

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA MELALUI ADOBE FLASH PLAYER UNTUK
PENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI PUNCU
KAB.KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

Hasby Maulidzana Al-Amin
NIM 11110128



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA MELALUI ADOBE FLASH PLAYER UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI PUNCU
KAB.KEDIRI**

SKRIPSI

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

Diajukan oleh:

Hasby Maulidzana Al-Amin
NIM 11110128



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

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA MELALUI ADOBE FLASH PLAYER UNTUK
PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN FIKIH KELAS
VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI PUNCU KAB.KEDIRI**

SKRIPSI

Oleh :

Hasby Maulidzana Al-Amin

NIM.11110128

**Telah Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing**

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

NIP. 19690526 200003 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA MELALUI ADOBE FLASH PLAYER UNTUK
PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN FIKIH KELAS
VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI PUNCU KAB.KEDIRI

Oleh:

Hasby Maulidzana Al-Amin
NIM. 11110128

Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji Pada Tanggal 9 Juli 2015 Dan
Dinyatakan
LULUS

Serta Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.PdI)

SUSUNAN DEWAN PENGUJI	TANDA TANGAN
1. Ketua Penguji <u>Dr. H. Bakhruddin Fannani, M.A</u> NIP. 19630420 200003 1 004	()
2. Sekretaris <u>Mujtahid, M.Ag</u> NIP. 19750105 200501 1 003	()
3. Dosen Pembimbing <u>Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd</u> NIP. 19690526 200003 1 003	()
4. Penguji Utama <u>Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag</u> NIP. 19671220 199803 1 002	()

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Wahai Dzat yang Maha pengasih dan Maha penyayang, syukurku pada-Mu atas segala nikmat dan kasih-Mu, jadikanlah karya ini sebagai amal ibadahku. Amin

Ucapan Terima kasih kepada Ayahanda dan Ibundaku

Bapak H. Hairul Alamin dan Ibu. Syamsiah

dengan segala jerih payahnya menyayangiku, mendo'akanku dan menguatkan ku setiap waktu sampai terselesaikannya karya ini, tidak akan putus pengabdian dan do'aku hingga akhir hayat hidupku.

For All of My Family

Expecieally for beloved sister Nabila Maulan Aulia yang selalu memberiku semangat dan selalu memberiku dukungan untuk maju serta selalu memberiku bantuan-bantuan yang sangat berharga dan hanya bisa diberikan oleh seorang saudara

Untuk seseorang yang selalu memberi Motivasi kepadaku, Bersabar membantu, mengarahkan, dan Menemani setiap langkahku keluarga besar Bapak.Agus, Ibu.Nur Kasanah, Mbak Linda Ervita dan Adik Ike Damayanti. Semoga tetap selalu bersama Ridho dan Kasih sayang-Nya

Untuk semua Guru-guruku,

terima kasih atas segala petuah, bimbingan, penghargaan dan hukuman yang diberikan adalah pelita bagiku untuk menjalani hidup. Engkaulah cahaya yang takkan redup oleh waktu dan tak kan usai oleh masa.

Yaa Allah..... Terimakasih, telah Engkau berikan orang-orang yang menyayangiku dengan penuh ketulusan dan ridlonya, hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini. Yaa Allah, berikanlah balasan yang setimpal kepada mereka semua, Amin.....

LEMBAR MOTTO

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

“Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”¹

¹ Departemen Agama RI. Mushaf Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahnya. Bandung:Jabal Roudhotul Jannah. 2009. Hlm. 301.

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Hasby Maulidzana Al-Amin
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 25 Mei 2015

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Hasby Maulidzana Al-Amin
NIM : 11110128
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia melalui *Adobe Flash Player* untuk Peningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab.Kediri.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon maklum adanya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing,

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

NIP. 19690526 200003 1 003

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

Malang, 25 Mei 2015

Hasby Maulidzana Al-Amin
NIM. 11110128

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur atas segala karunia Allah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia melalui *Adobe Flash Player* untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata pelajaran Fiqih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab.Kediri. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan lancar.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada *Zinata al-Wujud* Nabi Muhammad SAW, para keluarganya yang suci, serta para sahabatnya yang mulia.

Tak lupa, hingga sampai terselesaikannya penulisan skripsi ini, semuanya tidak terlepas dari bantuan seluruh pihak. Oleh karenanya, penulis menyampaikan terima kasih teriring do'a "*Jazâkumullâh ahsanal jaza*" kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta dan adik yang tak pernah berhenti dalam memberi bimbingan, semangat, dan pengorbanan baik materil maupun spiritual sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
2. Semua guru-guruku semenjak aku kecil sampai detik ini yang telah sudi menuntunku dalam menunjukkan jalan kehidupan yang hakiki menuju keselamatan yang abadi.
3. Romo KH. M. Baidhowi Muslikh selaku pengasuh Pondok Pesantren anwarul Huda Kota Malang beserta pengasuh madrasah, TPQ dan Ketua Pondok PPAH.
4. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Dr. H. Nur Ali, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan.
6. Bapak Dr. Marno, M. Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.

7. Bapak Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd selaku dosen pembimbing dan sekaligus guru penulis yang senantiasa memberi banyak masukan dan kemurahan demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang banyak pada penulis.
9. Bapak Hadi Suseno, M.Pd selaku kepala madrasah di MTs Negeri Puncu Kab.Kediri.
10. Ibu Inayatul Lailiyah, M.Pd.I selaku pendamping penelitian di MTs Negeri Puncu Kab.Kediri yang telah membimbing dan memberikan waktu jam mengajar kepada peneliti.
11. Seluruh dewan guru, staff dan karyawan karyawan MTs Negeri Puncu, serta siswa kelas VIII MTs Negeri Puncu yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan yang sangat bermanfaat bagi peneliti selama proses pengembangan media ajar interaktif.
12. Seluruh sahabat santri kamar A-10, Pengurus Pondok terutama Pengurus Madrasah Pondok Pesantren Anwarul Huda Kota Malang.
13. Keluarga besar Bpk.Agus, Ibu.Nur Kasanah, Mbak Linda Ervita dan adik Ike Damayanti yang telah memberikan fasilitas selama penelitian berlangsung.
14. Seluruh sahabat-sahabati di Komisariat Sunan Ampel Malang dan khususnya di Rayon Kawah Condrodimuko, yang memberi inspirasi di setiap langkahku.
15. Seluruh teman-teman senasib seperjuangan dimana pun berada dan seluruh pihak yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi penulis ucapkan terima kasih atas semua bantuannya.

Penulis berkeyakinan dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, maka dari itu saran dan kritik selalu penulis tunggu dan harapkan sehingga menjadi skripsi yang lebih baik, namun disamping itu penulis juga sudah berusaha semaksimal mungkin agar penulisan ini menjadi susunan yang baik dan benar.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyaddari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan harapan yang tulus, semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat buat penulis sendiri secara khusus dan pembaca secara umum. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 25 Mei 2015

Penulis



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	هـ	=	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

أُ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Penelitian	10
F. Definisi Istilah	11
G. Originalitas Penelitian	12

H. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Pengembangan Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media	17
2. Pengertian Media Pengembangan	17
3. Manfaat Media Pengembangan	20
4. Jenis-Jenis Media Pengembangan	20
5. Fungsi Media Pengembangan	22
6. Karakteristik Efektifitas, Efisien Dan Kemenarikan Media	23
B. Multimedia	24
C. Media Adobe Flash Player	25
1. Tampilan Awal	26
2. Scene	27
3. Program adobe flash player	28
4. Tombol	28
5. Action/Pustaka icon	29
6. Timeline	29
D. Hasil Belajar	30
1. Pengertian Hasil Belajar	30
2. Domain Hasil Belajar	31
E. Fikih	32
1. Pengertian Mata Pelajaran Fikih	32
2. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Fikih	34

3. Materi Fikih Kelas VII	37
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Desain Pengembangan	49
B. Model Pengembangan	51
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Uji Coba Prodak	63
BAB IV PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN	69
A. Deskripsi Spesifikasi Media Ajar Interaktif Hasil Pengembangan	69
1. Halaman Pembuka	70
2. Halaman Pendahuluan	71
3. Halaman Menu Pelajaran	74
B. Validasi Data Hasil Efektifitas, Efisiensi dan Kemenarikan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fikih	75
1. Hasil Validasi Ahli	75
a. Uji Validasi Ahli Materi /Isi 1 Mata Pelajaran Fikih	76
b. Uji Validasi Ahli Materi /Isi 2 Mata Pelajaran Fikih	79
2. Uji Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	83
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	87
4. Hasil Validasi Uji Lapangan	91
a. Penyajian data	91
b. Analisis data	95
C. Dampak Pengembangan Media Ajar Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII	96

BAB V PEMBAHASAN	104
A. Analisis Spesifikasi Pengembangan Produk Media Ajar Interaktif ...	104
B. Analisis Pengembangan Hasil Keefektifan, Keefisiensi dan Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif	107
1. Analisis Data Validasi Ahli Materi/Isi	108
a. Ahli Materi/Isi 1	108
b. Ahli Materi/Isi 2	110
2. Analisis Data Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	113
3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran.....	115
C. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII.....	118
BAB VI PENUTUP	124
A. Kesimpulan.....	124
B. Saran.....	126
DAFTAR RUJUKAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator	56
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase.....	66
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi 1 Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII	77
Tabel 4.2 Penilaian Kritik dan Saran Ahli Materi/Isi 1 Mata Pelajaran Fikih.....	79
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi 2 Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII	80
Tabel 4.4 Penilaian Kritik an Saran Ahli Materi/Isi 2 Mata Pelajaran Fikih.....	82
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Desain Media Pemebelajaran Interaktif	84
Tabel 4.6 Data Penilaian Kritik dan saran Ahli Desain Media Pembelajaran	86
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran terhadap Media Pembelajaran <i>Adobe Flash Player</i> Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII.....	88
Tabel 4.8 Penilaian Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Mata Pelajaran Fikih...	90
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran <i>Adobe Flash Player</i> Mata Pelajaran Fikih kelas VIII Materi Makanan Minuman Halal dan Haram	92
Tabel 4.10 Nilai Siswa Kelas VIII A Sebagai Kelas Eksperimen	97
Tabel 4.11 Nilai Siswa Kelas VIII B Sebagai Kelas Kontrol	98
Table 4.12 Perhitungan Uji T Dari Kelas Kontrol Dan Eksperimen	101

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3 : Bukti Konsultasi
- Lampiran 4 : Profil Sekolah
- Lampiran 5 : Identitas Subyek Validator Ahli
- Lampiran 6 : Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Materi / Isi Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII
- Lampiran 7 : Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Desain Media Kelas VIII
- Lampiran 8 : Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Pembelajaran Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII
- Lampiran 9 : Data Instrumen Angket Validasi Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan
- Lampiran 10 : Silabus Kelas VIII
- Lampiran 11 : RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- Lampiran 12 : Pembahasan Media Pembelajaran
- Lampiran 13 : Dokumentasi Pelaksanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
- Lampiran 14 : Biodata Mahasiswa

ABSTRAK

Al-Amin, Hasby Maulidzana. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player untuk Peningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab.Kediri*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media pembelajaran, hasil belajar , fikih.*

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal pokok dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik dan peserta didik dengan cara menggunakan bantuan alat oprasional berupa komputer/laptop dan proyektor atau LCD. Dalam pengembangan media ajar ini, memadukan beberapa komponen berupa gambar, audio visual, video, teks berjalan, animasi (gambar bergerak), sehingga dalam media ajar ini tidak terkesan sangat menjenuhkan baik bagi pengguna ataupun yang melihat. Dalam pembelajaran mata pelajaran fikih lebih membutuhkan pemahaman secara nyata atau praktek secara langsung untuk mengetahui tentang hukum islam, maka dengan menerapkan media penbelajaran ini akan berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab.Kediri.

Berdasarkan pengamatan diatas, maka muncul masalah adalah untuk mengetahui: (1) Bagaimana spesifikasi produk media pembelajaran berbasis multimedia yang akan dikembangkan? (2) Bagaimana efektifitas, efisiensi dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* terhadap guru dan siswa? (3) Bagaimana dampak pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Negeri Puncu Kab.Kediri?

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini tidak jauh dari masalah diatas, maka untuk mengetahui solusi dari masalah tersebut adalah peneliti mengadakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran fikih. Pada pengembangan ini, peneliti menggunakan *software* berbasis multimedia yaitu program Adobe Flash Player CS6. Sedangkan hasil dari pengembangan ini akan di extrack menggunakan CD (*Compact Disc*).

Pada pengembangan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menggunakan metode pengembangan *Dick and Carey*. Dalam prosedur pengembangan media ajar ini, terdapat sepuluh langkah akantetapi yang digunakan dalam penelitian hanya 9 langkah yang dilakukan diantaranya: (1) *Identifying Intructional Goal* (analisis kebutuhan), (2) *Conducting Intructional Analysis* (analisis pembelajaran), (3) *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (analisis pembelajar dan konteks), (4) *Writing Performance Objectives* (tujuan umum khusus), (5) *Developing Criterian-Referenced Test* (mengembangkan instrument), (6) *Developing Intructional Strategy* (mengembangkan strategi

pembelajaran), (7) *Developing and Selecting Intruction* (mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran), (8) *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melakukan evaluasi formatif), dan (9) *Revising Intruction* (melakukan revisi).

Hasil dari paparan analisis data menunjukkan bahwa, nilai perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui uji coba pengembangan media ajar interaktif mengalami peningkatan pemahaman materi siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab.Kediri. Perolehan dari hasil uji coba lapangan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan perbedaan yang signifikan. Rata-rata perolehan dari *kelas control* adalah 80.27 sedangkan hasil pada *kelas eksperimen* 93.02. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbandingan perolehan hasil rata-rata dari kedua kelas tersebut yang mencapai 12.75 setelah menggunakan hasil prodak pengembangan media ajar interaktif.



ABSTRAK

Al-Amin, Hasby Maulidzana. 2015. Learning media development based on multimedia through adobe flash players to raise study result in Fikih lesson from grade VIII at Puncu Islamic boarding school of Kediri. Thesis, Islamic religion education department, Faculty of education and teachership, Maulana Malik Ibrahim Islamic state University Malang. The Advisor, Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd.

Key words: *Development, Teaching Media, Result of study, Fikih.*

Learning media development is a basic thing in learning process which is done by a teachers and students using a way of operational tool such as computer/laptop and projector or LCD. In developing this teaching media, the teachers fuse some components such as drawing, audio visual, video, walking text and animation with the result that this teaching media is not look very boring for neither the user nor the viewer. In learning of Fikih, it needs an understanding evidently or practicing immediately for knowing about Islamic law, so that way applying this learning media will have positive effect in increasing the result of study to Fikih lesson of grade VIII Puncu state Islamic boarding school at Kediri.

Based on the observation above, therefore appearing some problems to know: (1) How to specify the learning media product based on the media which will be developed? (2) How are the effectiveness, efficiency and conspicuousness of learning media product based on multimedia through adobe flash players to teachers and students? (3) How is the learning media development based on multimedia through adobe flash players to raise study result in Fikih lesson from grade VIII at Puncu Islamic boarding school of Kediri?

The purpose of this learning media development is not far from the problems above, so that to know the solution of those problems, the researcher makes a research to raise the result of Fikih lesson. On this development, the researcher uses software based on multimedia that is Adobe Flash Player CS6 program, whereas, the result of this development will be put in CD (*Compact Disc*).

In this interactive learning media development, the researcher uses Carey and Dick development method. In the procedure of this teaching media development, there are ten steps but the researcher will only use 9 steps of them: (1) *Identifying Intructional Goal* (2) *Conducting Intructional Analysis* ((3) *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (4) *Writing Performance Objectives* (5) *Developing Criterian-Referenced Test* (6) *Developing Intructional Strategy* (7) *Developing and Selecting Intruction* (8) *Designing and Conducting Formative Evaluation* and (9) *Revising Intruction*.

The result of data analysis shows that value comparison between experiment class and control class is very significant. It is shown through some

tests of interactive teaching media development that there is increase of comprehension form students' subject, until the students are able to increase study result of Fikih lesson of Puncu Islamic boarding school grade VIII. The achievement from the result test on the field between experiment classs and control class get difference significantly. The average of control class is 80.27, whereas the result of experiment class is 93.02. This research shows that there is average result comparison from both classes which achieve 12.75, after using the result of interactive teaching media development.



الأمين, جسبي مولدانا. ٢٠١٥. تطوير وسائل التعليم adobe flash player لترقية حصل التعلم في علم الفقه فصل الثامن بمدرسة الثانوية الحكومية فونجو كاديري. بحث العلمي, قسم تربية الإسلامية بكلية علوم التربية والتعليم في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الدكتور الحاج سوغ لستيا فراوو الماجستير.

الكلمة الرئيسية : التطوير ووسائل التعليم وحصل التعلم والفقه

تطوير وسائل التعليم أحد من أساسيات الرئسيات عملية التعليم الذي يقومها المدرس والطلاب باستخدام الحاسوب والشاشة. تحتوي في تطويرها على الصورة والمدياع والأفلام والنص المتحركة والصورة المتحركة حتى كانت عملية التعليم ممتعة لمن عمل بها. في تعليم علم الفقه خاصة عن الأحكام الشريعة تحتاج إلى فهم العميق وتطبيق الحقيقي. فلذلك بتطبيق هذه الوسائل التعليم ترجى أن تحصل أهداف التعليم علم الفقه في فصل الثامن بمدرسة الثانوية الحكومية فونجو كاديري. باعتماد على ذلك فالمشكلات هذا البحث يعني (١) كيف شخصية الوسائل التعليم المتطور ؟ (٢) ماذا فعالية ومناسبة وسائل التعليم adobe flash player للمدرس والطلاب ؟ (٣) كيف تأثير تطوير وسائل التعليم adobe flash player في ترقية حصل التعلم علم الفقه فصل الثامن بمدرسة الثانوية الحكومية فونجو كاديري ؟ وأهداف البحث هي الحصول إلى ترقية حصل التعلم الطلاب في دراسة علم الفقه باستخدام cs6 adobe flash player ثم تدخل الإنتاج من هذه الوسائل إلى CD (compact disc)

وأما منهج هذا البحث هو استخدام منهج البحث التطويري لديك وكاري (dick and carey). لتطوير هذه الوسيلة التعليم هناك تسع خطوات : (١) تحليل الإحتياجات (٢) تحليل التعليم

٣) تحليل المتعلم والسياق (٤) أهداف العامة والخاصة (٥) تطوير أدوات البحث (٦) تطوير إستراتيجية التعليم (٧) التطوير واختيار أدوات التعليم (٨) اقامة التقويم النصفى (٩) المراجعة.

ثم نتائج هذا البحث هي نتيجة فصل التجريبي أكبر من فصل الضابط. دليلا على ذلك بأن استخدام تطوير وسائل التعليم في تعليم علم الفقه تساعد الطلاب فصل الثامن بمدرسة الثانوية الحكومية فونجو كاديري إلى الفهم حتى ترتفع حصل دراستهم في علم الفقه. حصل فصل الضابط إلى نتيجة ٨٠,٢٧ وأما فصل التجريبي حصل إلى نتيجة ٩٣,٧٥ والمقارنة بين الفصلين يعني ١٢,٧٥ بعد تعليم علم الفقه باستخدام هذه الوسائل التعليم.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapanpun dan di manapun. Salah satu pertanda bahwa seseorang melakukan aktivitas belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan pembelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).¹

Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan merupakan salah satu bentuk apresiasi pembelajaran yang dilakukan antara individu dengan individu yang lainnya. Mengingat bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan setiap individu melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan yang

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada. 2002. Hlm. 1-2

berlangsung disekolah ataupun diluar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti berbagai lingkungan belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal ataupun non-formal. Maka dari itu peran seorang guru pendidikan agama islam sangatlah penting dalam mendobrak moral siswa untuk memiliki jiwa akhlak yang mulia.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003

Pasal 3 menyebutkan yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Dengan demikian pendidikan sangatlah berpengaruh terhadap kelangsungan hidup setiap individu. Seperti halnya di era globalisasi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwasanya komputer mampu memberikan kontribusi yang sangat banyak atau memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran dan bahan ajar saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan

² Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bandung: Fokusmedia, 2006. Hlm. 5-6

dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut masih belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.³

Media terlebih dahulu dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru/pengajar, namun seseringkali disalah gunakan bahkan terabaikan. Dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan media, pada umumnya disebabkan karena banyak alasan, seperti sulitnya mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, biaya tidak ada, atau alasan sebagainya. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam media, karakteristik serta kemampuan masing-masing guru/pengajar.⁴

Media sebagai alat bantu mengajar, dengan berkembang segitu hebatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mediapun sangat banyak dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, dan materi yang akan disampaikan. Karakter dan kemampuan masing-masing perlu mendapatkan perhatian dari para pengajar sehingga mereka dapat memilih media yang mereka inginkan dengan kondisi yang dihadapi. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada. 2002. Hlm. 2-3

⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sudjpta, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011. Hlm. 1

maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepada peserta didik. Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai yang canggih. Untuk mempelajari jenis media, karakter dan kemampuannya, dan penggolongan media pembelajaran. Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih maupun yang sederhana dan murah.⁵

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran yang meliputi⁶: 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, 3) Seluk-beluk proses belajar, 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan 9) Usaha inovasi dalam pendidikan.

Multimedia yaitu merupakan bentuk pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video, dengan

⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hlm. 1-2

⁶ Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994. Hlm. 6

menggunakan alat yang memungkinkan pemakaian berinteraksi berkreasi dan berkomunikasi.⁷

Jika dilihat dari definisi tersebut dan dikaitkan dengan pendidikan dinegara kita, maka diharapkan bahwa dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran ini siswa dapat belajar dengan maksimal dan lebih memudahkan daya ingat siswa. Dalam hal ini sangatlah tepat karena disesuaikan dengan perkembangan pembuatan media pembelajaran melalui multimedia cukup menarik bagi siswa. Penelitian ini berkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran pendidikan agama islam di tingkat MTs sederajat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTs Negeri Puncu yang terletak di Jl. Pare-Wates KM.06 Desa Sidomulyo, Kec. Puncu, Kab. Kediri yang merupakan salah satu sekolah Menengah tingkat Pertama yang berada di Puncu dibawah naungan Departemen Agama. Pembelajaran yang dilakukan di lembaga madrasah ini belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Beberapa siswa masih tidak dapat mengikuti arah pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran dan keefektifan proses belajar dan pembelajaran terlihat kurang menarik perhatian siswa itu sendiri. Akan tetapi sesekali ibu inayatul lailiyah M. Pd.I yang biasa disapa bu Lely selaku guru PAI khususnya mata pelajaran fikih di kelas VIII menyampaikan bahwa media yang pernah diterapkan atau digunakan yaitu power point dan vidio yang menunjang pembelajaran.

⁷ Ariyani dan Hartoyo. D, *Pembelajaran Multimediadi Sekolah*, Jakarta, PT Prestasi Pustakarya, 2010. Hlm. 11

Hal inilah yang disebabkan karena guru masih menggunakan cara tradisional seperti ceramah, tanya jawab dan masih belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat memberikan respon terhadap peserta didik sebagai penunjang pembelajaran yang lebih efisien.⁸

Dengan media *adobe flash player* ini diharapkan proses pembelajaran lebih menarik dan mudah memahamkan siswa kelas VIII, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga siswa diharapkan dapat memaksimalkan proses belajar dan mengaplikasikan media tersebut sebaik mungkin agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Agar dapat mengarahkan siswa tetap fokus dan tidak memandang sebelah mata tentang pembelajaran PAI mata pelajaran fikih khususnya bab makanan minuman halal dan haram pada semester II kelas VIII tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) / sederajat. Dan pesereta didik dapat mencontoh akhlaq Nabi Muhammad SAW sebagai panutan atau suri tauladan umat seluruh alam. Maka dengan media ini dapat dikemas semenarik mungkin untuk proses pembelajaran yang ingin dicapai sehingga meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player untuk Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madratsah Tsanawiyah Negeri Puncu**

⁸ Hasil wawancara awal dengan Ibu. Inayatul lailiyah M.Pd.I salah satu guru PAI mapel fikih MTsN Puncu Kab.kediri , pada tanggal 10 januari 2015.

Kab.Kediri. Produk penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru pada khususnya dan pendidik pada umumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang diungkapkan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: “ Apakah produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia melalui *adobe flash player* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Negeri Puncu Kab.Kediri?”.

Secara terperinci dapat jabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi produk media pembelajaran berbasis multimedia yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana efektifitas, efisiensi dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* terhadap guru dan siswa?
3. Bagaimana dampak pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Negeri Puncu Kab.Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah diatas, maka tujuan diadakannya penelitian dari pengembangan ini untuk mengembangkan bahan ajar yang sudah

biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan penelitian khususnya adalah:

1. Untuk mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran berbasis multimedia yang akan di kembangkan di MTs Negeri Puncu Kab.Kediri.
2. Untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* terhadap guru dan siswa.
3. Dapat menjelaskan dampak pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *adobe flash player* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Negeri Puncu Kab.Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, tentunya agar dapat bermanfaat untuk beberapa pihak diantaranya:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan:
 - a. Untuk pengembangan ilmu pendidikan agama islam, dan dapat memberikan langkah-langkah praktis yang sistematis bagi pengembangan media pembelajaran guru pendidikan islam khususnya mata pelajaran fikih itu sendiri.
 - b. Hasil produk penelitian ini diberikan sebagai sumbangan yang berarti untuk penyusunan dan pengembangan media pembelajaran berikutnya.

- c. Sebagai perbandingan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang meneliti tentang pengembangan.

2. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan:

- a. Peserta didik, agar dapat termotivasi untuk meningkatkan belajarnya secara maksimal dengan hasil optimal.
- b. Bagi pendidik atau guru yaitu:
 - 1) Menghemat waktu guru dalam mengajar.
 - 2) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
 - 3) Adanya media pembelajaran, dalam kegiatan PBM maka guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada penyampai materi pelajaran.
 - 4) Meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
- c. Lembaga pendidikan, diharapkan dapat memberikan informasi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama teknologi bahwa pendidik harus dapat memberikan bimbingan kepada siswa dengan bantuan media pembelajaran yang relevan dan menarik agar siswa dapat berfikir secara luas dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih optimal.
- d. Bagi peneliti, dapat memahami efektifitas pengguna media pembelajaran berbasis multimedia dan diharapkan karya penelitian ini dapat dijadikan sarana belajar. Bagi Peneliti untuk menambah

wawasan tentang R&D (*Research and Depelovment*) dan proses penyelesaian Tugas Akhir tentang pembahasan mata pelajaran fikih bab makanan minuman haram dan halal di MTs Negeri Puncu Kab.kediri.

- e. Bagi pembaca, diharapkan dapat memahami dan bermanfaat bagi pembaca untuk dijadikan tambahan literatur atau sebagai bahan pedoman dalam kegiatan pendidikan terutama PAI khususnya mata pelajaran fikih di madrasah tsanawiyah.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang berbasis multimedia melalui *adobe flash player* untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Negeri Puncu Kab.Kediri. Dan spesikasi produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Adobe Flash Player*.
2. Materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia ini hanya terbatas pada pokok bahasan bab makanan minuman halal dan haram. Dan disesuaikan dengan isi dari standart kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat pada silabus kurikulum KTSP yang diterapkan di MTs Negeri Puncu Kab.Kediri.
3. Produk akan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) interaktif dengan cover yang didesain sesuai dengan materi yang akan diteliti dan dilengkapi

dengan buku petunjuk penggunaan media interaktif untuk kelas VIII MTs dan sederajat.

F. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan proses yang sistematis dalam menghasilkan produk-produk perbaikan yang lebih berkualitas. Sedangkan pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu.⁹ Dalam hal ini adalah media pembelajaran untuk guru dan peserta didik.
2. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya dan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih efektif dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁰ Media juga segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

⁹ Anita Anggraini, *Pengembangan bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia dan CD Pembelajaran Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV MI Bahrul Ulum Batu*, Malang: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013.

¹⁰ Asnawir, dkk. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002. Hlm. 1.

kemauan siswa itu sendiri sehingga terjadi proses belajar pada diri siswa itu sendiri.¹¹

3. Adobe Flash Player adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut.
4. Hasil belajar, adalah suatu proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penelitian atau pengukuran hasil belajar.¹² Kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (pendidik), serta ditujukan dengan adanya perubahan dari tiga aspek yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.
5. Fikih menurut bahasa adalah paham atau pengertian yang mendalam, tentang maksud atau tujuan suatu perkataan atau perbuatan dan bukan hanya sekedar mengetahui secara lahiriyah perkataan atau perbuatan itu sendiri.¹³

G. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian terdahulu ini, peneliti telah melakukan survey skripsi tentang pengembangan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang berkaitan dengan judul penelitian skripsi. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan media pembelajaran interaktif, antara lain sebagai berikut:

¹¹ Karti Suenarto, dkk, *Teknologi Pembelajaran*, Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 1995. Hlm. 98.

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 1994. Hlm. 20.

¹³ Muhammad Djafar, *Pengantar ilmu Fikih*, Jakarta: Kalam Mulia, 1993. Hlm. 1

1. Peneliti terdahulu yang ditulis oleh Maulid Diana, pada jurusan Pendidikan Guru Ibtidaiyah pada tahun 2013 berjudul *“Pengembangan Media Flash Card Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Datar Di Kelas 4 SDN Sukoharjo 1 Malang”*.¹⁴
2. Peneliti terdahulu yang ditulis oleh Alien Amaliyah, pada prodi Pendidikan Agama Islam pada tahun 2013 yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII Di MTs.N Tumpang”*.¹⁵
3. Peneliti terdahulu yang ditulis oleh Leli Purnama, pada prodi Pendidikan Agama Islam pada tahun 2013 yang berjudul *“Pengembangan Buku Ajar Fiqih dengan Pendekatan kontekstual dalam peningkatan Prestasi Belajar Siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Jambewangi Blitar”*.¹⁶

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini terbagi menjadi lima bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri diantaranya sebagai berikut:

¹⁴ Maulid Diana, *Pengembangan Media Flash Card Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Datar Di Kelas 4 SDN Sukoharjo 1 Malang*, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Ibtidaiyah UIN Malang, 2013.

¹⁵ Alien Amaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII Di MTs.N Tumpang*, Skripsi Pendidikan Agama Islam UIN Malang, 2013.

¹⁶ Leli Purnama, *Pengembangan Buku Ajar Fiqih dengan Pendekatan kontekstual dalam peningkatan Prestasi Belajar Siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Jambewangi Blitar*, Skripsi Pendidikan Agama Islam UIN Malang, 2013.

BAB I : Menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab.Kediri. Demikian juga dengan rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas dan memfokuskan pembahasan penelitian. Yakni belum adanya pengembangan media pembelajaran *adobe flash player* berbasis multimedia untuk kelas VIII yang digunakan sebagai penunjang siswa untuk membantu dalam memahami pelajaran PAI terutama mata pelajaran fikih. Selain itu apakah produk pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu. Dalam bab ini diutarakan tentang tujuan penelitian pengembangan yang hendak dicapai sebagai tolak ukur dari keberhasilan pengembangan media pembelajaran ini. Selanjutnya dipaparkan manfaat penelitian yang ingin diperoleh dan untuk mengetahui urgensi penelitian bagi individu, ilmu pengetahuan dan akademik. Dalam bab ini secara terperinci mengenai proyeksi spesifikasi produk pengembangan yang dihasilkan, pentingnya pengembangan, batasan istilah yang terdapat pada penelitian dan bab pertama ini diakhiri dengan sistematika pembahasan untuk mengetahui arah penelitian pengembangan ini.

BAB II : Kajian Pustaka, yang berisi tinjauan teoritis dari penelitian ini sendiri. Pada bab ini lebih mendalam tentang teori-teori yang mendukung masalah sehingga dapat dijadikan sebagai pijakan dalam menganalisis masalah.

BAB III : Berisi tentang metode penelitian, pada bab ini merupakan metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi: desain pengembangan, dan prosedur pengembangan serta dilanjutkan uji coba produk media pembelajaran.

BAB IV : Pengembangan berupa produk hasil dari media pembelajaran, hasil validitas ahli isi mata pelajaran dan ahli desain pembelajaran, hasil uji coba produk pengembangan terhadap mata pelajaran fikih kelas VIII serta hasil dari *pre-test* dan *post test* siswa.

BAB V : Memaparkan pembahasan hasil dari pengembangan produk, validitas ahli isi mata pelajaran dan ahli desain pembelajaran, hasil uji coba produk pengembangan pada mata pelajaran Fikih kelas VIII, dan analisis pengaruh dari produk pengembangan.

BAB VI : Pada bab penutup ini meliputi kesimpulan dan saran dari hasil pengembangan media ajar interaktif.

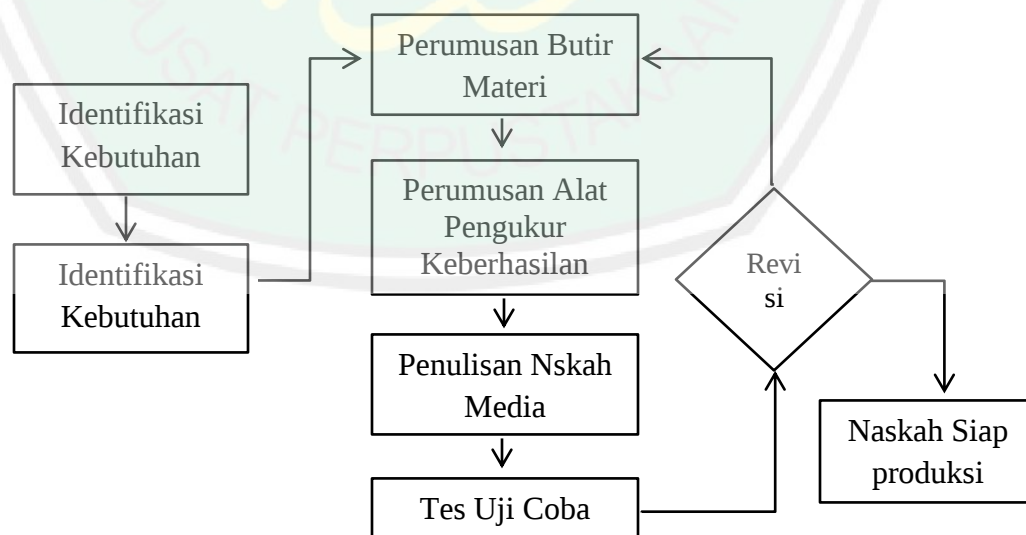
BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Media Pembelajaran

Pengertian dari pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. Disamping itu disesuaikan dengan karakteristik materi agama itu sendiri apakah sesuai dan cocok dengan norma-norma yang berlaku dalam materi agama itu sendiri.

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran ini, ada beberapa langkah yang perlu diambil dalam mengembangkan program media secara jelas dapat dilihat dalam gambar *flowchart* dibawah ini:



Gambar 2.1 *flowcard* tentang mengembangkan program media

1. Pengertian Media

Media sendiri berasal dari *bahasa latin* dan merupakan bentuk jamak dari kata *mediun* yang secara harfiah atau menurut bahasa adalah tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Sedangkan menurut istilah media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sebagai proses belajar terjadi.²

Menurut Zakiah Daradjat media pendidikan adalah suatu benda yang dapat diindera, khususnya pengelihat dan pendengaran (alat peraga pengajaran) baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (medium komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa.³

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar;

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Prasad. 2002. Hlm. 3

² Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997. Hlm. 27

³ Zakiyah Darajadt, *Metodik Khusus Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995. Hlm. 226.

sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membneru seseorang melakukan suatu kegiatan belajar.⁴

Menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung; alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya) Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.⁵

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.⁶

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah sebagai berikut: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga ppandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.⁷

⁴ <http://a2i3s-c0ol.blogspot.com/2008/10/media-pembelajaran.html>

⁵ KBBI, 2005, Hlm. 726

⁶ Arief S, Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008. Hlm. 9

⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Op.Cit.*

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan menumbuhkan rasa semangat pada diri peserta didik untuk lebih giat belajar.

Berdasarkan beberapa batasan tentang media pembelajaran, maka dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran, antara lain:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar dan diraba dengan panca indera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi apa yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- c. Penekanan pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (*misalnya: radio dan televisi*) kelompok besar dan kelompok kecil (*misalnya: slide, film, video, OHP*) atau perorangan (*misalnya: modul, computer, radio tape, kaset, video recorder*).⁸

3. Manfaat Media pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:⁹

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual auditorium dan konektetisnya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

4. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya mengikuti arus perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua dimanfaatkan dalam proses belajar adalah sistem percetakan yang bekerja keras atas dasar prinsip mekanistik.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada, 2002. Hlm. 6

⁹ Rudi Susilana dan Cepi Riana, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2008. Hlm. 9

Yang kemudian terlahir teknologi *audio visual* yang menggabungkan penemuan mekanistik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis diantaranya¹¹:

- a. *Teknologi cetak* adalah cara untuk menghasilkan untuk menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis terutama memulai proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto ataupun representasi fotografik.
- b. *Teknologi audio visual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis atau elektronik untuk menyajikan pesan-pesan media fisual. Pengajaran melalui audio visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- c. *Teknologi berbasis komputer*, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro prosesor.
- d. *Teknologi gabungan* adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggunakan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

¹⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hlm. 33

¹¹ Yusuf Hadimiarso, dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, Jakarta: Rajawali, 1986, cet. II. Hlm. 112-113

5. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, diantaranya yaitu:¹²

- a. *Fungsi atensi*, yaitu media visual yang merupakan inti sekaligus menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. *Fungsi afektif* yaitu media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. *Fungsi kognitif* yaitu media visual terlihat dari penemuan-penemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. *Fungsi kompensatoris* yaitu media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

¹² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hlm. 21-23

Oleh sebab itu perancangan program media yang dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang diarahkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam mempersatukan pengamatan anak.

6. Karakteristik Efektifitas, Efisien Dan Kemenarikan Media

Pembelajaran akan lebih efektif, efisien dan menarik jika dalam kegiatannya media dapat digunakan dengan baik. Dalam penggunaannya media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Sadiman mengemukakan:¹³

Media pendidikan bermanfaat untuk menimbulkan ruangan belajar, kemungkinan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media sebaiknya di perhatikan terlebih dahulu apakah media yang akan digunakan sudah memenuhi kriteria penggunaannya karena media bermanfaat untuk memberikan rangsangan pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dan juga ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media agar sesuai dengan kriteria tingkat efektifitas, efisien dan

¹³ Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo). Hlm. 18

kemenarikan media yang terdapat pada teori diatas. Yang harus dipertimbangkan adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan penggunaan media, kondisi psikologis peserta didik, ketersediaan perangkat kelas (hardware), perangkat lunak (software), mutu teknis serta biaya dalam penggunaan media.

B. Multimedia

Beberapa komponen yang terdapat dalam multimedia diantaranya yaitu:¹⁴

1. Teks dalam multimedia dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang padat, teks dapat digunakan untuk materi yang rumit dan kompleks seperti rumus-rumus matematika atau penjelasan suatu proses yang panjang.
2. Gambar terdiri dari dua macam yaitu gambar diam dan bergerak. Gambar diam bermanfaat menampilkan suatu obyek tunggal, memberi kesempatan audien untuk mengamati lebih lama, bisa menunjukkan hubungan skema atau struktur. Sedangkan manfaat gambar bergerak adalah visualisasi proses, membawa audien untuk memperhatikan sesuatu secara mendetail dan menunjukkan hubungan antara obyek.

¹⁴ Maulid Diana, *Pengembangan Media Flash Card Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Datar Di Kelas 4 SDN Sukoharjo 1 Malang*, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Ibtidaiyah UIN Malang, 2013. Hlm. 23-24

3. Audio dalam multi media bermanfaat untuk memberikan motivasi. Untuk materi-materi tertentu suara sangat cocok karena mendekati keadaan asli dari materi. Seperti materi mengenal suara-suara binatang. Audio membantu audien fokus pada materi yang dipelajari karena audien cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi.
4. Animasi mempunyai manfaat menunjukkan obyek yang ideal, menjelaskan konsep yang sulit, konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas langkah prosedural.
5. Vidio mempunyai manfaat diantaranya memaparkan keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian, sebagai bahan terintegrasi dengan media lain seperti teks dan gambar. Vidio dapat memperkaya pemaparan, penggunaan dapat menggunakan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah prilaku ataupun psikomotor. Kombinasi vidio dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks, menunjukkan dengan jelas langkah prosedural.

C. Media Adobe Flash Player

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar

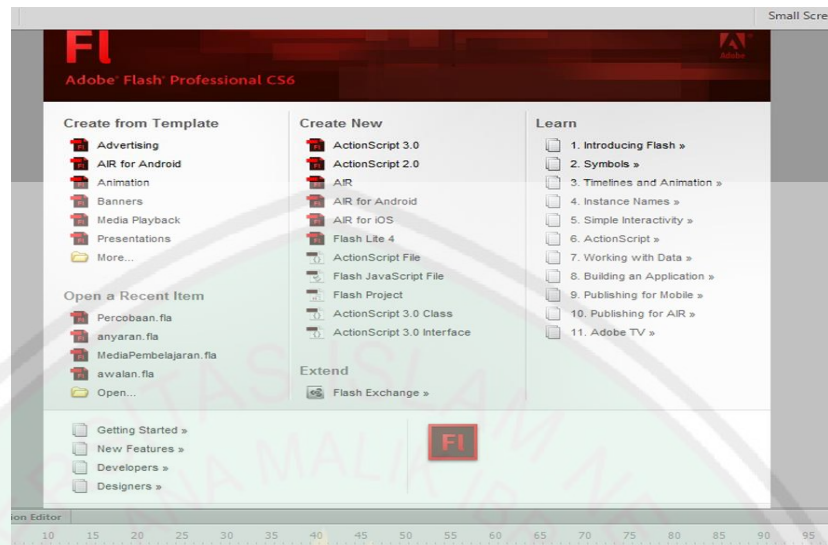
vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.

Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama Action Script yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.¹⁵

Adapun beberapa tampilan program dalam aplikasi *adobe flash player* tipe CS 6 ini diantaranya yaitu:

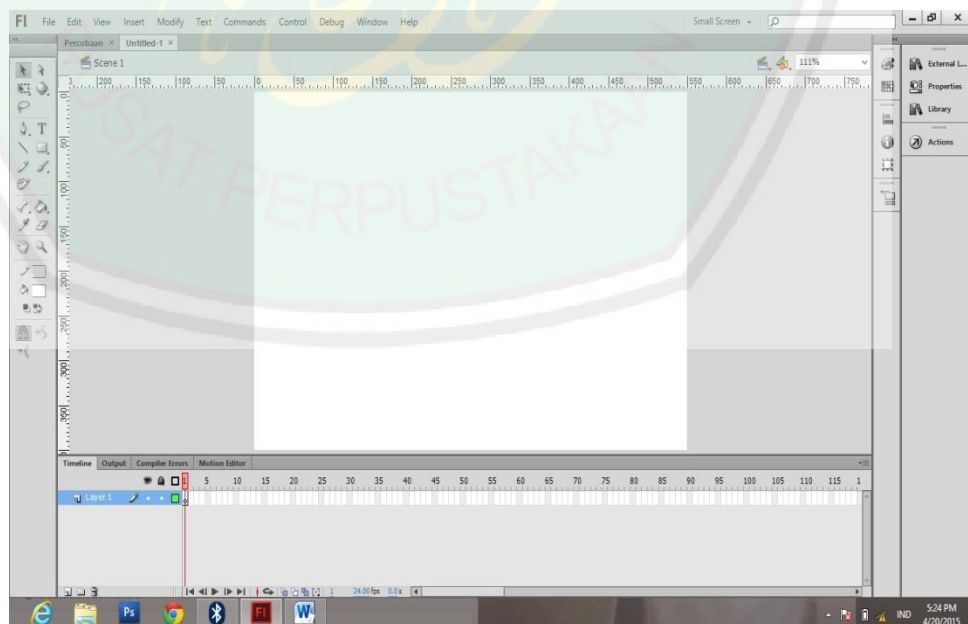
1. Tampilan Awal

¹⁵ id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. Diakses pada tanggal 5 November 2014.



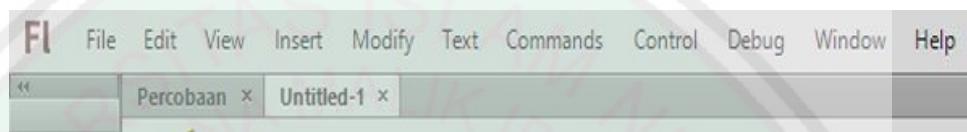
Tampilan utama ini mengarahkan untuk memilih action script tipe berapa yang di inginkan. Karena dalam tampilan awal ini, pengguna software adobe flash player dapat membuka slide baru dari tampilan utama ini yang biasa disebut *creet new*.

2. Scene



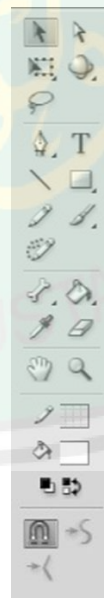
Yang dimaksud dengan scene adalah tampilan layar yang digunakan untuk mengetahui berapa lebar dan tinggi tampilan yang akan dipakai media. Dari layer ini akan diketahui menu, program, tombol, timeline mana saja yang akan digunakan oleh pengguna software ini.

3. Program adobe flash player



Program ini seperti halnya yang ada dalam photoshop, yaitu dapat mengotak atik isi dari tampilan atau program yang ada dalam adobe flash tersebut.

4. Tombol



Dari tombol-tombol inilah maka segala proses editing media akan lebih mempermudah proses pembuatan media. Bisa digunakan untuk

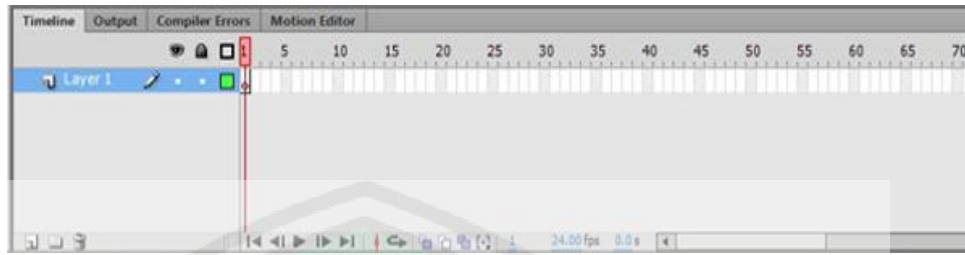
mengatur gerak gambar, tulisan maupun grafik yang di inginkan. Dengan tombol-tombol ini pula maka tingkat kreativitas media akan lebih detail. Maka beberapa fungsi tersebut adobe flash memberikan kemudahan dalam mengatur beberapa item dalam mengedit media tersebut.

5. Action/Pustaka icon



Sistem penggunaan software ini sangat dinilai menarik dengan berbagai action. Tampilan gambar, grafik, kecerahan, efek, jenis teks, warna dan lain sebagainya terdapat pada menu yang ada diatas.

6. Timeline



Timeline ini berfungsi sebagai pengatur waktu movie clip diputar agar mengetahui kecepatan gerak animasi yang diinginkan. Hitungan gerak gambar dapat diketahui dari tiap detik yang di program sesuai keinginan pengguna media adobe flash player.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹⁶

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari materi pelajaran yang berupa data kuantitatif atau kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi apa belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008. Hlm. 44

dikembangkan oleh institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁷

Menurut Suprijo, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Yang merujuk pada pola pemikiran Gagne.¹⁸ Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi menurut Gagne.¹⁹

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.²⁰

2. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu terbagi dalam tiga domain: kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar atau perubahan

¹⁷ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006. Hlm. 276-277

¹⁸ Suprijono Agus, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2009. Hlm. 2

¹⁹ Purwanto M. Ngali, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002. Hlm. 84.

²⁰ Mudjiono Dimiyati, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 1994. Hlm. 44

prilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*intructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran . sedangkan hasil sampingan pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai.²¹

Sedangkan menurut Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga rana yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.²² Dari ketiga ranah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek yaitu: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintetis(C5), evaluasi (C6). Kedua aspek utama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek kognitif berikutnya disebut tingkat tinggi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mensyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Beberapa ahli

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* , Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008. Hlm. 48

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005. Hlm. 22

mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapatkan perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor yakni gerak refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketetapan, gerakan keterampilan kompleks dan ekspresif dan interpretatif. Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan keterampilan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan yaitu:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada tindakan tidak sadar).
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain-lain.
- 4) Kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan skill mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretif.

Perubahan dari salah satu atau dari ketiga ranah tersebut disebabkan oleh proses belajar dinamakan hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari ada tidaknya perubahan ketiga ranah tersebut yang dialami siswa setelah menjalani proses belajar.²³

E. Fikih

1. Pengertian Mata Pelajaran Fikih

Mata pelajaran fikih di mts adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam yang merupakan peningkatan dari mata pelajaran fikih yang telah di pelajari di MI atau sekolah dasar. Peningkatan tersebut di lakukan dengan cara mempelajari dan mendalami fikih sebagai persiapan untuk melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi.

Permasalahan Fikih dalam kehidupan sehari-hari sangatlah luas. Akan tetapi dengan pembahasan yang ringkas dan berbobot maka mata pelajaran fikih dapat diminati siswa dengan sesuka hati. Dengan menyajikan materi yang penuh ilustrasi praktek, maka diharapkan siswa-siswi dapat memahami materi pelajaran dan memberi dorongan kepada mereka untuk mempraktekkan ibadah dalam ibadah sehari-hari. Pembelajaran fikih tidak terpaku pada materi atau teori saja, akan tetapi siswa ditekankan agar dapat belajar lebih dalam tentang permasalahan agama yang tentunya berkaitan langsung dengan hukum islam dan sesuai syar'i.

²³ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Persindo, 2010. Hlm. 19.

Dalam mata pelajaran fikih di MTs memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan hukum islam. Karena mempelajari fikih ini sangat penting untuk dipraktikkan dan diamalkan oleh peserta didik dilingkungan bermasyarakat dan berbangsa. Terutama dalam rangka mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan.

2. Tujuan dan fungsi Mata pelajaran Fikih

Dalam buku kurikulum Madrasah tsanawiyah (standar kompetensi),²⁴ dijelaskan mengenai fungsi dan tujuan mata pelajaran fikih di MTs sebagai berikut:

- a. Mata pelajaran fikih di madrasah tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:
 - 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli, sebagai pedoman hidup bagi kehidupan pribadi dan sosial.
 - 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar, sehingga dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

²⁴ Depag RI, *Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi)*, Jakarta: Depag RI, 2005. Hlm. 46-47.

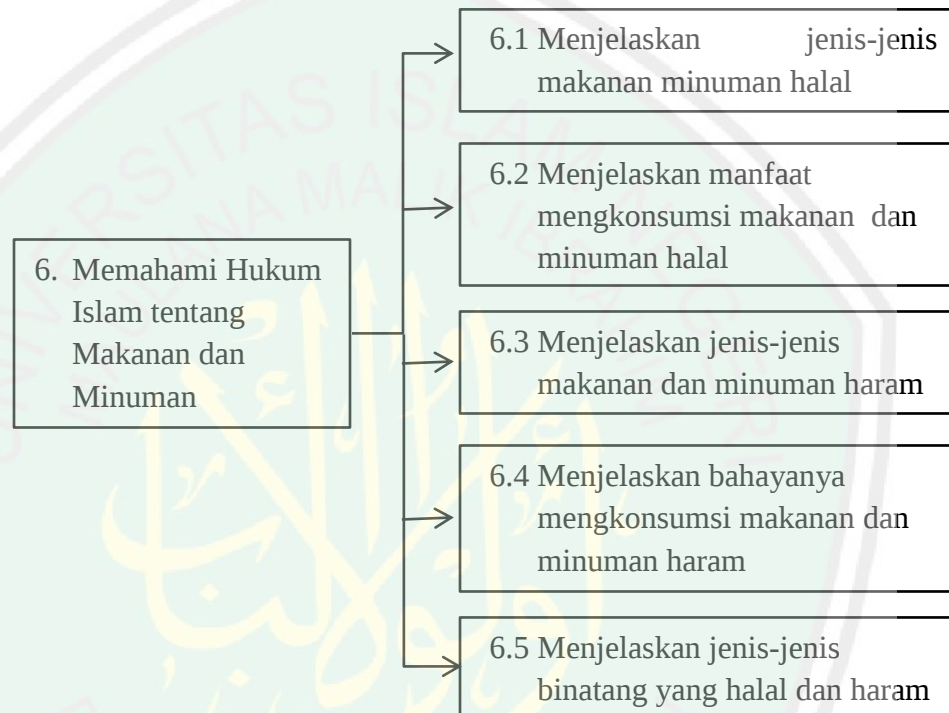
b. Mata pelajaran fikih di madrasah tsanawiyah berfungsi untuk:

- 1) Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah SWT, sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia maupun diakhirat.
- 2) Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum islam dikalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Madrasah dan tsanawiyah.
- 3) Pengembangan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial dimadrasah dan masyarakat.
- 4) Pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, melanjutkan yang telah di tanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
- 5) Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui ibadah dan muamalah.
- 6) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Pembekalan peserta didik untuk mendalami fikih/hukum islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

3. Materi Fikih Kelas VIII

Materi yang diambil dalam media pembelajaran ini adalah diambil dari silabus semester II SK ke 6 tentang memahami hukum islam tentang

makanan dan minuman, agar supaya materi yang disampaikan lebih mudah difahami dan dimengerti. Dengan demikian peta konsep yang akan disajikan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Peta konsep Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII sesuai dengan silabus

a. Ketentuan Makanan Halal

1) Pengertian Makanan yang Halal

Makanan yang halal ialah makanan yang dibolehkan untuk dikonsumsi menurut ketentuan syari'at Islam. Segala sesuatu yang baik berupa tumbuhan, buah-buahan ataupun binatang pada dasarnya adalah halal dimakan, terkecuali apabila ada nash Al-Quran atau Al-Hadits yang mengharamkannya. Ada kemungkinan sesuatu itu menjadi haram karena

mendatangkan mudharat/bahaya bagi kehidupan manusia. Dalam nash disebutkan bahwa:

الْحَلَالُ مَا أَحَلَّ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ وَالْحَرَامُ مَا حَرَّمَ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ، وَمَا سَكَتَ عَنْهُ فَهُوَ مِمَّا عَفَا لَكُمْ (رواه ابن ما جه والترمذی)

Artinya : Apa yang dihalalkan oleh Allah dalam Kitab-Nya adalah halal dan apa yang diharamkan Allah di dalam Kitab-Nya adalah haram, dan apa yang didiamkan (tidak diterangkan), maka barang itu termasuk yang dimaafkan”.(HR. Ibnu Majah dan Turmudzi).

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ مُؤْمِنُونَ

Artinya :Dan makanlah makanan yang halal lagi baik dari apa yang Allah telah rezkikan kepadamu, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya. (QS. Al-Maidah: 88)

2) Jenis-Jenis Makanan Halal

Dalam Islam, makanan halal dibagi menjadi dua jenis diantaranya yaitu:

- a) Berasal dari tumbuhan berupa biji-bijian, buah-buahan dan sayur-sayuran seperti jagung, padi, kacang, jeruk dan sebagainya. Pada dasarnya segala sesuatu yang berasal dari tumbuh-tumbuhan halal atau boleh dikonsumsi.

فَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاشْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ إِنْ كُنْتُمْ
إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ ﴿١١٤﴾

Artinya: Maka makanlah yang halal lagi baik dari rezki yang telah diberikan Allah kepadamu; dan syukurilah nikmat Allah, jika kamu hanya kepada-Nya saja menyembah. (Q.S An-Nahl: 114)

b) Berasal dari binatang

(1) Binatang darat

Semua binatang darat dihalalkan, kecuali yang diharamkan oleh Allah SWT dan Rasulnya. Seperti seperti: Ayam, itik, kerbau, sapi, unta, kambing, domba dan lain-lain.

أُحِلَّتْ لَكُمْ بَهِيمَةُ الْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُتْلَى عَلَيْكُمْ ..

Artinya: Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (Q.S Al-Maidah: 1)

(2) Binatang air

Semua binatang air laut dihalalkan, baik berupa ikan maupun bentuk yang lainnya hukumnya halal dimakan, baik dalam keadaan mati karena ada sebabnya atau mati sendiri.

أُحِلَّ لَكُمْ صَيْدُ الْبَحْرِ وَطَعَامُهُ مَتْنَعًا لَكُمْ وَلِلسَّيَّارَةِ ...

Artinya: Dihalalkan bagimu binatang buruan laut dan makanan (yang berasal) dari laut sebagai makanan yang lezat bagimu, dan bagi orang-orang yang dalam perjalanan... (Q.S Al-Maidah: 96)

Binatang yang hidup di dua alam, yaitu hidup di air dan di darat, kebanyakan para ulama mengharamkannya, seperti katak, buaya, keong, kura-kura dan lain sebagainya.

- (3) Semua makanan yang tidak mendatangkan mudharat, tidak membahayakan kesehatan jasmani, akal, moral, dan aqidah.

وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ...

Artinya: Dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan”. (QS. Al-Baqarah: 195)

- (4) Semua makanan yang baik, tidak kotor dan tidak menjijikan.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا...

Artinya: Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi”. (QS. Al-Baqarah: 168)

b. Ketentuan Makanan Haram

1) Pengertian Makanan Haram

Makanan haram adalah makanan yang diharamkan/dilarang di dalam Al Qur'an dan Al Hadist. Semua makanan yang dilarang oleh

syar'i pasti ada hikmah atau manfaat yang terkandung didalamnya. Ada dua sebab makanan haram untuk dikonsumsi:

a) Makanan haram sababi

Makanan haram sababi adalah makanan yang diperoleh secara bathil atau tidak secara sah menurut hukum Islam diantaranya yaitu:

- (1) Makanan yang bukan haknya kita atau milik orang lain.
- (2) Hasil usaha/pekerjaan yang dilarang karena melanggar hukum agama maupun sosial. Misalnya korupsi, menipu, merampok.
- (3) Harta yang semestinya digunakan untuk zakat, akan tetapi tidak dikeluarkan (dimakan sendiri)
- (4) Memakan harta anak yatim.
- (5) Memakan harta dengan cara riba.
- (6) Usaha pelacur, perdukunan dan sejenisnya.

b) Makanan haram aini

Makanan haram aini adalah makanan yang disebabkan karena zatnya sendiri. Yang termasuk dalam golongan ini adalah:

- (1) Yang dijelaskan dalam Q.S Al-Maidah ayat 3 :

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمْ أَلْمَيْتَةُ وَالْدَّمُ وَلَحْمُ الْخِنْزِيرِ وَمَا أُهِلَّ لِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ
وَالْمُنْخَنِقَةُ وَالْمَوْقُوذَةُ وَالْمُتَرَدِّيَةُ وَالنَّطِيحَةُ وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ
إِلَّا مَا ذَكَّيْتُمْ وَمَا ذُبِحَ عَلَى النُّصُبِ

Artinya: Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, (daging hewan) yang disembelih atas nama selain Allah, yang tercekik, yang terpukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan diterkam binatang buas, kecuali yang sempat kamu menyembelihnya, dan (diharamkan bagimu) yang disembelih untuk berhala.

Yang diharamkan menurut Q.S Al-Maidah: 3 diatas adalah:

- (a) Bangkai.
- (b) Darah.
- (c) Daging babi.
- (d) Binatang yang tercekik.
- (e) Binatang yang dipukul.
- (f) Binatang yang terjatuh.
- (g) Binatang yang ditanduk.
- (h) Binatang yang diterkam binatang, buas, kecuali sempat disembelih sebelum tewas.
- (i) Binatang yang disembelih untuk berhala.

1) Binatang yang haram

Adapun beberapa jenis binatang diharamkan dagingnya karena beberapa sebab sebagai berikut:

1. Karena binatang tersebut dapat hidup di dua alam, seperti katak, buaya, keong, bekicot, kura-kura dan sebagainya.
2. Karena ada nash yang mengharamkannya, seperti himar (keledai) binatang buas (binatang bertaring) dan setiap burung yang berkuku tajam.
3. Haram karena bahaya dan diperintahkan untuk dibunuh, seperti ular, gagak, tikus, anjing, gagak, dan burung elang.
4. Haram dimakan karena dilarang membunuhnya, seperti semut, lebah, burung hud-hud, dan burung surabi.
5. Haram karena kotor (menjijikkan), seperti kutu, ulat, kutu anjing, kutu busuk, cacing, lintah, lalat, lebah, laba-laba, nyamuk, kumbang dan sejenisnya.

c. Ketentuan Minuman yang Halal dan Haram

1) Minuman Halal

Minuman Halal atau *syarab* adalah semua jenis cairan yang dapat dikonsumsi. Hukum asalnya mengonsumsi minuman sama halnya dengan hukuman makanan pada dasarnya diperbolehkan atau halal. Prinsip minuman halal diantaranya yaitu:

- a) Semua jenis air atau cairan yang tidak membahayakan bagi manusia, baik dari segi jasmani, akal, jiwa, maupun aqidah.
- b) Air atau cairan yang tidak memabukkan, walaupun sebelumnya pernah memabukkan. Seperti arak yang berubah menjadi cuka atau masakan yang diolah memakai arak.
- c) Air atau cairan yang termasuk benda suci, bukan benda najis atau benda suci yang terkena najis.
- d) Air atau cairan yang halal dan didapatkan dengan cara yang dibenarkan oleh agama islam

2) Minuman Haram

a) Pengertian Minuman Haram

Minuman yang diharamkan untuk dikonsumsi oleh manusia menurut syari'at islam. Minuman yang haram diantaranya mengandung unsur memabukkan yang disebut khamr.

b) Jenis minuman haram

Jenis minuman haram pada garis besarnya dibagi menjadi tiga yaitu:

- (1) Semua jenis minuman yang membahayakan bagi manusia, baik dari segi jasmani, akal, jiwa, maupun aqidah.
 - (a) Dalam bentuk cair, misalnya (khamr), whisky, brandy, bir, vodca, baceman dan sejenisnya.

(b) Dalam bentuk padat, misalnya ganja, ekstasi, pil koplo, jarak, kecubung, dan sejenisnya.

(c) Dalam bentuk gas, misalnya sabu-sabu dan sejenisnya.

(2) Minuman dari benda najis atau benda suci yang terkena najis (mutanajjis).

(3) Minuman yang jelas-jelas mengandung racun atau zat lain yang dapat mengancam keselamatan jiwa.

(4) Minuman yang didapatkan dari cara-cara yang diharamkan (bertentangan dengan ajaran Islam).

c) Dasar Hukum Meminum Khamr

Semua minuman yang memabukkan (iskar), baik yang berbentuk cair, padat maupun yang berbentuk gas yang apabila dikonsumsi haram hukumnya.

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum)

khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib

dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka

jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat

keberuntungan. (Q.S al-Maidah: 90)

Semua minuman yang memabukkan apabila dikonsumsi dalam jumlah banyak maupun sedikit, maka tetap haram hukunya. Unsur utama dari minuman keras/khamr adalah alkohol. Alkohol juga menyebabkan peminumnya merasa ketagihan. Jika tubuh dimasuki racun maka daya tahan tubuh terhadap penyakit menjadi lemah. Menurut ahli kesehatan alkohol dalam darah mencapai 0,2 persen maka akan menyebabkan mabuk.

d) Hukuman Bagi Peminum Khamr

Hukuman bagi orang yang meminum minuman keras, berdasarkan pada *had* peminum minuman keras dan sejenisnya, yaitu dicambuk punggungnya sebanyak 40 kali atau 80 kali.

e) Pelaksanaan hukum *had*

Syarat-syarat kewajiban penerapan *had* khamr adalah sebagai berikut:

- (1) Muslim.
- (2) Berakal sehat dan baligh (mukalaf).
- (3) Meminum khamr dengan kehendaknya sendiri (sukarela).
- (4) Mengetahui keharamannya.
- (5) Sehat (bila sedang sakit atau mabuk ditunggu dahulu sampai ia sadar atau sembuh dari sakitnya) serta dilakukan pada tengah hari dalam cuaca yang tidak dingin dan tidak panas.

Sedangkan cara pelaksanaan hukuman peminum khamr adalah:

Orang yang hendak dijatuhi *had* khamar didudukkan atas tanah, kemudian punggungnya dipukul dengan cambuk yang sedang, tidak keras dan tidak ringan sebanyak 80 kali. Wanita juga demikian, hanya saja badan wanita ditutupi dengan kain tipis yang menutup auratnya tetapi tidak menghalangi deraan cambuk.

f) Dampak minuman keras

Secara umum minuman keras berdampak negatif baik terhadap diri sendiri (kesehatan), keluarga, masyarakat, dan sosial, khususnya dari segi ekonomi dan moralitas dari sudut agama. Dampak negatif dari minuman keras antara lain:²⁵

- (1) Merosotnya kesehatan baik fisik maupun mental. Seperti halnya radang ginjal, hati keras, sakit jantung, radang paru-paru, desakan darah dan penyakit dalam lainnya.
- (2) Terjerumus kedalam permusuhan dan kebencian, bahkan sering mengganggu stabilitas keamanan.
- (3) Terganggunya ekonomi keluarga.
- (4) Minuman keras disejajarkan dengan berkorban untuk berhala, suatu perbuatan yang dapat membahayakan keselamatan keimanan dan keislaman.

²⁵ Nor Hadi. *Ayo Memahami Fikih*. Jakarta: Erlangga. 2009. Hlm. 98-107

- (5) Meminum minuman keras adalah perbuatan setan dan perbuatan dosa besar.
- (6) Dapat menjauhkan manusia dari kesejahteraan dan kebahagiaan, karena minuman keras merusak ekonomi keluarga, kesehatan akal, dan akhlak.
- (7) Dapat menghalangi seseorang untuk shalat atau mengingat kepada Allah SWT.



BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga ini akan dibahas tentang metode penelitian pengembangan, diantaranya adalah, 1) Desain Pengembangan, 2) Model Pengembangan, 3) Prosedur Pengembangan, 4) Validasi Produk, dan 5) Uji Coba Produk.

A. Desain Pengembangan

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Player*, produk ini akan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran PAI pada mata pelajaran fikih. Khususnya pada bab makanan minuman halal dan haram. Oleh karenanya peneliti akan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* dalam penelitiannya.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*, yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.¹ Penelitian pengembangan menurut (Steels dan Richey, 1946)² didefinisikan sebagai berikut: "penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran

¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010. Hlm. 194

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007. Hlm. 195

sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.”

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke efektifan produk tersebut.

Penelitian ini memiliki langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan meliputi penelitian pendahuluan, pengembangan produk dan pengujian produk. Dalam uraian tentang penelitian pendahuluan dijelaskan semua kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan landasan teoritis dan mendapatkan landasan empirik pengembangan produk. Uraian tentang pengembangan produk dijelaskan dengan mengemukakan langkah-langkah sehingga diperolehnya produk awal kemudian proses uji coba yang dilakukan untuk menyempurnakan produk.

Sehingga dari proses tersebut yang diharapkan dapat memperoleh produk yang telah disempurnakan. Tahap selanjutnya dijelaskan proses pengujian untuk mengetahui efektifitas produk dalam memecahkan masalah terutama tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh peneliti itu sendiri. Penelitian ini dapat menghasilkan produk media pada ranah pendidikan berupa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia melalui media

Adobe Flash Player pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs. Hal ini dilakukan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif yang memudahkan dan menyenangkan siswa untuk memperdalam pemahaman intelektual terhadap materi makanan minuman halal dan haram.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.³ Deain pengembangan *Adobe Flash player* pada mata pelajaran fikih menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*, yaitu pengembangan secara prosedural dan terperinci. Dalam model tersebut terdiri atas sepuluh langkah yang meliputi:

1. *Identifying Intructional Goal* (Analisis Kebutuhan)

Analisis kebutuhan adalah menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan.

2. *Conducting Intructional Analysis*

Analisis pembelajaran adalah mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics*

³ Ibid., Hlm. 200

Analisis pembelajar dan konteks adalah mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran.

4. *Writing Performance Objectives*

Tujuan umum khusus adalah menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan.

5. *Developing Criterion-Referenced Test*

Mengembangkan instrumen adalah yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus.

6. *Developing Instructional Strategy*

Mengembangkan strategi pembelajaran adalah secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus.

7. *Developing and Selecting Instruction*

Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yaitu dapat berupa: bahan cetak, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan.

8. *Designing and Conducting Formative Evaluation*

Merancang dan melakukan evaluasi formatif dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan. Atau dilakukan pada saat proses pembelajaran

berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas.

9. *Revising Intruction*

Melakukan revisi dilakukan terhadap tujuh langkah pertama, yaitu gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran.

10. *Designing and Conducting Summative Evaluation*

Evaluasi sumatif yaitu untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan dibanding dengan program lain.

C. **Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan model pengembangan Walter Dick and Lou Carey sebagaimana telah disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstrusikan dalam desain model tersebut, sebagai berikut:

1. *Identifying Intructional Goal* (analisis kebutuhan)

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran fikih dengan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran fikih. Tujuan umum ini diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi.

Tahap pertama peneliti menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran materi makanan minuman halal dan haram dengan media media ajar interaktif. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum fikih yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

a. Mata pelajaran fikih di madrasah tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli, sebagai pedoman hidup bagi kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar, sehingga dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan huku islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

b. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran mata pelajaran fikih pada materi makanan minuman halal dan haram, maka diperoleh peta kompetensi yang akan dicapai peserta didik adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Tujuan Umum Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII

Materi Makanan Minuman Halal Dan Haram



Tujuan umum pembelajaran mata pelajaran fikih pada bagian pertama semester dua adalah mengetahui hukum-hukum islam terkait dengan makanan dan minuman halal haram.

- c. Analisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan penjabaran indikatornya.

Berdasarkan SK dan KD Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, teridentifikasi rumusan standar kompetensi dan

kompetensi dasar yang selanjutnya dikembangkan sebagai indikator pembelajaran mata pelajaran fikih untuk kelas VIII semester dua.

Tabel 3.1 Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
6. Memahami hukum Islam tentang makanan dan minuman	6.1 Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman halal	1. Menjelaskan pengertian makanan dan minuman halal 2. Menyebutkan jenis – jenis makanan dan minuman yang halal.
	6.2 Menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman halal	1. Menyebutkan cara memperoleh makanan dan minuman yang halal 2. Menunjukkan manfaat makanan dan minuman yang halal 3. Menjelaskan dasar-dasar hukum makanan yang halal 4. Menyebutkan manfaat mengkonsumsi makanan halal 5. Menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan halal
	6.3 Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman haram	1. Menjelaskan pengertian makanan dan minuman haram 2. Menyebutkan jenis – jenis makanan dan minuman yang haram.

		3. Menyebutkan cara memperoleh makanan dan minuman yang haram 4. Menunjukkan manfaat makanan dan minuman yang haram 5. Menjelaskan dasar hukum makanan yang haram
	6.1 Menjelaskan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman haram	1. Menyebutkan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman yang haram 2. Menunjukkan contoh makanan dan minuman haram 3. Menjelaskan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman haram
	6.2 Menjelaskan jenis-jenis binatang yang halal dan haram dimakan	1. Menjelaskan jenis binatang yang halal dimakan 2. Menjelaskan jenis binatang yang haram dimakan 3. Menjelaskan ciri-ciri binatang yang haram dimakan

2. *Conducting Intructional analysis* (analisis pembelajaran)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus di pelajari peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus. Dengan melakukan *Conducting Intructional analysis*, peneliti menggunakan

identifikasi keterampilan bawaan yaitu standart kompetensi, materi pokok dan indikator aspek pendidikan kecakapan hidup.

3. *Identifying Entry Behaviors* (analisis pembelajar dan konteks)

Dalam mengidentifikasi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atau keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Demikian katakteristik umum peserta didik yang sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran adalah siswa/i kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari SK dan KD di mata pelajaran fikih diketahui bahwa pengetahuan awal yang dimiliki siswa/i berupa pengetahuan dan pemahaman hukum islam tentang fikih yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang mereka peroleh harus secara tuntas.

Pada Madrasah Tsanawiyah umumnya, karakteristik pemikiran remaja pada tahap formal adalah diperolehnya kemampuan untuk berfikir abstrak dan hipotesis, sehingga ia mampu untuk memikirkan sesuatu yang akan mungkin terjadi, cmenalar secara logis dan dapat menarik kesimpulan informasi yang didapatkan. Mengacu pada teori dan eksperimen Pieget (Seiffert dan Hoffnung, 1994), gaya pemikiran dibedakan menjadi 3 yaitu, penekanan pada kemungkinan versus

kenyataan, penggunaan penalaran ilmiah, dan kecakapan dalam mengkombinasikan ide.⁴

4. *Writing Performance Objectives* (tujuan umum khusus)

Menspesifikan tujuan umum ke tujuan khusus yang berupa rumusan tujuan untuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk prosedur yang dikembangkan. Tujuan khusus ini digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa/i dengan menggunakan tes atau alat ukur lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat dirumuskan tujuan pembelajaran mata pelajaran fikih materi makanan minuman halal dan haram adalah:

- a. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis makanan dan minuman halal
- b. Siswa dapat menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman halal.
- c. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis makanan dan minuman haram
- d. Siswa dapat menjelaskan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman haram.
- e. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis binatang yang halal dan haram dimakan.

⁴ Desmita. *Psikologo Perkembangan pada Peserta Didik Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD,SMP dan SMA*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011. Hlm. 107.

5. *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan instrument)

Instrumen tes penilaian materi tentang makanan minuman halal dan haram siswa diberikan tes yang berkaitan dengan akhlak tercela untuk mengukur perbandingan pengetahuan siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang peneliti. Setelah mengikuti tujuan pembelajaran, siswa dapat mengerjakan soal yang telah tersedia dalam media pembelajaran sebagai uji kompetensi untuk melihat adanya perubahan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Dalam hal ini terdapat *pretest* dan *post-test*.

6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada komponen umum strategi pembelajaran meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan siswa ketika akan mengikuti pembelajaran.

- b. Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan media pembelajaran yang harus diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran fikih materi makanan minuman halal dan haram.
 - c. Peran serta siswa, yakni mengupayakan keterlibatan mental siswa selama penelitian berlangsung.
 - d. Menutup pembelajaran dengan cara pengetesan, yakni strategi untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian siswa dalam mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media ajar interaktif.
7. *Developing and Selecting Intruction* (Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)

Langkah pokok dari kegiatan system desain pembelajaran mata pelajaran fikih ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa *audio-visual technology* yang berupa media pembelajaran mata pelajaran kelas VIII Madrasah Tsanawiyah tentang makanan minuman halal dan haram yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia kemudian telah di desain dengan *software* melalui *Adobe Flash Player*.

8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif)

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna

merevisi media pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif dan menarik. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik.

Evaluasi para ahli meliputi beberapa uji diantaranya yaitu: a) uji ahli materi/isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, b) ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, c) ahli pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi peserta didik. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

9. *Resiving Intruction* (Melakukan revisi)

Langkah ini adalah langkah merevisi pembelajaran. Semua data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif. Kedua tahap terakhir di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi deskripsi media pembelajaran, validasi produk pengembangan dan uji coba produk pengembangan.

10. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Evaluasi sumatif)

Memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya. Akan tetapi, dalam tahap ini kebanyakan berada dalam sistem pembelajaran

model dick and carey. Sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah ahli materi/isi mata pelajaran fikih, ahli desain media pembelajaran, guru sebagai ahli pembelajar dan siswa sebagai pengguna produk atau uji lapangan. Validasi ini meliputi validasi isi dan validasi desain produk yang digunakan. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya produk yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek validasi terdiri dari 3 orang dosen Pendidikan Agama Islam (PAI), 2 sebagai ahli materi atau isi dan 1 sebagai ahli desain media dan 1 guru pengampu mata pelajaran fikih di MTs Negeri Puncu Kab.Kediri. Kriteria validator adalah sebagai berikut:

- a. Dosen validasi materi/isi media pembelajaran
 - 1) Dosen PAI yang berkompeten dalam pendidikan Madrasah Tsanawiyah atau Sekolah Menengah Pertama
 - 2) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2
 - 3) Mengetahui kurikulum fikih MTs/SMP

- b. Dosen validasi desain media pembelajaran
 - 1) Memiliki latar belakang S2
 - 2) Memiliki pengalaman dibidang teknologi informasi
- c. Guru
 - 1) Memiliki latar belakang minimal S1 PAI
 - 2) Memahami kurikulum MTs/SMP
 - 3) Berpengalaman mengajar minimal 5 tahun

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa presentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media pembelajaran. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan-tanggapan atau saran dari validator.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrument pengumpulan data kualitatif untuk mengumpulkan data tentang ketetapan komponen media pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran ketepatan sajian, kemenarikan tampilan dan lain sebagainya. Dalam pengambilan data ini yaitu berupa angket skala likert dengan lima alternative jawaban, sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak termotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan
- b. Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. Skor 3, cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4, jika jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
- e. Skor 5, jika sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrument pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian kritik dan saran dari masing-masing validator.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase:⁵

Presentase (%)	Kriteria kelayakan	Keterangan
84 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68 – 84	Valid	Tidak Revisi
52 – 74	Cukup Valid	Sebagian Revisi
36 – 52	Kurang Valid	Revisi
20 – 36	Sangat Kurang Valid	Revisi

Apabila skor validasi diperoleh minimal 68, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan di madrasah/sekolah.

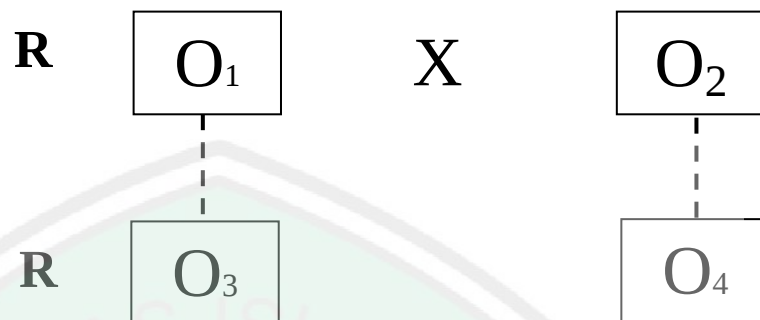
E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif dan menarik dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.

Model eksperimen / uji coba yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai mana gambar di bawah ini :⁶

⁵ Sugiyono.. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008. Hlm. 45



Gambar 3.1 : desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa R menunjukkan bahwa pengambilan sampel adalah secara random. X merupakan treatment (tindakan) dengan O_1 adalah nilai kemampuan awal kelompok eksperimen, dan O_3 merupakan nilai kelompok kontrol. Sedangkan O_2 adalah hasil dari O_1 setelah dikenai tindakan (menggunakan media baru), dan O_4 adalah hasil dari O_3 dengan menggunakan cara lama.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas VIII A dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 37 orang. Hal yang diteliti yaitu membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

3. Jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif yang dihimpun dengan menggunakan tes hasil belajar pada pembelajaran mata pelajaran fikih, yang meliputi *pre test* dan *post test*.

⁶ Ibid., hlm.303.

4. Instrument pengumpulan data

Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu pre-test dan post-test.

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman dengan menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

5. Teknik analisis data

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas VIII A dan VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan eksperimen one group pretest posttest design yaitu sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Criteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:⁷

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

Ket: t = uji t

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel

⁷ Turmudi. *Metode Statistika*. Malang: UIN Press. 2008. Hlm. 214

BAB IV

PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

Dalam bab IV ini, akan diuraikan 3 hal pokok yang diberikan terkait dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah 1) Deskripsi bentuk media pembelajaran hasil pengembangan, 2) Penyajian data validasi, dan 3) Hasil uji coba lapangan. Dari ketiga hal tersebut akan disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan uji coba lapangan.

A. Deskripsi Spesifikasi Media Ajar Interaktif Hasil Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* mata pelajaran fikih pada materi makanan minuman halal dan haram untuk kelas VIII dengan disertai buku petunjuk sebagai pelengkap media pembelajaran interaktif ini. Maksud dan tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini tidak lain adalah untuk dijadikan penunjang keberhasilan pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru dalam memberikan tambahan ilmu pengetahuan melalui media teknologi kepada siswa agar dapat menambah wawasan mereka.

Media ajar pada pengembangan ini berisi halaman pembuka, halaman pendahuluan dan halaman menu utama. Dari tampilan tersebut dapat di deskriptifkan sebagai berikut:

1. Halaman Pembuka



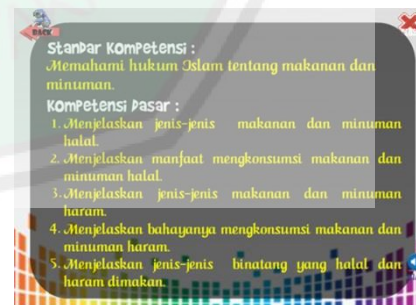
Halaman pembuka pada prodak pengembangan media interaktif ini, peneliti mendesain semenarik mungkin dengan corak warna dan tulisan yang dapat membuat pengguna tertarik untuk menggunakan produk media pembelajaran ini. Pada halaman pembuka ini dibuka dengan lafadz basmalah, dilanjutkan dengan ucapan selamat datang di media interaktif yang dapat bergerak, gambar anak laki-laki dan perempuan berbentuk kartun, dan icon masuk dengan bentuk kunci gembok serta terdapat logo instansi serta nama peneliti. Pada halaman pembuka ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran media pembelajaran yang menarik untuk dipelajari.

2. Halaman Pendahuluan



Pada halaman pendahuluan ini oleh peneliti diberi nama “HOME” yang berarti semua menu terdapat di *sence* halaman pendahuluan. Pada halaman media pembelajaran interaktif berisi tentang logo kemenag dan judul materi pelajaran fikih bab 6 tentang makanan minuman halal dan haram untuk kelas VIII MTs/SMP. Terdapat pula tombol yang berisi beberapa icon diantaranya:

- a. Icon standart kompetensi dan kompetensi dasar



Pada icon standart kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini, mengacu pada silabus

dan kurikulum KTSP yang terdapat pada lembaga pendidikan yang dijadikan subyek penelitian.

b. Icon Tujuan pembelajaran



Berisi tentang tujuan pelajaran pada bab makanan minuman halal dan haram mata pelajaran fikih kelas VIII MTs.

c. Icon Materi pelajaran



Pada halaman menu materi pelajaran ini ada empat subbab yang dibahas yaitu tentang makanan halal, makanan haram, minuman halal dan minuman haram serta dilengkapi dengan video pembelajaran.

Terdapat pula nama peneliti beserta instansi yang menunjukkan identitas diri.

d. Icon Quiz



Icon quiz ini berisi tentang soal-soal yang berkaitan dengan apa yang telah dibahas pada materi pelajaran yang berisi 10 butir soal pilihan ganda. Dan ketika pengguna menjawab salah, maka pada layar akan muncul perintah untuk mencoba lagi, dan sedangkan jika jawaban benar maka akan bisa melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.

e. Icon Daftar pustaka



Referensi atau daftar pustaka pada media pelajaran interaktif ini merupakan sumber acuan atau buku-buku penunjang pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa MTs untuk dijadikan sebagai bahan pembuatan media ajar interaktif.

f. Icon profil peneliti



Pada icon ini berisi tentang data pribadi pengembangan media interaktif mata pelajaran fikih.

3. Halaman Menu Pelajaran



Pada halaman menu pelajaran ini, peneliti mengarahkan pengguna untuk memilih menu materi pelajaran seperti halnya yang terdapat pada icon materi pelajaran. Dan jika telah memilih materi pelajaran akan

berpindah keframe selanjutnya tentang isi pelajaran yang telah dipilih pengguna media pembelajaran interaktif

B. Validasi Data Hasil Efektifitas, Efisiensi dan Kemenarikan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fikih

Validasi terhadap media ajar yang dilakukan oleh validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 27 April 2015 sampai tanggal 24 Mei 2015. Data penilaian produk penilaian pengembangan bahan ajar dilakukan dalam tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk perkembangan media ajar yang dilakukan oleh dua orang dosen Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi pendidikan agama islam, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh satu dosen Jurusan pendidikan Agama Islam (PAI), pada tahap kedua satu dosen Jurusan Teknik arsitek sebagai ahli desain media, diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh satu guru bidang studi Fikih kelas VIII MTs sebagai ahli pembelajaran, dan pada tahap ke empat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan uji coba lapangan diwakili oleh satu kelas siswa kelas VIII A sebagai responden.

1. Hasil Validasi Ahli

Data validasi yang diperoleh dari hasil evaluasi terhadap media ajar yang dilakukan oleh lima validator ahli yang terdiri dari tiga dosen

Pendidikan Agama Islam, dan satu ahli dosen jurusan MPI dan PGMI dan guru bidang studi mata pelajaran fikih sebagai ahli pembelajaran kelas VIII MTs, yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran MTs Negeri Puncu Kab.Kediri. Identitas validator bisa selengkapnya dilihat pada lampiran. Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli mata pelajaran, ahli desain media, dan ahli pelajaran / guru kelas VIII beserta kritik dan sarannya.

a. Uji Validasi Ahli Materi /Isi Mata Pelajaran Fikih

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi mata pelajaran fikih ini adalah berupa media pembelajaran untuk dinilai oleh evaluator ahli materi/isi. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi/isi mata pelajaran fikih terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* kelas VIII MTs yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.1, 4.2, 4.3 dan 4.4.

1) Validasi Ahli Materi/Isi 1

a) Data kuantitatif

Berikut ini akan kami paparkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi/isi mata pelajaran fikih terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisisioner dengan instrumen angket. Validator uji ahli materi/isi 1 ini diuji oleh Zaenu Zuhdi, M.Hi Selaku dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Data

kuantitatif hasil validasi ahli isi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1. sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi 1 Mata Pelajaran Fikih
Kelas VIII**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
	Kelayakan Isi Materi					
1.	Kesesuaian dengan SK,KD	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian dengan nilai-nilai islami	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian urutan isi materi dengan standar kompetensi dankompetensi dasar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
	Kelayakan ilustrasi materi					
7.	Gambar sesuai dengan nilai-nilai islami	5	5	100	Valid	Tidak Revisi

8.	Gambar sesuai dengan kemenarikan media	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
9.	Vidio sesuai dengan karakter anak	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Konsistensi format penyajian isi materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	Kebahasaan					
11.	Keterbatasan penulisan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
12.	Kemudahan memahami bahasa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
13.	Kejelasan informasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
14.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
15.	Kemenarikan format penulisan isi materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		66	75	88	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan

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

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi/ isi 1 keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan secara umum isi media ajar interaktif tidak perlu revisi.

b) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli materi/isi mata pelajaran fikih. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi mata pelajaran fikih dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Materi/Isi 1 Mata Pelajaran Fikih

Nama Subyek Uji Ahli Materi/Isi	Deskripsi data	Kritik dan Saran
Zaenu Zuhdi, M.Hi		Penegasan pada dasar hukum isi materi, media pembelajaran baik dan dapat media dipraktikkan/diujikan.

2) Validasi Ahli Materi/Isi 2

a) Data kuantitatif

Berikut ini akan kami paparkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi/isi mata pelajaran fikih terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisioner dengan instrumen angket. Validator uji ahli materi/isi 2 ini diuji oleh Bpk. Nurul Yaqien, M.Pd Selaku dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Data kuantitatif hasil validasi ahli materi/isi 2 selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi 2 Mata Pelajaran Fikih
Kelas VIII**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
	Kelayakan Isi Materi					
1.	Kesesuaian dengan SK,KD	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian dengan nilai-nilai islami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian urutan isi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	materi dengan standar kompetensi dankompetensi dasar					
	Kelayakan ilustrasi materi					
7.	Gambar sesuai dengan nilai-nilai islami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Gambar sesuai dengan kemenarikan media	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Gambar sesuai dengan karakter anak	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Konsistensi format penyajian isi materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	Kebahasaan					
11.	Keterbatasan penulisan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
12.	Kemudahan memahami bahasa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
13.	Kejelasan informasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
14.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
15.	Kemenarikan format penulisan isi materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		65	75	87	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan

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

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi/ isi 2 keseluruhan mencapai 87%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi.

b) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli materi/isi mata pelajaran fikih. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi mata pelajaran fikih dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Penilaian Kritik an Saran Ahli Materi/Isi 2 Mata Pelajaran Fikih

Nama Subyek Uji Ahli Materi/Isi	Deskripsi data	Kritik dan Saran
Nurul Yaqien, M.Pd		Diedit kembali tulisan yang masih salah dan kurang pada isi materi

		Media pembelajaran baik dan dapat dipraktikkan
--	--	--

Semua hasil dari review, penilaian dan diskusi ahli materi/isi mata pelajaran fikih dapat dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan atau uji lapangan.

b. Uji Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran *adobe flash player*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media mata pelajaran fikih terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran kelas VIII MTs yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6.

1) Validasi Ahli Desain Media

a) Data kuantitatif

Berikut ini akan kami paparkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi/isi mata pelajaran fikih terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisisioner dengan instrumen angket. Validator uji ahli desain media ini diuji oleh Angga Teguh

Prastyo, M.Pd Selaku dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memiliki kemampuan di bidang teknologi. Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran Interaktif

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
	Kelayakan Isi Materi					
1	Kesesuaian dengan SK,KD	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian dengan nilai-nilai islami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian urutan isi materi dengan standar kompetensi dankompetensi dasar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	Kelayakan ilustrasi materi					

7	Gambar sesuai dengan nilai-nilai islami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Gambar sesuai dengan kemenarikan media	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Video sesuai dengan karakter anak	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Pesan gambar sesuai dengan isi materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
11	Konsistensi format penyajian isi materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Kebahasaan						
12	Keterbatasan penulisan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
13	Kemudahan memahami bahasa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
14	Kejelasan informasi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
15	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		65	75	87	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

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

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 87%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak revisi.

b) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli desain media mata pelajaran fikih. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Data Penilaian Kritik dan saran Ahli Desain Media Pembelajaran

Nama Subyek Uji Ahli Materi/Isi	Deskripsi Data	Kritik dan Saran
Angga Teguh Prastyo, M.Pd		Bahasa yang digunakan dikembangkan dengan bilingual

		Pendalaman tingkat keunggulan media dan konten dalam tampilan
		Vidio tidak masalah, asalkan ada penguatan teori yang digunakan

Semua hasil dari review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media pembelajaran dijadikan bahan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pennguna produk pengembangan atau uji lapangan.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran fikih atas nama ibu Inayatul Lailiyah, M.Pd.I di MTs Negeri Puncu Kab.Kediri terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran berbasis multimedia melalui

adobe flash player kelas VIII MTs yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.7 dan 4.8.

1) Data kuantitatif

Berdasarkan hasil validasi uji ahli mata pelajaran, data kuantitatif hasil validasi ahli media pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran terhadap Media Pembelajaran Adobe Flash Player Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1	Media ajar memudahkan dalam mengajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Ketepatan penggunaan media ajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan paparan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian antara gambar dan materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

	materi					
7	Kejelasan tugas dan latihan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kejelasan urutan penyajian materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Tingkat pemahaman uraian materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Kemudahan penggunaan media	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		46	50	92	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

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

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

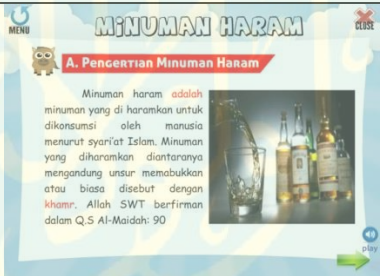
100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli pembelajaran mata pelajaran fikih. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli pembelajaran dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Mata Pelajaran Fikih

Nama Subyek Uji Ahli Pembelajaran	Deskriptif data	Kritik dan Saran
Inayatul Lailiyah, M.Pd.I		Penambahan isi materi pada materi makanan haram, pembenahan tulisan hadits dan Media sudah siap di ujikan.

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

2. Hasil Validasi Uji Lapangan

a. Penyajian data

Berdasarkan uji coba produk pengembangan ini dilakukan oleh peneliti yang diwakili oleh siswa satu kelas yaitu kelas eksperimen kelas VIII A dengan jumlah responden 37 siswa. Adapun data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan yang tertera pada tabel 4.9 sebagai berikut:



No.	Pernyataan	Responden	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kevalidan	Ket.
1.	Tampilan fisik media ajar	4,5,4,5,5,5,4,4,4,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5, 5,5,5,4,4,5,3,5,5,5	173	190	91%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kejelasan petunjuk media	5,4,5,5,5,5,5,4,3,4,5,5,4,5,5,5,4,5,4,5,5,4,4,4, 4,5,5,5,3,4,3,4,4,5	165	190	87%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan	5,4,5,4,5,4,4,3,5,3,4,4,4,4,4,4,4,5,4,5,4,5,5,3,5,4, 4,4,4,4,4,4,4,4,3,4	154	190	81%	Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian tujuan penjelasan	5,5,4,5,5,5,3,4,4,4,5,4,5,5,4,5,5,5,4,4,5,5,4,5,5, 5,5,4,3,4,5,5,5,5,5	169	190	89%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Kejelasan materi	5,5,4,5,5,5,4,5,4,5,4,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,5,5,5, 5,5,5,5,5,4,5,5,4,5	177	190	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian antara gambar dan materi	4,4,5,4,5,4,4,4,5,4,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5,5,5,4,5,5, 4,5,3,4,4,5,5,4,3,4	166	190	87%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Kesesuaian tugas dan latihan	5,4,4,5,5,4,5,4,4,4,5,5,4,5,5,5,4,5,4,4,5,4,5,5,4,5,5, 5,5,4,5,3,5,3,5,5,3	169	190	89%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan rangkuman	5,3,5,5,5,5,4,4,4,4,4,5,4,5,5,5,4,5,5,5,5,4,4,5,3,4,4, 4,4,5,4,4,4,4,5,4,5	163	190	86%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Kejelasan urutan penyajian materi	5,4,5,5,5,4,5,5,4,5,5,5,4,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,5,4,4,5, 5,5,4,5,5,4,5,5,5,5	175	190	92%	Valid	Tidak Revisi

10.	Tingkat pemahaman materi	4,4,4,5,5,4,5,4,5,4,5,4,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5,4,4	171	190	90%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		47,42,45,48,50,45,43,41,42,41,46,46,45,48,48,49,43,48,47,47,49,42,49,50,41,47,47,46,47,43,44,41,45,42,47,42,45	1684	1900	88.5%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

Responden: 1 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Alisa Khodarin Nada

2 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Anisa Rahmawati

3 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Annisak Lia Maqfiroh

4 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Areva Nafataris Fahma

5 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Arina Manasikana

6 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Athalla Sonya Insyra

7 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Bilqiz Fadillani Rohman

8 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Chosiwatul Nurul Jannah

9 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Dewi Faizah

10 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Dila Selviana

11 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Dimas Elly Ana

12 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Diva Danayanti

13 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Ella Fahrur Rizqi

14 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Erin Nur Fauziah

15 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Evi Nur Khofifah

16 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Farah Nur Indah

17 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Ilma Nailus Shofa

18 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Imroatu Nazilul Khusna

19 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Indah Fuji Rahayu

20 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Indah Maya Damayanti

21 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Latifatul Anisak

22 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Lila Panesti Putri

- 23 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Miftah Lailatul Munika
- 24 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Nasywa Annisa El Salma
- 25 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Nila Afrida Putri
- 26 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Ratnawati Setyaningsih
- 27 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Shinta Nuria
- 28 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Shintia Anggraini
- 29 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Siswi Sulistya Ningsih
- 30 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Tia Aminur Rohmah
- 31 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Zalva Meiska Tantri
- 32 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Abdul Jamal
- 33 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Ilhah Fathir Ahmady
- 34 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Khabibudin Adi P.
- 35 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama M. Ja'far Shadiq
- 36 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Muh. Hanif Mualifi
- 37 : Siswa kelas VIII MTs Puncu bernama Muhammad Fimas Hibatulloh

b. Analisis data

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

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penyajian uji coba lapangan yang telah tersajikan pada tabel 4.18 diatas, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis data. Hasil prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada uji lapangan disesuaikan dengan rumus diatas.

Berdasarkan perhitungan responden dari kelas eksperimen yaitu kelas VIIIA yang berjumlah 37 diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh hasil uji coba lapangan keseluruhan bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase mencapai 88.5%. Dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, prosentase tingkat pencapaiannya adalah 88.5% berada pada kualitatif sangat baik sehingga media ajar tidak perlu revisi. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

C. Dampak Pengembangan Media Ajar Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII

Penyajian data pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang didapat dari hasil uji coba lapangan yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan sedangkan kelas VIII B sebagai kelas kontrol di MTs Negeri Puncu pada tabel 4.10 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Nilai Siswa Kelas VIII A Sebagai Kelas Eksperimen

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post test
1.	ALISA KHODARIN NADA	76	88
2.	ANISA RAHMAWATI	70	94
3.	ANNISAK LIA MAQFIROH	82	100
4.	AREVA NAFATARIS FAHMA	64	94
5.	ARINA MANASIKANA	82	94
6.	ATHALLA SONYA INSYRA	76	100
7.	BILQIZ FADILLANI ROHMAN	94	88
8.	CHOSIWATUL NURUL JANNAH	88	94
9.	DEWI FAIZAH	88	94
10.	DILA SELVIANA	64	88
11.	DIMAS ELLY ANA	94	100
12.	DIVA DANAYANTI	82	100
13.	ELLA FAHRUR RIZQI	82	94
14.	ERIN NUR FAUZIAH	76	94
15.	EVI NUR KHOFIFAH	64	94
16.	FARAH NUR INDAH	70	88
17.	ILMA NAILUS SHOFA	70	82
18.	IMROATU NAZILUL KHUSNA	82	94
19.	INDAH FUJI RAHAYU	94	94
20.	INDAH MAYA DAMAYANTI	76	88
21.	LATIFATUL ANISAK	76	94
22.	LILA PANESTI PUTRI	76	100
23.	MIFTAH LAILATUL MUNIKA	94	100
24.	NASYWA ANNISA EL SALMA	76	94
25.	NILA AFRIDA PUTRI	70	82
26.	RATNAWATI SETYANINGSIH	70	76
27.	SHINTA NURIA	76	94

28.	SHINTIA ANGGRAINI	64	94
29.	SISWI SULISTYA NINGSIH	94	100
30.	TIA AMINUR ROHMAH	82	88
31.	ZALVA MEISKA TANTRI	94	94
32.	ABDUL JAMAL	70	88
33.	ILHAH FATHIR AHMADY	88	94
34.	KHABIBUDIN ADI P.	88	88
35.	M. JA'FAR SHADIQ	94	100
36.	MUH. HANIF MUALIFI	70	94
37.	MUHAMMAD FIRNAS HIBATULLOH	88	100
Jumlah		2944	3442
Rata-rata		79.56	93.02

Tabel 4.11 Nilai Siswa Kelas VIII B Sebagai Kelas Kontrol

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post test
1.	AFGITA MAHARANI	70	76
2.	AMBAR DEWI SAFITRI	76	82
3.	ANA KHOIRUL LISA	76	94
4.	DIANA NUR AIDA	58	70
5.	DIGHTRYA WIDYA SIWI	78	82
6.	DINI LUTFIANI	72	76
7.	EVI PURI WILUJENG	88	88
8.	GALUH PERMATA SARI	76	82
9.	IDHA ROCHMAWATI	88	94
10.	IKMA NI'MATUL HIDAYAH	64	70
11.	IMA NISSAUL AULIA	70	76
12.	ISNINDAR NAHA RATUSSIAM	70	70
13.	KHOIRUN FAUZIAH	88	82
14.	NISA'UL KHARIMAH	76	82

15.	NURUL HIDAYATI	64	72
16.	RATIH PRAKATIWI	64	76
17.	REZA ANGELA UMAMI	76	82
18.	RIFYA MEITASYA N.A	76	88
19.	SANDA ADELIA PURNAMA YUNIAR	88	94
20.	SITI NUR AZIZAH	82	82
21.	SUYANTI	70	76
22.	TANTRI PUSPITA SARI	76	88
23.	WIDYA AYU NILAWATI	88	82
24.	WULAN NUR CAHYANI	76	82
25.	YAYUK MAHMUDAH	70	76
26.	YULI IFANA	64	70
27.	YULIANA	70	76
28.	ABDUL CHARIS ALBAHRI	58	70
29.	ACHMAD SYAICHUL FIRDAUS	82	82
30.	ADAM MAULANA	88	82
31.	AKHMAD FAISAL	94	88
32.	DIMAS ALIFAN NUR ABIDIN	82	82
33.	FRANKY PRASETYO MULYONO	70	76
34.	MOHAMAD WAHYU RIFALDI	82	76
35.	MUHAMMAD DIKY FATHUROZI	88	88
36.	MUHAMMAD IQBALUL ILMI	82	88
37.	MIKHAMMAD YULI ANAM	64	70
Jumlah		2798	2970
Rata-rata		75.62	80.27

Berdasarkan data pada tabel 4.10 dan 4.11 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas eksperimen kelas VIII A hasilnya adalah rata-rata nilai *pre test* adalah 79.63 dan rata-rata dari nilai *post test* adalah 93.02.

Sedangkan nilai rata-rata dari kelas kontrol kelas VIII B hasilnya adalah rata-rata nilai *pre test* 75.62 dan rata-rata nilai *post test* adalah 80.27.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil nilai *post test* kelas eksperimen lebih bagus dari nilai *post test* kelas kontrol. Karena nilai *post test* menunjukkan hasil akhir dari keduanya. Selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 12.75. Jadi dari tabel tersebut terlihat jelas perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan sangat membantu hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Langkah uji t

Langkah 1: Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a : terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih materi makanan minuman halal dan haram

H_o : tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih materi makanan minuman halal dan haram

Langkah 2: Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \quad \text{dan } db = N - 1 = 37 - 1 = 36$$

Langkah 3: Menentukan kriteria

Ho diterima apabila $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$

Ho ditolak apabila $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$

Langkah 4: Perhitungan

Tabel 4.12 Perhitungan Uji T Dari Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Kasus	X ₁	X ₂	D = (X ₂ - X ₁)	D ²
1	76	88	12	144
2	82	94	12	144
3	94	100	6	36
4	70	94	24	576
5	82	94	12	144
6	76	100	24	576
7	88	88	0	0
8	82	94	12	144
9	94	94	0	0
10	70	88	18	324
11	76	100	24	576
12	70	100	30	900
13	82	94	12	144
14	82	94	12	144
15	72	94	12	144
16	76	88	12	144
17	82	82	0	0
18	88	94	6	36
19	94	94	0	0
20	82	88	6	36
21	76	94	18	324
22	88	100	12	144
23	82	100	18	324
24	82	94	12	144

25	76	82	6	36
26	70	76	6	36
27	76	94	18	324
28	70	94	24	576
29	82	100	18	324
30	82	88	6	36
31	88	94	6	36
32	82	88	6	36
33	76	94	18	324
34	76	88	12	144
35	88	100	12	144
36	88	94	6	36
37	70	100	30	900
Total	2970	3442	462	8100

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

$$= 8100 - \frac{(462)^2}{37}$$

$$= 8100 - \frac{213444}{37}$$

$$= 8100 - 5769$$

$$= 2331$$

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

$$= \frac{12.4}{\sqrt{\frac{2331}{37(37-1)}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{12.4}{\sqrt{\frac{2331}{1332}}} \\
 &= \frac{12.4}{\sqrt{1.75}} \\
 &= \frac{12.4}{1.32} \\
 &= 9.39
 \end{aligned}$$

Langkah 5: Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{hitung} = 2331$$

$$t_{tabel} = 9.39$$

Langkah 6: Kesimpulan

Hasil di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Kesimpulannya adalah diterima, sehingga terdapat perbedaan antara hasil pemahaman menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

Selanjutnya data pada tabel 4.14 dan tabel 4.15 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas eksperimen diketahui $Y = 93.02$ lebih besar dari hasil kelas kontrol diketahui $X = 80.27$. maka menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih bagus dari pada kelas kontrol dengan adanya perbandingan 12.75. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar interaktif mata pelajaran fikih kelas VIII materi makanan minuman halal dan haram dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang kajian produk pengembangan. Paparan data kajian produk pengembangan ini dibagi menjadi 4 pokok bahasan, meliputi: 1) Analisis Pengembangan Produk; 2) Analisis hasil Validasi ahli; 3) Analisis Tingkat Keefektifan, Keefisienan dan Kemenarikan Pengembangan Produk, dan 4) Analisis Pengaruh Pengembangan Produk.

A. Analisis Spesifikasi Pengembangan Produk Media Ajar Interaktif

Prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahap yang disesuaikan dengan model pengembangan *Dick and Carey* meliputi sepuluh langkah, akan tetapi yang digunakan hanya sembilan. Model pengembangan yang digunakan *Dick and Carey* lebih meluas daripada dengan model yang lain. Hal ini ditunjukkan dengan menganalisis kebutuhan yang ada sebelum menerapkan media ajar interaktif. Secara khusus media ajar interaktif dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat grafis untuk menangkap hasil pembelajaran dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2002: 3).

Spesifikasi pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis multimedia melalui *adobe flash player* ini didasarkan pada kenyataan bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik yang ada di MTs Negeri Puncu Kab.Kediri kurang meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

Dengan tersedianya media pembelajaran *adobe flash player* ini, peneliti menginginkan pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisienan dan kemenarikan pembelajaran mata pelajaran fikih dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Maka ada sepuluh prosedur yang diantaranya yaitu:

1. Analisis kebutuhan dengan menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan.
2. Analisis pembelajaran dengan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Analisis pembelajaran dan konteks dengan mengidentifikasi psikologi perkembangan anak pada kelas VIII yaitu 14-15 tahun.
4. Tujuan pembelajaran khusus dengan merumuskan kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa sesudah menggunakan produk pengembangan.
5. Mengembangkan instrumen yang didasarkan pada tujuan khusus dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran dengan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

7. Mengembangkan dan memilih media pembelajaran dengan hasil produk pengembangan berupa CD (*Compact Disk*) media ajar interaktif *Adobe flahs Plaayer* mata pelajaran fikih kelas VIII di MTs Negeri Puncu Kab.Kediri .
8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif pada pada 2 kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi pengguna media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian bahasa yang digunakan dan ahli pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada ui coba lapangan (*field evaluation*).
9. Melakukan revisi dengan mengkaji data dari hasil evaluasi formatif dari masing-masing ahli.
10. Evaluasi sumatif dengan memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya.

Adapun beberapa kekurangan dari media interaktif mata pelajaran fikih yang dikembangkan untuk siswa kelas VIII MTs Negeri Puncu yaitu, tidak dilengkapi dengan buku ajar mata pelajaran fikih dan penyelesaian produk masal dengan keterbatasan waktu.

B. Analisis Pengembangan Hasil Keefektifan, Keefisiensi dan Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII

Media pembelajaran adalah salah satu penunjang proses tercapainya sebuah tujuan pembelajaran sesuai dengan isi kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran interaktif juga salah satu dari beberapa media pembelajaran dengan sistem pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komputer, sehingga media ini berbasis multimedia.

Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif. Aplikasi (*software*) pada komputer sering disebut juga dengan istilah Computer Assited Intruction (CAI). Menurut Nana Sudjana CAI merupakan suatu sistem komputer yang dapat menyampaikan pengajaran secara langsung oleh siswa dan guru dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang telah diprogramkan.¹

Hasil validasi/keabsahan pengembangan terhadap keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif yang diujikan kepada beberapa ahli dan uji coba lapangan dikonversikan pada skala persentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:

¹ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005. Hlm. 138.

1. Analisis Data Validasi Ahli Isi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
- e. Skor 5 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Paparan data hasil validasi ahli isi mata pelajaran fikih terhadap media pembelajaran *adobe flash player* untuk Kelas VIII MTs adalah sebagai berikut:

1) Ahli Materi/Isi 1

Berdasarkan paparan data tabel 4.1 adalah sebagai berikut:

- a) Kesesuaian dengan SK,KD pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat jelas.
- b) Kesesuaian dengan kebutuhan siswa pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih relevan.

- c) Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih relevan.
- d) Kesesuaian dengan nilai-nilai islami pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat sesuai.
- e) Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih relevan.
- f) Kesesuaian urutan isi materi dengan standar kompetensi pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat sesuai.
- g) Gambar sesuai dengan nilai-nilai islami pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat sesuai.
- h) Gambar sesuai dengan kemenarikan media pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat sesuai.
- i) Vidio sesuai dengan karakter anak pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih relevan.
- j) Konsistensi format penyajian isi materi pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sesuai.
- k) Keterbatasan penulisan pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sesuai dan dapat difahami.
- l) Kemudahan memahami bahasa pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sesuai dan dapat difahami.

- m) Kejelasan informasi pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih jelas.
- n) Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat jelas.
- o) Kemenarikan format penulisan isi materi pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih relevan.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen jurusan Pendidikan islam yaitu Zaenu Zuhdi, M.Hi sebagai validator uji ahli materi/isi 1, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 88%. Sesuai dengan tabel konversi skala 5, presentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

2) Ahli Materi/Isi 2

Berdasarkan paparan data tabel 4.1 adalah sebagai berikut:

- a) Kesesuaian dengan SK,KD pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih jelas dan baik.

- b) Kesesuaian dengan kebutuhan siswa pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih relevan.
- c) Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat bagus.
- d) Kesesuaian dengan nilai-nilai islami pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat sesuai.
- e) Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih relevan.
- f) Kesesuaian urutan isi materi dengan standar kompetensi pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat sesuai.
- g) Gambar sesuai dengan nilai-nilai islami pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sesuai.
- h) Gambar sesuai dengan kemenarikan media pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih relevan.
- i) Vidio sesuai dengan karakter anak pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat sesuai.
- j) Konsistensi format penyajian isi materi pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sesuai.
- k) Keterbatasan penulisan pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sesuai dan dapat difahami.

- l) Kemudahan memahami bahasa pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sesuai dan dapat difahami.
- m) Kejelasan informasi pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih baik.
- n) Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sesuai.
- o) Kemenarikan format penulisan isi materi pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran fikih sangat sesuai.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai validator uji ahli materi/isi 2, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{65}{75} \times 100\% \\ = 87\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 87%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentase tingkat pencapaian 87% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

Berdasarkan hasil perhitungan ahli 1 dan ahli 2 maka diperoleh tingkat kevalidan media pembelajaran oleh ahli isi materi mata pelajaran fikih adalah:

$$\frac{88\% + 87\%}{2} = 87.5\%$$

2. Analisis Data Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk sangat tidak baik
- b. Skor 2 untuk kurang baik
- c. Skor 3 untuk cukup baik
- d. Skor 4 untuk baik
- e. Skor 5 untuk sangat baik

Berdasarkan paparan data hasil validasi ahli desain 1 dan 2 terhadap media pembelajaran *adobe flash player* mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Negeri Puncu adalah sebagai berikut:

Berdasarkan paparan data pada tabel 4.5 adalah sebagai berikut:

- a) Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada pengembangan media interaktif baik.

- b) Kesesuaian pada pengembangan media interaktif dengan kebutuhan siswa sudah sangat sesuai.
- c) Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan pada pengembangan media interaktif baik.
- d) Kesesuaian dengan nilai-nilai islami pada pengembangan media interaktif sudah sesuai.
- e) Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran sesuai.
- f) Kesesuaian urutan isi materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar baik.
- g) Gambar pada pengembangan media interaktif sesuai dengan nilai-nilai islami dan sangat baik.
- h) Gambar pada pengembangan media interaktif sesuai dengan kemenarikan media.
- i) Vidio pada pengembangan media interaktif sesuai dengan karakter anak.
- j) Pesan pada pengembangan media interaktif gambar sangat sesuai dengan isi materi media.
- k) Konsistensi format penyajian isi materi pada pengembangan media interaktif baik.
- l) Keterbatasan penulisan pada pengembangan media interaktif sudah sesuai.

- m) Kemudahan memahami bahasa pada pengembangan media interaktif sangat baik.
- n) Kejelasan informasi pada pengembangan media interaktif sangat jelas.
- o) Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien pada pengembangan media interaktif sangat baik.

Dari angket tanggapan yang di ujikan ahli desain media 1 oleh Angga Teguh Prastyo, M.Pd yaitu dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai ahli desain media pembelajaran, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{65}{75} \times 100\% \\ = 87\%$$

Berdasarkan hasil data di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 87%. Sesuai dengan tabel konversi skala 5, presentase tingkat pencapaian 87% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis.
- d. Skor 4 untuk jelas, sesuai relevan, sistematis.
- e. Skor 5 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis.

Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran mata pelajaran fikih ibu Inayatul Lailiyah, M.Pd.I selaku guru di MTs Negeri Puncu terhadap media pembelajaran *adobe flash player* untuk Kelas VIII MTs adalah sebagai berikut:

- 1) Media ajar pada pengembangan media pembelajaran interaktif sangat baik dalam memudahkan dalam mengajar sangat sesuai
- 2) Ketepatan penggunaan media ajar pada pengembangan media pembelajaran interaktif sudah sangat sesuai.
- 3) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran interaktif sangat baik.
- 4) Kejelasan paparan materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif sangat baik.

- 5) Kesesuaian antara gambar, video dan materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif sesuai atau baik.
- 6) Contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif sudah sesuai.
- 7) Kejelasan tugas dan latihan pada pengembangan media pembelajaran interaktif sudah meningkatkan hasil belajar.
- 8) Kejelasan urutan penyajian materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif bagus.
- 9) Tingkat pemahaman uraian materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif sudah baik.
- 10) Kemudahan penggunaan media pada pengembangan media pembelajaran interaktif sudah sangat sesuai.

Dari angket tanggapan yang di ujikan ahli pembelajaran oleh ibu Inayatul Lailiyah, M.Pd.I selaku guru mata pelajaran fikih di MTs Negeri Puncu, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 92%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

C. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya. Karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih tinggi. Dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti dan dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Dan hasil belajar meliputi tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotor.²

Belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang secara langsung berinteraksi dengan lingkungan sehingga menimbulkan perubahan-perubahan prilaku, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Benyamin S. Bloom adalah pencapaian bentuk perubahan prilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.³ Sebagaimana yang diajarkan Rasulullah SAW dalam menanamkan

² H. Bahruddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2007. Hlm.13

³ Purwanto. *Op.cit*. Hlm. 44-54

ajaran agama dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri. Dalam memberikan contoh tauladan yang baik dan senantiasa menunjukkan sifat-sifat yang baik (terpuji). Allah berfirman dalam Q.S al-Ahzab: 21

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

اللَّهُ كَثِيرًا

Artinya: *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.*⁴

Paparan data kualitatif dari hasil uji coba lapangan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dipaparkan produk pengembangan yang diserahkan untuk diuji coba lapangan pada mata pelajaran fikih kelas VIII A adalah media pembelajaran. Produk pengembangan diserahkan kepada kelas uji coba lapangan dengan jumlah koresponden sebanyak 37 koresponden. Sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media ajar interaktif.

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket produk, adalah sebagai berikut:

1. Skor 1 untuk tidak mudah, tidak memberi semangat, sering menemukan, tidak membantu.

⁴ Al-Qur'an dan terjemahnya. Surabaya: Penerbit Mahkota. 1989. Hlm. 210.

2. Skor 2 untuk kurang mudah, kurang memberi semangat, cukup menemukan, kurang membantu.
3. Skor 3 untuk cukup mudah, cukup memberi semangat, jarang menemukan, cukup membantu.
4. Skor 4 untuk mudah, memberi semangat, menemukan, membantu
5. Skor 5 sangat mudah, sangat memberi semangat, tidak menemukan, sangat membantu.

Tabel 4.13 menunjukkan hasil validasi media pembelajaran pada uji coba lapangan terhadap pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash Player* pada mata pelajaran Fikih Kelas VIII MTs Negeri Puncu Kab.Kediri dinilai dengan prosentase 88.5% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen dianalisis secara kuantitatif dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Tampilan fisik media ajar pada pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih diperoleh penilaian dengan presentase 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar dan tampilan fisik sangat menarik.
2. Kejelasan petunjuk media pada pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran diperoleh dengan presentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan kejelasan petunjuk media pembelajaran mata pelajaran, dapat memberi semangat dalam belajar siswa.

3. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada pengembanagn media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih ini membuat kemenarikan bagi siswa diperoleh dengan prsentase sebesar 81%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami media materi pelajaran.
4. Kesesuaian tujuan penjelasan pada pengembanagn media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih ini sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran, diperoleh presentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.
5. Kejelasan materi pada pengembanagn media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih dengan dilengkapi gambar penunjang media, diperoleh presentase 93%. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan materi yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
6. Kesesuaian antara gambar dan vidio pada pengembanagn media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih mendapatkam presentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan vidio yang digunakan sangat sesuai dengan karakter siswa sehingga tingkat kemenarikan media siswa menjadi termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.
7. Kesesuaian tugas dan latihan pada pengembanagn media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih sesuai dengan materi nyang telah

disampaikan, maka diperoleh presentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa tugas atau latihan pada media pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa untuk latihan soal karena sesuai dengan isi materi pembelajaran.

8. Kejelasan rangkuman materi memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan mendapatkan presentase 86%. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua penjelasan dimasukkan dalam media, akan tetapi point-point penting dalam media yang terdapat pada isi materi media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.
9. Kejelasan urutan penyajian materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih mendapatkan presentase 92%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran interaktif ini.
10. Tingkat pemahaman materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih ini mendapatkan presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman dan juga sesuai dengan karakter anak dalam pembelajaran mulai dari desain, gambar, video, evaluasi atau quiz dan lain sebagainya.

Berdasarkan tabel 4.13, angket tanggapan yang diisi oleh 38 subyek uji coba lapangan yaitu siswa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen, dapat dihitung secara keseluruhan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1684}{1900} \times 100\%$$

$$= 88.5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 88.5%. Sesuai dengan tabel konvensi skala, presentase tingkat pencapaian 88.5% berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

Sedangkan paparan data dari hasil perbandingan perolehan hasil lapangan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Kesimpulannya adalah diterima, sehingga terdapat perbedaan antara hasil pemahaman menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

Seperti halnya yang terdapat pada tabel 4.14 dan tabel 4.15 nilai rata-rata perolehan hasil tes yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa, dari kelas eksperimen diketahui $Y = 93.02$ lebih besar dari hasil kelas kontrol diketahui $X = 80.27$. Maka menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih bagus dari pada kelas kontrol dengan adanya perbandingan 12.75. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar interaktif mata pelajaran fikih kelas VIII materi makanan minuman halal dan haram dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan.

BAB VI

PENUTUP

Bab ini menunjukkan bahwa, dua pokok pikiran dari hasil penelitian ini sendiri yaitu, a) kesimpulan dari hasil pengembangan, dan b) saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang bahan ajar. Saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Kesimpulan dari hasil pengembangan produk dan uji coba lapangan terhadap media ajar interaktif mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Negeri Puncu Kab.Kediri dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* pada mata pelajaran fikih kelas VIII ini telah memenuhi komponen yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Spesifikasi pada produk ini telah dilengkapi dengan memuat beberapa hal yaitu SK/KD, tujuan pembelajaran, isi materi, daftar rujukan, quiz interaktif, musik edukasi dan video penunjang materi pelajaran. Dengan demikian maka, dari hasil pengembangan ini dapat memberikan sumbangan positif tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VIII.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* pada mata pelajaran fikih kelas VIII dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini

dapat dibuktikan dengan penilaian tanggapan dari masing-masing ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Tanggapan Ahli Materi/isi mata pelajaran fikih terhadap hasil pengembangan media ajar interaktif yang mendapatkan nilai sangat baik, mencapai 88% (sangat baik) dan 87% (sangat baik). Sedangkan penilaian dari ahli desain media pembelajaran interaktif sangat baik, mencapai 87% (sangat baik).
 - b. Tanggapan penilaian ahli pembelajaran mata pelajaran fikih kelas VIII pada pengembangan media pembelajaran interaktif terhadap semua komponen media pembelajaran adalah sangat baik, mencapai 92% (sangat baik).
3. Perolehan nilai pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *adobe flash player* kelas VIII ini, peneliti mendapatkan hasil uji coba lapangan diukur berdasarkan tes pencapaian hasil belajar setelah dianalisis dengan perbandingan antara kelas control dan eksperimen sebagai berikut:
- a. Perolehan rata-rata perolehan dari *kelas control* adalah 80.27 dan sedangkan hasil pada *kelas eksperimen* 93.02. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbandingan perolehan hasil rata-rata dari kedua kelas tersebut yang mencapai 12.75 setelah menggunakan hasil produk pengembangan media ajar interaktif tersebut.

- b. Pada hasil uji T dari kedua kelas tersebut, maka ada perbandingan antara hasil rata-rata kelas control dengan rata-rata kelas eksperimen setelah menggunakan media ajar interaktif.

B. Saran

Saran-saran yang disampaikan pada pengembangan media ajar interaktif ini terdapat beberapa saran, baik saran pemanfaatannya maupun saran pengembangan lebih lanjut. Saran-saran tersebut diantaranya yaitu:

1. Saran pemanfaatannya bagi pengguna, sebaiknya dalam pengembangan media ajar interaktif ini pengguna lebih memberikan stimulus terhadap media ini. Karena pada pengembangan ini telah melalui beberapa tahap uji coba akan tetapi masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan atau penyempurna media ini dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Sedangkan saran untuk guru mata pelajaran agar meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Saran selanjutnya yaitu pada pengembangan produk lebih lanjut. Pengembangan media ajar interaktif lebih lanjut perlu dilakukan revisi pada penambahan animasi-animasi baik berupa gambar, teks, video maupun suara agar dapat memberikan tingkat kemenarikan yang lebih tinggi agar siswa lebih tertarik untuk meningkatkan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arief Furchan. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pelajar Pustaka.
- Arief S, Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyani dan Hartoyo. D. 2010. *Pembelajaran Multimediadi Sekolah*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Departemen Agama RI. Mushaf Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahnya. 2009. Bandung:Jabal Roudhotul Jannah.
- Desmita. 2011. *Psikologo Perkembangan pada Peserta Didik Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD,SMP dan SMA*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Adtya Bakti.

Hasil wawancara awal dengan Ibu. Inayatul lailiyah M.Pd.I salah satu guru PAI mapel fikih MTsN Puncu Kab.Kediri. pada tanggal 10 januari 2015.

H. Bahruddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

<http://a2i3s-c00l.blogspot.com/2008/10/media-pembelajaran.html>

id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash.

Karti Suenarto, dkk. 1995. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.

Kunandar. 2006 *.Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.

Mudjiono Dimyati. 1994.*Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

Muhammad Djafar. 1993. *Pengantar ilmu Fikih*. Jakarta: Kalam Mulia.

Mustahdi dan Sumiati. 2013. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Nor Hadi. 2009. *Ayo Memahami Fikih*. Jakarta: Erlangga.

Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Purwanto M. Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Qardhawi Yusuf. 1996. *Ikhlas Sumber Kekuatan Islam*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Rudi Susilana dan Cepi Riana. 2008. *Media Pembelajaran* Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaiful Bahri Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2006. *Undang Undang Dasar 1945*. Bandung: Fokusmedia
- www.mtsn_puncu.co.id
- Yusuf Hadimiarso, dkk. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, Jakarta: Rajawali.
- Zakiah Darajat. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Profil sekolah

A. Letak Strategis

Madrasah Tsanawiyah Negeri Turen merupakan salah satu madrasah yang ada di daerah bagian selatan kabupaten Kediri, tepatnya berada di Desa sidomulyo kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Adapun batas lokasi MTs N Puncu sebagai berikut:

- a. Sebelah utara : Pemukiman penduduk masyarakat sekitar dan jalan menuju balai desa sidomulyo.
- b. Sebelah selatan : Pemukiman penduduk dan jalan menuju SLG.
- c. Sebelah timur : Pemukiman penduduk masyarakat sekitar
- d. Sebelah barat : Makam umum muslim dan muslimat.

Dengan adanya letak lokasi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih nyaman dan jauh dari keramaian.

B. Sejarah Singkat

a. 1978-1980 : Periode Pertama :

Rintisan awal diniyah Tsanawiyah semi umum masuk sore. Pelajaran umum hanya bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, IPS dan Matematika. Kepala Madrasah pada waktu itu Bpk. Sudiyat.

b. 1980-1982 : Periode Kedua :

Diberi nama Madrasah Menengah Pertama (MMP) masuk sore. Pelajaran umum tetap seperti periode pertama, Kepala Madrasah nya juga tetap.

c. 1982-1985 Periode Ketiga :

Diberi nama Madrasah Tsanawiyah Al Hasan, dengan pelajaran disesuaikan kurikulum yang berlaku saat itu (MTs Negeri)

- a. 1982-1985 tetap masuk sore menempati gedung milik Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sidomulyo.

4. 1985-1995 Periode Keempat :

1985-1987 berubah masuk pagi, menempati gedung baru yang disediakan oleh Yayasan. MTs Al Hasan pada waktu itu bernaung dibawah Yayasan Baitul Chalim, Kepala Madrasah nya Bpk. Mahfudh

- a. Menempati gedung baru, dibawah Yayasan Baitul Chalim saat itu MTs Al Hasan menduduki kelas II dan III saja, sedang kelas I adalah dimasukkan MTs Negeri Pare I (jelasnya menjadi Filial) atas dasar keputusan Yayasan Baitul Chalim, karena perlu dukungan secara financial, satu-satunya jalan MTs Al Hasan harus masuk negeri/Filial. Kepala MTsN Pare Filial Sidomulyo waktu itu dijabat oleh Bpk. Drs.A. Kohar Mustafa mulai tahun 1985-1995.

5. 1995 hingga sekarang :

MTsN Pare Filial Sidomulyo, menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu sejak tahun 1995 dengan beberapa kepala madrasah, antara lain :

- a. 1995-2002 Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu dijabat oleh Drs. A. Kohar Mustafa.
- b. 2002-2003 Kepala MTsN Puncu ada pergantian dan dijabat oleh Bpk. Mustadji, BA.
- c. 2003-2005 Kepala MTsN Puncu dijabat oleh Bpk. Mohammad Mansur, S.PdI, tepatnya akhir bulan Mei 2005.
- d. 2005-2008 Kepala MTsN Puncu dijabat oleh Bpk. Moh. Amak Burhanudin, M.PdI.
- e. 2008-2011 Kepala MTsN Puncu dijabat oleh Bpk. Drs. Jamiluddin, M.PdI.
- f. 2011-2014 Kepala MTsN Puncu dijabat oleh Bpk. Drs. Syamsul Hadi, M.Pd.I.
- g. 2014 - saat ini dijabat oleh Drs. HADI SUSENO, M.Pd., tepatnya mulai tanggal 26 Agustus 2014

Inilah secara singkat sejarah berdirinya MTsN Puncu, yang beralamat di Jl. Pare-Wates KM.06 Desa Sidomulyo, Kec. Puncu, Kab. Kediri.

C. Visi dan Misi MTs Negeri Puncu

1. Visi

TERWUJUDNYA MADRASAH BERKUALITAS, BERPRESTASI, DAN
BERAKHLAKUL KARIMAH IDAMAN MASYARAKAT

Indikator Visi

- a. Meningkatnya kualitas sumberdaya manusia, pendidik, tenaga kependidikan dan siswa.
- b. Meningkatnya kualitas manajemen sumberdaya manusia secara merata.
- c. Meningkatkan pendukung kegiatan pendidikan.
- d. Pemanfaatan daya dukung kegiatan pendidikan dan non kependidikan secara efektif dan efisien.
- e. Meningkatkan prestasi siswa baik bidang akademis maupun non akademis.
- f. Kelengkapan sarana dan prasarana pendidikan.
- g. Terselenggaranya kegiatan proses pendidikan secara tertib dan berkualitas.

2. Misi

- a. Mengembangkan kualitas sumberdaya manusia tenaga pendidik dan kependidikan dan siswa.

- b. Mengembangkan manajemen sumber daya manusia yang proporsional dan profesional.
- c. Mengembangkan sumber daya pendukung kegiatan kependidikan.
- d. Memanfaatkan sumberdaya pendukung kegiatan pendidikan dan non kependidikan secara efektif dan efisien.
- e. Mengembangkan siswa baik bidang akademis maupun non akademis.
- f. Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan.
- g. Menyelenggarakan kegiatan proses pendidikan secara tertib dan berkualitas.

D. Tujuan Akhir MTs Negeri Puncu

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dirumuskan mengacu pada tujuan umum berikut ini. Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Adapun Tujuan Umum yang akan dicapai oleh MTsN Puncu Kab. Kediri pada tahun 2012 – 2013 meliputi :

1. Terbentuknya budaya kerja, sikap amaliah Islami baik guru maupun siswa
- Terwujudnya menejemen yang transparan, terbuka dan pelayanan yang baik dalam ber bagai aktifitas.

2. Terciptanya tenaga kependidikan dan tenaga administrasi yang profesional, tanggung jawab dan berdedikasi tinggi.
3. Terwujudnya pembelajaran efektif, inovatif dan pengembangan potensi, bakat serta minat siswa.
4. Terwujudnya sarana dan prasarana memadai guna mendukung semua kegiatan dan aksi fitas madrasah.
5. Terwujudnya kerjasama dengan komite madrasah, masyarakat dan instansi terkait demi perkembangan dan kemajuan madrasah.
6. Terlaksananya Tugas Pokok dan Fungsi (TUPOKSI) masing-masing komponen madrasah (kepala sekolah, guru, karyawan, dan siswa).
7. Terlaksananya pengembangan kurikulum, antara lain
8. Pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) pada tahun 2012-2013.
9. Mengembangkan pemetaan SK, KD, dan indikator untuk kelas VII, VIII, dan IX pada tahun 2012/2013.
10. Mengembangkan RPP untuk kelas VII, VIII, dan IX pada semua mata pelajaran
11. Mengembangkan sistem penilaian berbasis kompetensi.
12. Madrasah mencapai Standar Isi (Kurikulum) pada tahun 2012
13. Melaksanakan standar proses pembelajaran pada tahun 2012, antara lain:
 - a. Melaksanakan pembelajaran dengan strategi CTL,
 - b. Melaksanakan pendekatan belajar tuntas,

c. Melaksanakan pembelajaran inovatif.

14. Terlaksananya tata tertib dan segala ketentuan yang mengatur operasional madrasah.

15. Meraih prestasi di bidang lomba karya ilmiah remaja (KIR) tingkat kabupaten/provinsi.

16. Memperoleh prestasi di bidang olimpiade sains tingkat kabupaten/provinsi.

17. Memperoleh prestasi di bidang olah raga dan seni tingkat kabupaten/provinsi.

18. Memiliki jiwa cinta tanah air yang diinternalisasikan lewat kegiatan PASKIBRA dan Pramuka/PMR.

Sedangkan secara operasional tujuan yang akan dicapai oleh MTsN Puncu Kab. Kediri pada Tahun 2012/2013 meliputi :

1. Peningkatan mutu akademik ditunjukkan dengan rata-rata nilai UAMBN dan UAM serta Ujian Praktek 7,91/sesuai dengan KKM dan nilai UN 7,85.

2. Peningkatan kemampuan siswa dalam bidang keagamaan , olahraga dan seni yang berjalan efektif dan dapat meraih juara I tingkat kabupaten/Provinsi.

3. Peningkatan kemampuan bahasa inggris dan bahasa arab bagi siswa ditunjukkan dengan persentase penguasaan bahasa sebsesar 60 %.

4. Peningkatan kegiatan ekstra kurikuler yang efektif, efisien dan berdaya guna untuk menumbuh kembangkan potensi diri siswa.
5. Peningkatan kemampuan guru dan karyawan dan ditunjukkan dengan kerja yang professional.
6. Peningkatan kelengkapan sarana dan prasarana dalam bidang IPTEK.
7. Terwujudnya kehidupan madrasah yang agamis.
8. Terwujudnya lingkungan madrasah yang bersih, nyaman dan kondusif untuk belajar.
9. Terwujudnya hubungan yang harmonis dan dinamis antara warga madrasah dan masyarakat.

Lampiran 2

IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI

NO.	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1.	Zaenu Zuhdi, M.Hi	Dosen PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Ahli Isi Bidang Studi Fikih 1
2.	Nurul Yaqiem, M. Pd	Sekretaris Jurusan MPI dan Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Ahli Isi Bidang Studi Fikih 2
3.	Angga Teguh Prasetyo, M.Pd	Dosen PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Ahli Desain Media Pembelajaran 1
4.	Inayatul Lailiyah, M.Pd.I	Guru Bidang Studi Agama Kelas VIII MTs Negeri Puncu	Ahli Pembelajaran Agama Kelas VIII MTs Negeri Puncu

Lampiran 3

Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Materi / Isi Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII

No	Komponen	Sekor				
		1	2	3	4	5
	Kelayakan Isi Materi					
1	Kesesuaian dengan SK,KD					
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa					
3	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan					
4	Kesesuaian dengan nilai-nilai islami					
5	Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran					
6	Kesesuaian urutan isi materi dengan standar kompetensi dankompetensi dasar					
	Kelayakan ilustrasi materi					
7	Gambar sesuai dengan nilai-nilai islami					
8	Gambar sesuai dengan kemenarikan media					
9	Vidio sesuai dengan karakter anak					
10	Konsistensi format penyajian isi materi					
	Kebahasaan					
11	Keterbatasan penulisan					
12	Kemudahan memahami bahasa					
13	Kejelasan informasi					
14	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien					
15	Kemenarikan format penulisan isi materi					

Lampiran 4

Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Desain Media Kelas VIII

No	Komponen	Sekor				
		1	2	3	4	5
	Kelayakan Isi Materi					
1	Kesesuaian dengan SK,KD					
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa					
3	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan					
4	Kesesuaian dengan nilai-nilai islami					
5	Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran					
6	Kesesuaian urutan isi materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
	Kelayakan ilustrasi materi					
7	Gambar sesuai dengan nilai-nilai islami					
8	Gambar sesuai dengan kemenarikan media					
9	Vidio sesuai dengan karakter anak					
10	Pesan gambar sesuai dengan isi materi					
11	Konsistensi format penyajian isi materi					
	Kebahasaan					
12	Keterbatasan penulisan					
13	Kemudahan memahami bahasa					
14	Kejelasan informasi					
15	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien					

Lampiran 5**Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Pembelajaran Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII**

No	Komponen	Sekor				
		1	2	3	4	5
1	Media ajar memudahkan dalam mengajar					
2	Ketepatan penggunaan media ajar					
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan					
4	Kejelasan paparan materi					
5	Kesesuaian antara gambar, vidio dan materi					
6	Contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi					
7	Kejelasan tugas dan latihan					
8	Kejelasan urutan penyajian materi					
9	Tingkat pemahaman uraian materi					
10	Kemudahan penggunaan media					

Lampiran 6

Data Instrumen Angket Validasi Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

No	Kriteria	Sekor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan fisik media ajar					
2	Kejelasan petunjuk media					
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan					
4	Kesesuaian tujuan penjelasan					
5	Kejelasan materi					
6	Kesesuaian antara gambar dan vidio					
7	Kesesuaian tugas dan latihan					
8	Kejelasan rangkuman materi					
9	Kejelasan urutan penyajian materi					
10	Tingkat pemahaman materi					

Lampiran 7

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada Kelas Eksperimen

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post test
1.	ALISA KHODARIN NADA	76	88
2.	ANISA RAHMAWATI	70	94
3.	ANNISAK LIA MAQFIROH	82	100
4.	AREVA NAFATARIS FAHMA	64	94
5.	ARINA MANASIKANA	82	94
6.	ATHALLA SONYA INSYRA	76	100
7.	BILQIZ FADILLANI ROHMAN	94	88
8.	CHOSIWATUL NURUL JANNAH	88	94
9.	DEWI FAIZAH	88	94
10.	DILA SELVIANA	64	88
11.	DIMAS ELLY ANA	94	100
12.	DIVA DANAYANTI	82	100
13.	ELLA FAHRUR RIZQI	82	94
14.	ERIN NUR FAUZIAH	76	94
15.	EVI NUR KHOFIFAH	64	94
16.	FARAH NUR INDAH	70	88
17.	ILMA NAILUS SHOFA	70	82
18.	IMROATU NAZILUL KHUSNA	82	94
19.	INDAH FUJI RAHAYU	94	94
20.	INDAH MAYA DAMAYANTI	76	88
21.	LATIFATUL ANISAK	76	94
22.	LILA PANESTI PUTRI	76	100
23.	MIFTAH LAILATUL MUNIKA	94	100
24.	NASYWA ANNISA EL SALMA	76	94

25.	NILA AFRIDA PUTRI	70	82
26.	RATNAWATI SETYANINGSIH	70	76
27.	SHINTA NURIA	76	94
28.	SHINTIA ANGGRAINI	64	94
29.	SISWI SULISTYA NINGSIH	94	100
30.	TIA AMINUR ROHMAH	82	88
31.	ZALVA MEISKA TANTRI	94	94
32.	ABDUL JAMAL	70	88
33.	ILHAH FATHIR AHMADY	88	94
34.	KHABIBUDIN ADI P.	88	88
35.	M. JA'FAR SHADIQ	94	100
36.	MUH. HANIF MUALIFI	70	94
37.	MUHAMMAD FIRNAS HIBATULLOH	88	100

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada Kelas Kontrol

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post test
1.	AFGITA MAHARANI	70	76
2.	AMBAR DEWI SAFITRI	76	82
3.	ANA KHOIRUL LISA	76	94
4.	DIANA NUR AIDA	58	70
5.	DIGHTRYA WIDYA SIWI	78	82
6.	DINI LUTFIANI	72	76
7.	EVI PURI WILUJENG	88	88
8.	GALUH PERMATA SARI	76	82
9.	IDHA ROCHMAWATI	88	94
10.	IKMA NI'MATUL HIDAYAH	64	70
11.	IMA NISSAUL AULIA	70	76
12.	ISNINDAR NAHA RATUSSIAM	70	70
13.	KHOIRUN FAUZIAH	88	82
14.	NISA'UL KHARIMAH	76	82
15.	NURUL HIDAYATI	64	72
16.	RATIH PRAKATIWI	64	76
17.	REZA ANGELA UMAMI	76	82
18.	RIFYA MEITASYA N.A	76	88
19.	SANDA ADELIA PURNAMA YUNIAR	88	94
20.	SITI NUR AZIZAH	82	82
21.	SUYANTI	70	76
22.	TANTRI PUSPITA SARI	76	88
23.	WIDYA AYU NILAWATI	88	82
24.	WULAN NUR CAHYANI	76	82

25.	YAYUK MAHMUDAH	70	76
26.	YULI IFANA	64	70
27.	YULIANA	70	76
28.	ABDUL CHARIS ALBAHRI	58	70
29.	ACHMAD SYAICHUL FIRDAUS	82	82
30.	ADAM MAULANA	88	82
31.	AKHMAD FAISAL	94	88
32.	DIMAS ALIFAN NUR ABIDIN	82	82
33.	FRANKY PRASETYO MULYONO	70	76
34.	MOHAMAD WAHYU RIFALDI	82	76
35.	MUHAMMAD DIKY FATHUROZI	88	88
36.	MUHAMMAD IQBALUL ILMI	82	88
37.	MIKHAMMAD YULI ANAM	64	70

Lampiran 8

SILABUS

Nama Sekolah : MTsN Puncu
Mata Pelajaran : Fikih
Kelas/ Semester : VIII (Delapan) / Genap
Tahun Pelajaran : 2014/ 2015

Standar Kompetensi : 6. Memahami hukum Islam tentang makanan dan minuman

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1	2	3	4	5	6	7
6.1 Menjelas-kan jenis-jenis makanan dan minuman halal	Makanan dan minuman halal	▪ Menggali informasi dari al Qur'an dan hadits serta berbagai sumber ▪ Berdiskusi dari hasil analisis makan dan minuman yang halal di makan tetapi tidak baik dan yang halal tetapi baik ▪ Menggali informasi melalui VCD/CD/gambar-gambar/charta tentang proses pembuatan minuman dan makanan yang halal dan yang haram	Siswa dapat : • Menjelaskan pengertian makanan dan minuman halal • Menyebutkan jenis – jenis makanan dan minuman yang halal. • Menyebutkan cara memperoleh makanan dan minuman yang halal • Menunjukkan manfaat makanan dan minuman yang halal • Menjelaskan dasar-dasar hukum makanan yang halal	Tes tulis Tes lisan	4 X 40'	Sumber: Al Qur'an terjemahan dan hadits Buku acuan Paket Fikih Depag Alat: OHP/komputer,LCD, gelas, piring Bahan: LKS, Bahan Presentasi, miras

6.2 Menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman halal	Manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman halal	Melakukan kajian literatur/penelusuran internet menemukan produk makanan haram dan minuman dan manfaatnya di berbagai bidang kehidupan secara	Siswa dapat : - Menyebutkan manfaat mengkonsumsi makanan halal - Menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan halal	Tes tulis	2 X 40'	Sumber: Al Qur'an terjemahan dan hadits Buku acuan Paket Fikih Depag Alat: OHP/komputer,LCD, gelas, piring Bahan: LKS, Bahan Presentasi, miras
6.3 Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman haram	Makanan dan minuman haram	- Menganalisis berbagai makanan dan minuman yang halal dan yang haram menemukan kadar kehalalan dan keharaman dzat makanan - Melakukan kajian literatur/penelusuran internet menemukan produk makanan haram dan minuman dan	Siswa dapat : - Menjelaskan pengertian makanan dan minuman haram - Menyebutkan jenis – jenis makanan dan minuman yang haram. - Menyebutkan cara memperoleh makanan dan minuman yang haram - Menunjukkan manfaat makanan dan minuman yang haram - Menjelaskan dasar hukum makanan yang haram	Tes tulis Tes lisan	4 X 40'	Sumber: Al Qur'an terjemahan dan hadits Buku acuan Paket Fikih Depag Alat: OHP/komputer,LCD, gelas, piring Bahan: LKS, Bahan

		manfaatnya di berbagai bidang				Presentasi
6.4 Menjelaskan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman haram	Mengonsumsi makanan dan minuman haram	▪ Diskusi tentang makanan mengandung kadar kimia yang dapat merugikan kesehatan ▪ Melakukan kajian literatur/penelusuran internet tentang bahayanya mengonsumsi makanan dan minuman haram	Siswa dapat : • Menyebutkan bahayanya mengonsumsi makanan dan minuman yang haram • Menunjukkan contoh makanan dan minuman haram • Menjelaskan bahayanya mengonsumsi makanan dan minuman haram	Tes tulis Tes lisan	2 X 40'	Sumber: Al Qur'an terjemahan dan hadits Buku acuan Paket Fikih Depag Alat: OHP/komputer, LCD, gelas, piring Bahan: LKS, Bahan Presentasi, miras
6.5 Menjelaskan jenis-jenis binatang yang halal dan haram dimakan	Binatang halal dan haram	▪ Diskusi kelas tentang prinsip arti dan prinsip binatang yang diharamkan serta dampak yang merugikan kesehatan bila mengonsumsi binatang haram ▪ Berdiskusi dari hasil analisis	Siswa dapat : • Menjelaskan jenis binatang yang halal dimakan • Menjelaskan jenis binatang yang haram dimakan • Menjelaskan ciri-ciri binatang yang haram dimakan	Tes tulis Tes lisan	2 X 40'	Sumber: Al Qur'an terjemahan dan hadits Buku acuan Paket Fikih Depag Alat: OHP/komputer

		binatang yang halal dan haram dimakan ▪ Melakukan kajian literatur/penelusuran internet menemukan binatang dan manfaatnya di berbagai bidang kehidupan				er,LCD, gelas, piring Bahan: LKS, Bahan Presentasi, daging yang haram
--	--	---	--	--	--	---



Lampiran 9

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

Nama Madrasah : MTsN Puncu
Mata Pelajaran : Fikih
Kelas/ Semester : VIII / II (Genap)
Tahun Pelajaran : 2014/ 2015

A. Standar Kompetensi

6. Memahami hukum Islam tentang makanan dan minuman

B. Kompetensi Dasar

6.1 Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman halal

6.2 Menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman halal

C. Indikator

- Menjelaskan pengertian makanan dan minuman halal
- Menyebutkan jenis – jenis makanan dan minuman yang halal.
- Menyebutkan cara memperoleh makanan dan minuman yang halal
- Menunjukkan manfaat makanan dan minuman yang halal
- Menjelaskan dasar-dasar hukum makanan yang halal
- Menyebutkan manfaat mengkonsumsi makanan halal
- Menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan halal

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian makanan dan minuman halal
2. Siswa dapat menyebutkan jenis – jenis makanan dan minuman yang halal.
3. Siswa dapat menyebutkan cara memperoleh makanan dan minuman yang halal
4. Siswa dapat menunjukkan manfaat makanan dan minuman yang halal
5. Siswa dapat menjelaskan dasar-dasar hukum makanan yang halal
6. Siswa dapat menyebutkan manfaat mengkonsumsi makanan halal
7. Siswa dapat menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan halal

E. Materi Pembelajaran

Ketentuan-ketentuan makanan halal dan makanan haram

F. Alokasi Waktu

2 x 40 Menit (1x pertemuan)

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah: Metode ini digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran terutama untuk kegiatan awal.
- Kerja kelompok: kegiatan ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang ketentuan makanan halal dan haram
- The power of two: kegiatan ini mengasah kekuatan berfikir dua orang siswa dalam memecahkan masalah.
- Preetest: peneliti memberikan tes pada awal pertemuan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi makanan halal dan haram

H. Kegiatan Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1	<i>Kegiatan awal :</i> Apresiasi: ▪ Memberikan pertanyaan seputar pelajaran yang lalu dan materi <i>makanan halal dan haram</i> Motivasi : ▪ Memberikan informasi tentang tujuan dan manfaat mempelajari seputar <i>makanan halal dan haram</i>.	10 menit
2	<i>Kegiatan Inti :</i> Eksplorasi: ▪ Siswa membaca literatur/referensi tentang <i>makanan halal dan haram</i>. ▪ Siswa mengamati demonstrasi guru tentang <i>makanan halal dan haram</i> dan ketentuannya. Elaborasi: ▪ Penerapan metode the power of two dengan melibatkan siswa yang berperan aktif dari pada guru dalam pembahasan ketentuan-ketentuan <i>makanan halal dan haram</i>. Konfirmasi: ▪ Penguatan tentang ketentuan <i>makanan halal dan haram</i>.	60 Menit
3	<i>Kegiatan akhir :</i> ▪ Preetest dengan memberikan tugas untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa ▪ Tanya jawab tentang materi <i>makanan halal dan haram</i>. ▪ Guru memberikan tugas untuk mencari pengertian <i>minuman</i>	10 menit

	<i>halal</i> , dan <i>minuman haram</i> untuk pertemuan selanjutnya.	
--	--	--

I. Penilaian 1

Indikator Pencapaian	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
- Siswa dapat menjelaskan pengertian <i>makanan halal dan haram</i> dan dalilnya - Siswa dapat menjelaskan hikmah <i>makanan halal dan haram</i>.	Tes tulis Tes lisan	Uraian Uraian	- Jelaskan pengertian <i>makanan halal dan makanan haram</i> dan dalilnya! - Sebutkan hikmah mengonsumsi <i>makanan halal dan haram</i>.

J. Sumber belajar dan media pembelajaran

- Al Qur'an terjemahan dan *hadits*
- Buku acuan Paket *Fikih* Depag
- Alat: OHP/komputer, LCD, VCD tentang *shadaqah*
- Bahan: LKS, Bahan Presentasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Nama Madrasah : MTsN Puncu
Mata Pelajaran : Fikih
Kelas/ Semester : VIII / II (Genap)
Tahun Pelajaran : 2014/ 2015

A. Standar Kompetensi

6. Memahami hukum Islam tentang makanan dan minuman

B. Kompetensi Dasar

6.3 Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman haram

6.4 Menjelaskan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman haram

6.5 Menjelaskan jenis-jenis binatang yang halal dan haram dimakan

C. Indikator

- Menjelaskan pengertian makanan dan minuman haram
- Menyebutkan jenis – jenis makanan dan minuman yang haram.
- Menyebutkan cara memperoleh makanan dan minuman yang haram
- Menunjukkan manfaat makanan dan minuman yang haram
- Menjelaskan dasar hukum makanan yang haram
- Menyebutkan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman yang haram
- Menunjukkan contoh makanan dan minuman haram
- Menjelaskan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman haram
- Menjelaskan jenis binatang yang halal dimakan
- Menjelaskan jenis binatang yang haram dimakan
- Menjelaskan ciri-ciri binatang yang haram dimakan

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan pengertian makanan dan minuman haram
- Siswa dapat menyebutkan jenis – jenis makanan dan minuman yang haram.
- Siswa dapat menyebutkan cara memperoleh makanan dan minuman yang haram
- Siswa dapat menunjukkan manfaat makanan dan minuman yang haram
- Siswa dapat menjelaskan dasar hukum makanan yang haram
- Siswa dapat menyebutkan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman yang haram
- Siswa dapat menunjukkan contoh makanan dan minuman haram

- Siswa dapat menjelaskan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman haram
- Siswa dapat menjelaskan jenis binatang yang halal dimakan
- Siswa dapat menjelaskan jenis binatang yang haram dimakan
- Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri binatang yang haram dimakan

E. Materi Pembelajaran

Ketentuan-ketentuan minuman halal dan minuman haram

F. Alokasi Waktu

2 x 40 Menit (1x pertemuan)

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah: Metode ini digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran terutama untuk kegiatan awal.
- Kerja kelompok: kegiatan ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang ketentuan makanan halal dan haram
- Postest: peneliti memberikan tes pada pertemuan selanjutnya kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi minuman halal dan haram

H. Kegiatan Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1	<i>Kegiatan awal :</i> Apresiasi: ▪ Memberikan pertanyaan seputar pelajaran yang lalu dan materi <i>minuman halal dan haram</i> Motivasi : ▪ Memberikan informasi tentang tujuan dan manfaat mempelajari seputar <i>minuman halal dan haram</i>.	10 menit
2	<i>Kegiatan Inti :</i> Eksplorasi: ▪ Siswa membaca literatur/referensi tentang <i>minuman halal dan haram</i>. ▪ Siswa mengamati demonstrasi guru tentang <i>minuman halal dan haram</i> dan ketentuannya. Elaborasi: ▪ Memberikan game tebak kata pada kolom yang disediakan oleh peneliti.	60 Menit

	Konfirmasi: ▪ Penguatan tentang ketentuan <i>minuman halal dan haram</i> .	
3	<i>Kegiatan akhir :</i> ▪ Posttest dengan memberikan tugas untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa ▪ Tanya jawab tentang materi <i>minuman halal dan haram</i> .	10 menit

I. Penilaian 1

Indikator Pencapaian	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
▪ Siswa dapat menjelaskan pengertian <i>minuman halal dan haram</i> dan dalilnya ▪ Siswa dapat menjelaskan hikmah <i>minuman halal dan haram</i>.	Tes tulis Tes lisan	Uraian Uraian	▪ Jelaskan pengertian <i>minuman halal dan makanan haram</i> dan dalilnya! ▪ Sebutkan hikmah mengkonsumsi <i>minuman halal dan haram</i>.

J. Sumber belajar dan media pembelajaran

- Al Qur'an terjemahan dan *hadits*
- Buku acuan Paket *Fikih* Depag
- Alat: OHP/komputer, LCD, VCD tentang *shadaqah*
- Bahan: LKS, Bahan Presentasi

Lampiran 10

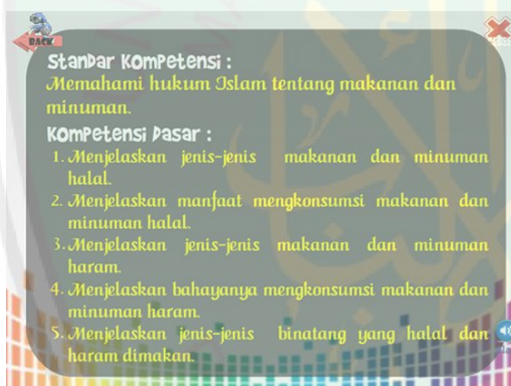
Pembahasan Media ajar Interaktif



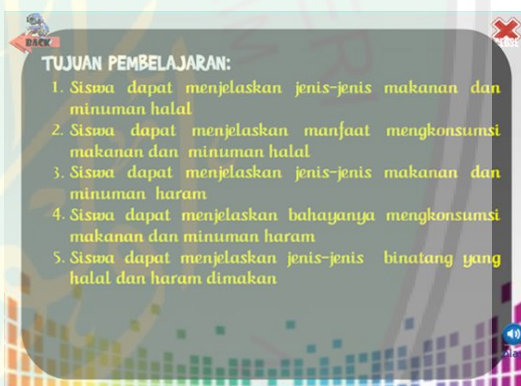
Halaman Pembuka



Halaman Pendahuluan



Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar



Tujuan Pembelajaran



Menu Pembelajaran



Materi Makanan Halal

MAKANAN HALAL

1. Dasar Hukum **Mengonsumsi Makanan**

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا.....

Artinya: Dia-lah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu... (Q.S Al-Baqarah: 29)

الْخَلَالُ مَا أَخْلَعَ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ وَالْحَرَامُ مَا حَرَّمَ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ.

وَمَا سَكَّتْ عَنْهُ فَهُوَ مِمَّا عَفَا لَكُمْ (رواد ابن ماجة والترمذی)

Artinya: Apa yang dihalalkan oleh Allah dalam Kitab-Nya adalah halal dan apa yang dihalalkan Allah di dalam Kitab-Nya adalah haram, dan apa yang didiamkan (tidak diterangkan), maka barang itu termasuk yang dimaafkan". (HR. Ibnu Majah dan Turmudzi).

MAKANAN HALAL

B. Jenis Jenis Makanan Halal

Dalam Islam, makanan halal dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. **Halal 'Aini** yaitu makanan halal yang memang dzat benda tersebut telah dihalalkan oleh syariat Islam.
2. **Halal Sababi** yaitu makanan halal karena cara memperolehnya atau mengolahnya dibenarkan oleh syariat Islam.

Adapun yang termasuk makanan **halal 'Aini** yaitu:

- a. Berasal dari tumbuhan berupa biji-bijian, buah-buahan dan sayur-sayuran seperti jagung, padi, kacang, jeruk dan sebagainya.



MAKANAN HALAL

فَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاشْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ إِنَّ كُثْرَ مَا يَشْكُرُونَ

Artinya: Maka makanlah yang halal lagi baik dari rezki yang telah diberikan Allah kepadamu; dan syukurilah nikmat Allah, jika kamu hanya kepada-Nya saja menyembah. (Q.S An-Nahl: 114)

b. Berasal dari binatang

- 1) Binatang darat

Semua binatang darat dihalalkan, kecuali yang diharamkan oleh Allah SWT dan Rasul-Nya. Seperti seperti: Ayam, itik, kerbau, sapi, unta, kambing, domba dan lain-lain.



MAKANAN HALAL

- 2) Binatang air

Semua binatang air termasuk binatang di laut dihalalkan, baik berupa ikan maupun bentuk yang lainnya hukumnya halal dimakan, baik dalam keadaan mati karena ada sebabnya atau mati sendiri.

- 3) Bangkai Ikan dan Belalang



- 4) Semua makanan yang tidak mendatangkan mudharat, yaitu tidak membahayakan kesehatan jasmani, akal, moral, dan agidah. Seperti: Racun, lem, dan lain sebagainya
- 5) Semua makanan yang baik, tidak kotor dan tidak menjijikan.



MAKANAN HALAL

C. Hikmah Mengonsumsi Makanan Halal

Seseorang yang sudah terbiasa mengonsumsi makanan yang halal, maka dirinya akan memperoleh manfaat, di antaranya yaitu:

1. Terjaga **kesehatannya** sehingga dapat mempertahankan hidupnya dengan tersenyum sampai dengan batas yang ditetapkan Allah SWT.
2. Mendapat **ridha Allah SWT** karena memilih jenis makanan dan minuman yang halal.
3. **Rezeki** yang diperolehnya membawa barokah dunia akhirat, serta mendapat perlindungan dari Allah SWT.



MAKANAN HALAL

4. Membawa **ketenangan hidup** dalam kegiatan sehari-hari, dan itu tercermin kepribadian yang jujur dalam hidupnya dan sikap apa adanya.
5. Memiliki **akhlakul karimah** karena telah menaati perintah Allah SWT sekaligus terhindar dari akhlak madzmumah (tercela)



Materi Makanan Halal

MAKANAN HARAM

A. Pengertian Makanan Haram

Makanan haram adalah makanan yang diharamkan / dilarang di dalam Al Qur'an dan Al Hadist. Semua makanan yang dilarang oleh syar'i pasti ada hikmah atau manfaat yang terkandung didalamnya.



Makan uang hasil korupsi

MAKANAN HARAM

B. Jenis-jenis Makanan Haram

1. Makanan Haram Sababi

Makanan haram sababi adalah makanan yang diperoleh secara bathil atau tidak secara sah menurut hukum islam diantaranya yaitu:

- Makanan yang bukan haknya kita atau milik orang lain.
- Hasil usaha/pekerjaan yang dilarang karena melanggar hukum agama maupun sosial. Misalnya korupsi, menipu, merampok
- Harta yang semestinya digunakan untuk zakat, akan tetapi tidak dikeluarkan (dimakan sendiri)
- Memakan harta anak yatim.
- Memakan harta dengan cara riba.
- Usaha pelacur, perdukunan dan sejenisnya.

MAKANAN HARAM

2. Makanan Haram Aini

Makanan haram aini adalah makanan yang disebabkan karena dzatnya sendiri. Yang termasuk dalam golongan ini adalah:

a. Yang dijelaskan dalam Q.S Al-Maidah ayat 3 :

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمْ أَلْمَيْتَةُ وَالْدَّمُ وَحُمُ الْخَنَازِيرِ وَمَا أَهْلُ الْغَيْمَةِ لَقَعَتْ اللَّهَ بِهِ
وَالْمُنْخَبِقَةُ وَالْمُؤَفَّقَةُ وَالْمُتَرَدِّبَةُ وَالنَّطِيطَةُ وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ إِلَّا
مَا ذَكَّيْتُمْ وَمَا ذُبِحَ عَلَى النُّصُصِ.....

Artinya: Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, (daging hewan) yang disembelih atas nama selain Allah, yang tercekik, yang terpukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan diterkam binatang buas, kecuali yang sempat kamu menyembelinya, dan (diharamkan bagimu) yang disembelih untuk berhala... (Q.S Al-Maidah: 3)

MAKANAN HARAM

Yang diharamkan menurut Q.S Al-Maidah ayat 3 di atas, yakni:

- Bangkai, yaitu binatang yang mati tidak disembelih atas nama Allah
- Darah, yaitu darah yang dikeluarkan dari tubuh karena darah itu kotor
- Daging babi
- Binatang yang mati karena tercekik
- Binatang yang mati karena dipukul
- Binatang yang mati karena terjatuh
- Binatang yang mati karena dicekik
- Binatang yang diterkam oleh binatang buas, kecuali yang sempat di sembelih sebelum mati
- Binatang yang disembelih untuk berhala

MAKANAN HARAM

b. Yang dijelaskan menurut Hadits Nabi SAW

Pada prinsipnya semua binatang yang diciptakan Allah halal untuk dikonsumsi, kecuali yang diharamkan berdasarkan dalil yang jelas.

1) Binatang yang mampu tahan lama hidup di darat dan di air, yaitu: katak, buaya, kura-kura.



Binatang Katak

2) Himar atau keledai jinak



Keledai Jinak

عن جابر بن عبد الله عن رسول الله صلى الله عليه وسلم يوم خيبر عن أنس
الخنزير الأهليّة. (رواه البخاري ومسلم)

Artinya: Dari Jابر: Nabi SAW pada perang Khaibar telah melarang memakan daging himar jinak. (H.R Al-Bukhari dan muslim)

MAKANAN HARAM

3) Semua binatang yang bertaring kuat seperti: harimau, singa, srigala, gajah, anjing, kucing, kera, dan lain sebagainya.



4) Semua binatang yang mempunyai kuku tajam seperti: burung elang, burung kakak tua, nuri, rajawali, burung hantu, garuda, kelelawar, gagak dan lain-lain.



Nabi Muhammad SAW bersabda:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ كُلِّ دَيْ تَابٍ مِنَ السَّبَاعِ وَعَنْ كُلِّ ذِي مَخْلَبٍ مِنَ الطَّيْرِ. (رواه مسلم)

Artinya: Nabi telah melarang tiap-tiap binatang buas yang mempunyai taring dan setiap burung yang berkuku tajam (H.R. Muslim)

MAKANAN HARAM

5) Binatang yang **diperintah** untuk dibunuh

عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَمْسٌ هَوَّاسِقٌ يُقْتَلْنَ فِي الْجَلِّ وَالْحَرَامِ الْحَيَّةُ وَالْغَرَابُ الْأَبْقَعُ وَالْفَأْرَةُ وَالْكَلْبُ الْعَقُورُ وَالْجَدَاءُ. (رواه مسلم)

Artinya: Dari Aisyah RA, Rasulullah SAW bersabda: "Lima binatang yang jahat hendaklah dibunuh, baik yang berada ditanah halal maupun yang berada ditanah haram seperti: ular, gagak, tikus, anjing galak dan burung elang". (H.R Muslim)



Contoh binatang yang boleh dibunuh

MAKANAN HARAM

6) Binatang yang **dilarang** untuk dibunuh

عَنْ بَنِي عَبَّاسٍ نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ قَتْلِ أَرْبَعٍ مِنَ الدَّوَابِّ الثَّمَلَةِ وَالنَّحْلَةِ وَالْهُدُودِ وَالصَّرَادِ. (رواه أحمد وغيره)

Artinya: "Dari Ibnu Abbas, Nabi SAW telah melarang membunuh empat macam binatang yaitu semut, tawon, burung hud-hud dan burung suradi" (H.R. Ahmad dan lainnya)



Burung Hud-Hud

7) Binatang yang **kotor** atau **menjijikkan** seperti: kutu, ulat, cacing, lintah, lalat, lebah, laba-laba, nyamuk, kumbang, dan sejenisnya

MAKANAN HARAM

C. Sebab Makanan menjadi Haram

Terdapat beberapa sebab-sebab diharamkan suatu makanan, antara lain:

1. Telah **dinashkan** dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah
2. Semua makanan atau minuman yang **keji** (khabaits), yang kotor, yang najis, seperti: anjing, belatung, ulat, ingus, ludah dan lain-lain.
3. Semua makanan yang mendatangkan **kemudharatan** bagi jasmani, jiwa, akal, moral dan agidah.
4. Makanan yang dipersembahkan untuk upacara berhala atau **sesajian** untuk makhluk ghaib.
5. Bagian yang dipotong dari anggota badan binatang yang masih hidup.

MAKANAN HARAM

D. Hikmah di Haramkan Makanan

Islam melarang memakan sesuatu yang dilarang, tentu dibalik itu pasti ada hikmah di haramkan makanan, diantaranya yaitu :

1. Memelihara kebersihan jiwa dan kesehatan jasmani manusia. karena makanan kotor dan dan najis dapat menyebabkan terganggunya kesehatan jiwa dan kesehatan badan manusia.
2. **Menguji iman dan menguji hawa nafsu** orang yang beriman, apakah ia sanggup menaati atau tidak atas hukum-hukum Allah tentang makanan tersebut.

Materi Makanan Haram

MINUMAN HALAL

A. Pengertian Minuman Halal

Minuman Halal atau syarab **adalah** semua jenis cairan yang dapat dikonsumsi. Hukum asalnya mengkonsumsi minuman sama halnya dengan hukuman makanan pada dasarnya diperbolehkan atau halal.



MINUMAN HALAL

B. Prinsip Minuman Halal

Prinsip dari minuman halal sendiri diantaranya yaitu:

1. Semua jenis air atau cairan yang **tidak membahayakan** bagi manusia, baik dari segi jasmani, akal, jiwa, maupun agidah.
2. Air atau cairan yang **tidak memabukkan**, walaupun sebelumnya pernah memabukkan. Seperti arak yang berubah menjadi cuka atau masakan yang diolah memakai arak.
3. Air atau cairan yang **termasuk benda suci**, bukan benda najis atau benda suci yang terkena najis.
4. Air atau cairan yang **halal** dan didapatkan dengan cara yang dibenarkan oleh agama Islam

Materi Minuman Halal

MINUMAN HARAM

A. Pengertian Minuman Haram

Minuman haram adalah minuman yang di haramkan untuk dikonsumsi oleh manusia menurut syariat Islam. Minuman yang di haramkan diantaranya mengandung unsur memabukkan atau biasa disebut dengan **khamr**. Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Maidah: 90



40 play

MINUMAN HARAM

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رَجَسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) **khamr**, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan..." (Q.S Al-Maidah: 90)

40 play

MINUMAN HARAM

B. Jenis Minuman Haram

Jenis minuman haram pada garis besarnya dibagi menjadi tiga yaitu:

- Semua jenis minuman yang membahayakan bagi manusia, baik dari segi jasmani, akal, jiwa, maupun agidah.
 - Dalam bentuk cair, misalnya (khamr), whisky, brandy, bir, vodka, baceman dan sejenisnya.
 - Dalam bentuk padat, misalnya ganja, ekstasi, pil koplo, jarak, kecubung, dan sejenisnya.
 - Dalam bentuk gas, misalnya sabu-sabu dan sejenisnya.



40 play

MINUMAN HARAM

- Minuman dari benda najis atau benda suci yang terkena najis (mutanaajjis).
- Minuman yang jelas-jelas mengandung racun atau zat lain yang dapat mengancam keselamatan jiwa.
- Minuman yang didapatkan dari cara-cara yang di haramkan (bertentangan dengan ajaran Islam).

40 play

MINUMAN HARAM

C. Hukum Meminum Minuman Keras

Semua minuman yang memabukkan (iskar), baik yang berbentuk cair, padat maupun yang berbentuk gas yang apabila dikonsumsi haram hukumnya.

كُلُّ مُسْكِرٍ خَمْرٌ وَكُلُّ خَمْرٍ حَرَامٌ. (رواه مسلم)

Artinya: Tiap-tiap yang memabukkan adalah khamr dan tiap-tiap khamr adalah haram. (H.R Muslim)

Semua minuman yang memabukkan apabila dikonsumsi dalam jumlah banyak maupun sedikit, maka tetap haram hukumnya.

Unsur utama dari minuman keras/khamr adalah alkohol. Alkohol juga menyebabkan peminumnya merasa ketagihan. Jika tubuh dimasuki racun maka daya tahan tubuh terhadap penyakit menjadi lemah. Menurut ahli kesehatan alkohol dalam darah mencapai 0,2 persen maka akan menyebabkan mabuk.

40 play

MINUMAN HARAM

D. Hukuman Bagi Peminum Khamr

Hukuman bagi orang yang meminum minuman keras, berdasarkan pada had peminum minuman keras dan sejenisnya, yaitu dicambuk punggungnya sebanyak 40 kali atau 80 kali.

- Pelaksanaan hukum had

Syarat-syarat kewajiban penerapan hukum had khamr adalah sebagai berikut:

 - Muslim
 - Berakal sehat dan baligh (mukalaf)
 - Meminum khamr dengan kehendaknya sendiri (sukarela).
 - Mengetahui keharamannya.
 - Sehat (bila sedang sakit atau mabuk ditunggu dahulu sampai ia sadar atau sembuh dari sakitnya) serta dilakukan pada tengah hari dalam cuaca yang tidak dingin dan tidak panas.

40 play

1

Daging yang halal akan tetapi haram, dilihat dari....

- a. Cara mendapatkannya
- b. Harganya yang mahal
- c. Disembelih oleh perempuan
- d. Nikmat dan lezat

Jawaban Kamu Benar!

2

Hukum asal makan dan minuman adalah....

- a. Halal
- b. Tidak boleh dikonsumsi
- c. Haram dan menjijikkan
- d. Makruh untuk dimakan

Jawaban Kamu Benar!

3

Jenis minuman yang halal dikonsumsi, kecuali....

- a. Air Mineral
- b. Whisky
- c. Kelapa muda
- d. Nutrisari

Jawaban Kamu Benar!

4

Makanan dan minuman yang dihukumi makruh adalah....

- a. Coklat
- b. Spageti
- c. Kebab
- d. Rokok

Jawaban Kamu Benar!

5

Berdasarkan Q.5 Al-Maidah: 3, binatang yang diharamkan ada....

- a. 4 macam
- b. 6 macam
- c. 8 macam
- d. 10 macam

Jawaban Kamu Benar!

6

Khamar adalah....

- a. Jenis minuman yang dapat memabukkan dan diharamkan
- b. Minuman untuk kesehatan
- c. Zat yang dapat menyegarkan akal pikiran
- d. Minuman jenis racun

Jawaban Kamu Benar!

7

Berikut binatang yang hidup di dua alam yaitu....

- a. Penyu, buaya, dan katak
- b. Katak, serigala, dan burung
- c. Buaya, kucing, dan anjing
- d. Kepiting, penyu, dan himar

Jawaban Kamu Benar!

8 Dibawah ini yang termasuk minuman yang diharamkan, kecuali....

- a. Membahayakan tubuh
- b. Yang menyehatkan
- c. Menimbulkan permusuhan
- d. Bermanfaat bagi fisik dan psikis

Jawaban Kamu Kurang Tepat!

9 Akibat buruk dari mengkonsumsi makanan dan minuman haram adalah....

- a. Berbuat tindakan yang tercela
- b. Mudah emosi
- c. Menakliti teman
- d. Menghalangi mengingat Allah SWT

Jawaban Kamu Benar!

10 Yang dimaksud dengan haram adalah...

- a. Dilarang
- b. Dianjurkan
- c. Diwajibkan
- d. DiBoleh

Jawaban Kamu Benar!

FINISH

Benar	9	Nilai
Salah	1	90

Selamat Kamu berhasil mencapai target..!

KEMBALI

Quiz Interaktif Serta Perolehan nilai

Daftar Pustaka

Nor hadi, Ayo memahami Fikih untuk MTS/SMP Jilid 2, Jakarta: Erlangga, 2008

LKS MTs Kelas VIII Semester Genap

Courtesy of youtube and google image

Profil Peneliti

Nama : Hasby Maulidzana Al-Amin

TTL : Banyuwangi, 22 Agustus 1993

Alamat : Jl. Candi no.III/454 Karangbesuki-Malang

NIM : 11110128

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas : UIN Maliki Malang

E-mail : hasbymaulidzanaalamin@yahoo.co.id

CP : 085 604 008 022

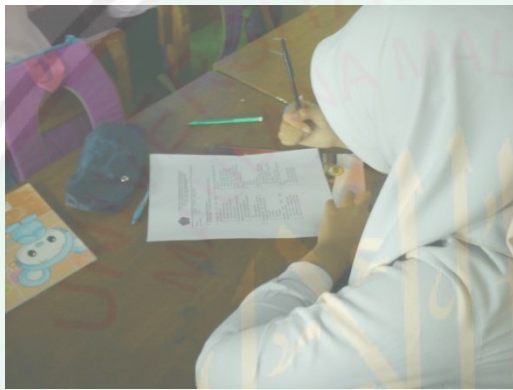
Daftar Pustaka

Profil Peneliti

Lampiran 11

Dokumentasi Pengembangan Media Ajar Interaktif





Gambar diambil selama proses pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih pada hari senin jam ke 3-4 (08.20-10.10) yang digunakan sebagai kelas eksperimen.