

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menjadi bangsa yang maju dalam bidang pendidikan adalah cita-cita setiap Negara di dunia. Salah satu faktor yang dapat mendukung kemajuan suatu bangsa yaitu dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan yang ditawarkan. Sebab, keberadaan pendidikan dapat membentuk kepribadian manusia. Sehingga menjadi hal yang lumrah manakala pendidikan menjadi hal yang penting dan berpengaruh dalam kehidupan.¹

Senada dengan apa yang telah dipaparkan dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 2, dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.² Oleh sebab itulah, menjadi hal yang urgen bagi manusia untuk memperoleh pendidikan agar kelak kehidupannya menjadi terjamin dan

¹Inana, "*Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Yang Bermoral*", Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Vol 1 No 1 Januari 2018, 28

²Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 71

berkualitas. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi sebagai berikut:³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Berdasarkan ayat diatas, dapat diketahui bahwasannya orang-orang yang berilmu pengetahuan oleh Allah SWT akan diistimewakan yakni dengan dinaikkan derajatnya. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya ilmu pengetahuan bagi manusia. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh salah satunya dengan jalan menempuh pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang terus berkembang. Oleh sebab itulah adanya perubahan dan perkembangan dalam bidang pendidikan menjadi hal yang sudah selayaknya

³Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Juz 1-30*, (Jakarta: CV. Pustaka Agung Harapan, 2006), 793

terjadi sejalan dengan perubahan dalam kehidupan manusia.⁴ Keberadaan pendidikan tidak hanya untuk mempersiapkan manusia untuk mendapatkan pekerjaan atau jabatan tertentu, lebih dari itu adanya pendidikan mempersiapkan manusia untuk memiliki karakter dan jiwa yang tangguh, kreatif dan inovatif.

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk membuat peserta didik belajar.⁵ Hakikatnya pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran merupakan proses penguasaan sesuatu yang dipelajari. Penguasaan tersebut dapat berupa memahami atau mengerti, merasakan dan dapat melakukan sesuatu. Belajar juga dapat dikatakan sebagai usaha sadar dari individu untuk memahami dan menguasai pengetahuan dan keterampilan, sikap-sikap dan nilai-nilai untuk meningkatkan kualitas tingkah lakunya dalam rangka mengembangkan kepribadiannya.⁶

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Pembelajaran yang dilaksanakan sudah seharusnya berlangsung dua arah, yakni guru dan peserta didik. Guru sebagai pengajar yang menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik yang didesain secara sengaja, sistematis dan juga berkesinambungan. Sedangkan

⁴Normina, "Pendidikan dalam Kebudayaan", *Ittihad Jurnal* Vol 15 No 28 Oktober 2017, 27

⁵Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), 3

⁶Purna Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 229

peserta didik sebagai pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru.⁷

Guru dalam membuat perencanaan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari kondisi peserta didik. Sebab kondisi peserta didik menjadi hal utama yang harus diperhatikan, agar pembelajaran yang dilaksanakan relevan dengan perkembangan peserta didik, kebiasaan belajar peserta didik, pengalaman peserta didik, tingkat pengetahuan peserta didik dan psikologis peserta didik.⁸ Sehingga dengan memperhatikan kondisi peserta didik, maka akan dapat menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat. Adanya pemilihan media yang tepat dapat mendorong terjadinya perbuatan belajar oleh peserta didik.

Memasuki abad ke-21 ini, pendidikan nasional menghadapi tantangan yang beragam dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global. Pemerintah berupaya menyelenggarakan perbaikan mutu pendidikan dengan melaksanakan penyempurnaan kurikulum sebelumnya menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan pembelajaran saintifik.⁹ Pembelajaran saintifik melatih peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran misalnya untuk

⁷Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 77

⁸Nurlaila, "Urgensi Perencanaan Pembelajaran Dalam Peningkatan Profesionalisme Guru", *Jurnal Ilmiah Sustainable* Vol. 1 No. 1 (2018), 93-112

⁹I Wayan Redhana, "Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21 dalam Pembelajaran Kimia", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* Vol. 13 No. 1 (2019), 2241

memecahkan suatu permasalahan dengan dibiasakan untuk mencurahkan gagasan/ide, berfikir kreatif dan melakukan aktivitas penelitian.¹⁰

Selain itu, pada abad 21 ini keberadaan teknologi berkembang sangat pesat dan berpengaruh pada segala lini kehidupan tak terkecuali pada bidang pendidikan. Karakteristik industri 4.0 yang lebih didominasi oleh teknologi, memungkinkan kualitas pembelajaran dapat didukung secara digital. Pembelajaran yang dilaksanakan secara digital memiliki empat poin yang harus terpenuhi yaitu materi pengajaran digital, alat digital, pengiriman digital dan pembelajaran secara otonom. Materi pengajaran secara digital dapat berupa e-book atau konten yang disajikan oleh guru dalam bentuk digital lainnya. Alat digital dapat berupa komputer, laptop, notebook, tablet dan *smartphone*. Pengiriman digital dapat dilakukan melalui internet, intranet atau satelit. Sedangkan pembelajaran secara otonom lebih menitikberatkan pada kemandirian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik yang dikemas dalam bentuk online maupun offline.¹¹

Adanya COVID-19 di Indonesia berdampak pada segala sektor kehidupan seperti sosial, ekonomi dan pendidikan. Selama covid ini, banyak perubahan yang harus dihadapi oleh manusia dalam hidupnya termasuk pada bidang pendidikan. Sejak tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan

¹⁰Jumrotul Akromah dan Lailatu Rohmah, "*Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Mengembangkan Kognitif Anak*", Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak, Vol. 3 No. 1 (2019), 5

¹¹Wakhidati Nurrohmah Putri dan Arif Billah, "*Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android*", Lisania Journal of Arabic Education and Literature Vol. 3 No. 2 (2019), 164

Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam surat tersebut poin kedua menjelaskan bahwasannya kegiatan belajar dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kompetensi untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.¹² Berdasarkan surat edaran tersebut, maka dapat dipahami bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan tidak berkerumun dan pada satu tempat, akan tetapi pembelajaran dilaksanakan dari rumah masing-masing peserta didik yang disebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).¹³

Pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia juga membuat surat edaran nomor 36962/MPK.A/HK/2020 dengan menghimbau agar aktivitas pembelajaran di daerah yang terdampak COVID-19 tetap berjalan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi.¹⁴ Pemanfaatan teknologi yaitu salah satunya internet sebagai pendukung pembelajaran atau yang biasa disebut dengan pembelajaran daring. Kegiatan belajar secara daring ini juga merupakan tantangan tersendiri bagi guru. Sebab, guru dituntut untuk berinovasi, bagaimana pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan sebaik

¹²Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19*, SE Nomor 4 Tahun 2020, 1-3

¹³Matdio Siahaan, *Dampak Pandemi Covid Terhadap Duni Pendidikan*, JKI Edisi Khusus No. 1 (Juli 2020) Terakreditasi SINTA 5 sesuai SK RISTEKSIKTI Nomor. 3/E/KTP/2019, 1-3

¹⁴Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*, 36962/MPK.A/HK/2020, 1

mungkin, utamanya materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat dengan mudah dipahami.

Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat memanfaatkan aplikasi seperti *google classroom*, *video converence* dengan *zoom / google meet*, *youtube*, *whatsapp group* maupun aplikasi pendukung lainnya atau pembuatan media belajar secara mandiri.¹⁵ Proses pembelajaran akan lebih mudah apabila menggunakan bantuan media pembelajaran. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Melihat kondisi demikian, tidak sedikit guru yang masih mengalami kebingungan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat sebagai bentuk inovasi pembelajaran.

Mata pelajaran fikih merupakan materi yang wajib dipelajari bagi sekolah yang berbasis madrasah. Kajian mata pelajaran memuat pokok-pokok hukum dalam Islam. Fikih pada kelas VIII semester ganjil terdiri atas empat bab, sedangkan pada semester genap terdiri atas tiga bab.¹⁶ Mata pelajaran fikih pada kelas VII sampai kelas IX memiliki peran yang penting bagi peserta didik sebab materi-materi pembahasan yang terdapat didalamnya erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik baik dalam segi ibadah dan muamalah. Adanya pembelajaran fikih inilah diharapkan peserta didik dapat mengerti dan memahami serta menjadikan pedoman hidup terkait dengan materi-materi yang

¹⁵Wahyu Aji Fatma Dewi, “*Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*”, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 2 No 1 April 2020, 56

¹⁶Kemenetrian Agama, *Buku Siswa Fikih Kelas VIII*, (Jakarta: Kementrian Agama, 2015), 5-8

ada didalamnya. Sehingga, peserta didik diharapkan dapat menjadi pribadi yang taat pada syariat Islam.¹⁷

Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung sebagai salah satu lembaga yang terdampak perubahan kegiatan belajar mengajar akibat adanya covid-19. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fikih Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung bahwa adanya covid-19 mengharuskan belajar secara daring. Selama daring pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *e-learning* dan *WA Group* WhatsApps group untuk koordinasi dan *e-learning* digunakan untuk pemberian materi dan penugasan. Proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran berupa buku modul fikih yang telah diberikan. Penyampaian materi adakalanya dengan membagikan pesan suara (ceramah) untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Kendala selama pembelajaran daring terkait keaktifan peserta didik yang mengalami penurunan. Hal ini dapat diamati dari responnya di grub kelas dan pengumpulan penugasan yang tidak tepat waktu. Upaya yang dilakukan dengan selalu mengingatkan digrub kelas.¹⁸

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan teknologi pendukung pada pembelajaran sudah bervariasi sebab telah mengkombinasikan beberapa aplikasi yang kekinian. Namun, berkaitan dengan media pembelajaran masih belum berbasis teknologi sebab masih menggunakan buku modul yang *full* tesk. Tentu penggunaan buku yang penuh dengan tulisan cenderung kurang menarik, padat dan membosankan bagi peserta didik. Apalagi

¹⁷Firman Mansur dan Halim Purnomo, “*Problematika Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembelajaran Fikih di Sekolah Umum*”, Kamaya: Jurnal Ilmu Agama, Vol. 3 No. 3 (2020), 359

¹⁸Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Fikih Pada Tanggal 12 April 2021

minat membaca yang rendah tentu akan berdampak pada motivasi belajar dan hasil belajar. Selain hal tersebut gaya belajar setiap peserta didik yang beragam juga perlu diperhatikan penggunaan media pembelajaran dengan buku modul yang *full* teks masih bersifat visual pada tulisan. Bagi peserta didik dengan gaya belajar visual hal ini tentu bukan suatu kendala. Namun gaya belajar setiap peserta didik berbeda-beda ada yang lebih suka visual, suka audio bahkan ada yang lebih suka audio visual. Akibat penggunaan media belajar yang cenderung terpaku pada salah satu gaya menyebabkan kurang maksimalnya kegiatan belajar mengajar.

Maka adanya SAC (*Smart Apps Creator*) ini dapat menjadi solusi dalam penyajian pembelajaran fiqih agar pembelajaran fiqih bisa lebih menyenangkan. Sebab SAC (*Smart Apps Creator*) ini merupakan aplikasi dalam bentuk audio visual dimana peserta didik bisa mendengar dan melihat secara langsung media pembelajaran. Pada media pembelajaran ini mengkombinasikan beberapa media yang dikemas secara multimedia interaktif dan dapat dioperasikan pada *handphone android* secara online dan offline. Aplikasi dengan muatan fikih yang dikemas dengan berbagai warna dan desain yang menarik serta dilengkapi dengan suara, akan mudah dipahami dan diserap oleh peserta didik. Sebab seluruh indra yang dimiliki peserta didik dapat merespon. Jadi, keberadaan media ini dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk menarik perhatian peserta didik agar keaktifan dalam belajarnya dapat kembali aktif. Sehingga motivasi belajarnya dapat meningkat. Peningkatan motivasi belajar ini diharapkan dapat berdampak pada perolehan hasil belajar peserta didik.

Beberapa jurnal terkait pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) produk yang dihasilkan memiliki pengaruh yang positif. Pertama, jurnal yang ditulis oleh Jenius Efendi dengan judul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Shalat Fardhu Untuk Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android” menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.¹⁹ Kedua, jurnal yang ditulis oleh Khasanah, Maulana Muhlas dan Lisna Marwani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning *Smart Apps Creator (SAC)* bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar” menunjukkan bahwa keberadaan media pembelajaran layak untuk digunakan dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran karyawan penjualan pada TV berbayar, dibuktikan dengan adanya hasil *pretest* dan *post test* menunjukkan adanya peningkatan.²⁰

Jurnal yang telah dicantumkan diatas digunakan sebagai penguat peneliti untuk melaksanakan pengembangan berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada mata pelajaran fikih dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Sehingga adanya produk multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Sebab penyajian materi pembelajaran tidak hanya berupa teks, akan tetapi penyajian materi dalam bentuk yang lebih

¹⁹Jenius Efendi, “*Multimedia Interaktif Pembelajaran Shalat Fardhu Untuk Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android*”, Jurnal Ilmiah Core IT Vol 7 No 1 (2019), 297

²⁰Khasanah dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar*”, Akademika Vol 9 No 2 (2020), 141

beragam dengan menggabungkan teks, gambar dan video yang diintegrasikan menjadi satu kesatuan dalam bentuk aplikasi. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada materi ini mengacu pada kurikulum 2013. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti merumuskan penulisan tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan penelitian, sebagai berikut:

- 1) Perubahan kurikulum dari KTSP menuju pada kurikulum 2013 revisi membuat pendidik harus berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran terutama pada media pembelajaran.
- 2) Adanya covid-19 juga menuntut pendidik untuk cakap dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan jarak jauh. Salah satu upaya yang dilakukan dengan mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Peserta didik bosan dengan metode belajar ceramah (melalui pesan suara) dan penugasan pada saat pembelajaran jarak jauh, sehingga motivasi dan fokus belajarnya menjadi berkurang.

4) Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut pendidik untuk kreatif dalam menyajikan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik sehingga kemauan untuk belajar menjadi meningkat dan dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajarnya.

b. Pembatasan Masalah

Salah satu upaya yang dilaksanakan oleh penulis untuk mewujudkan pembahasan yang terarah pada penelitian pengembangan ini, maka penulis membuat batasan masalah. Adapun hal-hal yang dibatasi dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dibatasi pada pembahasan media pembelajaran terkait pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dan implementasi produk yang telah dihasilkan untuk melihat hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Mata pelajaran yang digunakan adalah fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung, dengan materi lezatnya makanan dan minuman yang halal dan baik “makanan dan minuman yang halal maupun haram”.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa rumusan masalah yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Apakah Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fikih untuk Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung?
- 2) Apakah Penampilan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk Mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fikih untuk Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung.
2. Untuk Mengembangkan Penampilan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki ciri khas, sehingga memiliki nilai lebih. Adapun untuk spesifikasi produk tersebut adalah sebagai berikut:

1. Produk multimedia pembelajaran interaktif dengan berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan penulis ini berisi uraian terkait mata

pelajaran fikih dengan materi “makanan dan minuman yang halal maupun haram” yang diperuntukan bagi peserta didik kelas VIII.

2. Produk multimedia pembelajaran interaktif dengan berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan penulis ini berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar dan juga indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Fikih dengan pembahasan materi lezatnya makanan dan minumannu halal dan berkah “makanan dan minuman yang halal maupun haram”.
3. Produk multimedia pembelajaran interaktif dengan berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang dikembangkan oleh penulis ini terdiri atas materi pembelajaran, video animasi, gambar dan soal latihan. Media pembelajaran disajikan lebih interaktif dimana diperlukan ketelibatan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran ini.
4. Produk multimedia pembelajaran interaktif dengan berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang dikembangkan oleh penulis ini memuat halaman muka dan halaman menu. Pada halaman muka terdapat judul. Kemudian, pada halaman menu terdapat beberapa menu pilihan seperti petunjuk penggunaan, pemberitahuan dan petunjuk, kompetensi dasar dan tujuan, materi, video, rangkuman dan latihan soal serta profil pengembang. Apabila ingin keluar dari aplikasi maka tinggal klik tombol *back* pada *smartphone* atau klik tombol tengah pada *smartphone*, maka aplikasi secara otomatis akan menutup.
5. Produk multimedia pembelajaran interaktif dengan berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang dikembangkan oleh penulis ini dapat digunakan sebagai

sarana untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Fikih.

6. Produk multimedia pembelajaran interaktif dengan berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang dikembangkan oleh penulis ini dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri oleh peserta didik dengan bantuan *smartphone android*.

E. Kegunaan Penelitian

Adanya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) ini merupakan salah satu upaya dalam melaksanakan inovasi pada ranah media pembelajaran dan juga diharapkan mampu untuk memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dan juga menambah pemahaman dalam dunia pendidikan terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif pada mata pelajaran fikih. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran jarak jauh.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pendidik

- 1) Media pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam hal inovasi media pembelajaran.

- 2) Memberikan wawasan dan referensi terkait multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) kepada pendidik.
- 3) Membantu dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran fikih kepada peserta didik secara inovatif dan kreatif.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Media pengembangan ini diharapkan dapat berperan sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep fikih sesuai dengan kemampuan peserta didik ditengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih.
- 2) Melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan suasana pembelajaran yang berbeda serta lebih bermakna, sehingga melalui media ini diharapkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

c. Bagi Peneliti yang akan datang

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu jalan bagi peneliti yang akan datang untuk menambah wawasan, informasi dan meningkatkan rancangan penelitian yang relevan dengan perkembangan IPTEK serta menjadi rujukan khususnya dalam hal berinovasi terkait pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada mata pelajaran fikih kelas VIII.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan oleh pengembang adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembang

Asumsi dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fikih berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) ialah sebagai berikut:

- a. Setelah dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada mata pelajaran fikih dengan materi makanan dan minuman yang halal maupun haram sehingga media pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Sebab sebelumnya pembelajaran selama covid-19 lebih didominasi dengan memberikan materi dengan memanfaatkan buku teks melalui WA.
- b. Peserta didik dapat lebih berkonsentrasi pada mata pelajaran fikih karena multimedia pembelajaran interaktif ini mampu menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Sebab multimedia pembelajaran interaktif ini merupakan media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, audio dan video dimana peserta didik dapat mengoperasikannya secara mandiri.
- c. Multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fikih berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dikemas secara sederhana dan dapat digunakan untuk belajar dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik baik dalam keadaan offline maupun online.

d. Melalui multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fikih berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan memanfaatkan *smartphone android*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fikih berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) ialah sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini hanya berupa multimedia pembelajaran interaktif pada materi fikih kelas VIII semester 2 dengan materi pembahasan makanan dan minuman yang halal maupun haram.
- b. Pada aplikasi ini, template yang disediakan cukup terbatas. Sehingga membutuhkan kreativitas yang tinggi agar template yang dihasilkan menarik.

G. Penegasan Istilah

Penegasan Istilah ditulis untuk menjaga dan menghindari adanya anggapan yang salah terhadap proposal tesis ini, maka peneliti terlebih dahulu menegaskan beberapa istilah yang terdapat didalamnya, sehingga dapat memudahkan dalam memahami proposal tesis ini. Adapun judul yang dibahas adalah “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada mata pelajaran fikih untuk peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung”.

1. Penegasan Secara Konseptual

- a. Penelitian pengembangan adalah suatu cara yang telah dirancang secara sistematis, ilmiah dan melalui sintak-sintak tertentu yang dimulai dari meneliti, merancang, memproduksi dan menguji suatu produk yang dihasilkan. Produk tersebut, tidak selalu benda-benda seperti buku dan software komputer, akan tetapi produk yang dihasilkan dapat juga berupa media pembelajaran dan program pendidikan.²¹
- b. Multimedia Interaktif adalah kombinasi antara grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan secara bersama-sama beberapa item yang telah disebutkan diatas akan menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran yang kemudian disatukan dalam komputer atau laptop untuk disimpan, diproses dan disajikan secara linier maupun interaktif.²²Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif ini juga telah dilengkapi dengan sebuah alat pengendali. Alat pengendali tersebut dapat dijalankan oleh pengguna untuk memilih menu apa yang dikehendakinya.
- c. Pembelajaran adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk menjadikan peserta didik belajar. Artinya melalui kegiatan pembelajaran akan menciptakan kondisi belajar.²³
- d. *Smart Apps Creator* merupakan salah satu software yang digunakan untuk memproduksi multimedia pembelajaran interaktif berupa *mobile android* dan iOS dengan memanfaatkan beragam media seperti gambar, suara, teks

²¹Sugiyono, *Metodologi Penelitian dan Pengembangan Resaerch and development*, (Bandung: Alfabeta, 2019), cet. IV, 28

²²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 35

²³Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 3-4

dan video dalam satu project. Aplikasi *software* SAC tergolong mudah untuk digunakan, sebab dalam praktiknya pengguna tidak harus memiliki kemampuan dan mahir bahasa pemrograman (koding).²⁴ Namun, pengguna hanya tinggal mengaplikasikan drag and drop pada *software*. Kemudian project yang telah dibuat tersebut disimpan dalam bentuk *soft file* interaktif berupa aplikasi dan aplikasi yang telah dibuat dapat dimanfaatkan pada *smartphone android*.

- e. Mata Pelajaran Fikih adalah suatu ilmu yang mengandung norma-norma hukum dasar dan ketentuan-ketentuan umum yang terdapat pada Al-Qur'an dan kitab-kitab hadis.²⁵
- f. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.²⁶
- g. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri maupun luar diri individu sehingga dapat menumbuhkan dan memberikan semangat dalam belajar.²⁷

²⁴Avin Wimar Budyastomo, "Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tatasurya Berbasis Android Menggunakan Smart App Creator", Jurnal Ilmiah Sistem Informasi vol. 10 No 1 (2020), 10-21

²⁵Muhammad Daud Ali, *Hukum Islam*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 48

²⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 2014), 22

²⁷Monika dan Adman, "Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," JP MANPER Vol. 2 No. 2 Juli 2017, 220

2. Penegasan Secara Operasional

Secara operasional penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung” dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar dan motivasi belajar dari peserta didik selama menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada mata pelajaran fikih kelas VIII bab makanan dan minuman halal maupun haram. Produk yang dihasilkan ini nantinya dapat digunakan pada *smartphone android* secara offline maupun online.

Perolehan data pada penelitian dan pengembangan ini terkait motivasi belajar dapat dilihat dari pengisian angket yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*). Sedangkan untuk hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tes yang dilaksanakan dengan berpedoman pada kriteria ketuntasan minimal pada lembaga madrasah tsanawiyah.