

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKIDAH AKHLAK
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SOFTWARE
MACROMEDIA FLASH DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII MTsN KEPANJEN**

SKRIPSI

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

Oleh :

Ela Saputri

NIM 12110195



JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBARAHIM

MALANG

Juni, 2016

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKIDAH AKHLAK BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF SOFTWARE MACROMEDIA FLASH
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII MTsN
KEPANJEN**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ela Saputri (12110195)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 13 Juni 2016 dan dinyatakan
LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua sidang

Mujtahid, M. Ag

NIP.197501052005011003



Sekretaris Sidang

Dra. Siti Annijat Maimunah M.Pd

NIP. 195709271982032001



Pembimbing

Dra. Siti Annijat Maimunah M.Pd

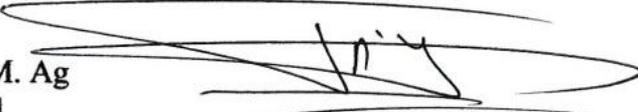
NIP. 195709271982032001



Penguji Utama

Dr. H. Triyo Supriyatno, M. Ag

NIP.197004272000031001



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP.196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap ketulusan hati karya ini saya persembahkan sebagai tanda baktiku

teruntuk Bapak dan Ibuku tercinta yang telah melahirkan, membimbing, membersarkan, menyayangi, mendidik, menasehati, dan selalu memberi motivasi.

Sosok yang paling berjasa dan selalu melimpahkan ketulusan do'a di setiap saat dalam hidupku.

Calon Suamiku tercinta Ivan Cholis yang tak henti-hentinya memberikan dorongan dan semangat untuk terus berusaha dan berdo'a.

Semua saudara-saudaraku terutama adikku tersayang Khoisiria Ainul Zana yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan kebahagiaan dalam hari-hariku.

Guru-guruku yang telah membimbing, mendidik, dan mengarahkanku.

Tak terlupakan sahabat-sahabatku yang tidak bisa ku sebutkan satu-persatu.

Terima kasih atas segala ketulusan dan keihlasan dalam curahan kasih sayangnya selama ini, sehingga menjadikan hidupku lebih semangat dan indah.

Persembahan buah karyaku yang sangat sederhana ini teruntuk

Antum jami'an.

Tiada kata selain do'a dan harapan yang bisa terucap semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmad, taufiq, hidayah dan inayahnya, ketabahan dan kesabaran kepadaku demi mewujudkan mimpi-mimpi yang selama ini aku cita-citakan. Semoga amal kebaikan antum jami'an menjadi amal ibadah menuju riddho Allah Subhanahu Wata'ala amin ya Robbal 'alamin

HALAMAN MOTTO

Jangan bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita

Allah akan menjadikan sesudah kesulitan akan ada kemudahan

Jangan bersedih terhadap pekerjaan yang belum dapat terselesaikan.

Sesungguhnya pekerjaan orang-orang yang besar itu tiada habis-habisnya

Allah tidak meminta kita untuk selalu berhasil

Allah hanya meminta kita untuk selalu mencoba yang terbaik

Dan jangan pernah menyerah

Selalu bersabar dengan ketetapan dan menyerahkan segala urusan hanya kepada-Nya

Seperti Firman Allah :

وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ وَسَعَىٰ لَهَا سَعْيَهَا وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَأُولَٰئِكَ كَانَ سَعْيُهُمْ مَشْكُورًا ﴿١٩﴾

Dan barangsiapa yang menghendaki kehidupan akhirat dan berusaha ke arah itu dengan sungguh-sungguh sedang ia adalah mu'min, maka mereka itu adalah orang-orang yang usahanya dibalas dengan baik. (Al-Isra' 17 : 19)¹

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Q.S. Al-Isra' 17 : 19

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 16 Mei 2016

Ela Saputri

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Subhanahu wata'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif Software Macromedia Flash dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTsN Kepanjen”*.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurah dan telimpahkan kepada Baginda junjungan kita Nabi Muhammad Salallahu ‘Alaihi Wasallama, yang telah membimbing perubahan akhlaq dari yang sesat menuju akhlaqul karimah.

Penulis sangat menyadari penuh bahwa kripsi ini dengan melibatkan banyak pihak, baik perorangan maupun kelembagaan. Untuk itu patut kiranya pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak dan Ibuku (Hari Mulyono dan Sukiyem) serta sudariku tersayang Khoisiria Ainul Zana yang senantiasa memberikan dorongan dan do'a, serta yang telah memberikan motivasi baik dhohir maupun batin.
2. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Malang.

3. Ibu Siti Annijat M, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran dan ketelitian memberikan pengarahan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Dr. Marno, M. Ag, sebagai Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang, yang telah memberikan motivasi dan saran dalam pembuatan skripsi ini.
5. Dr. H. Nur Ali, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah sekaligus Ketua Ta'mir Masjid At-Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang yang telah banyak memberikan arahan dan nasehat kepada penulis selama mengabdikan sebagai khadimul masjid.
6. Calon suamiku Ivan Cholis yang senantiasa memberikan dorongan dan do'a, serta yang telah memberikan motivasi baik dhorir maupun batin.
7. Bapak Drs. H. Nasrulloh, selaku kepala sekolah MTs Negeri Kepanjen yang telah menerima dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MTsN Kepanjen
8. Bapak Lasari, selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN Kepanjen yang memberikan kesempatan serta membantu penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Keluarga besar El-Compaq yang telah memberikan warna di hidupku.
10. Sahabat sahabatku yang ada di UIN Malang yang telah memberikan sumbangsih tenaga dan pikiran.
11. Teman-temanku mahasiswa angkatan 2012 yang telah memberikan dorongan moral maupun material.

12. Kepada semua pihak yang terkait terutama Rachmad Agus Ridwan yang telah membantu penulis menyelesaikan pembuatan bahan ajar untuk skripsi ini.

13. Adik-adik kelas 8A MTsN Kepanjen yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi subjek penelitian

Tiada ucapan yang dapat penulis sampaikan kecuali” *Jaza Kumullai Khaira al-Jaza* “. dalam hal ini pula penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir ini, banyak sekali kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun menjadi harapan penulis kedepan sebagai motivasi perbaikan pada penulisan berikutnya.

Akhirnya dengan memohon rahmat Allah SWT. semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya

Amin Yarobbal Alamin.

Malang, 16 Mei 2016

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. Konsonan

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

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak ditengah atau akhir kata maka dilambangkan dengan tanda koma diatas (´), berbalik dengan koma (`), untuk pengganti lambang “ َ ”.

B. Vokal, panjang dan *diftong*

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut ;

Vocal (a) panjang = a[^]

Vocal (i) panjang = i[^]

Vocal (u) panjang = u[^]

Khusus untuk bacaan *ya' nisbat*, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan *ya' nisbat* diakhirnya. Begitu juga suara *diftong*, wawu dan *ya'* setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Misalnya *Qawlun* dan *khayrun*.

C. *Ta'marbuthah* (ة)

Ta'marbuthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada ditengah-tengah kalimat, akan tetapi apabila *Ta'marbuthah* tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya *al-risalat_{li} al-mudarrisah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan

mudlaf ilayh, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "t" yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya *fi rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan *lafdh al-Jalalah*

Kata sandang berupa "al" (ا ل) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam *lafdh jalalah* yang berada ditengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Misalnya *Al-Imam al-Bukhariy*.

E. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem Transliterasi ini, akan tetapi apabila kata tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, maka tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi ini. Contoh: *Abdurrahman Wahid, Salat, Nikah*.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
مستخلص	xix

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk	10
H. Originalitas Penelitian	11
I. Definisi Operasional	11
J. Sistematika Pembahasan	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	16
1. Definisi Pengembangan.....	16
2. Bahan Ajar.....	16
3. Multimedia.....	18
4. Macromedia Flash.....	21
5. Pemahaman.....	21
6. Akidah Akhlak.....	22
7. Materi Bahan Ajar.....	25

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan.....	36
C. Prosedur Pengembangan.....	38
D. Uji Coba.....	47
1. Desain Uji Coba.....	47
2. Subjek Uji Coba.....	49
3. Jenis Data.....	51
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
5. Teknik Analisi Data.....	53

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Bahan Ajar.....	58
B. Penyajian Data Uji Coba.....	65
C. Analisis Data.....	81
D. Revisi Produk.....	88

BAB V PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	94
B. Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akidah Akhlak kelas VIII.....	40
3.2 Kriteria Kelayakan Pencapaian Produk.....	54
3.3 Kriteria Kelayakan Pencapaian Produk.....	55
3.4 Kriteria Kelayakan Pencapaian Produk.....	56
4.1 Hasil Uji Coba Produk oleh Ahli Media	66
4.2 Hasil Uji Coba Produk oleh Ahli Materi.....	68
4.3 Hasil Uji Coba Produk oleh Pengguna (guru).....	70
4.4 Uji Coba Produk dalam Skala Terbatas	72
4.5 Komentar Siswa Uji Coba Skala Terbatas	72
4.6 Hasil Pembelajaran 1 Siswa Uji Lapangan Skala Terbatas	73
4.7 Uji Coba Produk dalam Skala yang Lebih Luas	74
4. 8 Komentar Siswa Uji Coba Produk dalam yang Lebih Luas.....	76
4.9 Hasil Evaluasi Skala yang Lebih Besar.....	78
4.10 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
4.11 Hasil Data Uji Coba Produk oleh Ahli.....	84
4.12 Presentase Uji Kevalidan Secara Keseluruhan.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar

3.1 Langkah-langkah pengembangan bahan ajar menurut Borg & Gall..... 38

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Penelitian.....	103
2. Lembar Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi	104
3. Instrumen Validasi Ahli Media	105
4. Hasil Uji Coba Produk oleh Ahli Media	110
5. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	111
6. Hasil Uji Coba Produk oleh Ahli Materi.....	116
7. Instrumen Validasi Pengguna Guru.....	117
8. Hasil Uji Coba Produk oleh Pengguna Guru	121
9. Instrumen Validasi Pengguna Siswa.....	122
10. Hasil Uji Keefektifan untuk Skala yang Lebih Besar	125
11. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	127
12. Kisi-kisi Soal Evaluasi	129
13. Soal Evaluasi.....	132
14. Silabus.....	133
15. RPP	151
16. Biodata Mahasiswa.....	161

ABSTRAK

Saputri, Ela. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif Software Macromedia Flash dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTsN Kepanjen*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd.

Kata Kunci : Bahan ajar, Akidah Akhlak, Multimedia Interaktif, Pemahaman, Siswa VIII MTs

Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dikembangkan dan digunakan untuk siswa kelas VIII MTs. Akidah Akhlak adalah salah satu kegiatan yang harus dilakukan dan harus diterapkan kepada siswa, agar siswa tersebut tidak terpengaruh oleh dunia bebas dan pergaulan bebas. sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan bahan ajar multimedia sebagai alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah Mengembangkan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen. Mengetahui keefektifan pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen.

Pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini mengacu pada model pengembangan dari Borg dan Gall. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain; (1) analisis kebutuhan; (2) perencanaan; (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba ahli; (5) merevisi produk pada uji coba ahli; (6) uji coba lapangan dalam skala kecil; (7) penyempurnaan produk berdasarkan uji coba lapangan; (8) uji pelaksanaan lapangan dengan skala yang lebih besar; (9) penyempurnaan produk akhir; (10) Deseminasi. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrument pengumpulan data melalui angket untuk memperoleh hasil kevalidan dan tes untuk memperoleh hasil keefektifan bahan ajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif valid digunakan dengan perolehan skor persentase dari ahli media 80%, ahli materi 82,5% dan uji coba lapangan ahli pengguna guru 92,5%; (2) bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif efektif digunakan dengan perolehan skor presentase keefektifan 84,3%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Saputri, Ela.2016. The Development of Akidah Akhlak Learning Material Based On Interactive Multimedia Macromedia Flash Software to Enhance Studen's Comprehension at Class VIII State Islamic Junior High School Kepanjen. Skripsi. Islamic Education Program, Tarbiyah Science and Teaching Faculty, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd

Key word : Learning material, Akidah Akhlak, Interactive multimedia, Comprehension, Student class VIII State Islamic Junior High School Kepanjen.

The development of learning material based on interactive multimedia used to student at class VIII The State Islamic Junior High School Kepanjen. Akidah Akhlak is one of activity that must be doing and applying to student, in order to student didn't influence by free world and free gathering. So, some of researcher give evidence by using interactive multimedia to support the effectiveness and efficiency in the learning process. Therefore, was needed to development of learning material based on interactive multimedia as alternative to enhance student's comprehension at Akidah Akhlak subject.

The goal of research and development is developing of Akidah Akhlak learning material based on interactive multimedia macromedia flash software to enhance student's comprehension at class VIII State Islamic Junior High School Kepanjen. To knowing the effectiveness of Akidah Akhlak learning material based on interactive multimedia macromedia flash software that get enhance student's comprehension at class VIII State Islamic Junior High School Kepanjen. The description of realization Akidah Akhlak learning by using Akidah Akhlak learning material based on interactive multimedia macromedia flash software to enhance student's comprehension at class VIII State Islamic Junior High School Kepanjen.

The development of Akidah Akhlak learning material based on interactive multimedia refer to Borg and Gall development model. The steps that doing included; (1) requirement analysis; (2) Planning; (3) The development of product draf; (4) product trial specialist; (5) revision product trial specialist; (6) field trial in small scale; (7) the completing of product based on field trial; (8) field trial in big scale; (9) the last competing product; (10) desimination. The research and development is using questionnaire on instrument of collecting data to get valid result and using tes to get effectiveness relust by using this learning material.

The result of research showing that, (1) Akidah Akhlak learning material based on interactive multimedia is valid to used by get prentation score from media specialist 80%, content specialist 82,5% and field trial by teacher subject 92,5%; (2) Akidah Akhlak learning material based on interactive multimedia is effectiveness to used by get prentation score 84,3%. For the matter that showing of Akidah Akhlak learning material based on interactive multimedia that has developed is proper to used in learning process.

مستخلص البحث

سافوتري إيلا. 2016. تطوير المواد التعليمية العقيدة الأخلاقية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية البرمجيات ماكروميديا فلاش في تحسين الفهم الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية كافنجن بحث جامعي قسم التربية الإسلامية .كلية العلوم التربية والتعليم .جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج المشرفة: ستي أنجات ميمنة الماجستير.

كلمات الرئيسية: المواد التعليمية والعقيدة الأخلاق ، الوسائط المتعددة التفاعلية، والتفاهم،
طالبة الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية

المواد التعليمية العقيدة الأخلاقية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية المستخدمة لطلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الحكومية .العقيدة الأخلاقية هو واحد من الأنشطة التي يتعين الاضطلاع بها، وينبغي أن تطبق على الطلاب، بحيث لا تتأثر الطلاب من قبل العالم الحر والمجون .وقد أظهر عدد من الدراسات أن استخدام الوسائط المتعددة في التعلم دعم فعالية وكفاءة العملية التعليمية .ومن هنا كانت الحاجة لتطوير مواد تعليمية متعددة الوسائط كبديل التي يمكن أن تعزز فهم الطلاب حول موضوعات العقيدة الأخلاقية.

والغرض من هذا البحث والتطوير هو العقيدة الأخلاقية تطوير المواد التعليمية على أساس تفاعلي برمجيات الوسائط المتعددة ماكروميديا فلاش لتعزيز فهم الطلاب من الصف الثامن المدرسة المتوسطة الحكومية كافنجن يمكن معرفة فعالية وتطوير المواد التعليمية الأخلاق على أساس العقيدة، برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية ماكروميديا فلاش تعزيز فهم الطلاب من الصف الثامن المدرسة المتوسطة الحكومية كافنجن . يصف تنفيذ التعلم باستخدام العقيدة الأخلاقية المواد الأخلاق

التدريس القائمة التفاعلية برمجيات الوسائط المتعددة ماكروميديا فلاش لتعزيز فهم الطلاب من الصف الثامن المدرسة المتوسطة الحكومية كافنجنين

أخلاق العقيدة تطوير المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية يشير إلى نموذج التنمية للبرج وغال. وتشمل التدابير المتخذة (1) تحليل الاحتياجات؛ (2) التخطيط؛ (3) التنمية منتجات؛ (4) اختبار الخبراء؛ (5) إعادة النظر في المنتج على خبير المحاكمة؛ (6) تجارب ميدانية على نطاق الصغير (7). لتحسين المنتجات القائمة على التجارب الميدانية. (8) اختبار تنفيذ هذا المجال مع نطاق أوسع (9) تحسين المنتج النهائي؛ (10) نشر. في البحث والتطوير باستخدام أداة لجمع البيانات من خلال الاستبيانات للحصول على صلاحية وفعالية الاختبار للحصول على النتائج من المواد التعليمية.

وأظهرت النتائج أن (1) المواد التعليمية العقيدة الأخلاقية تستخدم الوسائط المتعددة التفاعلية على أساس صحيح مع اكتساب درجات مئوية من خبراء الإعلام 80%، الخبراء في والتجارب يعني 82,5% الخبراء الميدانية المستخدمين المعلم 92,5%. (2) المواد التعليمية الأخلاق الوسائط المتعددة التفاعلية استخدامها بشكل فعال مع اكتساب درجة مئوية من فعالية 84,3%. هذا يدل على أن المواد التعليمية العقيدة الأخلاق وضعت على أساس مؤهلة الوسائط المتعددة التفاعلية لاستخدامها في عملية التعلم. يمكن الوسائط المتعددة التفاعلية لذلك، المواد التعليمية الأخلاق يستطيع ان تعزيز فهم الطلاب من الصف الثامن المدرسة المتوسطة الحكومية كافنجنين

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tanpa pembelajaran seperti perawatan tanpa pengobatan. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Dalam definisi tersebut terkandung bahwa dalam pembelajaran tersebut ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode/strategi² yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan dalam kondisi tertentu. Ketika guru akan melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka pikiran dan tindakannya harus tertuju kepada tiga faktor dalam kegiatan pembelajaran, yaitu mempertimbangkan kondisi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan hasil pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan sistem, yakni melihat pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang sengaja dirancang, dipilih, dan digunakan secara terpadu³. Oleh karena itu, dalam memutuskan kegiatan pembelajaran perlu mempertimbangkan: (1) apa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator pencapaian hasil belajar serta materi pokok atau pesan-pesan pembelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai serta pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. Hal ini tercakup dalam

²Strategi adalah Suatu pola umum perbuatan guru sebagai organisasi belajar dengan peserta didik sebagai subyek belajar di dalam mewujudkan kegiatan belajar-mengajar

³Muhaimin, *Arah Baru PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ISLAM Pemberdayaan, Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan* (Bandung: Nuansa, cetakan pertama 2003)

pertimbangan faktor kondisi dan sekaligus strategi pembelajaran, terutama yang menyangkut tujuan dan karakteristik bidang studi, serta strategi organisasi isi, dan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran; (2) siapa hendak diberikan, atau siapa yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah pesan-pesan (mata pelajaran), dan siapa penyaji pesan (mata pelajaran beserta rincian materinya). Hal ini termasuk dalam pertimbangan faktor kondisi pembelajaran, terutama yang menyangkut karakteristik peserta didik dan strategi penyampaian; (3) media apa yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan, dan dalam situasi apa atau di mana dan kapan pesan-pesan itu diberikan. Hal ini termasuk dalam pertimbangan faktor kondisi pembelajaran, terutama kendala serta faktor hasil pembelajaran. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil.⁴ Secara umum media dalam pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut⁵:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b. Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar;
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;

⁴Ibid hlm.83-84

⁵Arief S. Sadiman dkk, Seri Pustaka Teknologi Pendidikan MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada cetakan keempat, 1996)

- d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model diagram, dan lain-lain;
3. Sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuannya dan minatnya,
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Pertimbangan terakhir dalam memutuskan kegiatan pembelajaran yaitu (4) bagaimana teknik penyampaiannya (prosedur pembelajarannya), dan cara menata interaksi belajar-mengajar. Hal ini termasuk dalam pertimbangan faktor strategi

pembelajaran, terutama yang menyangkut strategi penyampaian dan pengelolaan. Itulah gambaran tentang pendekatan sistem dalam pembelajaran.

Bagian yang terpenting dalam pembelajaran adalah bahan ajar. Melalui bahan ajar guru sangat terbantu dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan disajikan. Apabila bahan ajar tersebut sulit diperoleh, maka guru sebagai pendidik profesional dituntut mempunyai kemampuan mengembangkan bahan ajar sendiri dengan melihat buku panduan pengembangan bahan ajar yang sudah disiapkan oleh Depdiknas. Tanpa bahan ajar maka pembelajaran tidak akan menghasilkan apa-apa.

Prestasi belajar siswa sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini guru sebagai pengembang ilmu memiliki peranan yang sangat besar untuk melaksanakan pembelajaran khususnya matapelajaran Akidah Akhlak.

Pendidikan Akidah Akhlak merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan Nasional. Kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu kegiatan yang harus dilakukan dan harus diterapkan kepada siswa, agar siswa

tersebut tidak terpengaruh oleh dunia bebas dan pergaulan bebas. Dengan demikian manfaat belajar Akidah Akhlak sangatlah penting dan sangat diperlukan untuk membimbing dan membina siswa agar memahami dan mengetahui manfaat belajar Akidah Akhlak.

Agama merupakan faktor yang menentukan perilaku/watak dan kepribadian siswa sehingga siswa dapat memotivasi untuk mempraktekkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (akidah) dan akhlakul karimah (akhlak) dalam kehidupan sehari-hari, agar anak mempunyai perilaku yang baik. Peserta didik diharapkan dapat memperhatikan manfaat pendidikan pelajaran Akidah Akhlak sebagai kontrol dalam kehidupan sehari-hari seperti sabda Nabi Muhammad SAW,

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ لِأَخْلَاقِ

Artinya: “*Sesungguhnya aku (Muhammad) diutus untuk menyempurnakan akhlak*”.⁶

Allah SWT juga telah menegaskan hal ini dalam Al-qur’an surat Al-Baqarah ayat 151 yang berbunyi:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُو عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ
وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ (١٥١)

Artinya: “*Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan*

⁶HR: Bukhari dalam shahih Bukhari kitab adab, Baihaqi dalam kitab syu’bil Imam dan Hakim.

mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui”.⁷

Perilaku umat Islam pada saat ini merupakan hasil dari pembentukan perilaku yang bersumber dari pembelajaran Akidah Akhlak. Karena di dalam mata pelajaran Akidah Akhlak terdapat beberapa muatan tentang akhlak, yaitu tentang membiasakan berperilaku dengan sifat-sifat terpuji, membiasakan menghindari sifat-sifat tercela dan bagaimana cara bertatakrama yang baik.⁸ Dari keterangan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak mempunyai peranan penting dalam mewujudkan perilaku peserta didik dalam bergaul di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari menuntut guru menyediakan bahan ajar dan media pembelajaran yang dekat dengan aslinya agar tidak terjadi kesalahan konsep pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Bahan ajar dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan karena bahan ajar merupakan media penting untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Pemilihan bahan ajar dan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan teknologi yang sedang berkembang di masyarakat. Media pembelajaran yang tepat untuk siswa sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah adalah media yang tidak hanya berisi materi pelajaran akan tetapi juga harus menyenangkan dan mengandung unsur hiburan.

⁷QS. Al-Baqarah:151.

⁸Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam* (Bandung: Nuansa, 2003), hlm. 20

Dalam era teknologi dan informasi saat ini, perkembangan teknologi mampu membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dapat menyumbangkan perannya sebagai media dalam memecahkan masalah-masalah pendidikan seperti yang telah diungkapkan oleh Grinder dalam Silberum bahwa dari 30 siswa , 22 diantara rata-rata dapat belajar efektif selama guru mampu menghadirkan kegiatan belajar yang mengkombinasi antara visual auditori dan kinestik. Dalam pembelajaran Tony Stock Well meyebutkan bahwa *to learn anything fast and affectively you have to see it, hear it and feel it*. Yang artinya untuk dapat belajar dengan tepat dan efektif kamu harus melihat, mendengar dan merasakannya.⁹ Sehingga penerapan bahan ajar yang menerapkan multimedia sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk membantu tercapainya tujuan yang diinginkan karena multimedia dapat menggabungkan antara teks, audio dan video sehingga akan menjadikan materi Akidah Akhlak yang menarik untuk dipelajari.

Berdasarkan hal-hal di atas, diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman materi Akidah Akhlak pada peserta didik. Maka peneliti mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif Softwere Macromedia Flash dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTsN Kapanjen”**

⁹Iis Uun Fardina, ” Penggunaan Macro Media Flash dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan K ognitif Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang”, Skripsi, (Malang: Studi Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang, 2009), hlm. 3.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen?
3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII pada materi adab bergaul sesama saudara dan teman di VIII MTsN Kepanjen.

Secara lebih rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash yang sudah dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen.
3. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen.

D. Manfaat Pengembangan

Setelah memperhatikan masalah dan tujuan penelitian di atas, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti menerapkan langsung pengetahuan yang dimiliki pada proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan pertimbangan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran pada materi lainnya untuk membantu pemahaman konsep dan meningkatkan prestasi peserta didik.

3. Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa mata pelajaran Akidah Akhlak sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya serta dapat memberikan suasana belajar yang berbeda dengan yang biasa dilakukan agar termotivasi untuk belajar lebih optimal.

E. Asumsi Pengembangan

1. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif merupakan suatu media pembelajaran mandiri.
2. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keefektivan pemahaman siswa pada materi Akidah Akhlak.
3. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keefektivan belajar siswa, sehingga tidak hanya bergantung pada guru saja.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup pengembangan pada penelitian ini adalah bahan ajar berbasis multimedia interaktif software Macromedia Flash pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bergaul dengan saudara dan teman yang diperuntukkan siswa kelas VIII MTsN Kepanjen. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2015/2016.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi software yang digunakan adalah *Macromedia Flash* yang akan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*).
2. Materi pelajaran yang akan dikembangkan adalah materi adab bergaul dengan saudara dan teman.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian ini, kajian akan dilakukan pada beberapa skripsi terdahulu di perpustakaan UIN Malang. Berikut peneliti sertakan tabel persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yaitu:

Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Naily Nailufar, Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak dalam Bentuk Buku Saku 99Asmaul-Husna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Darussalam Pejangkungan Prambon Sidoarjo, Skripsi 2014.	Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak	Bahan Ajar Akidah Akhlak berbentuk buku saku 99 Asmaul Husna guna meningkatkan hasil belajar siswa	Bahan Ajar Akidah Akhlak berbentuk multimedia interaktif materi adab bergaul sesama saudara dan teman.

Alien Amalia, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTS.N Tumpang, Sripsi 2013	Mata Pelajaran Akidah Akhlak	Pengembangan Media Pembelajaran	Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif.
Latifatul Jannah, Pengembangan Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep materi Struktur dan Bagian Fungsi Tumbuhan Siswa Kelas IV Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri Ponggok 04 Blitar, Skripsi 2013.	Mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interatif	Mengembangkan bahan ajar mata pelajaran IPA	Mengembangkan bahan ajar mata pelajaran Akidah Akhlak

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul penelitian pengembangan ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud tertentu. Pengembangan adalah proses yang sistematis dalam rangka

menghasilkan produk baru.¹⁰ Adapun produk baru yang dimaksud penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia menggunakan software Macromedia Flash pada materi kelas VIII.

2. Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yang diperuntukkan siswa kelas VIII MTsN Kepanjen.
3. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.¹¹
4. Macromedia Flash adalah software aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk internet. Dengan Macromedia Flash, aplikasi web dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, audio, interaktif animasi dan lain-lain.¹²
5. Efektif, dengan proses pembelajaran yang dirancang dengan matang dan dipadukan dengan media yang dikembangkan. Dan dampak dari efektif itu mengarah pada hasil belajar yang bagus.¹³

¹⁰Ammalia Fitriani, *Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya dengan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa Kelas V di Miftahul Huda Kedung Bunder* (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Malang, 2013).

¹¹Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya* (Yogyakarta: Andi, 2010), Hlm. 2.

¹²Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hlm. 60.

6. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami. Menurut kamus ilmiah populer, pemahaman berasal dari kata faham yang mendapat imbuhan pe- dan -an. Faham menurut bahasa artinya tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran.¹⁴
7. Akidah Akhlak adalah suatu kepercayaan atau keyakinan yang berupa budi pekerti atau kelakuan baik akhlak yang terpuji atau akhlakul karimah maupun yang tercela atau akhlakul madzmumah.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pada bab ini diberisikan pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan sebagai kerangka dalam menyusun dan mengkaji skripsi.

Bab II: Merupakan kajian teori yang berfungsi sebagai acuan teoritik dalam melakukan penelitian pengembangan ini. Pada bab ini dijelaskan tentang

¹³Alien Amaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTS.N Tumpang*, Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. UIN Malang, 2013

¹⁴Paul A Partanto dan M. Dahlan Al Barry, kamus ilmiah populer, (Surabaya:Arloka,2001), Hlm. 172

pengembangan, bahan ajar, multimedia, Macromedia Flash, efektifitas, pemahaman dan Akidah Akhlak.

Bab III: Mengemukakan metode penelitian, yang berisi tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba yang mencakup desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV: Berisi paparan data dan temuan penelitian pengembangan. Pada bab ini akan membahas tentang deskripsi objek penelitian pengembangan, hasil pengembangan dalam meningkatkan efektifitas pemahaman siswa pada mata pelajarann Akidah Akhlak khususnya materi adab bergaul dengan saudara dan teman siswa kelas VIII MTsN Kepanjen.

Bab V: Merupakan bab terakhir, yaitu penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian pengembangan dan implikasi teoritis dan praktis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Definisi Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap.

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Bahan Ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/infrastruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Adapun fungsi bahan ajar antara lain, adalah:

- a. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- b. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- c. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan cetak (*printed*) seperti antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, *model/maket*. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk* audio. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti *video compact disk*, *film*. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD) multimedia pembelajarn interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

3. Multimedia

Menurut Vaughan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.¹⁵

Lebih lanjut diungkap oleh William Ditto (2006) menyatakan bahwa definisi multimedia dalam ilmu pengetahuan mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi antara teks, grafik, gambar statis, animasi, film, dan suara. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.¹⁶ Penelitian tersebut antara lain dilakukan oleh Francis M.Dwyer. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari, pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10% pesan audio 10%, serta visual 30%. Apabila ditambah dengan mempraktikkan, maka memori yang terekam akan mencapai 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.¹⁷

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Helzafah (2004) yang mengatakan bahwa multimedia digunakan untuk mendiskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran. Konsep multimedia menurut Dufy, Mc.Donald & Mizzel (2003)

¹⁵Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm. 2.

¹⁶Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta: DIVA Press cetakan pertama 2011) hlm. 242

¹⁷Ibid hlm. 243

merupakan kombinasi multipel media dengan satu jenis sehingga terjadi keterpaduan secara keseluruhan.¹⁸ Multimedia merupakan kegiatan interaktif yang sangat tinggi, mengajak yang sedang belajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar di antara jendela informasi dalam penyajian media¹⁹. Dengan multimedia, gaya belajar peserta didik bisa terakomodasi seperti auditori, visual, maupun kinestetik dan dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1) Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2) Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3) Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Aplikasi multimedia memerlukan penanganan dinamis dari data yang terdiri dari gabungan komponen teks, gambar, audio, video, dan animasi. Multimedia

¹⁸Prof.Dr.Sri Anitah, M. Pd, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS, cetakan kedua 2010) hlm. 56-57

¹⁹Ibid hlm.57

memiliki beberapa komponen yang antara lain adalah: faksimil, image, hologram, interactive video, live video, dan lain-lain. Sedangkan objek multimedia anrata lain adalah: teks, grafik, image, animasi, audio, video, dan link interaktif.

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dapat menangani interaktif user. Jika suatu media menggunakan satu computer untuk satu orang, maka diperlukan unruk control an keyboard, mouse atau alat input lainnya, hal ini disebut dengan interaktif. Tetapi bila suatu media tidak dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh user, presentasi berjalan sekuensial sebagai garis lurus maka hal ini disebut dengan multimedia linear. Contoh multimedia jenis ini adalah program TV dan film.

Multimedia dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya. Aplikasi multimedia dibagi menjadi beberapa kategori, di antaranya yaitu:

- 1) Presentasi bisnis
- 2) Aplikasi pelatihan dan pendidikan
- 3) Promosi dan penjualan
- 4) Aplikasi web
- 5) Film
- 6) Game
- 7) Dan lain sebagainya

Multimedia interaktif dalam bidang pendidikan dapat menggunakan beberapa macam teks, chart, audio, video, animasi, simulasi atau foto. Bila macam-macam

komponen tersebut digabungkan secara interaktif, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif.

4. Macromedia Flash

Macromedia Flash adalah software aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk internet. Dengan Macromedia Flash, aplikasi web dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, audio, interaktif animasi dan lain-lain.²⁰

Macromedia Flash dapat memanipulasi grafik vector dan raster, serta mendukung streaming audio dan video. Macromedia Flash memiliki bahasa scripting yang disebut ActionScript. ActionScript merupakan pemrograman berorientasi objek. Macromedia Flash merupakan salah satu dari authoring tool untuk produksi multimedia dan internet.

5. Pemahaman

Menurut kamus ilmiah populer, pemahaman berasal dari kata faham yang mendapat imbuhan pe- dan -an. Faham menurut bahasa artinya tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran.²¹ Pemahaman didefinisikan proses berpikir dan belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami.²² Sedangkan dalam taksonomi bloom, “kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa

²⁰Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hlm. 60.

²¹Paul A Partanto dan M. Dahlan Al Barry, kamus ilmiah populer, (Surabaya:Arloka,2001), hlm. 172.

²²W.J.S. Porwadarminto, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka,1991), hlm. 636.

pengetahuan tidak dipertanyakan sebab untuk memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal”.²³

Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini dia tidak sekedar hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan dan mengambil keputusan.

Dengan pengetahuan seseorang belum tentu memahami sesuatu dari yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman seseorang tidak hanya sekedar menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari yang dipelajari secara lebih mendalam, dan mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

6. Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak ini merupakan cabang dari pendidikan Agama Islam, menurut Zakiyah Daradjat pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami

²³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 24.

ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.²⁴

Akidah dilihat dari segi bahasa (etimologi) berarti “ikatan”. Akidah seseorang, artinya “ikatan seseorang dengan sesuatu”. Kata akidah berasal dari bahasa arab yaitu aqoda-ya’qudu-aqidatan.²⁵

Sedangkan menurut istilah akidah yaitu keyakinan atau kepercayaan terhadap sesuatu yang dalam setiap hati seseorang yang membuat hati tenang. Dalam Islam akidah ini kemudian melahirkan iman, menurut Al-Ghozali, sebagai mana dikutip oleh Hamdani Ihsan dan A. Fuad Ihsan, iman adalah mengucapkan dengan lidah mengakui kebenarannya dengan hati dan mengamalkan dengan anggota.²⁶

Dilihat dari segi bahasa (etimologi) perkataan akhlak adalah bentuk jama’ dari bentuk dari kata khuluqun yang artinya budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat.²⁷ Kemudian Ibnu Athir sebagaimana yang diungkapkan oleh Humaidi Tatapangarsa mengatakan hakekat makna khuluq itu adalah gambaran batin manusia yang tepat (sikap dan sifat-sifatnya), sedangkan kholqu merupakan

²⁴Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Konsep Implementasi Kurikulum 2004), (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), hlm. 130.

²⁵Taufik Yumansyah, *Buku Aqidah Akhlak* cetakan pertama, (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2008), hlm. 3.

²⁶Hamdani Ihsan, A. Fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2007), hlm. 235.

²⁷Zahrudin A R dan Hasanudin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 1.

gambaran bentuk luarnya (raut muka, warna kulit, tinggi rendah tubuhnya dan lain sebagainya).²⁸

Jadi berdasarkan sudut pandang keabsahan esensi akhlak dalam pengertian sehari-hari disamakan dengan budi pekerti, kesusilaan, sopan santun, tata krama (versi bahasa Indonesia), sedangkan dalam bahasa Inggrisnya disamakan dengan moral atau etika.

Akhlak sangatlah penting bagi kehidupan manusia, pentingnya Akidah Akhlak tidak saja bagi manusia dalam statusnya sebagai pribadi, tetapi juga berarti bagi kehidupan keluarga dan masyarakat bahkan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Akhlak adalah mutiara hidup yang membedakan manusia dengan hewan.

Untuk mengembangkan Akidah Akhlak bagi siswa atau remaja diperlukan modifikasi unsur-unsur moral dengan faktor-faktor budaya dimana anak tinggal. Program pengajaran moral seharusnya disesuaikan dengan karakteristik siswa tersebut, yang termasuk unsur moral adalah 1) Penalaran moral, 2) Prasaan, 3) Prilaku moral serta 4) Kepercayaan eksistensial/iman.²⁹

Pendidikan Akidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT dan meralisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits melalui kegiatan

²⁸Ghumaidi Tatapangarsa, *Pengantar Kuliah Akhlak*, (Surabaya: PT Bina Ilmu, 1984), hlm. 32.

²⁹Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2004), hlm. 10.

bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dan hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Mata pelajaran pelajaran Akidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid) dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu setelah mempelajari materi yang ada di dalam mata pelajaran Akidah Akhlak diharapkan siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai salah satu pedoman kehidupannya.

7. Materi Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif

ADAB-ADAB PERGAULAN SESAMA SAUDARA DAN MUSLIM

Allah ta'ala berfirman di dalam Q.S Az-Zukhruf : 67

الْأَخِلَاءُ يَوْمَئِذٍ بَعْضُهُمْ لِبَعْضٍ عَدُوٌّ إِلَّا الْمُتَّقِينَ (الزخرف/67)

“Teman-teman karib pada hari itu saling bermusuhan satu sama lain, kecuali mereka yang bertakwa”.

Allah swt memerintahkan kepada kita hendaknya pandai- pandai memilih teman bergaul dalam kehidupan di dunia dimana hidup tak terulang dan hanya sekali, karena pengaruh baik dan buruk tergantung dari teman-teman dan sahabatnya, bahkan tidak jarang kita terbawa dan terpengaruh oleh kebiasaan baik maupun kebiasaan buruk mereka. Memilih teman yang baik bisa menghasilkan syurga tetapi bergaul dengan yang buruk menyeret kita ke Neraka. Lihat sabda

Rasulullah Saw:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: الرَّجُلُ عَلَى دِينِ خَلِيلِهِ فَلْيَنْظُرْ أَحَدُكُمْ مَنْ يُخَالِلُ.

“Dari Abu Hurairah bahwa Nabi saw bersabda:”Seseorang itu (sangat) tergantung dengan agama temannya, maka hendaklah seseorang (diantaramu) melihat siapa yang menjadi temannya”.

Dari pembukaan di atas maka adab atau etika bergaul yang benar-benar harus kita perhatikan adalah sebagai berikut :

1. Memilih teman bergaul dan bersahabat harus dengan orang yang baik akhlaknya
2. Hal ini mempertegas pernyataan Rasulullah saw, bahwa kita harus pandai memilih dan memilah teman bergaul untuk kepentingan dunia dan akhirat kita, terkadang adat-istiadat, budaya dan prilaku seseorang itu saling mempengaruhi. Abu Said AlKhudri meriwayatkan bahwa Rasulullah saw bersabda : "Janganlah kalian berkawan kecuali dengan seorang mukmin, dan jangan sampai memakan makananmu kecuali orang yang bertakwa."

Larangan pertemanan ini mencakup larangan bersahabat dengan pelaku dosa besar dan orang yang suka berbuat dosa, karena mereka melakukan apa yang Allah haramkan. Kepada Allah saja dia berani maksiat dan melawan apalagi kepada makhluk. Kepada Allah saja yang memberikan segala kebaikan dan kenikmatan dia ingkar apalagi kepada manusia, Kepada Allah saja tidak amanah apalagi kepada teman-temannya. Berteman dengan mereka akan mendatangkan kemudharatan pada agama kita. Terlebih lagi larangan bersahabat dengan orang-

orang kafir dan munafik, maka larangan ini lebih diutamakan. Kita bergaul dengan mereka dalam rangka amar ma'ruf dan nahi munkar itu hal yang diperbolehkan, dan amar ma'ruf serta nahi munkar kita jika mendatangkan kemaslahatan maka lanjutkan, akan tetapi jika tak mendatangkan perubahan apapun pada mereka, meninggalkannya adalah lebih lebih baik lagi. Adapun sabda Rasulullah saw *لَا يَأْكُلُ طَعَامَكَ إِلَّا تَقِيٌّ* (" *jangan sampai memakan makananmu kecuali orang yang bertakwa.*"). Al Khatabi berkata, "Larangan ini berlaku pada makanan undangan, bukan makanan kebutuhan, karena Allah berfirman : *“Dan mereka memberikan makanan yang disukainya kepada orang miskin, anak yatim dan orang yang ditawan”*”.

Firman tersebut membantu manusia yang tertawan oleh kita dari segi makanan pokoknya dan kebutuhan hidup sehari-harinya adalah wajib, tetangga non muslim yang kekurangan bahan pokok demi kemanusiaan harus kita bantu, bahkan harus menunjukkan bahwa kita ini berdakwah ikhlas kepada sesama makhluk dan mencontoh Rasulullah saw sebagai Rahmatan lil ‘alamiin.

Adapun hadits yang lain mempertegas lagi adalah sebagai berikut :

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ (مَثَلُ الْجَلِيسِ الصَّالِحِ وَالْجَلِيسِ السُّوءِ كَمَثَلِ صَاحِبِ الْمِسْكِ وَكَبِيرِ الْحَدَّادِ لَا يُعَدُّ مَكَ مِنْ صَاحِبِ الْمِسْكِ إِذَا تَشْتَرِيهِ أَوْ تَجِدُ رِيحَهُ وَكَبِيرُ الْحَدَّادِ يُحْرِقُ بَدَنَكَ أَوْ تَوْبَكَ أَوْ تَجِدُ مِنْهُ رِيحًا خَبِيثَةً)

Nabi bersabda: *“Perumpamaan teman yang shalih dengan teman yang buruk bagaikan penjual minyak wangi dengan pandai besi, bisa jadi penjual minyak wangi itu akan menghadiahkan kepadamu atau kamu membeli darinya atau kamu akan mendapatkan bau wanginya, sedangkan pandai besi hanya akan membakar bajumu atau kamu akan mendapatkan bau tidak sedapnya”*.

Jelaslah kehati-hatian kita memilih sebuah komunitas pergaulan sangat diperlukan bukan hanya mengatakan saya fleksibel bergaul dengan siapa saja, tetapi berlaku cerdaslah untuk kepentingan diri kita sendiri agar dunia dan akhirat berhasil.

Bahkan faktor memilih pasangan pun sangat tergantung dari teman yang menjadi teman pergaulannya, karena biasanya sifat mereka tak jauh berbeda dengan teman-temannya.

قال النبي: إِيَّاكُمْ وَخَضِرَاءَ الدَّمَنِ، قِيلَ: يَا رَسُولَ اللَّهِ وَمَا خَضِرَاءُ الدَّمَنِ؟ قَالَ: الْمَرْأَةُ الْحَسَنَاءُ فِي الْمُنْتَبِتِ السُّوءِ. (رواه الدارقطني)

"Jauhilah olehmu si cantik yang beracun!".Lalu seorang sahabat bertanya: "Wahai Rasulullah, siapakah si cantik yang beracun itu?". Rasulullah saw menjawab : "Perempuan yang cantik, tetapi hidup dan bergaul dengan temannya dalam lingkungan yang jahat ".

Berdasarkan hadits tersebut bisa kita simpulkan bahwa lingkungan yang tidak baik, besar kemungkinan dipenuhi oleh kebiasaan, tradisi, dan perilaku yang bertentangan dengan syariat Islam. Lingkungan masyarakat yang mempunyai tradisi berjudi, membuka praktik pelacuran, gemar minuman keras, dan melakukan maksiat-maksiat lainnya, merupakan contoh lingkungan yang tidak baik.

Di antara adab-adab pergaulan bersama sesama saudara Muslim antara lain:

1. Memilih teman bergaul dan teman duduk

Teman dekat dan teman duduk yang jelek akhlaknya memberikan bahaya yang nyata dan tidak dapat dihindari bagaimanapun cara menjaganya, berdasarkan

nash dari sabda Nabi saw, Abu Musa Al-Asyari ra meriwayatkan bahwa Rasulullah saw bersabda:

pemisalan teman duduk yang shalih dan yang jelek akhlaknya bagaikan penjual minyak wangi dan pandai besi, penjual minyak wangi dia dapat memberimu minyak wangi atau kamu membeli darinya minyak wangi atau kamu mendapatkan bau yang wangi, adapun pandai besi, dia dapat membakar pakaiannmu atau kamu mendapat bau yang tidak sedap darinya.

2. Mencintai karena Allah

Kedudukan persaudaraan yang paling agung adalah ketika hal itu karena Allah dan untuk Allah, tidak untuk mendapatkan kedudukan, atau mendapat manfaat yang segera atau yang akan datang, tidak karena mendapatkan materi, atau selainnya. Dan barangsiapa kecintaannya kepada temannya karena Allah dan persaudaraannya karena Allah sungguh dia telah mencapai puncak tujuan, dan agar seseorang itu berhati-hati jangan sampai kecintaannya tersebut terselip kepentingan-kepentingan duniawi yang akan mengotori dan menyebabkan kerusakan persaudaraan.

Dan barangsiapa kecintaannya karena Allah maka hendaknya dia bergembira dengan janji Allah dan keselamatan dari kedahsyaran hari di mana seluruh makhluk dikumpulkan pada hari kiamat. Dan dia akan dimasukkan di bawah naungan Arsy Dzat yang Maha perkasa Jalla Jalaluhu. Abu Hurairah ra meriwayatkan, beliau berkata : Rasulullah saw bersabda :

“sesungguhnya Allah berfirman pada hari kiamat : “di manakah orang-orang yang saling mencintai karena keagunganKu, pada hari ini Aku akan menaungi mereka di dalam naunganKu di hari tidak ada naungan selain naunganKu”.

3. Menampakkan senyum, bersikap lembut dan kasih sayang kepada sesama saudara seiman

Hal yang paling sedikitnya apabila seorang menjumpai saudara lainnya adalah menjumpainya dengan wajah yang berseri-seri, mulut yang penuh senyum. Hal ini bagian dari perkara ma'ruf dan adab yang sepatutnya ditampakkan di antara seorang saudara dengan saudaranya yang lain, agar dia ramah dan senyum diwajahnya setiap kali dia bertemu atau melihat saudaranya yang lain.

4. Disunnahkan memberi nasihat dan hal itu termasuk kesempurnaan persaudaraan

Nasihat adalah tuntutan syar'i yang dianjurkan oleh pembuat syariat. Dan merupakan bagian dari perkara-perkara yang menjadi sebab Nabi Muhammad saw membaiat para sahabatnya.

Jarir bin Abdullah ra berkata, “saya dibaiat Rasulullah saw agar menegakkan shalat, menunaikan zakat, memberi nasihat kepada setiap muslim”.

Nabi saw menggandengkan tuntunan ini bersamaan dengan shalat dan zakat yang mana keduanya bagian dari rukun Islam, yang menunjukkan kepada kita akan besarnya kedudukan tuntunan saling menasehati tersebut dan nilainya luhur.

5. Saling tolong-menolong sesama ikhwan

Rasulullah saw bersabda, “*seorang mukmin kepada mukmin lainnya bagaikan satu bangunan sebagiannya menguatkan bagian yang lain*”. Al-ikhwan sebagian mereka membutuhkan sebagian yang lainnya, mereka saling memberi bantuan di

antara mereka di dalam menutupi kekurangan kefakiran mereka, atau memberi rekomendasi yang baik di dalam menunaikan hajat kebutuhan mereka, atau selain hal itu dari berbagai bentuk gambaran bantuan, “Allah berada dalam bantuan kepada seorang hamba selama seorang hamba berada dalam bantuan saudaranya”.

6. Berbaik sangka kepada ikhwan dan tidak memata-matai mereka

Bentuk pergaulan yang baik antara sesama saudara adalah bentuk sangka kepada mereka. Memahami perkataan mereka dan segala perbuatan mereka kepada kemungkinan yang paling baik. Kita telah dilarang berburuk sangka karena hal tersebut termasuk perkataan yang paling dusta, sebagaimana disebutkan pada sebuah hadis bahwa Abu Hurairah ra berkata :” *Rasulullah saw bersabda : “ Janganlah kalian berprasangka karena prasangka itu perkataan yang paling dusta, dan janganlah kalian mencari-cari berita dan memata-matai..”* al-hadis. Maksud larangan prasangka di sini adalah larangan terhadap prasangka buruk.

7. Memaafkan kesalahan dan menahan marah

Ketika bercampur dan bergaul bersama manusia mau tidak mau ada padanya sesuatu kekurangan dan perlakuan yang melampaui batas dari sebagian mereka kepada sebagian lainnya apakah itu dengan perkataan maupun perbuatan, maka disunnahkan bagi orang yang terzhalimi agar menahan marah dan memaafkan orang yang menzhaliminya. Allah ta’ala berfirman dalam Q.S. Asy-Syura : 37

وَالَّذِينَ تَجْتَنِبُونَ كَبِيرَ الْإِثْمِ وَالْفَوَاحِشَ وَإِذَا مَا غَضِبُوا هُمْ يَغْفُرُونَ ﴿٣٧﴾

Artinya, “*dan (bagi) orang-orang yang menjauhi dosa-dosa besar dan perbuatan-perbuatan keji, dan apabila mereka marah mereka memberi maaf*”.

Dan Allah ta’ala berfirman dalam Q.S Ali Imran : 134

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكُظُمِينَ الْغَيْظِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ وَاللَّهُ مُجِيبُ
الْمُحْسِنِينَ

Artinya, “*dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan orang, Allah menyikapi orang-orang yang berbuat kebajikan)*”.

Tentang firman Allah “*dan orang-orang yang menahan amarahnya*” yaitu : apabila mereka mendapatkan gangguan dari orang lain sehingga menyebabkan kemarahan mereka dan hati mereka telah penuh dengan kekesalan, yang mengharuskan membalasnya dengan perkataan atau perbuatan, mereka tidak mengamalkan konsekuensi tabiat manusia tersebut.

8. Larangan saling hasad dan saling membenci dan memboikot

Hal ini dijelaskan di dalam hadis Ana ra dari Nabi saw, beliau bersabda : “*janganlah kalian saling membenci dan saling hasad, saling memboikot, dan jadilah hamba-hamba Allah yang bersaudara, tidak halal bagi seorang muslim memboikot saudaranya yang lain di atas tiga hari*”.

Hasad itu ada dua macam, terpuji dan tercela. Hasad yang tercela adalah menginginkan hilangnya nikmat yang ada pada orang lain, dan hal ini adalah perbuatan zhalim, aniaya dan permusuhan. Dan hasad yang terpuji adalah *Al-Ghibthah* yaitu menginginkan nikmat yang serupa yang ada pada orang lain tanpa adanya keinginan hilang nikmat tersebut padanya.

9. Larangan panggil-memanggil dengan gelar-gelar yang buruk

Termasuk penyakit lisan yang dapat mendatangkan dosa, mengobarkan kemarahan dan menyebabkan perpecahan di antara sesama saudara, yaitu panggil-memanggil dengan gelar-gelar yang buruk, memberi gelar kepada orang lain dengan gelar-gelar yang buruk lagi tercela, mereka sling mencela dengannya, dan ditertawakan atasnya dari celaan tersebut, padanya ada larangan dari Allah. Allah ta'ala berfirman dalam Q.S. Al-Hujarat : 11 yang artinya, *“dan janganlah kamu panggil-memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan ialah (panggilan) yang buruk sesudah iman”*.

10. Keharaman mengungkit-ungkit pemberian

Pada umumnya apa yang terjadi antara saudara adalah saling hadiah-menghadiahi dan saling memberi, yang satu memberi hadiah kepada yang lainnya, dan yang satu memberi kepada yang lainnya. Perbuatan ini merupakan kesempurnaan interaksi di antara sesama. Dan penyebab agar senantiasa langgeng dan terus berkelanjutan.

Sejumlah ayat dan hadis telah menetapkan hukum haram dari perbuatan mengungkit-ungkit pemberian, seperti di dalam firman Allah Q.S. Al-Baqarah : 262 yang artinya, *“dan mereka yang menginfakkan harta mereka di jalan Allah, kemudian tidak mengikuti pemberian tersebut dengan sifat mengungkit-ungkit pemberian ataukah untuk menyakiti si penerima”*.

11. Menjaga rahasia dan tidak menyebarkannya

Dan ini termasuk amanah yang wajib untuk dijaga dan disembunyikan. Seseorang yang menyebarkan rahasia tergolong seorang yang mengkhianati amanah. Dan perbuatan tersebut salah satu dari sifat-sifat orang munafik.

Sesuatu yang rahasia, wajib untuk disembunyikan dan tidak disampaikan kepada semua kaum manusia atau disebar. Ini tergolong anjuran syariat dan perhatian syara agar kaum manusia menjaga segala persoalan rahasia mereka, di mana menengoknya seorang pembicara untuk memastikan tempat tersembunyi, sederajat dengan perkataannya. Ini adalah sebuah rahasia maka sembunyikanlah rahasiaku ini.

RANGKUMAN

Allah swt memerintahkan kepada kita hendaknya pandai- pandai memilih teman bergaul dalam kehidupan di dunia dimana hidup tak terulang dan hanya sekali, karena pengaruh baik dan buruk tergantung dari teman-teman dan sahabatnya, bahkan tidak jarang kita terbawa dan terpengaruh oleh kebiasaan baik maupun kebiasaan buruk mereka. Memilih teman yang baik bisa menghasilkan syurga tetapi bergaul dengan yang buruk bisa menyeret kita ke Neraka. Naudzu billah min dzalik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Borg & Gall (1983) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.³⁰

Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadita, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk baru yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.³¹

Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.³² Selain itu, tujuan penelitian pengembangan adalah menghasilkan perangkat pembelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti di MTsN Kepanjen, Sukoharjo Kabupaten Malang

³⁰Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194.

³¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 164.

³²*Ibid.* Punaji Setyosari, hlm. 194.

yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif matapelajaran Akidah Akhlak materi adab bergaul dengan saudara dan teman pada siswa kelas VIII.

Produk ini diharapkan menjadi sebuah jalan yang berupaya untuk meningkatkan keefektifan pemahaman siswa serta menjembatani kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh peneliti adalah melalui pengembangan yang berorientasi pada produk berupa pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif matapelajaran Akidah Akhlak kelas VIII yang difokuskan pada materi adab bergaul dengan saudara dan teman.

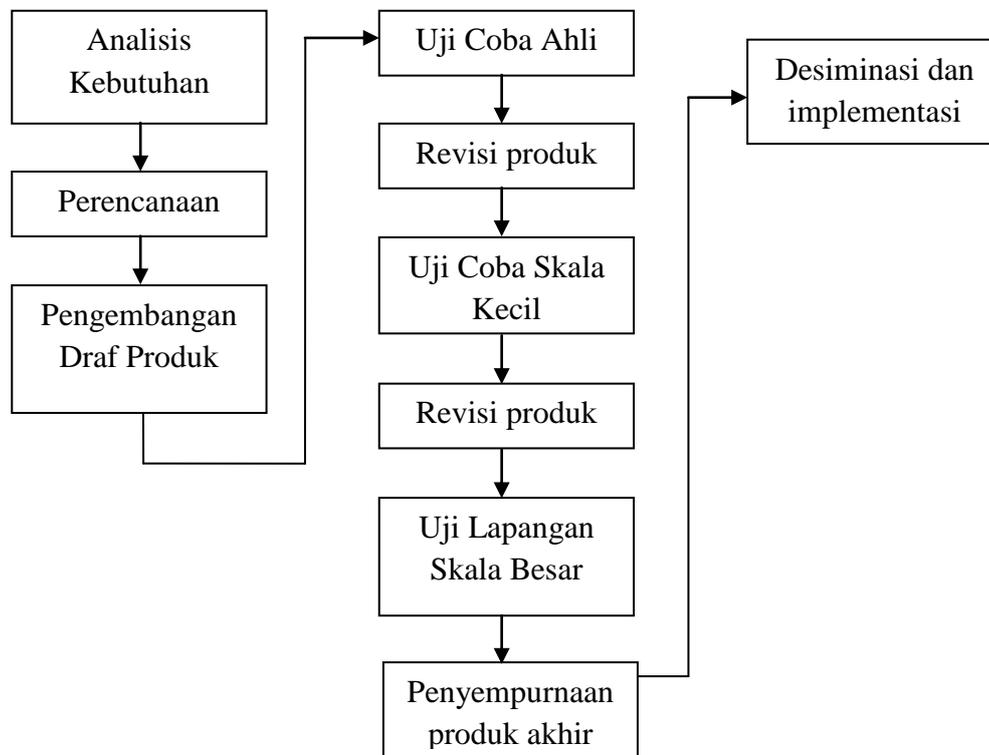
B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan mengadaptasi dari model desain sistem pembelajaran Borg & Gall.³³ Adapun langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang ditempuh dalam penelitian ini melalui sepuluh tahap, antara lain: (1) penelitian dan pengumpulan data (*Research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) merevisi hasil uji coba (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) penyempurna produk hasil uji coba lapangan (*operasioanal product revision*), (8) uji pelaksaan lapangan (*operasional field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), (10) deseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

³³Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 228.

Pada pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif Software Macromedia Flash dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTsN Kepanjen peneliti menggunakan pengembangan dari Borg dan Gall yaitu (1) analisis kebutuhan; (2) perencanaan; (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba ahli; (5) merevisi produk pada uji coba ahli; (6) uji coba lapangan dalam skala kecil yaitu 8 orang siswa; (7) penyempurnaan produk berdasarkan uji coba lapangan; 8) uji pelaksanaan lapangan dengan skala yang lebih besar yaitu 34 orang siswa kelas VIII; 9) penyempurnaan produk akhir; 10) Deseminasi.

Berikut model penelitian dan pengembangan pada pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif Software Macromedia Flash dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTsN Kepanjen. Berikut bagan 3.1 langkah-langkah R&D Borg dan Gall untuk Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif Software Macromedia Flash dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTsN Kepanjen.



Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan bahan ajar menurut Borg & Gall

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian Borg & Gall, prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan awal dalam langkah penelitian pengembangan ini. Dalam peneliti ini, analisis kebutuhan peneliti menggunakan cara kajian pustaka dan wawancara. Kajian pustaka dengan mencari sumber-sumber dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Sedangkan

cara untuk mendapatkan informasi kebutuhan sekolah yang dituju peneliti. Pada saat peneliti wawancara kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak MTsN Kapanjen. Hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa siswa kelas VIII pada pembelajaran Akidah Akhlak sering merasa bosan karena materi hanya bersumber dari buku ajar siswa. Oleh karena itu, di butuhkan bahan ajar secara mandiri yaitu berupa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran sebagai sarana siswa untuk lebih termotivasi belajar sehingga dapat memahami materi adab bergaul sesama teman dan saudara sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengembangkan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif. Adanya bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi adab bergaul sesama saudara dan teman. Siswa juga dapat memanfaatkan bahan ajar ini sebagai sumber belajar mandiri di rumah.

2. Perencanaan

Tahap perancangan produk awal ini dilakukan beberapa langkah sebagai berikut.

a. Penelitian lingkungan pengembangan

Dalam pemilihan lingkungan pengembangan sebagai berikut.

1) Materi yang akan dikembangkan

Pengembangan materi didasarkan pada perumusan tujuan. Hal pertama yang dilakukan yaitu menganalisis Kopetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam

kurikulum 2013, kemudian dari hasil analisis dikembangkan menjadi indikator dan dilanjutkan dengan mengembangkan tujuan agar dapat menentukan materi yang akan dikembangkan.

Materi yang diambil dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan materi adab bergaul sesama saudara dan teman. Berikut adalah tabel pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar materi adab bergaul sesama saudara dan teman.

Tabel 3.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akidah Akhlak kelas VIII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	1.6 Menghayati adab kepada saudara dan teman
	2.6 Terbiasa menerapkan adab islami kepada saudara dan teman
	3.6 Memahami adab kepada saudara dan teman
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai	4.6 Mensimulasikan adab kepada saudara, teman

dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	
---	--

- 2) Tempat penelitian dan pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif.

Penelitian dan pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas VIII MTsN Kepanjen. Untuk uji coba pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini peneliti menggunakan kelas VIII A MTsN Kepanjen.

- 3) Waktu yang di butuhkan

Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yaitu pada Semester 2, Tahun Ajaran 2015/2016. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas VIII peneliti mengambil 2 kali pembelajaran.

- 4) Sasaran penelitian dan pengembangan

Sasaran penelitian dan pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif sebagai berikut.

(a) Siswa kelas VIII MTsN Kepanjen dengan jumlah 34 siswa

(b) Guru mata pelajaran Akidah Akhlak MTsN Kepanjen.

5) Pemilihan Format dan Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Isi bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif disusun sesuai materi adab bergaul sesama saudara dan teman.

Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* yang dikemas dalam CD.

6) Pemilihan produser evaluasi penelitian dan pengembangan

Evaluasi penelitian dan pengembangan yang di gunakan peneliti yaitu uji coba produk yang dilakukan oleh ahli media, guru dan siswa. Instrument yang digunakan berupa angket berskala tingkat berisi pertanyaan yang berkaitan dengan pengembangan produk, melalui angket ini diharapkan dapat diperoleh data tentang kevalidan dan keefektifan produk.

Selain angket peneliti menggunakan instrument berupa teks kepada siswa untuk memperoleh data keefektifan produk, instrumen juga digunakan peneliti sebagai dasar pertimbangan untuk memeperbaiki produk sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik.

3. Pengembangan Draf Produk

Pertama, melakukan identifikasi terhadap kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikembangkan dalam bahan ajar Akidah

Akhlak berbasis multimedia interaktif. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh kesesuaian KI dengan KD-KDnya.

Kedua, melakukan analisis pembelajaran untuk menentukan keterampilan-keterampilan yang akan digunakan dari setiap KD yang merupakan jabaran dari KI sebagai hasil dari langkah pertama. Keterampilan-keterampilan akan dirumuskan sebagai indikator pencapaian pada KD.

Ketiga, menulis tujuan pembelajaran yang akan digunakan dan juga merupakan indikator pembelajaran. Hasil dari langkah ini berupa rumusan tujuan pembelajaran yang merupakan jabaran dari indikator pembelajar.

Keempat, merancang bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dengan software *macromedia flash*.

Kelima, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif yang telah divalidasikan kepada ahli media dan ahli pembelajar dimaksudkan untuk memperoleh informasi kekurangan yang dimiliki oleh peneliti dalam perencanaan pembuatan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif tersebut. Kegiatan ini terbagi menjadi 3 tahap, yakni: (1) tahap validasi konsultan ahli, (2) tahap respon guru dan siswa sebagai pengguna, dan (3) tahap uji coba lapangan.

Keenam, melaksanakan revisi pada komponen-komponen berdasarkan evaluasi formatif pada setiap tahapan diperoleh informasi kekurangannya. Dengan kata lain, revisi selalu dilaksanakan menyusul selesainya satu tahap evaluasi formatif. Dengan proses dan cara ini, maka akan dapat diperoleh bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yang valid dan efektif.

4. Uji Coba Lapangan Awal oleh Ahli

Hasil-hasil pengukuran dan analisis kebutuhan memberikan masukan tentang jenis-jenis produk pendidikan apa yang di perlukan oleh sekolah saat ini.³⁴ Sedangkan menurut sugiyono validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang juga berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang.³⁵

Dari kedua pendapat ahli tersebut maka peneliti menarik kesimpulan bahwa produk awal yang sudah dibuat selanjutnya diujicobakan pada ahli. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Uji coba kelayakan produk dilakukan dengan menunjuk beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai rancangan produk. Tenaga ahli tersebut yakni ahli media dan ahli materi. Uji coba kelayakan produk dilaksanakan untuk mengetahui seberapa layak produk yang telah dibuat sebelum diujicobakan dalam skala terbatas.

5. Revisi Berdasarkan Uji Coba Produk oleh Ahli

Setelah desain/rancangan produk di ujicobakan kepada ahli media dan ahli materi, akan di temukan kelemahan dan kesalahan. Selanjutnya pengembang melakukan perbaikan-perbaikan guna mengurangi kelemahan dan kesalahan tersebut. Menurut Sugiyono, setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat di ketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya direvisi untuk dikurangi dengan cara perbaikan

³⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 175.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 414.

desain.³⁶ Jadi, dengan melakukan perbaikan akan menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

6. Uji Coba Lapangan dalam Skala Terbatas

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji coba produk oleh para ahli. Uji coba lapangan dilaksanakan dalam skala terbatas. Uji coba terbatas ini dilaksanakan dalam lingkup satu sekolah. Uji coba produk dilakukan pada guru dan siswa. Uji coba ini melibatkan guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan 8 siswa dari 34 siswa kelas II. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan serta respon guru dan respon siswa.

Untuk mengetahui kevalidan serta respon guru dan siswa dapat dilakukan dengan cara pemberian angket untuk guru dan siswa setelah dilakukan uji coba.³⁷ Sedangkan menurut akbar untuk mengetahui keefektifan suatu produk yang dikembangkan dapat dilakukan melalui pemberian postes siswa setelah dilakukan uji coba produk.³⁸ Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan efektif apabila sebagian besar kurang dari 80% siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 75.

³⁶ Ibid.

³⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 170.

³⁸ Akbar Sa'dun, *Instrument Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 82.

7. Penyempurnaan Produk Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan Skala Terbatas

Data berupa saran, tanggapan dan komentar yang diperoleh melalui kegiatan uji coba digunakan sebagai pertimbangan untuk revisi produk. Revisi dilakukan dengan melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan data yang diperoleh. Menurut Sugiyono yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.³⁹ Oleh karena itu, peneliti melakukan penyempurnaan produk dari hasil uji coba lapangan dengan skala terbatas sebagai dasar pertimbangan.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan dengan Skala yang Lebih Besar

Uji pelaksanaan lapangan dengan skala yang lebih besar ini dilakukan dengan mengambil subjek uji coba dalam satu kelas dengan jumlah siswa 34 siswa. Pada tahap ini diperlukan untuk mengetahui suatu produk valid dan efektif dalam penggunaannya kemudian diberikan tes kepada siswa.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah melakukan uji pelaksanaan lapangan, hasil-hasil pengumpulan data di evaluasi untuk menyempurnakan produk akhir.⁴⁰ Sehingga akan diperoleh produk akhir yang berupa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Produk akhir ini sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 414.

⁴⁰ *Ibid*, Sukmadinata, hlm. 170.

10. Desiminasi

Setelah dihasilkan suatu produk akhir yang sudah teruji kevalidan dan keefektifan yang langkah selanjutnya adalah diseminasi dan implementasi. Diseminasi dan implementasi dilakukan dengan melaporkan produk bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan kepada ahli sebagai dasar pertimbangan untuk mensosialisasikan dan menyebarkan hasil yang dikembangkan di sekolah.

D. Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kevalidan, keefektifan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara beruntun akan dikemukakan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknis analisa data.

1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba dalam pengembangan ini adalah tahap validasi yang terdiri dari tahap konsultasi, tahap validasi ahli materi, tahap validasi ahli desain dan media, tahap validasi guru bidang studi dan tahap uji coba lapangan. Masing-masing tahap-tahap ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Konsultasi

Tahap konsultasi dilakukan sebelum melakukan validasi dari para ahli. Adapun tahap konsultasi terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya:

- 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan bahan ajar yang kurang.
- 2) Pengembang melakukan perbaikan bahan ajar berdasarkan konsultasi yang dilakukan,

b. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- 1) Ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (guru mata pelajaran Akidah Akhlak) memberikan komentar dan saran terhadap bahan ajar yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk komentar dan saran perbaikan.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif berdasarkan penilaian dan tanggapan yang diberikan.

Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran terhadap bahan ajar tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas VIII MTsN Kepanjen yang terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

- 1) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran materi adab bergaul dengan saudara dan teman menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan analisis data hasil penelitian.
- 4) Pengembang melakukan perbaikan bahan ajar berdasarkan hasil analisis penilaian.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa MTsN Kepanjen yaitu pemanfaatan bahan ajar siswa dan media pembelajaran untuk siswa kelas VIII MTsN Kepanjen dengan materi adab bergaul dengan saudara dan teman.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif pada materi adab bergaul dengan saudara dan teman ini adalah ahli materi, ahli desain dan media pembelajaran, dan guru bidang studi Akidah Akhlak kelas VIII MTs sebagai ahli pembelajaran Akidah Akhlak dan siswa kelas VIII MTsN Kepanjen.

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dan menguasai materi adab bergaul dengan saudara dan teman. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang setidaknya:

- 1) Menguasai karakteristik materi Akidah Akhlak di MTs khususnya materi adab bergaul dengan saudara dan teman.

- 2) Memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.
- 3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak.

b. Ahli Desain dan Media

Ahli desain dan media pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain bahan ajar dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pemilihan ahli desain dan media didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang desain dan media pembelajaran. Ahli media memberikan komentar dan saran terhadap keefektivan bahan ajar yang dikembangkan.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab bergaul dengan saudara dan teman. Adapun kriteria guru Akidah Akhlak kelas VIII adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tersebut sedang mengajar ditingkat lembaga MTs.
- 2) Memiliki pengalaman dalam mengajar Akidah Akhlak.
- 3) Kesiediaan guru Akidah Akhlak sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber peolehan data hasil pengembangan.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas VIII A MTsN Kepanjen.

3. Jenis Data

Jenis data yang diungkapkan dalam tahap hasil uji coba ini akan dikelompokkan menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif.⁴¹ Data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban tentang penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes diantaranya adalah:

- a. Penilaian ahli isi/materi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen bahan ajar. Ketepatan komponen bahan ajar meliputi kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah bahan ajar menjadi efektif.
- b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap keefektivan bahan ajar.
- c. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan (hasil post-test).

Sedangkan data kualitatif yang dihimpun dan dikumpulkan berupa :

- 1) Informasi mengenai pembelajaran Akidah Akhlak yang diperoleh melalui wawancara dengan guru Akidah Akhlak di MTsN Kepanjen.

⁴¹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2003), hlm.25.

- 2) Masukan, tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui ahli isi, ahli desain dan media, dan ahli pembelajaran di MTsN Kepanjen.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data akan digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yakni berupa angket dan tes perolehan hasil belajar. Pengumpulan data yang digunakan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen bahan ajar, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi bahan ajar dan keefektivan penggunaan bahan ajar. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket yang digunakan adalah jenis angket yang berisi *rating scale*. Kuisisioner (angket) *rating scale* adalah angket yang berisikan pertanyaan yang diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi bahan ajar.
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran.
- 3) Angket penilaian atau tanggapan siswa melalui uji coba lapangan.

4) Angket penilaian atau tanggapan guru Akidah Akhlak di MTs Kepanjen.

b. Tes Pencapaian Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil post-test yang menunjukkan keefektivan belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak.⁴²

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data dekriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa kritik atau saran dari lembar validasi, angket respon guru angket respon siswa. Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis dan berupa angka-angka dari lembar validasi, angket respon pengguna guru dan siswa.

a. Analisis kevalidan produk

Analisis data kevalidan menggambarkan kevalidan bahan ajar yang dikembangkan. Validitas diperoleh dari ahli modul. Data kevalidan dianalisis dengan deskriptif presentasi, dengan rumus:⁴³

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

⁴²Arief Furchan, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 268.

⁴³Ibid, Akbar, hlm. 83.

TSe = Total Skor empirik yang dicapai ahli

TSh = Skor maksimal yang diharapkan

100% = Konstanta

Selanjutnya diberikan pengambilan keputusan tentang kualitas produk pengembangan dengan kriteria validitas di bawah ini.⁴⁴

Table 3.2 Kriteria Kelayakan Pencapaian Produk

Kriteria	Tingkat Validitas
75,01% - 100,00%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
50,01% - 75,00%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
25,01% - 50,00%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)
01,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Penentuan kriteria di atas didasarkan pada tingkat kesalahan dalam produk. Jika diperoleh kesimpulan sangat valid maka tidak ada revisi, jika cukup valid maka masih ada kecil yang perlu direvisi tetapi jika tidak valid maka diperlukan revisi total.

b. Analisis keefektifan produk

Analisis keefektifan produk diperoleh dari lembar penilaian siswa, angket penggunaan guru dan siswa.

⁴⁴ Ibid, Akbar, hlm. 41.

1) Analisis data penggunaan guru

Data respon guru dapat diperoleh dari uji coba lapangan menggunakan angket. Dari tanggapan angket guru dianalisis dengan deskriptif presentasi, dengan rumus:⁴⁵

$$Vpg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vpg = Validasi pengguna guru

TSe = Total Skor empirik yang dicapai ahli

TSh = Skor maksimal yang diharapkan

100% = Konstanta

Selanjutnya diberikan pengambilan keputusan tentang kualitas produk pengembangan dengan kriteria validitas di bawah ini.⁴⁶

Table 3.3 Keiteria Kelayakan Pencapaian Produk

Kriteria	Tingkat Validitas
75,01% - 100,00%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
50,01% - 75,00%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
25,01% - 50,00%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)
01,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

⁴⁵ Ibid, Akbar, hlm. 83.

⁴⁶ Ibid, Akbar, hlm. 41.

Produk dapat digunakan jika mendapatkan penilaian dengan kualifikasi sangat baik dan atau cukup baik.

2) Analisis data respon siswa

Data respon siswa dapat diperoleh dari uji coba lapangan menggunakan angket. Dari tanggapan angket siswa dianalisis dengan deskriptif presentasi, dengan rumus:⁴⁷

$$Vps = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vps= Validasi pengguna siswa

TSe = Total Skor empirik yang dicapai ahli

TSh = Skor maksimal yang diharapkan

100% = Konstanta

Selanjutnya diberikan pengambilan keputusan tentang kualitas produk pengembangan dengan kriteria validitas di bawah ini.⁴⁸

Table 3.4 Keiteria Kelayakan Pencapaian Produk

Kriteria	Tingkat Validitas
75,01% - 100,00%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
50,01% - 75,00%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)

⁴⁷ Ibid, Akbar, hlm. 83.

⁴⁸ Ibid, Akbar, hlm. 41.

25,01% - 50,00%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)
01,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Produk dapat digunakan jika mendapatkan penilaian dengan kualifikasi sangat baik dan atau cukup baik.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli modul dan pengguna, peneliti dapat menggunakan perhitungan gabungan validitas gabungan untuk mencari rata-rata validitas dengan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{v-ah+v-pg+v-ps}{3} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi Gabungan

V- ah = Validasi Ahli

V- pg = Validasi Pengguna (guru)

V- ps = Validasi Pengguna (siswa)

100% = Konstanta

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang paparan data penelitian, paparan data ini meliputi (a) Deskripsi bahan ajar hasil pengembangan, (b) Deskripsi efektifitas penggunaan hasil uji coba lapangan (c) Deskripsi pelaksanaan hasil uji coba lapangan.

A. Deskripsi Bahan Ajar

Pada bahan ajar hasil pengembangan yang telah disusun yaitu bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yang diberikan untuk siswa kelas VIII MTs materi adab bergaul sesama saudara dan teman dengan tema adab bergaul. Komponen-komponen yang ada dalam bahan ajar Akhlak berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

a. Halaman Pembuka

Pada halaman ini merupakan identitas bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Berikut adalah tampilan pada halaman pembuka.



b. Halaman Depan

Pada halaman ini merupakan bagian awal yang berisi menu-menu. Halaman ini dilengkapi ilustrasi musik. Berikut adalah tampilan pada halaman depan.



c. Rincian KI, KD, Indikator

Pada KI, KD, Indikator siswa harus menguasai dalam pembelajaran. Berikut adalah tampilan pada rincian KI, KD, Indikator



ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

KOMPETENSI DASAR

- 1.6. Menghayati adab kepada saudara dan teman
- 2.6. Terbiasa menerapkan adab islami kepada saudara dan
- 3.6. Memahami adab kepada saudara dan teman
- 4.6. Mensimulasikan adab kepada saudara, teman

INDIKATOR

- 1.6.1 Membiasakan menghayati adab kepada teman dan saudara
- 2.6.1 Menjelaskan adab kepada teman dan saudara
- 3.6.1 Menguraikan hikmah adab kepada teman dan saudara
- 3.6.2 Menjelaskan adab kepada teman dan saudara
- 3.6.3 Menjelaskan hikmah adab kepada teman dan saudara
- 3.6.4 Mensimulasikan adab kepada teman dan saudara

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Off Exit

d. Isi Materi

Pada halaman ini berisi paparan materi yang meliputi peta konsep, dalil Al-Qur'an, dalil hadits, adab-adab pergaulan, rangkuman, serta video simulasi. Berikut adalah tampilan pada materi.

ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

Adab Bergaul dengan Saudara & Teman

- Membiasakan menerapkan adab bergaul kepada saudara
- Membiasakan menerapkan adab bergaul kepada teman
- Menjelaskan adab kepada saudara dan teman

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Off Exit



ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

1. Q.S Az-Zukhruf : 67

الأَخْلَاءُ يَوْمَئِذٍ بَعْضُهُمْ لِبَعْضٍ عَدُوٌّ إِلَّا الْمُتَّقِينَ (الزخرف/67)

"Teman-teman karib pada hari itu saling bermusuhan satu sama lain, kecuali mereka yang bertakwa".
Allah swt memerintahkan kepada kita hendaknya pandai- pandai memilih teman bergaul dalam kehidupan di dunia dimana hidup tak terulang dan hanya sekali, karena pengaruh baik an buruk tergantung dari teman-teman dan sahabatnya, bahkan tidak jarang kita terbawa dan terpengaruh oleh kebiasaan baik maupun kebiasaan buruk mereka. Memilih teman yang baik bisa menghasilkan syurga tetapi bergaul dengan yang burukmenyeret kita ke Neraka.



Home



KI, KD, Indikator



Materi



Poster



Video



Evaluasi



Off



Exit



ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

Lihat sabda Rasulullah Saw,

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: الرَّجُلُ عَلَى دِينِ خَلِيلِهِ فَلْيَنْظُرْ أَحَدَكُمْ مَنْ يُخَالِقُ.

Dari Abu Hurairah bahwa Nabi saw bersabda: "Seseorang itu (sangat) tergantung dengan agama temannya, maka hendaklah seseorang (diantaramu) melihat siapa yang menjadi temannya.

Dari pembukaan di atas maka adab atau etika bergaul yang benar-benar harus kita perhatikan adalah sebagai berikut :

1. Memilih teman bergaul dan bersahabat harus dengan orang yang baik akhlakunya
2. Hal ini mempertegas pernyataan Rasulullah saw, bahwa kita harus pandai memilih dan memilah teman bergaul untuk kepentingan dunia dan akhirat kita, terkadang adat-istiadat, budaya dan prilaku seseorang itu saling mempengaruhi.



Home



KI, KD, Indikator



Materi



Poster



Video



Evaluasi



Off



Exit



ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

- ➔ 1. Memilih teman bergaul dan teman duduk
- ➔ 2. Mencintai karena Allah
- ➔ 3. Menampakkan senyum, bersikap lembut dan kasih sayang kepada sesama saudara seiman
- ➔ 4. Disunnahkan memberi nasihat dan hal itu termasuk kesempurnaan persaudaraan
- ➔ 5. Saling tolong-menolong sesama ikhwan
- ➔ 6. Berbaik sangka kepada ikhwan dan tidak memata-matai mereka
- ➔ 7. Memaafkan kesalahan dan menahan marah
- ➔ 8. Larangan saling hasad dan saling membenci dan memboikot
- ➔ 9. Larangan panggil-memanggil dengan gelar-gelar yang buruk
- ➔ 10. Keharaman mengungkit-ungkit pemberian
- ➔ 11. Menjaga rahasia dan tidak menyebarkannya




Home


KI, KD, Indikator


Materi


Poster


Video


Evaluasi

 Off

 Exit



ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

RANGKUMAN

Allah swt memerintahkan kepada kita hendaknya pandai- pandai memilih teman bergaul dalam kehidupan di dunia dimana hidup tak terulang dan hanya sekali, karena pengaruh baik dan buruk tergantung dari teman-teman dan sahabatnya, bahkan tidak jarang kita terbawa dan terpengaruh oleh kebiasaan baik maupun kebiasaan buruk mereka. Memilih teman yang baik bisa menghasilkan syurga tetapi bergaul dengan yang buruk bisa menyeret kita ke Neraka. Naudzu billah min dzalik.




Home


KI, KD, Indikator


Materi


Poster


Video


Evaluasi

 Off

 Exit



e. Halaman Poster

Pada halaman ini berisi gambar beserta penjelasan hadits tentang adab pergaulan. Berikut adalah tampilan pada halaman poster.



f. Halaman Video Pendukung

Pada halaman ini berisi video pendukung tentang adab pergaulan. Berikut adalah tampilan pada halaman video pendukung.



g. Evaluasi

Pada halaman ini berisi soal evaluasi tentang adab pergaulan. Berikut adalah tampilan pada halaman evaluasi.



B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yang diberikan untuk siswa kelas VIII MTs dalam materi adab bergaul sesama saudara dan teman. Berdasarkan pengumpulan data dari pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Multimedia Interaktif Software Macromedia Flash dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTsN Kepanjen, berikut ini akan disajikan data dari hasil validasi dan hasil uji coba siswa. Validasi pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi pengguna (guru) validasi pengguna (siswa), uji coba lapangan skala terbatas terdiri dari 8 siswa dan uji coba lapangan dengan skala yang lebih luas terdiri dari 34 siswa. Sedangkan hasil uji coba siswa diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut ini penyajian data uji coba bahan ajar akidah akhlak berbasis multimedia interaktif software macromedia flash.

1. Data Uji Coba Produk oleh Ahli

Uji coba produk oleh ahli dilakukan setelah produk awal selesai diproduksi. Uji coba produk dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan produk. Uji coba produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba produk pada ahli media digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan bahan ajar berbasis multimedia interaktif tersebut, dan uji coba produk ahli materi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan materi dalam bahan ajar berbasis multimedia

interaktif yang telah dibuat. Berikut ini akan dipaparkan data hasil uji coba produk dari ahli media dan ahli materi.

Uji coba produk oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 18 April 2016 di Gedung Microteaching Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Bapak Salih Husni, S.Pd. Beliau merupakan dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Proses uji coba produk dilakukan dengan menyerahkan produk bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Pada tahap ini dihasilkan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diperoleh dari angket.

Adapun pada tabel 4.1 berikut merupakan data kuantitatif hasil uji coba produk oleh ahli media.

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Produk oleh Ahli Media

no.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Tse	Tsh	Presentase (%) V-ah	Tingkat Kevalidan
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover dalam bahan ajar berbasis multimedia	3	4	75	Cukup Valid
2.	Kejelasan gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam bahan ajar berbasis multimedia	3	4	75	Cukup Valid
3.	Kemenarikan efek animasi dalam bahan ajar	3	4	75	Cukup Valid
4.	Kemenarikan video pendukung dalam bahan ajar berbasis multimedia	3	4	75	Cukup Valid
5.	Kemenarikan musik pengiring dengan materi pelajaran	3	4	75	Cukup Valid
6.	Ketepatan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali)	4	4	100	Sangat Valid

	dalam bahan ajar berbasis multimedia				
7.	Kemudahan sistem pengoperasian bahan ajar berbasis multimedia	4	4	100	Sangat Valid
8.	Kemenarikan layout yang digunakan pada bahan ajar berbasis multimedia	3	4	75	Sangat Valid
9.	Kesesuaian bahan ajar berbasis multimedia yang digunakan dengan karakteristik pengguna	3	4	75	Cukup Valid
10.	Keefektifan bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid
Rata-rata				80	
Total		32	40	800	
Presentase Keseluruhan (%)				80%	Sangat Valid

Keterangan:

Tse : total skor empirik yang diperoleh

Tsh : total skor yang diharapkan

V-ah : persentase validasi ahli

Berdasarkan hasil dari tabel 4.1 diperoleh jumlah presentase keseluruhan 80% yang menunjukkan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Untuk skor validasi ahli media, dari aspek yang dinilai terdapat 8 aspek yang mendapatkan skor 3 dan 4 aspek yang mendapatkan skor 2. Setelah data kuantitatif yang disajikan pada tabel 4.1 terdapat juga data kualitatif yang berupa saran dan komentar ahli yaitu desain sangat feminim, tombol musik belum ada pada setiap page, penyajian materi datar, evaluasi menggunakan game edukasi.

Selain diujicobakan pada ahli media juga diujicobakan pada ahli materi. Uji coba produk oleh ahli materi dilaksanakan pada tanggal 18 April 2016 di Gedung Megawati Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan

Bapak Ruma Bubarok, M.Pd. Beliau merupakan dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Proses uji coba produk dilakukan dengan menyerahkan produk bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Pada tahap ini dihasilkan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diperoleh dari angket.

Adapun pada tabel 4.2 berikut merupakan data kuantitatif hasil uji coba produk oleh ahli materi.

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Produk oleh Ahli Materi

no.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Tse	Tsh	Presentase (%) V-ah	Tingkat Kevalidan
1.	Tingkat relevansi bahan ajar dengan kurikulum yang berlaku	4	4	100	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar	4	4	100	Sangat Valid
3.	Kemenarikan/kesesuaian gambar dengan materi	3	4	75	Cukup Valid
4.	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar	3	4	75	Cukup Valid
5.	Kemudahan pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan bahan ajar	3	4	75	Cukup Valid
6.	Tingkat kedalaman dan keluasan materi dengan karakteristik materi untuk kelas VIII MTs	3	4	75	Cukup Valid
7.	Kemudahan sistem pengoperasian bahan ajar berbasis multimedia	3	4	75	Cukup Valid
8.	Kemenarikan/kesesuaian video dengan materi	3	4	75	Cukup Valid
9.	Kesesuaian rangkuman dengan ide pokok	4	4	100	Sangat Valid

10. Penggunaan bahan ajar dapat memberikan motivasi kepada siswa	3	4	75	Cukup Valid
Rata-rata			82,5	
Total	33	40	825	
Presentase Keseluruhan (%)			82,5%	Sangat Valid

Tse : total skor empirik yang diperoleh

Tsh : total skor yang diharapkan

V-ah : persentase validasi ahli

Berdasarkan hasil dari tabel 4.2 diperoleh jumlah presentase keseluruhan 82,5% yang menunjukkan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Untuk skor validasi ahli media, dari aspek yang dinilai terdapat 7 aspek yang mendapatkan skor 3 dan 4 aspek yang mendapatkan skor 3. Setelah data kuantitatif yang disajikan pada tabel 4.2 terdapat juga data kualitatif yang berupa saran dan komentar ahli yaitu bahan ajar berbasis multimedia bagus untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik cenderung fokus terhadap materi. Hal yang harus dibenahi lebih kepada *performance* bahan ajar misalnya, background dielaborasi dengan nuansa-nuansa islami.

2. Data Uji Coba Produk Pengguna

Uji coba produk oleh pengguna (guru dan siswa) dilakukan setelah produk awal selesai diproduksi dan setelah dilakukan revisi dari para ahli. Validasi oleh pengguna (guru) dilaksanakan pada tanggal 20 April 2016 yaitu pada guru mata pelajaran akidah akhlak Bapak Lasari, S.Pd.I. pada tahap ini diperoleh data berupa skor penilaian dan pengisian angket berupa komentar dan saran oleh pengguna (guru). Berikut akan dipaparkan data hasil uji coba produk dari ahli pengguna.

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Produk oleh Pengguna (guru)

no.	Aspek yang Dinilai	Skor			Tingkat Kevalidan
		Tse	Tsh	Presentase (%) V-ah	
1.	Apakah bahan ajar ini memudahkan dalam mengajar akidah akhlak?	4	4	100	Sangat Valid
2.	Apakah bahan ajar ini tepat digunakan dalam pembelajaran?	4	4	100	Sangat Valid
3.	Bagaimana kejelasan paparan materi dalam bahan ajar?	3	4	75	Cukup Valid
4.	Bagaimana ketepatan sistematika uraian materi yang disajikan dalam bahan ajar?	3	4	75	Cukup Valid
5.	Apakah ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran?	3	4	75	Cukup Valid
6.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam bahan ajar?	4	4	100	Sangat Valid
7.	Bagaimana kesesuaian tugas dan latihan dalam bahan ajar?	4	4	100	Sangat Valid
8.	Bagaimana peran bahan ajar dalam pembelajaran?	4	4	100	Sangat Valid
9.	Apakah dengan menggunakan bahan ajar ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran?	4	4	100	Sangat Valid
10.	Apakah penggunaan bahan ajar ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi?	4	4	100	Sangat Valid
Rata-rata				92,5	
Total		37	40	920	
Presentase Keseluruhan (%)				92,5%	Sangat Valid

Keterangan:

Tse : total skor empirik yang diperoleh

Tsh : total skor yang diharapkan

V-pg : persentase validasi ahli

Berdasarkan hasil dari tabel 4.3 diperoleh jumlah presentase keseluruhan 92,5% yang menunjukkan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Untuk skor validasi ahli media, dari aspek yang dinilai terdapat 3 aspek yang mendapatkan skor 3 dan 7 aspek yang mendapatkan skor 3. Setelah data kuantitatif yang disajikan pada tabel 4.3 terdapat juga data kualitatif yang berupa saran dan komentar ahli yaitu bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat membantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan bagi siswa juga sangat membantu memahami materi. Lebih baik lagi untuk dikembangkan pada kelas 7 dan 8.

3. Data Uji Coba Skala Terbatas

Produk bajaran Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini sudah direvisi berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya akan diujicobakan dalam skala terbatas. Uji coba terbatas dilaksanakan di MTsN Kepanjen pada tanggal 20 April 2016. Uji coba ini melibatkan 8 siswa dari 34 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan produk. Tabel 4.4 berikut merupakan hasil data yang diperoleh dari uji coba terbatas yaitu 8 siswa kelas VIII A. berikut akan dipaparkan data hasil uji coba produk dalam skala terbatas.

Tabel 4.4 Uji Coba Produk dalam Skala Terbatas

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tse	Tsh
1.	ANF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
2.	ATKK	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33	40
3.	DFN	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	33	40
4.	FKA	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	36	40
5.	FF	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	35	40
6.	IMM	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	34	40
7.	MJNA	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	32	40
8.	YKS	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	40
Jumlah											264	320	
Persentase (%) V-ps											82,5%		
Tingkat Kepraktisan											Praktis		

Keterangan:

Tse : total skor empirik yang diperoleh

Tsh : total skor yang diharapkan

V-ps : persentase validasi ahli

Selain data kuantitatif yang disajikan pada tabel 4.4, juga terdapat data kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar dari siswa. Data saran dan komentar siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.5 Komentar Siswa Uji Coba Skala Terbatas

No.	Nama Siswa	Saran dan Komentar
1.	ANF	Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia ini kemungkinan dapat memudahkan siswa-siswi dalam proses pembelajaran
2.	ATKK	Mudah dipahami, jelas, memberikan semangat belajar
3.	DEN	Memberikan semangat kepada siswa untuk memotivasi belajar-mengajar agar tidak bosan
4.	FKA	-
5.	FF	Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif menurut saya bisa memahami, kejelasan materi bahan ajar jelas sekali

6.	IM	Dapat membuat siswa-siswi gemar belajar, tidak malas belajar dan bisa membuat siswa-siswi mengejar cita-citanya
7.	MJNA	Bahan ajar ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran karena sangat mudah untuk dipahami dan juga materi dan juga animasinya sangat memotivasi untuk belajar
8.	YKS	Bahan ajar tersebut sangat memotivasi bagi saya karena mudah dipahami

Data keefektifan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif diperoleh dari hasil tes yang terdapat pada pembelajaran 1. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal tentang adab bergaul sesama saudara dan teman yang dikerjakan secara individu oleh siswa. Tabel 4.6 berikut merupakan hasil evaluasi siswa pada uji coba skala terbatas.

Tabel 4.6 Hasil Pembelajaran 1 Siswa Uji Lapangan Skala Terbatas

No.	Nama Siswa	Hasil Pembelajaran 1	
		KKM	Rata-rata
1.	ANF	75	80
2.	ATKK	75	100
3.	DFN	75	90
4.	FKA	75	90
5.	FF	75	90
6.	IM	75	95
7.	MJNA	75	100
8.	YKS	75	80
Rata-rata keseluruhan			90,6
Persentase ketuntasan (%)			90%

3. Data Uji Lapangan Skala yang Lebih Besar

Produk bajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yang sudah direvisi berdasarkan hasil uji coba lapangan skala terbatas, selanjutnya akan diujicobakan dalam skala yang lebih besar. Uji coba skala yang lebih besar dilaksanakan di MTsN Kepanjen pada tanggal 20 April 2016 dan 27 April 2016. Uji coba ini melibatkan 34 siswa di kelas VIII A. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan produk. Tabel 4.7 berikut merupakan hasil data yang diperoleh dari uji coba terbatas yaitu 8 siswa kelas VIII A. berikut akan dipaparkan data hasil uji coba produk dalam skala yang lebih besar.

Tabel 4.7 Uji Coba Produk dalam Skala yang Lebih Besar

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tse	Tsh
1.	ADP	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	34	40
2.	AAM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
3.	AK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
4.	ANF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
5.	AMPY	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	35	40
6.	AWM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
7.	AP	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	35	40
8.	ATKK	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	40
9.	DFN	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	35	40
10.	FKA	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	36	40
11.	FF	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	35	40
12.	GS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40

13.	HAF	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36	40
14.	HKA	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	34	40
15.	HSFA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	40
16.	IMM	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	34	40
17.	K	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	34	40
18.	LM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
19.	LSE	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	40
20.	MAHS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
21.	MAF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
22.	MRA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	40
23.	MRK	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	35	40
24.	MJNA	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	34	40
25.	NZM	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	34	40
26.	NK	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	35	40
27.	OAA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
28.	PNA	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	40
29.	PRH	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	34	40
30.	SZN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
31.	SZNH	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36	40
32.	SS	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36	40
33.	YW	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37	40
34.	YKS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
Jumlah												1182	1360
Persentase (%) V-ps												86,9%	
Tingkat Kepraktisan												Praktis	

Keterangan:

Tse : total skor empirik yang diperoleh

Tsh : total skor yang diharapkan

V-ps : persentase validasi ahli

Selain data kuantitatif yang disajikan pada tabel 4.7, juga terdapat data kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar dari siswa. Data saran dan komentar siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut.

Tabel 4.8 Komentar Siswa Uji Coba Skala yang Lebih Besar

No.	Nama Siswa	Saran dan Komentar
1.	ADP	-
2.	AAM	-
3.	AK	-
4.	ANF	Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia ini sudah bagus
5.	AMPY	-
6.	AWM	Menurut saya bahan ajar yang digunakan cukup mudah dipahami
7.	AP	Penggunaan bahan ajar seperti ini cukup menarik, sehingga tidak membuat siswa bosan, menyenangkan
8.	ATKK	Mudah memahami materi, semangat belajar karena terdapat videonya, dan merupakan bahan ajar yang menyenangkan karena tidak membuat bosan
9.	DFN	Dengan ada pembelajaran seperti ini, bisa memotivasi saya untuk lebih giat belajar, dana pa yang telah diajarkan amatlah sangat baik
10.	FKA	-
11.	FF	Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif menurut saya bisa memahami, kejelasan materi bahan ajar jelas sekali
12.	GS	-
13.	HAF	Bahan ajar ini sangat menarik dan memudahkan saya dalam memahami pelajaran, saya sangat termotivasi
14.	HKA	-
15.	HSFA	Dengan menggunakan bahan ajar seperti itu siswa dapat mudah memahami
16.	IMM	Jelas, menarik, mudah dipahami
17.	K	Bahan ajar ini sangat baik, materinya juga sangat mudah dipahami, animasinya menarik sehingga siswa termotivasi untuk selalu belajar
18.	LM	Saya sangat suka pada tampilan bahan ajar ini. Ini dapat memudahkan saya dalam belajar. Tampilan bahan ajarnya menarik sehingga saya dapat memahami materi tersebut
19.	LSE	Menarik
20.	MAHS	-
21.	MAF	-

22.	MRA	Sangat baik
23.	MRK	Sangat memotivasi dalam belajar
24.	MJNA	Bahan ajarnya sangat baik, materinya juga sangat mudah untuk dipahami, animasinya sangat menarik sehingga pelajar tertarik untuk mempelajarinya
25.	NZM	Dengan menggunakan video materi lebih mudah dipahami
26.	NK	Bahan ajarnya baik
27.	OAA	-
28.	PNA	-
29.	PRH	-
30.	SZN	Saya sangat suka dan sangat memahami dengan materi yang diberikan apalagi dengan multimedia . sangat menarik bagi pelajar
31.	SZNH	Bahan ajar ini sangat memudahkan dalam memahami materi serta tidak terasa bosan dan juga menarik
32.	SS	menarik
33.	YW	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sangat mudah untuk dipahami dan videonya sudah jelas dan sangat menarik
34.	YKS	Sangat berkesan dapat memotivasi saya untuk belajar lebih giat

Data keefektifan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif diperoleh dari hasil evaluasi/*posttest*. *Posttest* dikerjakan siswa setelah mempelajari/menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Menurut Efendi, pembelajaran efektif jika hasil evaluasi belajar siswa menggunakan bahan ajar mencapai ketuntasan lebih atau sama dengan 75% dari jumlah keseluruhan siswa dengan memperoleh nilai di atas KKM yang ditentukan yaitu 75.

Posttest dilakukan dengan memberikan soal tentang adab bergaul sesama saudara dan teman yang dikerjakan secara individu oleh siswa. Tabel 4.9 berikut merupakan hasil evaluasi siswa pada uji coba skala yang lebih luas.

Tabel 4.9 Hasil Evaluasi Siswa Uji Lapangan Skala yang Lebih Luas

No.	Nama Siswa	Hasil Evaluasi	
		KKM	Rata-rata
1.	ADP	75	85
2.	AAM	75	80
3.	AK	75	100
4.	ANF	75	90
5.	AMPY	75	100
6.	AWM	75	100
7.	AP	75	100
8.	ATKK	75	100
9.	DFN	75	100
10.	FKA	75	100
11.	FF	75	90
12.	GS	75	100
13.	HAF	75	100
14.	HKA	75	100
15.	HSFA	75	90
16.	IMM	75	100
17.	K	75	95
18.	LM	75	100
19.	LSE	75	100
20.	MAHS	75	100
21.	MAF	75	100
22.	MRA	75	85
23.	MRK	75	100
24.	MJNA	75	100
25.	NZM	75	90

26.	NK	75	100
27.	OAA	75	100
28.	PNA	75	100
29.	PRH	75	100
30.	SZN	75	100
31.	SZNH	75	100
32.	SS	75	100
33.	YW	75	100
34.	YKS	75	100
Rata-rata keseluruhan			95
Persentase ketuntasan (%)			95%

Tabel 4.10 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	ADP	80	85
2.	AAM	70	80
3.	AK	75	100
4.	ANF	100	90
5.	AMPY	75	100
6.	AWM	95	100
7.	AP	75	100
8.	ATKK	80	100
9.	DFN	80	100
10.	FKA	85	100
11.	FF	75	90
12.	GS	85	100

13.	HAF	95	100
14.	HKA	85	100
15.	HSFA	90	90
16.	IMM	90	100
17.	K	85	95
18.	LM	80	100
19.	LSE	75	100
20.	MAHS	75	100
21.	MAF	75	100
22.	MRA	90	85
23.	MRK	85	100
24.	MJNA	85	100
25.	NZM	80	90
26.	NK	85	100
27.	OAA	70	100
28.	PNA	100	100
29.	PRH	80	100
30.	SZN	95	100
31.	SZNH	80	100
32.	SS	90	100
33.	YW	100	100
34.	YKS	80	100
Rata-rata keseluruhan		83,6	95
Persentase ketuntasan (%)		83,6%	95%

C. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi dari Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian dalam pembuatan produk yang dikembangkan berupa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Berdasarkan tabel 4.1 data validasi ahli materi dapat dianalisis sebagai berikut.

- 1) Kemenarikan pengemasan desain cover dalam bahan ajar berbasis multimedia memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan menarik
- 2) Kejelasan gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam bahan ajar berbasis multimedia memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan jelas
- 3) Kemenarikan efek animasi dalam bahan ajar memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan menarik
- 4) Kemenarikan video pendukung dalam bahan ajar berbasis multimedia memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan menarik
- 5) Kemenarikan musik pengiring dengan materi pelajaran memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan menarik
- 6) Ketepatan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) dalam bahan ajar berbasis multimedia memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat tepat
- 7) Kemudahan sistem pengoperasian bahan ajar berbasis multimedia memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat mudah
- 8) Kemenarikan layout yang digunakan pada bahan ajar berbasis multimedia memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan menarik

- 9) Kesesuaian bahan ajar berbasis multimedia yang digunakan dengan karakteristik pengguna memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan sesuai
- 10) Keefektifan bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan efektif

Berdasarkan analisis per aspek yang mengacu pada tabel 4.1 tingkat kevalidan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif oleh ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase 80%. Apabila hasil tersebut dikonversikan berdasarkan tabel 3.1 maka bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dikategorikan valid untuk digunakan dari aspek bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Sedangkan berdasarkan saran dan komentar ahli media yaitu desain sangat feminim, tombol musik belum ada pada setiap page, penyajian materi datar, evaluasi menggunakan game edukasi.

2. Analisis Data Hasil Validasi dari Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian materi dalam pembuatan produk yang dikembangkan berupa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Berdasarkan tabel 4.2 data validasi ahli media dapat dianalisis sebagai berikut.

- 1) Tingkat relevansi bahan ajar dengan kurikulum yang berlaku memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat relevan
- 2) Kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat sesuai

- 3) Kemenarikan/kesesuaian gambar dengan materi memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan menarik
- 4) Bahasa yang digunakan pada bahan ajar memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan mudah
- 5) Kemudahan pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan bahan ajar memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan mudah
- 6) Tingkat kedalaman dan keluasan materi dengan karakteristik materi untuk kelas VIII MTs memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan dalam dan luas
- 7) Kemudahan sistem pengoperasian bahan ajar berbasis multimedia memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan mudah
- 8) Kemenarikan/kesesuaian video dengan materi memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan menarik
- 9) Kesesuaian rangkuman dengan ide pokok memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat sesuai
- 10) Penggunaan bahan ajar dapat memberikan motivasi kepada siswa memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan memotivasi

Berdasarkan analisis per aspek yang mengacu pada tabel 4.2 tingkat kevalidan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase 82,5%. Apabila hasil tersebut dikonversikan berdasarkan tabel 3.2 maka bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dikategorikan valid untuk digunakan dari aspek bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Sedangkan berdasarkan saran dan

komentar ahli media yaitu bahan ajar berbasis multimedia bagus untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik cenderung fokus terhadap materi. Hal yang harus dibenahi lebih kepada *performance* bahan ajar misalnya, background dielaborasi dengan nuansa-nuansa islami.

Tingkat kevalidan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dari aspek bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dan aspek materi yang diperoleh kemudian dirata-rata untuk memperoleh data tentang tingkat kevalidan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif secara umum. Hasil tingkat kevalidan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif mencapai persentase 81,25% sehingga bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dikategorikan valid tanpa revisi. Secara keseluruhan, analisis data hasil uji coba ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Data Uji Coba Produk oleh Ahli

Sasaran	Hasil (%)	Tingkat Kevalidan
Ahli Media	80%	Valid
Ahli Materi	82,5%	Valid
Rata-rata	81,25%	Valid

3. Analisis Data Hasil Uji Coba dari Pengguna (guru)

Validasi pengguna (guru) dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian dalam pembuatan produk yang dikembangkan berupa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Berdasarkan tabel 4.3 data validasi pengguna (guru) dapat dianalisis sebagai berikut.

- 1) Kemudahan bahan ajar ini memudahkan dalam mengajar akidah akhlak memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat mudah
- 2) Ketepatan bahan ajar ini tepat digunakan dalam pembelajaran memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat tepat
- 3) Kejelasan paparan materi dalam bahan ajar memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan jelas
- 4) Ketepatan sistematika uraian materi yang disajikan dalam bahan ajar memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan tepat
- 5) Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan sesuai
- 6) Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam bahan ajar memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat sesuai
- 7) Kesesuaian tugas dan latihan dalam bahan ajar memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan
- 8) Peran bahan ajar dalam pembelajaran memperoleh persentase 75% sehingga dapat dikategorikan sangat sesuai
- 9) Bahan ajar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat memotivasi
- 10) Penggunaan bahan ajar ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat memudahkan

Berdasarkan analisis per aspek yang mengacu pada tabel 4.3 tingkat kevalidan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif oleh pengguna (guru) secara keseluruhan memperoleh persentase 92,5%. Apabila hasil tersebut dikonversikan berdasarkan tabel 3.3 maka bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dikategorikan valid untuk digunakan dari aspek bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Sedangkan berdasarkan saran dan komentar pengguna (guru) yaitu bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat membantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan bagi siswa juga sangat membantu memahami materi. Lebih baik lagi untuk dikembangkan pada kelas 7 dan 8.

4. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Terbatas

Data yang diperoleh dari uji coba terbatas dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan. Berdasarkan tabel 4.5 data tentang perolehan tingkat kepraktisan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif oleh siswa dari uji coba skala terbatas memperoleh 82,5%. Maka berdasarkan kriteria pada tabel 3.4 bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dikategorikan praktis.

Untuk mengetahui keefektifan modul pada uji coba terbatas ini, berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa dari 8 subjek uji coba siswa mendapat nilai di atas KKM dengan rata-rata keseluruhan 90,6 yang berarti 90% dari jumlah subjek uji coba tuntas dan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan efektif.

5. Analisis Data Hasil Uji Lapangan Skala yang Lebih Luas

Uji coba dengan skala yang lebih luas dilakukan untuk memperoleh penilaian siswa terhadap bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Hal tersebut digunakan sebagai pertimbangan untuk menetapkan keputusan terhadap produk yang dikembangkan. Pada uji coba lapangan skala yang lebih luas dilakukan pada 34 subjek uji coba. Rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif atau *pretest* sebesar 83. Sedangkan setelah menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif *posttest* (evaluasi) rata-rata nilai siswa sebesar 95. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dengan digunakannya bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif sebagai bahan pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.7 data tentang hasil perolehan tingkat kepraktisan pada uji coba lapangan skala yang lebih luas bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{a. } V_{ps} &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\ &= \frac{1147}{1360} \times 100\% = 84,3\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka data pada aspek tingkat kepraktisan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif oleh siswa dari uji coba skala yang lebih luas diperoleh 86,9%, maka berdasarkan kriteria pada tabel 3.4 bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan praktis. Jika melihat dari komentar siswa dapat diperoleh bahwa tidak perlu diadakan perubahan atau perbaikan.

b. Keefektifan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif

Untuk mengetahui keefektifan pada uji skala yang lebih luas, berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa 34 dari subjek uji coba siswa semuanya mendapat nilai di atas KKM dengan rata-rata 95 yang berarti 95% dari jumlah keseluruhan subjek uji coba dapat dikatakan efektif.

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil analisis data uji kevalidan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif kepada ahli, kelompok kecil dan kelompok besar, diperoleh persentase uji validasi bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif secara keseluruhan yang dipaparkan pada tabel 4.12 sebagai berikut.

Tabel 4.12 Hasil Data Uji Coba Produk oleh Ahli

No.	Validasi	Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
1.	Validasi ahli media	80%	Valid	Implementasi
2.	Validasi ahli materi	82,5%	Valid	Implementasi
3.	Uji lapangan (pengguna guru)	92,5%	Valid	Implementasi
4.	Uji lapangan (pengguna siswa kelompok kecil)	82,5%	Valid	Implementasi
5.	Uji lapangan (pengguna siswa kelompok besar)	86,9%	Valid	Implementasi
Rata-rata		84,88%	Valid	Implementasi

Hasil analisis data pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa persentase rata-rata kevalidan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif mencapai skor 84,88%. Perolehan skor rata-rata yang mencapai persentase cukup tinggi ini

menunjukkan bahwa produk bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif tergolong klasifikasi valid dengan tindak lanjut dapat diimplementasikan. Namun berdasarkan saran dari ahli media (dosen) ada bagian yang perlu direvisi. Hasil revisi produk sebagai berikut.

Sebelum direvisi tombol off/on pada musik hanya terdapat pada bagian home, berdasarkan saran ahli media tombol off/on pada music sebaiknya ada pada setiap bagian kecuali pada bagian video.

a. Sebelum direvisi

Bagian KI, KD, Indikator



Bagian Materi

ADAB 1

Lihat sabda Rasulullah Saw,

عن أبي هريرة أن النبي صلى الله عليه وسلم قال: الرُّجُلُ عَلَى دِينِ خَلِيلِهِ فَأَنْظِرُوا أَحَدَكُمْ مِنْ يُخَالِلِ.

Dari Abu Hurairah bahwa Nabi saw bersabda: "Seseorang itu (sangat) tergantung dengan agama temannya, maka hendaklah seseorang (diantaramu) melihat siapa yang menjadi temannya.

Dari pembukaan di atas maka adab atau etika bergaul yang benar-benar harus kita perhatikan adalah sebagai berikut :

1. Memilih teman bergaul dan bersahabat harus dengan orang yang baik akhlakunya
2. Hal ini mempertegas pernyataan Rasulullah saw, bahwa kita harus pandai memilih dan memilah teman bergaul untuk kepentingan dunia dan akhirat kita, terkadang adat-istiadat, budaya dan prilaku seseorang itu saling mempengaruhi.

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Exit

Bagian Poster

ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

Rasulullah Saw bersabda :

"Jika seorang mukmin bertemu dengan mukmin yang lain, ia memberi salam padanya, lalu meraih tangannya untuk bersalaman, maka berguguranlah dosa-dosanya sebagaimana gugurnya daun dari pohon" (HR. Ath Thabrani dalam Al Ausath, dishahihkan Al Albani dalam Silsilah Ash Shahihah 2/59)

Assalamu Alaykum

رسالة بجزيرة
315 كاريكاتير

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Exit

Bagian Evaluasi

ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

1. Q.S. Al-Hujarat ayat 11 merupakan dalil naqli adab bergaul sesama muslim yang menjelaskan tentang...

- a. Keharaman mengungkit-ungkit pemberian
- b. Larangan panggil-memanggil dengan gelar-gelar buruk
- c. Larangan saling hasad dan saling membenci
- d. Memaafkan kesalahan dan menahan amarah

2. Di bawah ini yang termasuk dalam kriteria teman yang baik adalah...

- a. Berteman ketika membutuhkan
- b. Tidak mengingatkan ketika teman berbuat salah
- c. Menjaga rahasia dan tidak menyebarkannya
- d. Menjerumuskan ke dalam perbuatan maksiat

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Exit

b. Setelah direvisi

Bagian KI, KD, Indikator

ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Off / On Exit

Bagian Materi



ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

ADAB-ADAB PERGAULAN SESAMA SAUDARA DAN MUSLIM
Allah ta'ala berfirman di dalam Q.S Az-Zukhruf : 67

أَلْأَخْلَاءُ يَوْمَئِذٍ بَعْضُهُمْ لِبَعْضٍ عَدُوٌّ إِلَّا الْمُتَّقِينَ (الزخرف/67)

"Teman-teman karib pada hari itu saling bermusuhan satu sama lain, kecuali mereka yang bertakwa".
Allah swt memerintahkan kepada kita hendaknya pandai- pandai memilih teman bergaul dalam kehidupan di dunia dimana hidup tak terulang dan hanya sekali, karena pengaruh baik an buruk tergantung dari teman-teman dan sahabatnya, bahkan tidak jarang kita terbawa dan terpengaruh oleh kebiasaan baik maupun kebiasaan buruk mereka. Memilih teman yang baik bisa menghasilkan syurga tetapi bergaul dengan yang buruk menyeret kita ke Neraka.

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Off / On Exit

Bagian Poster



ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

Rasulullah Saw bersabda :
"Jika seorang mukmin bertemu dengan mukmin yang lain, ia memberi salam padanya, lalu meraih tangannya untuk bersalaman, maka berguguranlah dosa-dosanya sebagaimana gugurnya daun dari pohon" (HR. Ath Thabrani dalam Al Ausath, dishahihkan Al Albani dalam Silsilah Ash Shahihah 2/59)

Assalamu Alaykum
رسالة بجميلة
M.S. Karim

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Off / On Exit

Bagian Evaluasi



ADAB BERGAUL SESAMA SAUDARA DAN TEMAN

1. Q.S. Al-Hujarat ayat 11 merupakan dalil naqli adab bergaul sesama muslim yang menjelaskan tentang...

- a. Keharaman mengungkit-ungkit pemberian
- b. Larangan panggil-memanggil dengan gelar-gelar buruk
- c. Larangan saling hasad dan saling membenci
- d. Memaafkan kesalahan dan menahan amarah

2. Di bawah ini yang termasuk dalam kriteria teman yang baik adalah...

- a. Berteman ketika membutuhkan
- b. Tidak mengingatkan ketika teman berbuat salah
- c. Menjaga rahasia dan tidak menyebarkannya
- d. Menjerumuskan ke dalam perbuatan maksiat

Home KI, KD, Indikator Materi Poster Video Evaluasi Off / On Exit

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini telah melewati 10 tahap yaitu (1) analisis kebutuhan; (2) perencanaan; (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba ahli; (5) merevisi produk pada uji coba ahli; (6) uji coba lapangan dalam skala kecil yaitu 8 orang siswa; (7) penyempurnaan produk berdasarkan uji coba lapangan; (8) uji pelaksanaan lapangan dengan skala yang lebih besar yaitu 34 orang siswa kelas VIII; (9) penyempurnaan produk akhir; (10) Deseminasi. Akan tetapi, untuk desiminasi masih sampai pada satu MTs saja. Untuk penyebaran yang lebih luas lagi akan dilaksanakan apabila mendapat persetujuan oleh lembaga terkait.

Berdasarkan analisis data hasil validasi bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif valid dengan perolehan skor persentase dari ahli media 80%, ahli materi 82,5%. Untuk perolehan dari siswa melalui uji skala terbatas memperoleh kriteria praktis 82,5%, keefektifan memperoleh persentase ketuntasan 90%. Sedangkan berdasarkan uji coba skala yang lebih besar kepraktisan memperoleh persentase 86,9% dan keefektifan memperoleh persentase ketuntasan 95%. Selanjutnya akan dipaparkan kevalidan dan keefektifan produk dan simpulan dari tiap tahap uji coba sebagai berikut.

1. Kajian Kevalidan Produk oleh Ahli Media

Berdasarkan analisis data hasil validasi oleh ahli media, dari 10 aspek yang divalidasi memperoleh persentase rata-rata 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini tergolong valid dengan tindak lanjut dapat diimplementasikan.

2. Kajian Kevalidan Produk oleh Ahli Materi

Berdasarkan analisis data hasil validasi oleh ahli materi, dari 10 aspek yang divalidasi memperoleh persentase rata-rata 82,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini tergolong valid dengan tindak lanjut dapat diimplementasikan.

3. Validasi Lapangan Pengguna (guru)

Berdasarkan analisis data hasil validasi oleh pengguna guru yang terdapat dari 10 aspek yang divalidasi memperoleh persentase rata-rata 92,5% dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini tergolong valid. Komentar dan saran dari pengguna guru yaitu bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat membantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan bagi siswa juga sangat membantu memahami materi. Lebih baik lagi untuk dikembangkan pada kelas 7 dan 8.

4. Kajian Kepraktisan dan Keefektifan (pengguna siswa)

Berdasarkan analisis uji coba skala terbatas yaitu 8 siswa kelas VIII MTs, terdapat 2 kriteria yang diujikan yaitu, (a) aspek kepraktisan yang memperoleh persentase 82,5% sehingga dapat dikatakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis

multimedia interaktif praktis; (b) keefektifan yang diperoleh setelah menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif memperoleh persentase ketuntasan 90% dengan rata-rata nilai siswa 90 sehingga bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini tergolong efektif. Sementara itu, berdasarkan analisis uji coba skala yang lebih luas yaitu 34 siswa kelas VIII MTs, terdapat 2 kriteria yang diujikan yaitu, (a) aspek kepraktisan yang memperoleh persentase 86,9% sehingga dapat dikatakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif praktis; (b) keefektifan yang diperoleh setelah menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif memperoleh persentase ketuntasan 95% dengan rata-rata nilai siswa 95 sehingga bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini tergolong efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat William Dito bahwa sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.⁴⁹

Berdasarkan hasil uji coba skala yang lebih besar, bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif telah berhasil digunakan pada kelas VIII MTs. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan data pendukung berupa hasil ketercapaian nilai siswa dalam mengerjakan *pretest* dan *posttest* yang dapat dilihat pada tabel 4.10 hasil *pretest* dan *posttest* pemanfaatan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif.

Setelah melalui uji validitas oleh para ahli, pengguna (guru dan siswa) serta uji coba, diketahui beberapa kelebihan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis

⁴⁹ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta: DIVA Press cetakan pertama 2011) hlm. 242

multimedia interaktif berikut ini yang sesuai dengan yang diungkap oleh William Ditto (2006) menyatakan bahwa definisi multimedia dalam ilmu pengetahuan mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi antara teks, grafik, gambar statis, animasi, film, dan suara. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.⁵⁰ Penelitian tersebut antara lain dilakukan oleh Francis M.Dwyer. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari, pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10% pesan audio 10%, serta visual 30%. Apabila ditambah dengan mempraktikkan, maka memori yang terekam akan mencapai 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.⁵¹

Setiap bahan ajar juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan menggunakan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yaitu siswa cenderung lebih semangat belajar terhadap video yang ada di dalam bahan ajar daripada materi yang hanya berisi teks, karena melihat video lebih menyenangkan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Sarana Pemanfaatan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas VIII MTs. Produk hasil

⁵⁰Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta: DIVA Press cetakan pertama 2011) hlm. 242

⁵¹Ibid hlm. 243

pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dapat dimanfaatkan oleh semua pihak. Saran pemanfaatan produk akan dipaparkan sebagai berikut.

- a. Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari materi yang terdapat pada bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Adanya bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri.
- b. Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternative dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi adab bergaul sesama saudara dan teman.
- c. Bagi para peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan Bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang lebih dikembangkan. Sehingga, membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.

2. Diseminasi

Diseminasi dalam pengembangan Bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini masih dilakukan pada satu MTs. Untuk selanjutnya bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif ini dapat disebarluaskan melalui jurnal penelitian dan forum MGMP. Penyebaran bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif melalui jurnal penelitian bertujuan untuk memberikan informasi kepada peneliti lain, guru, instansi pendidikan tentang pengembangan. Selain itu penyebaran produk juga dapat dilakukan masing-masing wilayah. Dengan demikian, guru-guru berkumpul dalam forum ini dapat

memperoleh informasi baru tentang pengembangan media pembelajaran serta memanfaatkan media tersebut untuk kepentingan dalam pembelajaran.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Hasil pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif dapat disarankan untuk dipelajari dan dimanfaatkan oleh semua pihak yang membutuhkan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh masukan berupa saran balik untuk mengembangkan bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif yang lebih baik lagi. Selanjutnya produk yang telah dikembangkan dihapatenkan sehingga peneliti memiliki wewenang yang sah untuk melaksanakan produksi masal bahan ajar Akidah Akhlak berbasis multimedia interaktif khususnya pada materi adab bergaul sesama saudara dan teman.

DAFTAR RUJUKAN

- Amaliyah, Alien. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan Menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTS.N Tumpang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. UIN Malang.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS, cetakan kedua.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press cetakan pertama.
- Azizah, Ilza Ma'azi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Rangka Manusia Kelas IV MIN Cangkok Ngringgot Nganjuk*. Skripsi, Malang: Studi Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Budiningsih, Asri. 2004. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Fardina, Iis Uun. 2009. *Penggunaan Macro Media Flash dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang*. Skripsi. Malang: Studi Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang.
- Fitriani, Ammalia. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya dengan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa Kelas V di Miftahul Huda Kedung Bunder*. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Malang.

- Fuad Ihsan, Hamdani. 2007.*Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Furchan,Arief. 2007.*Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2005.*Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004)*.Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhaimin. 2003. *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam*. Bandung: Nuansa.
- Partanto, Paul A dan M. Dahlan Al Barry. 2001. *kamus ilmiah populer*.Surabaya:Arloka.
- Porwadarminto,W.J.S. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 1996.*Seri Pustaka Teknologi Pendidikan MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada cetakan keempat.
- Santrock,John W.2007.*Perkembangan Anak*, terj., Mila Rahmawati dan Ana Kuswati. Jakarta: Erlangga.
- Setyosari,Punaji. 2010.*Metode Penelitian Pendidikan*.Jakarta: Kencana.
- Sudjana,Nana. 2008.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.Bandung: Alfabeta.
- Sutopo,Ariesto Hadi. 2003.*Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tatapangarsa,Ghumaidi. 1984.*Pengantar Kuliah Akhlak*. Surabaya: PT Bina Ilmu.

Walter, Borg R dan Gall Meredith D. 1983. *Educational Research An Introduction*.
New York: Longman.

Yumansyah, Taufik. 2008. Buku Aqidah Akhlak cetakan pertama. Jakarta:
Grafindo Media Pratama.

Zahrudin A. R dan Hasanudin Sinaga. 2004. *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta: PT
Raja Grafindo Persada.