ABSTRAK

Tesis dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung", ditulis oleh Evi Lia Purnamasari dibimbing oleh Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd dan Prof. Dr. Sokip, S.Ag, M.Pd.I.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Smart Apps Creator,* Fikih

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuham media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring akibat adanya covid-19. Media yang dibutuhkan tentunya yang menarik dan praktis. Sehingga dapar membuat peserta didik termotivasi selama belajar dan akan berdampak pada perolehan hasil belajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini 1. Apakah Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fikih untuk Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung? 2. Apakah Penampilan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung?

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research an Development (R&D)* yang mengacu pada model ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah yaitu *Analisys, Design, Develop, Implementation,* dan *Evaluation.* Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung. Instrumen penelitian yang digunakan untuk menentukan hasil belajar ranah kognitif adalah tes dan motivasi belajar adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil pengembangan multimedia pembelajaran menunjukkan bahwa: 1. Hasil belajar dengan uji *Independent Sample T-test* menunjukkan siginfikansi adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05. Artinya pada hasil belajar peserta didik ranah kognitif terdapat pengaruh yang signifikan setelah pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC *(Smart Apps Creator).* Hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis SAC *(Smart Apps Creator)* dengan mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar dari 78,1 menjadi 98,8. 2. Motivasi belajar dengan uji *Independent Sample T-test* menunjukkan siginfikansi adalah 0,017. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05. Artinya motivasi belajar peserta didik terdapat pengaruh yang signifikan setelah proses pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen menjadi lebih baik setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis SAC *(Smart Apps Creator)* dari pada kelas kontrol.

ABSTRACT

The thesis entitle "Development of Interactive Learning Multimedia Based on SAC (Smart Apps Creator) in Fikih Subjects at Islamic Junior High School 7 Tulungagung", was written by Evi Lia Purnamasari, supervisor by Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd and Prof. Dr. Sokip S.Ag, M.Pd.I.

Keywords: Interactive Multimedia, Smart Apps Creator, Fikih

This research and development is motivated by the need for learning media in online teaching and learning activities due to the Covid-19 pandemic. The media needed is of course interesting and practical. So that it can make students motivated during learning and will have an impact on the acquisition of learning outcomes. The problem formulation in this research 1) Can the Development of Interactive Multimedia Based on Smart Apps Creator (SAC) Can Improve Learning Outcomes in Fikih Subjects for Class VIII Students of Islamic Junior High School 7 Tulunggaung? 2) Can the Interactive Multimedia Appearances Based on Smart Apps Creator (SAC) Increase Learning Motivation in Fikih Subjects for Class VIII Students of Islamic Junior High School 7 Tulunggaung?

The research type used in this research is Research and Development (R&D) which refers to the ADDIE model. This model consists of five steps, namely Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. The research subjects were students of class VIII at Islamic Junior High School 7 Tulunggaung. The research instrument used to determine learning outcomes in the cognitive domain is a test and learning motivation is a questionnaire. The data analysis technique used is qualitative and quantitative.

The result research showed that the developed learning multimedia had met the requirements and was suitable for use as a learning media. The results of the development of learning multimedia show that: (1). The learning outcomes with the Independent Sample T-test show the significance is 0.000. The significance value is less than 0.05. This means that there is a significant effect on the cognitive domain of students' learning outcomes after learning by utilizing interactive multimedia learning based on SAC (Smart Apps Creator). Student learning outcomes are better after using interactive multimedia based on SAC (Smart Apps Creator) by increasing the average learning outcomes from 78.1 to 98.8. (2). The Motivation to learn with the Independent Sample T-test shows the significance is 0.017. The significance value is less than 0.05. This means that students' learning motivation has a significant influence after the learning process. The learning motivation of students in the experimental class became better after using interactive multimedia based on SAC (Smart Apps Creator) than in the control class.

الملخص

أطروحة بعنوان " تطوير الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية المستندة إلى منشئ التطبيقات الذكية في موضوعات الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج أجونج " ، كتبت إيفي ليا فورانماساري ، المشرف دكتور أجوس فوروا ويدودوا الماجستير و دكتور سوكيب الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الوسائط المتعددة التفاعلية ، منشئ التطبيقات الذكية ، الفقه

هذا البحث والتطوير مدفوع بالحاجة إلى وسائط التعلم في أنشطة التعليم والتعلم عبر الإنترنت بسبب جائحة كوفيد-١٩. وسائل الإعلام المطلوبة هي بالطبع شيقة وعملية. بحيث يمكن أن تجعل الطلاب متحمسين أثناء التعلم وسيكون لها تأثير على اكتساب مخرجات التعلم . صياغة المشكلة في هذا البحث : (١) هل يؤدي تطوير الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية إلى منشئ التطبيقات الذكية إلى تحسين نتائج التعلم في موضوعات الفقه لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج أجونج ؟ (٢) هل لمظاهر الوسائط المتعددة التفاعلية المستندة إلى منشئ التطبيقات الذكية زيادة الدافع التعليمي في موضوعات الفقه لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج أجونج .

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير (R & D) يشير إلى نموذج ADDIE. يتكون هذا النموذج من خمس خطوات وهي التحليل ، والتصميم ، والتطوير ، والتنفيذ ، والتقييم. موضوعات البحث من طلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧ تولونج أجونج . أداة البحث المستخدمة لتحديد نتائج التعلم في المجال المعرفي هي اختبار ودافع التعلم هو استبيان. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقنية نوعية وكمية.

نتائج البحث يدول أن الوسائط المتعددة التعليمية المطورة قد استوفت المتطلبات وكانت مناسبة للاستخدام كوسيط تعليمي. تظهر نتائج تطوير تعلم الوسائط المتعددة أن : (١) أظهرت نتائج التعلم مع العينة المستقلة اختبار T أهمية هي (٠,٠٠٠) . قيمة الأهمية أقل من (٠,٠ ٥). المعن أن هناك تأثيرًا كبيرًا على المجال المعرفي لنتائج تعلم الطلاب بعد التعلم من خلال استخدام الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية القائمة على منشئ التطبيقات الذكية. تكون نتائج تعلم الطلاب أفضل بعد استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على منشئ التطبيقات الذكية من خلال زيادة متوسط نتائج التعلم من ٧٨.١ إلى ٨. ٩٨ (٢) يظهر الدافع للتعلم باستخدام اختبار T للعينة

المستقلة أن الأهمية هي (٠,,.١٧). قيمة الأهمية أقل من (٠,٠ ٥) . المعن أن دافع التعلم لدى الطلاب له تأثير كبير بعد عملية التعلم. أصبح الدافع التعليمي للطلاب في الفصل التجريبي أفضل بعد استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على منشئ التطبيقات الذكية مقارنة بالفئة الضابطة .