimulai sejak matahari tergelincir atau condong ke barat hingga bayang-bayang suatu benda sama panjangnya dengan benda itu sendiri

16. Gambar berikut adalah gerakan.... dalam shalat



- Sujud
- Duduk diantara dua sujud
- Duduk iftirasy dan tasyahud awal
- Duduk tawarruk dan tasyahud akhir

## QUIZ 1

19 of 20 \ Multiple Choice \ 10



20. **سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمِدَهُ** Kalimat tersebut dibaca ketika....

- I'tidal
- Duduk diantara dua sujud
- Ruku'
- Sujud

## QUIZ 1

20 of 20 \ Multiple Choice \ 10



13. Jumlah Raka'at shalat lima waktu adalah....

- 19 raka'at
- 22 raka'at
- 17 raka'at
- 20 raka'at

Post Test

2. salam yang kedua merupakan gerakan yang wajib dilakukan dalam shalat



Salah

Benar

5. pasangkan kalimat-kalimat dibawah ini yang menurut kamu benar!

Bicara dengan teman saat shalat	Hal yang membatalkan shalat
Sunnah shalat	I'tidal
Membaca sami' Allahu liman hamidah	Membaca fatihah
Rukun shalat	Membaca Tasbih (subhana robbiyal 'adhimi wabihamdih) saat ruku'

6. Membaca do'a iftitah setelah takbiratul ihram adalah termasuk ..... shalat

Jawaban benar

Jawaban salah

Rukun

Sunnah

10. Urutkan dengan benar kalimat-kalimat dibawah ini sesuai dengan gerakan shalat!

1 Membaca shalawat

2 Membaca do'a tasyahud akhir

3 salam pertama

4 Duduk tasyahud akhir

3. membaca ayat al-qur'an setelah membaca al-fatihah adalah termasuk....

- syarat wajib shalat
- sunnah shalat
- hal yang membatalkan shalat
- rukun shalat

8. Ada orang yang sedang shalat kemudian orang tersebut tertawa keras karena melihat orang terpeleset dan jatuh didekatnya, maka shalatnya....

Jawaban benar

Jawaban salah

tetap sah

batal

4. gerakan apa yang selanjutnya dilakukan ketika seseorang yang sedang shalat sudah melakukan sujud pertama dan duduk diantara dua sujud pada rakaat kedua shalat subuh...

- berdiri
- sujud kedua
- salam
- membaca tasyahud

9. Urutkan dengan benar kalimat-kalimat dibawah ini sesuai dengan rukun shalat!

1 I'tidal

2 Ruku'

3 Duduk diantara dua sujud

4 Sujud



7. Gambar disamping merupakan gerakan yang dilakukan sebelum l'tidal.

Jawaban benar

Jawaban salah

1. Apabila seseorang yang sedang shalat kemudian dia berjalan 3 langkah, maka shalatnya tidak batal

Benar

Salah

## Lampiran 8

Data Nilai Pre Test dn Post Test pada kelas *Eksperimen*

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	Akhlakul Rifqi A.	70	90
2.	Nur Alfi Lailiyah	80	90
3.	Nadiyah Maulida F.	80	80
4.	Yoga Pradana	70	80
5.	Miftakhul Sabihin	70	80
6.	Muhammad Fa'iz	80	90
7.	Nurul Faiz	80	100
8.	Moh. Robiet R.	70	90
9.	Naufal Al-Farani	80	80
10.	A. Muhammad N.	80	70
11.	Fitrotin Fitriyah	90	90
12.	Elsinatul Malsiyah	80	70
13.	Dynda Nauroh F.	90	100

14.	Izzatu Iltazzati	90	100
15.	Merry Saraswati	80	90
16.	Rohmawati	70	90
17.	Abdillah Al-Fiyu R.	60	90
18.	Thoriq Al-Haqi	70	80
19.	Moh. Najmudin Anif	60	70
20.	Muh.Faizul Amin	70	90
21.	M. kafi Al-Awal	80	80
22.	Qomarudin Maulana	90	80
23.	Nabilatus Sarokha	80	90
24.	Eka Vita Nor F.	70	100
25.	Irsyadul Ibad	70	90
26.	Irfan Firmansyah	80	100
27.	Shafwatun Masbaha	70	100

## Lampiran 9

### SUBYEK VALIDATOR AHLI

1. Nama : Dr. H. M. Abdul Hamid, MA  
NIP : -  
Instansi : Pasca Sarjana UIN Maliki Malang  
Pendidikan : S3 Bahasa Arab  
Alamat : Jl. Sunan Kalijaga Dalam Kav. B1 10
2. Nama : Sudirman el-Nachrowi  
NIP : -  
Instansi : UIN Maliki Malang  
Pendidikan : S3 Sunan Ampel Surabaya  
Alamat : Perum. Graha Joyo Family Blok A/13 Merjosari Malang
3. Nama : Dra. Asyifah  
NIP : -  
Instansi : MTs Al-Fattah  
Pendidikan : S1 Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Ds. Ngimboh Kec. Ujungpangkah

Lampiran 10

Identitas Sasaran Uji Coba

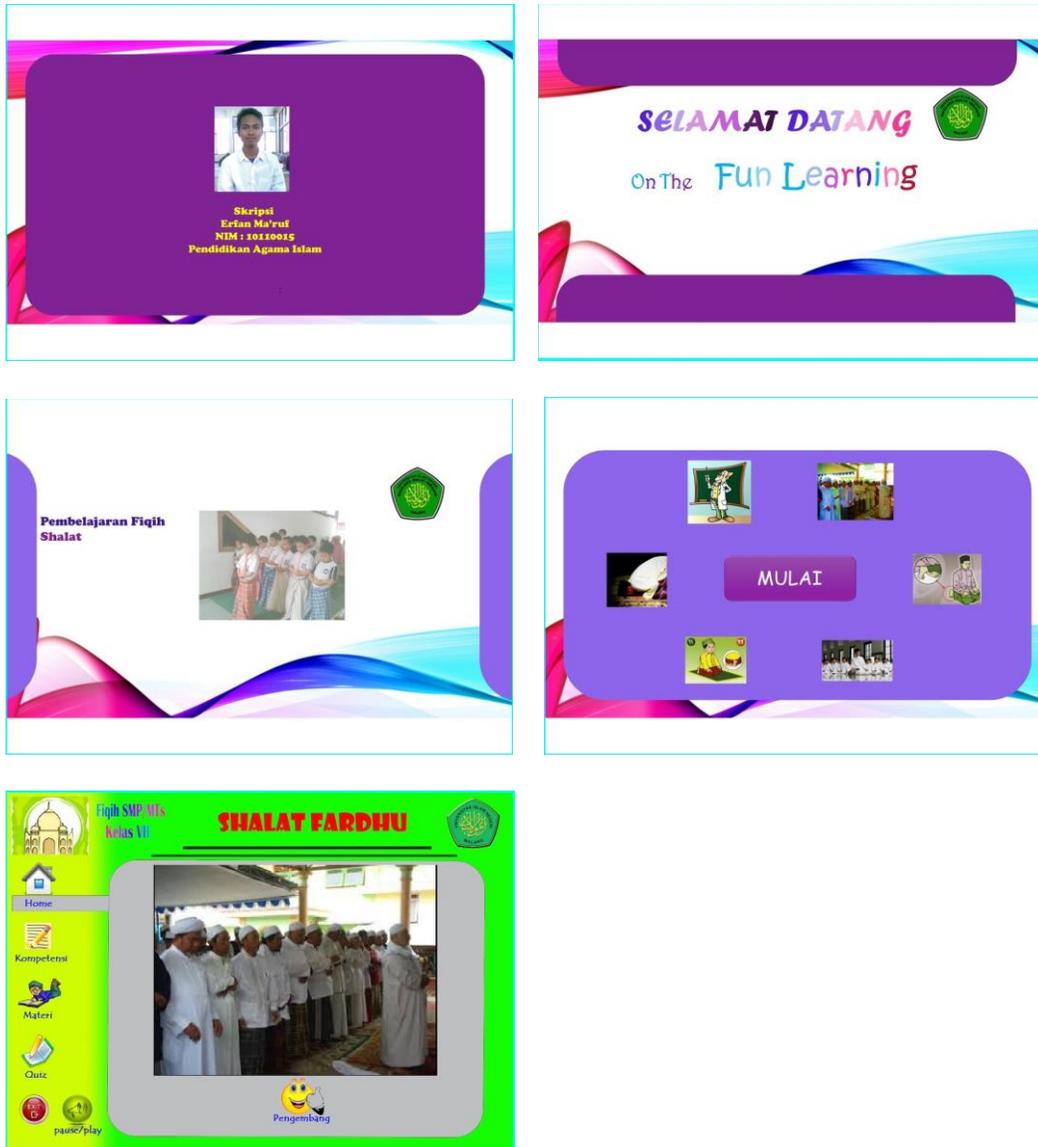
No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Akhlakul Rifqi A.	Laki-laki
2.	Nur Alfi Lailiyah	Perempuan
3.	Nadiyah Maulida F.	Perempuan
4.	Yoga Pradana	Laki-laki
5.	Miftakhul Sabihin	Laki-laki
6.	Muhammad Fa'iz	Laki-laki
7.	Nurul Faiz	Laki-laki
8.	Moh. Robiet R.	Laki-laki
9.	Naufal Al-Farani	Laki-laki
10.	A. Muhammad N.	Laki-laki
11.	Fitrotin Fitriyah	Perempuan
12.	Elsinatul Malsiyah	Perempuan
13.	Dynda Nauroh F.	Perempuan
14.	Izzatu Iltazzati	Perempuan
15.	Merry Saraswati	Perempuan
16.	Rohmawati	Perempuan

17.	Abdillah Al-Fiyu R.	Laki-laki
18.	Thoriq Al-Haqi	Laki-laki
19.	Moh. Najmudin Anif	Laki-laki
20.	Muh.Faizul Amin	Laki-laki
21.	M. kafi Al-Awal	Laki-laki
22.	Qomarudin Maulana	Laki-laki
23.	Nabilatus Sarokha	Perempuan
24.	Eka Vita Nor F.	Perempuan
25.	Irsyadul Ibad	Laki-laki
26.	Irfan Firmansyah	Laki-laki
27.	Shafwatun Masbaha	Perempuan

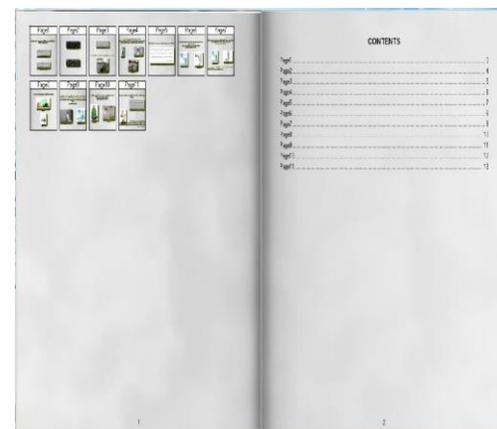
# Lampiran 11

## Gambar Media Autoplay

### 1. Pendahuluan



## 2. Pembahasan





Fiqh SMP/MTs Kelas VII Sunnah-sunnah Shalat

Pengertian Waktu Hal yang membatalkan

4. Membaca ta'awudz/ isti'adzah sebelum membaca fatihah  
 5. Membaca bacaan shalat dengan keras (pada tempatnya), dan membaca pelan/ perlahan pada tempatnya, dan membaca amin setelah fatihah.  
 6. Membaca ayat al-qu'an setelah membaca fatihah. Contoh: surat al-ikhlas.  
 7. Membaca takbir pada setiap pergantian gerakan dari satu rukun ke rukun selanjutnya. Lafadz takbir adalah Allahu Akbar:

لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ مُحَمَّدٌ عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ  
 اللَّهُ أَكْبَرُ

pause/play

Back Next

Fiqh SMP/MTs Kelas VII Sunnah-sunnah Shalat

Pengertian Waktu Hal yang membatalkan

8. Membaca sami'allahu liman hamidah ketika 'tada' dan membaca rabbana lakal hamdu.  
 9. Membaca tasbih pada rukuk' dan sujud

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ  
 Subhana robbiyal a'la wabihamidih

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْعَظِيمِ وَبِحَمْدِهِ  
 Subhana robbiyal 'adhim wabihamidih

pause/play

Back Next

Fiqh SMP/MTs Kelas VII Sunnah-sunnah Shalat

Pengertian Waktu Hal yang membatalkan

10. Duduk istirahat setelah sujud sebelum berdiri  
 11. Meletakkan kedua telapak tangan diatas kedua paha ketika duduk, dan ketika duduk tasyahud telapak tangan kiri dibuka sedangkan telapak tangan kanan digenggam kecuali jari tunjukkan yang ditunjukkan dengannya dalam keadaan bertasyahud  
 12. Duduk iftirasy pada kesemua duduk-duduk dalam shalat, dan duduk tawarruk pada duduk pada tasyahud akhir, dan salam yang kedua. Untuk keterangan apa itu duduk iftirasy dan duduk tawarruk bisa dilihat di bab rukun shalat

Tawarruk Iftirasy

pause/play

Back

Fiqh SMP/MTs Kelas VII Waktu Shalat

Pengertian Waktu Hal yang membatalkan

1. Shalat Dhuhur --> waktunya dimulai dari tergelincirnya matahari, yaitu: condongnya matahari ke arah barat dari garis edarnya dan berakhir saat bayangan suatu benda sama panjangnya atau lebih panjang dari benda tersebut. Adapun jumlah raka'at pada shalat dhuhur adalah 4 raka'at.  
 2. Shalat 'Ashar --> waktunya dimulai dari berakhirnya waktu dhuhur, yaitu dari bayangan suatu benda sama dengan bendanya dan berlangsung hingga matahari terbenam. Adapun jumlah raka'at pada shalat asyar adalah 4 raka'at.

pause/play

Next

Fiqh SMP/MTs Kelas VII Waktu Shalat

Pengertian Waktu Hal yang membatalkan

3. Shalat Maghrib --> waktunya dimulai dari terbenamnya matahari, yaitu: terbenamnya seluruh matahari dan berakhir saat hilangnya awan merah ditangit sebelah barat. Adapun Jumlah raka'at shalat magrib yaitu 3 raka'at.  
 4. Shalat Isya --> waktunya dimulai dari habisnya waktu maghrib, yaitu: hilangnya awan merah, dan berakhir saat terbitnya fajar yang kedua. Adapun jumlah raka'at shalat isya adalah 4 raka'at.  
 5. Shalat Subuh --> waktunya dimulai dari terbitnya fajar kedua dan terus berlangsung hingga terbitnya matahari. Adapun jumlah raka'at shalat subuh adalah 2 raka'at.

pause/play

Back

Fiqh SMP/MTs Kelas VII Hal-hal Yang Membatalkan Shalat

Pengertian Waktu Hal yang membatalkan

Hal-hal yang dapat membatalkan shalat adalah suatu perbuatan yang jika dilakukan oleh seseorang yang sedang shalat, maka rusak/batal shalatnya dan orang tersebut wajib mengulangnya. Adapun yang termasuk dalam hal-hal yang membatalkan shalat antara lain :

1. Pembicaraan yang sengaja  
 2. Pergerakan yang banyak (melebihi 2 kali) selain gerakan shalat. Contoh: menggaruk kepala berkali-kali dengan satu tangan  
 3. Datangnya hadast saat shalat. Hadast adalah sesuatu yang menjadikan batalnya wudhu disebabkan keluarnya sesuatu dari jalan depan (qubul) maupun jalan belakang (dubur). Contoh: keluarnya angin dari jalan belakang (dubur)

**Shalat BATAL**

pause/play

Next

Fiqh SMP/MTs Kelas VII Hal-hal Yang Membatalkan Shalat

4. Adanya najis pada orang yang sedang shalat. Misalnya ketika ada orang shalat, tiba-tiba ada seekor kucing yang datang dan buang air kecil pada orang shalat tersebut, maka shalatnya batal dan harus bersuci kemudian mengulangi shalatnya.

5. Terbukanya aurat. Adapun aurat laki-laki adalah dari pusar hingga lutut dan aurat perempuan adalah semua anggota tubuh kecuali wajah dan talapak tangan.

6. Berubahnya niat

Diatas pergelangan tangan terbuka, maka itu termasuk aurat dan shalatnya batal

Back Next

Fiqh SMP/MTs Kelas VII Hal-hal Yang Membatalkan Shalat

7. Membelakangi kiblat atau tidak menghadap kiblat

8. Makan walau hanya sebiju atau menelan sisa makanan yang masih ada dimulut

9. Minum meskipun hanya setetes. Misalkan sisa air wudhu yang ada di wajah dan menetes kemudian mengulangi kemudian memelannya

10. Meninggalkan satu atau beberapa rukun. Misalkan sujud hanya satu kali

11. Murtad/keluar dari islam

12. Tertawa keras

Back

### 3. Evaluasi

Fiqh SMP/MTs Kelas VII SHALAT FARDHU

Quiz 1 Quiz 2

pause/play

Fiqh SMP/MTs Kelas VII SHALAT FARDHU

QUIZ 1

Aturan Mengerjakan Quiz

1. Bacalah do'a sebelum mengerjakan soal
2. Bacalah soal dengan cermat dan teliti
3. Pilih salah satu jawaban yang disediakan yang kamu anggap benar
4. Kamu bisa mengulang lagi sesi quiz ini jika kamu belum memperoleh hasil dalam kategori lulus
5. selamat mengerjakan dan semoga sukses...

Total Questions	Full Score	Passing Rate	Passing Score
20	200	75%	150

Continue

Fiqh SMP/MTs Kelas VII SHALAT FARDHU

Quiz 2

Aturan Mengerjakan Quiz

1. Bacalah do'a sebelum mengerjakan soal
2. Bacalah soal dengan cermat dan teliti
3. Pilih salah satu jawaban yang disediakan yang kamu anggap benar
4. Kamu bisa mengulang lagi sesi quiz ini jika kamu belum memperoleh hasil dalam kategori lulus
5. selamat mengerjakan dan semoga sukses...

Total Questions	Full Score	Passing Rate	Passing Score
10	100	75%	75

Continue

Correct

Selamat Jawaban Kamu Benar

OK

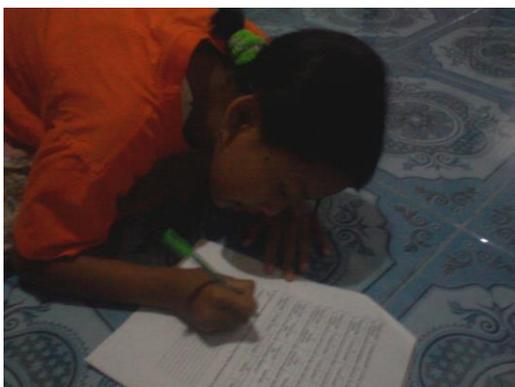


#### 4. Penutup



Lampiran 12

Dokumentasi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil



Lampiran 13

Dokumentasi Uji Coba Lapangan



## Lampiran 14

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Erfan Ma'ruf

Tempat Lahir : Gresik

Tanggal Lahir : 07 Agustus 1992

Alamat Rumah : RT 01 RW 06 Dsn. Cabean Ds. Ngimboh Kec.  
Ujungpangkah Kab. Gresik

Alamat di Malang : Ponspes. Sabilurrosyad Jl. Candi Gang VIC Gasek  
Karangbesuki Sukun Malang

Nama Orang Tua

Ayah : Moch. Kholil

Ibu : Siti Mariyam

### RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Muslimat Cabean
2. MI At-Taufiq Cabean
3. MTs Al-Fattah
4. MA Ma'arif 7 Sunan Drajat Banjaranyar Paciran Lamongan
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang