

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Definisi Media

Media merupakan suatu alat yang keberadaanya dapat membantu dan mempermudah dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kata media merupakan sebuah kata yang berasal dari Bahasa Latin yaitu medium yang berarti perantara.¹ Pada bahasa Arab kata media yaitu وسائل yang artinya perantara sebuah pesan yang disampaikan dari pengirim ke penerima.² Dengan demikian maka media merupakan penyalur informasi atau penyalur pesan.

Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta menumbuhkan keinginan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar. Dalam hal ini contoh dari media berupa buku, film, kaset dan lain sebagainya.³ Berdasarkan penjabaran tersebut maka keberadaan media sangat penting untuk merangsang dan menumbuhkan keinginan belajar. Adanya interaksi antara peserta didik dan media pembelajaran, sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindakan belajar itu sendiri.

Media mempunyai peranan sebagai suatu alat bantu yang penting. Pada perkembangan teknologi seperti era sekarang ini, memungkinkan

¹Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012),

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, 3

³Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 3

peserta didik untuk dapat melaksanakan belajar baik dengan bimbingan maupun otodidak. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan berbagai hasil teknologi informasi yang tersedia. Oleh karena itu, peran dan tugas pendidik mengalami pergeseran dari peran semula sebagai sumber belajar bergeser menjadi pengelola sumber belajar.⁴

Sri Anitah dalam bukunya membagi media pembelajaran menjadi empat bagian. Pertama, media visual yaitu suatu media yang memanfaatkan pandangan (mata). Melalui mata manusia dapat menikmati gambar baik berupa poster, grafik, karikatur. Kedua, media audio yaitu suatu media yang memanfaatkan pendengaran (telinga). Melalui telinga manusia dapat menikmati suara baik suara yang berasal dari radio, *tape recorder*, mp3. Ketiga media audio visual yaitu suatu media yang keberadaannya dapat dilihat dan didengar (mata dan telinga). Bentuk dari audio visual ini biasanya seperti slide suara dan televisi. Keempat, Multimedia yaitu suatu alat yang mengkombinasikan antara media visual dan audio menjadi satu kesatuan yang dikemas serta disajikan dalam bentuk digital. Bentuk penerapan dari pemanfaatan multimedia apabila dalam ranah pendidikan dan pelatihan dapat berupa slide yang disinkronkan dengan *videotape*, CD-ROM dan aplikasi.⁵

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah sesuatu yang bersifat sebagai perantara atau penyampai pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan seseorang sehingga

⁴Renny Dwijayanti dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa”, Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis, (6) 1 2018, 46

⁵Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Apessindo, 2009), 7

dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam dirinya, dimana dalam hal ini media dapat berbentuk visual, audio, audiovisual maupun multimedia.

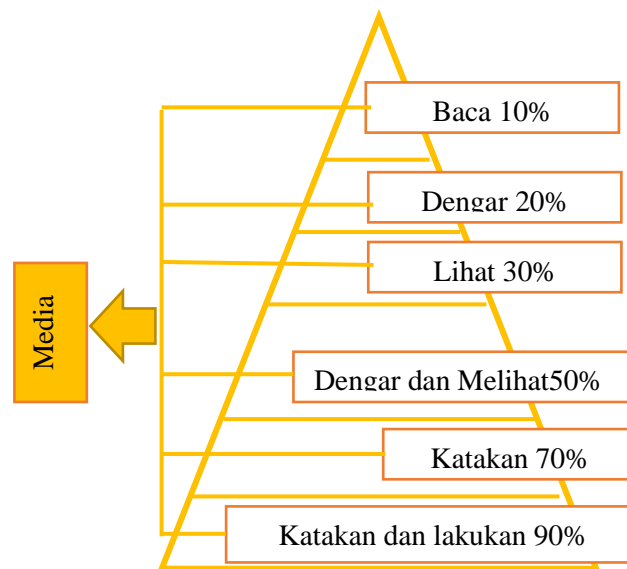
Apabila berkaitan dengan pendidikan maka media merupakan alat bantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk memudahkan penyampaian pesan yaitu berupa materi pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan kompetensi yang ada, sehingga dengan demikian peserta didik akan lebih mudah dalam memperoleh pemahaman terhadap suatu materi yang diberikan oleh pendidik.

2. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar didasarkan pada konsep dan prinsip teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan bidang garapan yang membantu peserta didik dalam kaitannya dengan pembelajaran.⁶ Teori Bruner menjadi dasar dalam teori penggunaan media pembelajaran dimana peserta didik mendapatkan pengalaman yang baru dalam proses belajar ketika memanfaatkan media. Bruner menyatakan ada tiga tingkatan dalam belajar yang interaksinya saling berkesinambungan dalam upaya untuk memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang baru yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Salah satu gambaran yang menjadi dasar landasan teori proses pembelajaran Dale's dalam penggunaan media adalah sebagai berikut:⁷

⁶Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), 108

⁷Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 167



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Berdasarkan gambar diatas penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting. Sebab kegiatan belajar mengajar dapat berhasil atau mencapai tujuan pembelajaran apabila pendidik dapat memberikan stimulus kepada peserta didik yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang aktif atau digunakan maka akan semakin besar informasi yang dapat diterima oleh peserta didik

3. Jenis-Jenis Media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para praktisi sangat beragam. Sadiman, Rahardjo, Haryono & Rahardjito dalam bukunya menyajikan taksonomi terkait jenis dan karakteristik media pembelajaran mulai dari jenis media menurut Bretz, Duncan, Bringsgs dan Gagne.⁸ Rudy Bretz mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara,

⁸Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 19

visual (berupa gambar, garis dan simbol) dan gerak. Selain itu, Bretz juga membedakan antara media siar dan media rekam. Oleh sebab itu menurut taksonomi Bretz jenis media dibagi menjadi delapan kategori yang meliputi media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio dan media cetak.⁹

Pengelompokan media menurut tingkat kerumitan khususnya media audio visual menurut Duncan semakin tinggi tingkat hierarki suatu media maka semakin rendah satuan biayanya dan mudah penggunaannya. Begitupun sebaliknya.¹⁰ Briggs dan Gagne membuat taksonomi media pembelajaran berdasarkan pertimbangan pada proses dan interaksi dalam belajar, dalam hal ini Briggs membagi kedalam tiga belas jenis yang meliputi objek/benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film, televisi dan gambar/grafis.¹¹

Gagne membagi taksonomi media pembelajaran menjadi tujuh bagian yang meliputi benda untuk demonstrasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar. Pribadi membagi jenis media pembelajaran menjadi delapan yang meliputi orang, objek, teks, audio, visual, video, multimedia dan jaringan komputer.¹²

⁹Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 44-45

¹⁰ *Ibid*

¹¹ *Ibid*, 46

¹²Benny A. Pribadi, *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), 88

Sedangkan, Kemp dan Smellie dibagi ke dalam delapan bagian yang meliputi media cetak, OHP, Perekaman *audiotape*, *Slide* dan *film*, Penyajian dengan multi gambar, Rekaman (*videotape* dan *videodisc*) dan Media interaktif.¹³

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, peserta didik dan proses pembelajaran. program multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mengintegrasikan (menyatukan) semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik dan narasi.¹⁴ Multimedia interaktif berdasarkan perkembangannya tidak hanya berbasis pada komputer saja akan tetapi juga telah berbasis pada *smartphone*. Sehingga dalam kondisi covid-19 ini multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari.

4. Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai macam media baik audio maupun visual yang dikemas dan disajikan kedalam suatu bentuk karya digital yangmana penggunaanya dapat menggabungkan link dan tool sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi, kreasi dan menyampaikan pesan kepada publik.¹⁵ Multimedia merupakan seperangkat

¹³Muhmmad Yaumi, *Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multimedia*, Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences 30 Desember 2017, 25

¹⁴Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*, Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2 No. 2 Desember 2015, 190

¹⁵Munir, *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalama Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013).

media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan. Artinya multimedia menjadi alternatif dalam penyampaian pesan yang mampu mendukung tujuan yang telah direncanakan.

Keberadaan multimedia terbagi menjadi dua bagian penting yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Perbedaan antara keduanya terletak pada alat pengontrol. Apabila dalam multimedia linier tidak terdapat alat pengontrol, maka dalam multimedia interaktif terdapat alat pengontrol. Kegunaan alat pengontrol dalam hal ini adalah sebagai kunci utama. Melalui ketersediaan alat pengontrol pengguna dapat mengoperasikan, menentukan, mencari serta memilih informasi dan kegiatan apa yang dikehendakinya.¹⁶ Artinya keaktifan pengguna memiliki andil yang besar terhadap pemanfaatan program multimedia tersebut.

Pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk menjadikan peserta didik belajar.¹⁷ Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar. Artinya, dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana peserta didik belajar. Belajar yang dimaksudkan ialah adanya perubahan perilaku peserta didik sebagai dampak dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain keberadaan

¹⁶Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2010),

¹⁷Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran...*, 3-4

multimedia untuk menyalurkan pesan baik yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta dapat menumbuhkan perasaan dan perhatian peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar terjadi secara terkendali.¹⁸

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran berbantu komputer yang berisikan materi pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk program digital yang didalamnya memuat teks, gambar, animasi, video dan audio yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran serta dapat menciptakan hubungan dua arah atau interaktif antara media dan pengguna.

5. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Komponen pembelajaran salah satunya terkait pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran dikemas dengan bentuk multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan seperti tujuan, materi dan evaluasi pembelajaran.¹⁹ Karakteristik multimedia pembelajaran interaktif adalah memilih media yang konvergen (dapat digabungkan) sehingga dapat menggabungkan unsur audio dan visual, bersifat interaktif dalam artian mempunyai kemampuan untuk menjalankan respon pengguna

¹⁸Daryanto, *Media Pembelajaran...*, 53

¹⁹*Ibid*, 54

dan bersifat mandiri, dalam artian mampu memberi kemudahan sehingga pengguna dapat menjalankan tanpa bimbingan orang lain.²⁰

Berdasarkan pemaparan diatas, terkait dengan karakteristik multimedia pembelajaran interaktif dapat diketahui bahwa keberadaan multimedia pembelajaran interaktif harus dapat menyatukan beberapa media menjadi satu kesatuan yang sifatnya mencakup keseluruhan serta dapat merekam, menyimpan dan membangun objek tertentu yang kemudian dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

6. Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia Interaktif sebagai salah satu jenis media pembelajaran memiliki 3 kriteria yang meliputi hal-hal sebagai berikut: 1. Memiliki kemudahan, artinya isi pembelajaran yang disajikan dalam multimedia harus mudah dipelajari dan dipahami oleh peserta didik serta mudah dalam penggunaannya. 2. Memiliki kemenarikan, artinya multimedia pembelajaran harus mampu menarik ataupun menumbuhkan perhatian peserta didik, baik dalam segi tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian yang ada pada isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakannya. 3. Memiliki kemanfaatan, artinya isi dari multimedia pembelajaran mengandung kemanfaatan berupa kemudahana pemahaman materi pembelajaran.²¹

²⁰*Ibid*, 55

²¹Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), 3

Menurut Chee dan Wong dalam bukunya *Teaching and Learning with Technology* kriteria kelayakan suatu media pembelajaran meliputi beberapa hal antara lain: 1. *Appropriatness* artinya materi yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik dan kurikulum di lembaga sekolah, 2. *Accuracy, Currency and Clarity* artinya materi yang digunakan akurat, konsepnya jelas, valid dan tidak membias dan sesuai dengan tingkat kesulitan peserta didik dan 3. *Screen Presentation and Design* artinya tampilan layarnya menggunakan kombinasi warna, gambar dan tulisan yang serasi. Untuk menilai tampilan layar yang perlu diperhatikan adalah teks, gambar, warna, animasi, audio dan video.²²

Adanya kriteria yang telah dipaparkan diatas setidaknya dapat dijadikan sebagai pedoman dan acuan dasar dalam merancang multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana penyampai materi, yakni dengan melihat dari aspek *appropriatness, accuracy, curenry and clarity* dan *screen presentation and design*.

7. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran apabila dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi pendidik dan peseta didik. secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan

²²Rina Sugiarti dan I Nyoman Arcana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Model Example Non Example Pada Materi Geometri di SMP", Prosding Seminar Nasional Etnomatnesia, 2018, 1064

dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Newby berpendapat bahwa manfaat dari penerapan multimedia tersebut dapat diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut: a) memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik, b) desain pembelajaran yang ditawarkan dan disajikan kepada peserta didik memiliki karakter yang beda dengan media pembelajaran lainnya, c) mendorong peserta didik untuk lebih berperan aktif selama pembelajaran agar terjadi proses interaktif, d) materi yang diberikan memiliki konsistensi, e) peserta didik mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu dan f) dapat meningkatkan motivasi peserta didik.²³

Berdasarkan pendapat diatas, maka manfaat dari adanya multimedia pembelajaran interaktif harus dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melakukan proses belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri maupun berkelompok sehingga dapat menguatkan kemampuan mengingat peserta didik dalam materi pembelajaran.

²³Nopriyanti dan Putu Sudira, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK”, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 5, Nomor 2, Juni 2015, 224

B. SAC (*Smart Apps Creator*)

1. Pengertian SAC (*Smart Apps Creator*)

Smart Apps Creator merupakan *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi *Smart Apps Creator* dibuat oleh Balai Pelatihan dan Pengembangan Teknologi Komputer (BMPTK) Semarang, Jawa Tengah. Aplikasi ini dapat dipergunakan dalam berbagai ilmu pengetahuan pada jenjang sekolah dasar hingga tingkat lanjut.²⁴ *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi dekstop yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi *mobile android* dan iOS. *Smart Apps Creator* memiliki fitur seperti hasil keluaran berupa konten digital, real time, sangat interaktif, *support HTML 5*, *support templete* dan animasi dan *waterfall friendly*.²⁵

Pembuatan multimedia pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* dapat memanfaatkan beragam media seperti gambar, suara, teks dan video dalam satu project. *Smart Apps Creator* dapat digabungkan dengan animasi sehingga isi konten yang akan dirilis dapat lebih menarik. Aplikasi *software Smart Apps Creator* tergolong mudah untuk digunakan, sebab dalam praktiknya pengguna tidak harus menguasai dan mahir *koding* serta memiliki pengalaman sebagai programmer.²⁶ Namun, pengguna tinggal menginput file gambar, suara, teks dan video pada *software* dan pengguna dapat memproduksi project sesuai dengan selera sendiri. Hasil project yang telah diproduksi dapat disimpan dalam bentuk *soft file* interaktif baik berupa

²⁴Dewi Kusumaningsih dan Nur Rochman Fatoni, “*The SAC 3.0 Android-Based Application as A Learning Media in Teaching Basic BIPA*”, BIPA 2019, 2

²⁵Avin Wimar Budyastomo, “*Pembuatan Aplikasi...*”, 2

²⁶Khasanah dkk, “*Pengembangan Media...*”, 131

aplikasi, HTML dan .exe. Hasil project yang telah divalidasi dapat digunakan secara offline maupun online.

2. Kelebihan dan Kekurangan SAC (*Smart Apps Creator*)

Setiap *software* yang diciptakan oleh manusia pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, hanya saja mungkin tingkatannya yang berbeda. *Smart Apps Creator* sebagai salah satu aplikasi juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dan kelemahan dari aplikasi *Smart Apps Creator*, antara lain:

- a. Kelebihan dari *Smart Apps Creator* adalah terdapat aplikasi *Smart Apps Creator* yang dapat diunduh secara gratis, fitur-fitur yang tersedia mudah untuk dipelajari bagi pemula, pengembang tidak perlu menambahkan *scrib* atau kode pemrograman pada aplikasi. Sehingga lebih mudah dalam penggunaannya, hasil produk yang telah divalidasi memiliki kapasitas yang tidak besar sehingga tidak memakan banyak ram dan hasil produk dapat dimanfaatkan secara online maupun offline.²⁷
- b. Kekurangan dari *Smart Apps Creator* adalah pengunduhan aplikasi dengan metode tanpa membayar hanya mampu bertahan selama 30 hari dan templete sederhana, sehingga untuk dapat menghasilkan tampilan produk yang bagus membutuhkan kreatifitas yang tinggi.

²⁷Diakses dari halaman web aplikasi SAC <https://inosi.co.id/tag/smart-apps-creator/> pada tanggal 12 Januari 2021

C. Mata Pelajaran Fikih

1. Pengertian Fikih

Fikih merupakan suatu ilmu yang sangat erat dengan kehidupan manusia. Fikih menurut bahasa berasal dari kata *faqih*, *yafqahu*, *fiqhan* yang berarti mengerti, atau memahami.²⁸ Secara istilah fikih adalah ilmu pengetahuan tentang hukum-hukum dalam Islam yang mengatur perbuatan orang mukallaf yang diambil dari dalil-dalil secara detail.²⁹ Perbuatan yang dimaksudkan ialah yang menyangkut berbagai aspek kehidupan manusia, baik secara pribadi, bermasyarakat maupun batin (manusia dengan Allah).

Imam Abu Hanafi mendefinisikan fikih sebagai ilmu yang menerangkan perihal hak-hak dan kewajiban-kewajiban. Para ulama kalangan madzhab Hanafi mendefinisikan fikih sebagai ilmu yang menerangkan perihal hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang berkaitan dengan amalan orang-orang mukallaf. Ulama-ulama Syafi'iyah menerangkan bahwa fikih ilmu mengenai segala hukum *syara'* amaliyah yang berdasarkan dalil-dalil yang terperinci. Sedangkan, Ibnu Hazm menerangkan bahwa fikih adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syariat yang diambil Al-Qur'an dan kalam Rosul yang diutus membawa syariat yang hanya dari padanya hukum-hukum tersebut dapat diambil.³⁰

²⁸Abdul Wardi Muslich, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Amzah, 2015), 1

²⁹Abdul Wahab Khallaf, *Ilmu Ushul Fikih*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2003), 1

³⁰Zen Amirudin, *Ushul Fiqih*, (Surabaya: El kaf, 2006), 3

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fikih adalah salah satu ilmu yang lebih menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam Islam serta kemampuan melaksanakan ibadah dan muamalah dalam kehidupan sehari-hari. Sebab fikih sangat melekat dalam kehidupan manusia. Sehingga dengan demikian dapat diketahui bahwa fikih memiliki jangkauan yang sangat luas. Luasnya jangkauan fikih, mencerminkan begitu urgennya pembelajaran fikih dilaksanakan secara maksimal agar peserta didik tidak mudah goyah terhadap keyakinan yang dimilikinya. Terlebih pada zaman sekarang, muncul golongan-golongan yang mengklaim dirinya paling benar dalam beribadah dan bertindak serta mudah sekali melebeli tindakan orang lain yang berbeda dengan golongan tersebut dengan bid'ah dan lebih parahnya golongan tersebut suka sekali mengkafir-kafirkan saudara sesama muslim.

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah

Mata pelajaran fikih pada kurikulum Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran wajib. Tujuan dari adanya mata pelajaran fikih untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian dijadikan sebagai dasar pandangan hidupnya. Usaha yang dapat dilakukan oleh pendidik sebagai upaya persiapan bagi peserta didik tersebut dapat dilaksanakan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamalan dan pembiasaan. Sehingga melalui kegiatan tersebut diharapkan peserta didik

menjadi muslim yang selalu bertambah keimanan dan ketaqwaanya kepada Allah Swt.

Sehubungan dengan hal demikian, maka dapat diketahui bahwa ruang lingkup mata pelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjalankan hubungan manusia dengan Allah Swt dan hubungan manusia dengan sesama. Adapun ruang lingkup mata pelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah pada kelas VII hingga kelas IX meliputi: (a) Aspek fikih ibadah meliputi ketentuan dan tatacara taharah, salat fardu, salat *sunnah* dan salat dalam keadaan darurat, sujud, adzan dan iqamah, berdzikir dan berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah, makanan minuman binatang halal/haram, qurban dan aqiqah dan keewajiban terhadap orang sakit/jenazah dan (b) Aspek fikih muamalah meliputi ketentuan dan hukum jual beli, *qirad*, riba, pinjam-meminjam, utang piutang, gadai dan upah.³¹

Mata Pelajaran fikih dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang memegang peran penting dalam membentuk umat Islam yang baik sesuai dengan syariat islam dan tentunya falsafah bangsa kita. Sebab materi fikih selain mencakup aspek ibadah juga memberikan penekanan pada aspek muamalah.

³¹Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor: 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah, 48

3. Tujuan Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah

Pembelajaran fikih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaffah* (sempurna). Pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik dapat:³²

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fikih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fikih muamalah.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggungjawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat diketahui bahwa tujuan mata pembelajaran fikih ialah untuk menekankan keseimbangan, keselarasan dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan alam sekitar.

³²*Ibid*, 46

4. Materi Makanan dan Minuman Halal maupun Haram

Materi pada makanan dan minuman halal maupun haram dibagi menjadi lima pokok pembahasan. Adapun untuk rinciannya sebagai berikut:³³

a. Makanan dan minuman Halal

Makanan dan minuman halal adalah makanan dan minuman yang diperbolehkan oleh syariat Islam untuk dikonsumsi, kecuali ada larangan pada nash Al-Qur'an atau Hadis. Dengan kata lain, semua makanan pada dasarnya halal dan baik. Dalil untuk mengonsumsi makanan halal adalah surat Al-Baqarah: 168, Al-Maidah: 88, An-Nahl: 114 dan Hadist yang diriwayatkan oleh At-Tirmidzi yang artinya "halal adalah barang yang dihalalkan oleh Allah dalam kitab-Nya dan sesuatu yang tidak dijelaskan-Nya maka barang itu termasuk yang dimaafkan sebagai kemudahan bagi kamu".

Jenis makanan halal menurut Islam ada tiga yaitu halal cara mendapatkannya, halal cara mengolahnya/prosesnya dan halal karena zatnya. Sedangkan ciri dari makanan dan minuman yang halal meliputi bermanfaat bagi tubuh, tidak mengandung penyakit, tidak menjijikan, tidak memabukkan dan merusak akal. Manfaat dari mengonsumsi makanan dan minuman yang halal yaitu menjaga kesehatan fisik, mendapat ridha Allah, rezeki yang diperoleh barokah, membawa ketenangan hidup,

³³Kementrian Agama, *Buku Siswa Fikih Kelas VIII*, (Jakarta : Kementrian Agama, 2015), 49-66

memiliki akhlak karimah karena menaati perintah Allah, menambah ketekunan dalam beribadah dan menambah rasa syukur akan nikmat Allah.

b. Makanan dan Minuman Haram

Makanan dan minuman haram adalah makanan dan minuman yang dilarang oleh Al-Qur'an dan Hadis. Sebab dilarang karena memiliki dampak buruk bagi pengkonsumsinya. Makanan dan minuman haram secara garis besar dibedakan menjadi dua yaitu pertama haram lidzatihi yaitu haram karena zatnya atau sudah jelas keharamannya contohnya daging babi, darah, khamr dan turunannya dan kedua haram lighairihi yaitu haram karena faktor eksternal seperti cara memperolehnya seperti bangkai, makanan yang tercampur najis dan makanan yang diperoleh dengan cara zolim.

Kriteria minuman yang diharamkan meliputi air yang mengandung unsur memabukkan, air yang mengandung unsur menjijikan, air susu binatang haram dan benda cair sekalipun bukan minuman namun haram seandainya sengaja diminum karena dapat membahayakan bahkan mematikan seperti racun atau obat yang diminum tidak sesuai dengan aturan.

Akibat dari mengkonsumsi makanan dan minuman yang diharamkan yaitu amal ibdahnya tidak diterima oleh Allah, dapat merusak jiwa, membahayakan kesehatan, dapat memubadirkan harta dan dapat menghalangi mengingat Allah.

c. Binatang Halal dan Haram

1) Binatang halal

Binatang halal adalah binatang yang boleh dikonsumsi dagingnya seperti binatang ternak, binatang sebangsa belalang, kuda, binatang yang hidup di air/laut dan binatang hasil buruan dari hutan.

2) Binatang haram

Binatang haram adalah binatang yang tidak boleh dikonsumsi dagingnya seperti binatang yang disebutkan dalam surat al-Maidah ayat 3, segala hewan yang bertaring kuat, segala jenis burung yang bercakar tajam atau burung pemangsa, setiap hewan yang diperintahkan untuk dibunuh, binatang yang disembelih untuk sesaji, keledai jinak/keledai kampung, binatang yang disembelih tanpa membaca basmalah, binatang yang dilarang untuk dibunuh dan binatang yang hidup di dua alam.

d. Usaha-Usaha Menghindari yang Haram

Usaha-usaha untuk menghindari makanan haram dengan menanamkan dalam diri sikap benci dan tidak suka terhadap makanan dan minuman yang haram, memahami makanan dan minuman yang halal dan haram, apabila ragu-ragu terhadap suatu hukum makanan maka bertanya kepada yang lebih paham, bersikap hati-hati dalam memilih jenis makanan dan minuman, menanamkan keyakinan dalam diri bahwa makanan dan minuman yang haram dapat merusak dan membahayakan jiwa dan

menjauhi pergaulan yang mengarah pada makanan dan minuman yang haram.

e. Adab Makan dan Minum

Adab makan dalam Islam telah diatur. Ada hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum menyantap makanan, ketika menyantap makanan dan sesudah menyantap makanan. Adab sebelum menyantap makanan yaitu berdoa, niat makan dan minum untuk menambah kekuatan agar dapat beribadah, tidak makan secara berlebihan, makan dan minum secara teratur, makan dan minum ditempat yang nyaman dan pantas dan mencuci tangan sebelum makan dan minum.

Adapun adab saat menyantap makanan dan minuman adalah apabila makan bersama maka mengambil makanan yang berada didekatnya, mengambil makanan secukupnya, makan menggunakan tangan kanan, apabila menggunakan sendok dan garpu maka sendok ditangan kanan dan garpu ditangan kiri, tidak membenturkan sendok dengan piring, makan dengan tenang tanpa bersuara, tidak meniup makanan, memasukkan makanan sedikit demi sedikit, berhenti makan sebelum kenyang, tidak menyisakan makanan, minum dengan seteguk demi seteguk, minum sambil duduk dan minum menggunakan gelas tidak langsung dari teko. Sedangkan adab sesudah menyantap makanan yaitu membaca doa, membersihkan peralatan makan dan merapikan peralatan makan dan minum.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.³⁴ Menurut Suprijono dalam Thobroni, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.³⁵ Hasil belajar peserta didik secara formal adalah nilai atau angka yang diberikan oleh guru dari masing-masing bidang studi setelah diadakan evaluasi.³⁶

Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif.³⁷ Perolehan hasil belajar tentunya memerlukan standar sebagai pengukurnya. Standar kriteria hasil belajar peserta didik yang biasanya digunakan adalah dengan berpedoman pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

E. Motivasi Belajar

Akar kata motivasi dari bahasa latin *movere* yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Maka dengan demikian, memotivasi dapat diartikan sebagai upaya untuk memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi dapat bergerak.³⁸ Oemar Hamalik memberikan definisi terhadap motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya

³⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, 22.

³⁵Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 22

³⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, 3

³⁷Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pusaka Pelajar, 2009), 47

³⁸Purwa Atmaja Prawira, *Psikologis Pendidikan...*, 319

perasaan untuk mencapai tujuan. Muna menyatakan bahwa motivasi merupakan istilah umum yang mengacu pada kondisi dari dalam diri seperti keadaan psikologis, ketertarikan dan sikap.³⁹

Monika dan Adman berpendapat bahwa 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.⁴⁰ Lebih lanjut Palupi mengatakan bahwa motivasi belajar akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik semakin meningkat.⁴¹ Motivasi dalam belajar dapat dirangsang oleh faktor dari luar salah satunya melalui lingkungan yang diciptakan guru selama proses belajar berlangsung.⁴²

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat diketahui bahwa keberadaan motivasi belajar memiliki peranan besar untuk menentukan keberhasilan peserta didik. hasil belajar akan menjadi optimal apabila ada motivasi belajar. Maka motivasi belajar senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi peserta didik.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada

³⁹Isma Ramadhani Lubis dan Jaslin Ikhsan, "Pengembangan Media pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA", Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 1 (2) Oktober 2015, 193

⁴⁰Monika dan Adman, "Peran Efikasi...", 220

⁴¹Retno Palupi dkk, "Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru dalam Mengelola Kegiatan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Pacitan" Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 2 No. 2 Edisi April 2014, 159

⁴²Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal Vol. 5 No. 2 (2017), 175

umumnya indikator atau unsur yang mendukung seperti adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan, adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, adanya harapan dan cita-cita, adanya penghargaan dan penghormatan atas diri, adanya lingkungan yang baik dan adanya kegiatan yang menarik.⁴³

F. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*)

Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) merupakan pengembangan untuk mempermudah guru fikih dalam menyampaikan materi baik saat pembelajaran di kelas maupun proses pembelajaran daring seperti saat ini. Adanya pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) diharapkan dapat membantu mengoptimalkan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) sebelum diberikan kepada peserta didik terlebih dahulu dilakukan penilaian kepada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian dari para ahli yang menyatakan produk valid dan layak, kemudian akan diuji cobakan pada kelompok kecil untuk melihat keefektifannya dan langkah selanjutnya akan diuji cobakan kepada kelompok besar untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

⁴³Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : Bumi Akasar, 2016), 10

1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih

Penilaian hasil belajar mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian yang diperoleh dari pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*), diperoleh dari aspek pengetahuan peserta didik melalui tes.⁴⁴ Tes akan dilakukan dalam kurun waktu 30 menit dengan tipe soal pilihan ganda. Perolehan hasil belajar peserta didik akan di analisis dengan uji-t yang memanfaatkan aplikasi *SPSS 25.0 for Windows* untuk mengetahui perbedaan nilai aspek pengetahuan kognitif antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan kelas kontrol tanpa perlakuan. Hasil dari uji-t akan dijadikan landasan pengambilan keputusan apakah penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih

Penilaian motivasi belajar terhadap pemanfaatan pengembangan produk Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*), diperoleh dari angket motivasi yang telah diisi oleh peserta didik. Angket motivasi diberikan dalam bentuk skala likert. Skala Likert disusun dengan kategori 4 tingkatan 4 = sangat setuju/sangat baik, 3 = setuju/baik, 2 = tidak setuju/tidak baik dan 1 = sangat tidak setuju/sangat tidak baik.⁴⁵ Waktu pengisian angket

⁴⁴Amiriono dan Daryanto, *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Gaya Media, 2016), 268

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 135

10 menit dengan jumlah soal 18 butir. Perolehan angket motivasi belajar peserta didik akan di analisis dengan uji-t yang memanfaatkan aplikasi *SPSS 25.0 for Windows* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan kelas kontrol tanpa perlakuan. Hasil dari uji-t akan dijadikan landasan pengambilan keputusan apakah penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

G. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini dimulai dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di abad 21 yang serba cepat, perubahan kurikulum 2013 yang lebih menekankan keaktifan peserta didik dan adanya pandemi covid-19 memberikan tantangan yang lebih kompleks karena belajar tidak lagi dilakukan secara langsung akan tetapi belajar dengan cara memanfaatkan teknologi. Maka dengan itu guru harus mampu melaksanakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi dapat dilaksanakan pada ranah media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan tidak monoton akan membantu peserta didik untuk lebih memahami pesan atau inti dari materi yang disampaikan dan juga tidak mudah terserang rasa bosan.

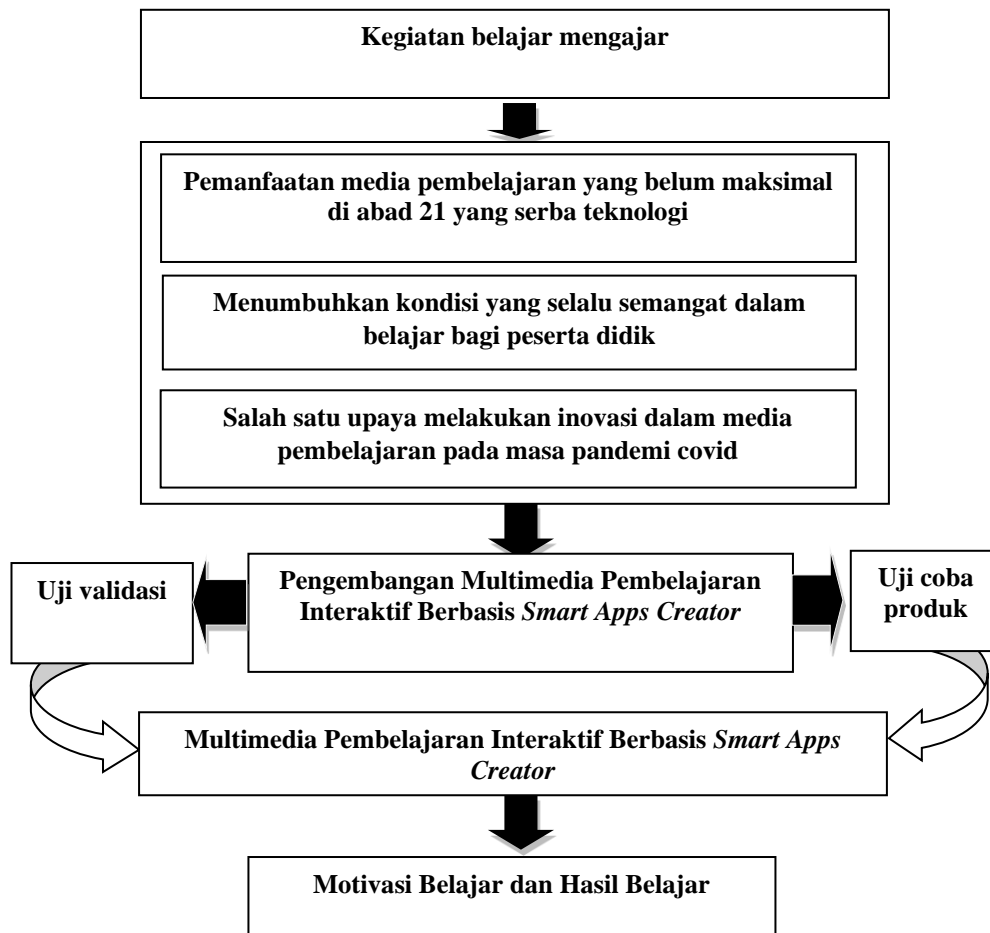
Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat atau bahkan media pembelajaran hanya itu-itu saja dalam artian hanya memanfaatkan media cetak tanpa adanya pemanfaat media belajar yang lainnya dapat membuat peserta didik

menjadi kurang begitu antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dampaknya peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kurang maksimal. Jika hal ini dibiarkan secara berlarut-larut, tentu akan berdampak pada motivasi belajar dan perolehan hasil belajar peserta didik.

Peneliti dalam hal ini, mengembangkan media pembelajaran bentuk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*. Produk yang dihasilkan ini nantinya dapat dimanfaatkan pada *smartphone android*. Adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan akan memberikan dampak pada motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, peserta didik menjadi lebih bisa berkonsentrasi pada saat kegiatan belajar berlangsung dan juga peserta didik lebih perhatian terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga hal ini berdampak pada pemahaman dan perolehan hasil belajar peserta didik. Sebab dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, akan memudahkan peserta didik dalam belajar dan juga melalui multimedia pembelajaran interaktif ini, peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini juga merupakan bentuk dari upaya menjadi seorang pendidik di abad 21 ini, dimana pendidik harus mampu untuk memanfaatkan IT yang ada untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sebab di era yang sekarang ini, pendidik bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Namun, peran dari pendidik lebih seperti fasilitator, dimana pendidik memegang kendali agar kegiatan belajar tetap terarah dan fokus pada tujuan yang telah dikendaki. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian

pengembangan ini, apabila divisualisasikan dalam bentuk skema adalah sebagai berikut:



Bagan 2.1 Skema Kerangka Berfikir Penelitian dan Pengembangan

H. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari adanya kerancuan pelaksanaan penelitian dan pengembangan, maka penulis melakukan kajian pustaka terhadap karya ilmiah terdahulu dengan memeriksanya agar dapat diamati secara terperinci terkait hal-hal yang telah dilakukan dan dihasilkan pada penelitian dan pengembangan terdahulu. Peneliti akan memaparkan beberapa penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti dan pengembang lain yang

kemudian dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, berikut ini beberapa penelitian yang hampir sama, antara lain:

1. Anas Ribab Sibilana tesis penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang”. Rumusan Masalah dari penelitian dan pengembangan ini adalah : 1) bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang? 2) Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang?. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android telah berhasil dijelaskan secara detail, 2) Produk pengembangan yang dihasilkan terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar, yang dibuktikan dengan adanya validasi ahli materi sebesar 73,5%, ahli media sebesar 86,6%, ahli pembelajaran I sebesar 84,6%, ahli pembelajaran II sebesar 86,4%, tanggapan peserta didik sebesar 88,1% dan peningkatan hasil belajar dapat dibuktikan melalui uji T dengan taraf kebenaran 95% diperoleh hasil yang signifikan sebesar $0,000 < 0,005$, artinya ada perubahan hasil belajar peserta

didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android.⁴⁶

2. Bahar Noer Batubara tesis penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di SMA UII Yogyakarta”. Rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah : 1) Bagaimanakah bentuk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibutuhkan saat ini? 2) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android? 3) Bagaimana implementasi aplikasi media pembelajaran PAI berbasis Android? 4) Bagaimana hasil validasi materi dan media dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android? 5) Bagaimana respon siswa terhadap aplikasi tersebut?. Hasil penelitian dan pengembangan menyatakan bahwa produk aplikasi media pembelajaran berbasis android telah divalidasi oleh ahli IT dengan perolehan rerata 3,4 kategori cukup, ahli materi dengan perolehan rerata 4,86 kategori sangat baik dan aspek kuis perolehan rerata 5,00 dengan kategori sangat baik. Sehingga media yang telah dikembangkan dari aspek desain dan aspek materi sudah layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Tanggapan 15 siswa terhadap media pembelajaran pada aspek desain memperoleh rerata 3,89 dengan kategori baik. Sedangkan aspek materu total skor 3,64 dengan kategori baik. Sehingga hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa aplikasi media

⁴⁶Annas Ribab Sibilana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang*, (Tesis-UIN Malik Ibrahim Malang, 2016), 110-111

pembelajaran berbasis adroid layak dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.⁴⁷

3. Noer Azizah tesis penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sharaf* Bahasa Arab Berbasis Android”. Rumusan masalahnya yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran sharaf bahasa Arab berbasis *android*? 2) Bagaimana penilaian media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android* di Pondok Pesantren Krapyak Yogyakarta? 3) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android* apabila digunakan sebagai bahan pelengkap dalam mempelajari *sharaf* bahasa Arab?. Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan yaitu: 1) Pengembangan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android* menggunakan *software* “*android studio*”, dengan menggunakan model pengembangan prosedural. 2) Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan 30 skor yang berada dalam kategori sangat baik, penilaian ahli media mendapatkan 28 skor dengan kategori baik dan penialain dari santri sebanyak 20 santri memberikan respon yang sangat baik dengan presentase 87,94%. 3) Berdasarkan hasil penialian dari para ahli dan responden menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis *android* terbilang aplikasi yang layak dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai bahan pelengkap dalam memperlajari *sharaf* khususnya *tashrif istilah*.⁴⁸

⁴⁷Bahar Noer Batubara, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di SMA UII Yogyakarta*, (Tesis-UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), 99

⁴⁸Noer Azizah, *Pengembangan Media Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*, (Tesis-UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018), 22

4. Layyinatul Af-idah tesis penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu”. Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan yaitu: 1) Bagaimana karakteristik media pembelajaran berbasis Android pembelajaran Al-Qur’an Hadist yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur’an di kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu? 2) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android mata pelajaran Al-Qur’an Hadist kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu? 3) Bagaimana tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadist kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu?. Hasil penelitian dan pengembangan yaitu 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur’an Hadist dilengkapi dengan isi materi, latihan soal dan contoh-contoh soal cerita serta evaluasi yang telah disesuaikan dengan sebaran kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tertera pada kurikulum 2013 2) Model pengembangan menggunakan model pengembangan 5 tahap yang terdiri dari tahapan analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Berdasarkan uji kelayakan materi memperoleh 80%, uji kelayakan media memperoleh 82,9% dan uji kelayakan serta kenyamanan media oleh responden (siswa) memperoleh nilai 90% sehingga media pembelajaran masuk kategori layak. 3) Pada *pretest* rata-rata nilai peserta didik 64,29 kemudian pada *post test* nilai

rata-rata 86,57 sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis android terdapat selisih sebanyak 22,28. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut maka terdapat perbedaan antara hasil nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pada uji normalitas nilai signifikansi sebesar 0,189 hal ini menunjukkan bahwa *pretest* berdistribusi normal sebab $> 0,05$. Oleh sebab itulah dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis android dinyatakan efektif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist.⁴⁹

5. Muhammad Abdul Rosid tesis penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android". Rumusan Masalah pada penelitian dan pengembangan ini meliputi tiga hal yaitu: 1) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam pokok bahasan zakat berbasis Android? 2) Bagaimana bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam pokok bahasan zakat berbasis Android? 3) Bagaimana tingkat validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam pokok bahasan zakat berbasis Android?. Hasil penelitian dan pengembangan adalah 1) Produk media pembelajaran zakat ini menjawab kebutuhan guru dan siswa untuk belajar mandiri, tidak terbatas ruang dan waktu, memberikan inovasi dalam pembelajaran dan mengoptimalkan fungsi smartphone android sebagai media untuk belajar. 2) Penelitian ini berhasil

⁴⁹Layyinatul Af-idah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*, (Tesis-UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019), 165

mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang berjalan pada *smartphone* berbasis android yangmana dalam pengembangannya melalui proses melakukan penelitian pendahuluan, mengadakan perencanaan (untuk penentuan bahan, urutan pembelajaran, desain, alur navigasi, flowchart aplikasi), mengembangkan prototipe, uji ahli materi dan ahli media, uji lapangan skala kecil dan revisi dan uji skala besar dan revisi sehingga tercipta produk akhir. 3) Produk ini merupakan produk yang valid dan praktis. Kevalidan produk adalah 4,86 kriteria sangat baik dan kepraktisan produk adalah 4,82 kriteria sangat baik. Kepraktisan produk pengembangan pada uji coba kelompok kecil adalah 4,53 kriteria sangat baik dan pada uji coba kelompok besar mengalami peningkatan yaitu 4,65 dengan kriteria sangat baik.⁵⁰

Untuk mempermudah dalam meninjau perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan datang, maka pengembang sekaligus peneliti mengidentifikasi perbedaan antara penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas dengan penelitian yang akan datang atau penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun tabel persamaan dan perbedaan dapat diperhatikan sebagai berikut:

⁵⁰Muhammad Abdul Rosid, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android*, (Tesis-IAIN Salatiga, 2020), hal. 52

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian dan Pengembangan
Terdahulu dengan yang akan datang**

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Anas Ribab Sibilana, 2016 judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan <i>smartphone</i> android 2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian Mata pelajaran yang digunakan Jenjang pendidikan 2. Model Pengembangan penelitian terdahulu menggunakan model Borg and Gall dengan 10 tahapan. Sedangkan, model penelitian pengembangan yang akan datang menggunakan ADDIE dengan 5 tahapan. 3. Software pengembangan penelitian terdahulu berbantu <i>Adobe Flash Player CS 6</i>. Sedangkan, pengembangan yang akan datang dengan menggunakan <i>Smart Apps Creator</i>. 4. Produk pada penelitian terdahulu meliputi ki-kd, materi, kuis dan author. Sedangkan pada penelitian yang akan datang meliputi cara penggunaan, kd-tujuan, materi, video, kuis, author dan dilengkapi dengan tombol musik. 5. Rumusan masalah pada penelitian ini berkaitan dengan prosedur pengembangan produk dan keefektifannya. Sedangkan, pada penelitian yang akan datang berkaitan dengan pengaruh hasil belajar dan motivasi belajar. 6. Produk yang akan datang ini dapat dimanfaatkan secara offline dan online sedangkan produk terdahulu pemanfaatannya hanya offline.

Tabel berlanjut dibawahnya....

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Bahar Noer Batubara, tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di SMA UII Yogyakarta”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran. 2. Sama dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan android 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Software</i> yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran pada penelitian terdahulu dengan berbantu Android Studio 2.1, Corel Draw X5 dan Photoshop CS6. Sedangkan pada penelitian yang akan datang dengan menggunakan SAC 2. Lokasi penelitian, mata pelajaran yang digunakan, jenjang pendidikan 3. Model Pengembangan pada penelitian yang akan datang dengan menggunakan ADDIE. 4. Rumusan masalah pada penelitian terdahulu berkaitan dengan bentuk media yang dibutuhkan, bagaimana cara mengembangkannya, bagaimana implementasinya, bagaimana hasil validasi dan respon siswa. Sedangkan pada penelitian akan datang rumusan masalah berkaitan dengan ada tidaknya pengaruh produk yang telah dikembangkan pada hasil belajar peserta didik ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik. 5. Tujuan dari penelitian terdahulu hanya untuk mengetahui hasil belajar dari penerapan produk. Sedangkan pada penelitian yang akan datang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar dan hasil belajar terhadap penggunaan produk. 6. Produk yang akan datang ini dapat dimanfaatkan secara offline dan online sedangkan produk terdahulu pemanfaatannya hanya offline.

Tabel berlanjut dibawahnya..

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Noer Azizah, tahun 2018 judul "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Sharaf</i> Bahasa Arab Berbasis Android".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran. 2. Sama dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan android 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Software</i> yang digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbeda, pada penelitian yang akan datang dengan menggunakan SAC 2. Lokasi penelitian 3. Jenjang pendidikan 4. Mata pelajaran yang digunakan 5. Model Pengembangan dengan menggunakan 3 tahapan. Sedangkan pada penelitian yang akan datang dengan menggunakan 5 tahapan yaitu model ADDIE. 6. Rumusan masalah pada penelitian terdahulu berkaitan dengan bagaimana prosedur pengembangan media <i>sharaf</i> pada mata pelajaran bahasa arab, bagaimana penilaian media yang telah dikembangkan tersebut dan terkait kelayakan media yang telah dikembangkan apabila digunakan sebagai pelengkap dalam penyampaian materi <i>sharaf</i> dalam mata pelajaran bahasa arab. Sedangkan rumusan masalah pada penelitian ini berkaitan dengan adanya pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (Smart Apps Creator) yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dan juga motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih materi makanan dan minuman halal maupun haram. 7. Tujuan dari penelitian terdahulu untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Sedangkan penelitian akan data untuk melihat hasil belajar dan motivasi belajar setelah memanfaatkan produk. 8. Produk yang akan datang ini dapat dimanfaatkan secara offline dan online sedangkan produk terdahulu pemanfaatannya hanya offline.

Tabel berlanjut dibawahnya..

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Layyinatul Afidah, tahun 2019 judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk berupa media pembelajaran. 2. Pengembangan media dengan menggunakan android 3. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Software</i> yang akan digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbeda, penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan SAC. 2. Lokasi penelitian, jenjang pendidikan, mata pelajaran yang digunakan. 3. Rumusan masalah pada penelitian terdahulu ada tiga pembahasan yaitu terkait media yang cocok digunakan pada mata pelajaran Qur'an Hadist, prosedur pengembangan media yang sesuai digunakan dalam mata pelajaran Qur'an Hadist dan tingkat keefektifan, keefisienan dan daya tarik dari media yang telah dikembangkan untuk menunjang mata pelajaran Qur'an Hadist. Sedangkan pada penelitian akan datang rumusan masalah berkaitan dengan adanya pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC terhadap perolehan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. 4. Produk yang akan datang ini dapat dimanfaatkan secara offline dan online sedangkan produk terdahulu pemanfaatannya hanya offline.
5.	Muhammad Abdul Rosid, tahun 2020 judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran. 2. Sama dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan android 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi dan jenjang penelitian. 2. Penelitian terdahulu menggunakan bantuan software AdobeFlash Cs 6, CorelDraw X7 dan Photoshop Cs 6. Sedangkan, penelitian yang akan datang dengan menggunakan SAC. 3. Model Pengembangan yang digunakan pada penelitian terdahulu ada 10 tahapan, sedangkan pada penelitian yang akan datang ada 5 tahapan. 4. Tujuan dari penelitian terdahulu untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kevalidan. Sedangkan penelitian akan data untuk melihat hasil belajar dan motivasi belajar setelah memanfaatkan produk. 5. Produk yang akan datang ini dapat dimanfaatkan secara offline dan online sedangkan produk terdahulu pemanfaatannya hanya offline.

Dari pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian dan pengembangan terdahulu dengan penelitian dan pengembangan yang akan datang. Perbedaan dapat dilihat dari: pertama, *software* yang digunakan. Pada penelitian dan pengembangan terdahulu *software* yang digunakan meliputi *Adobe Flash Player CS 6*, *Android Studio 2.1*, *Corel Draw X5* dan *Photoshop CS6*. Sedangkan pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, *software* yang digunakan berupa *Smart Apps Creator*. Selain itu, tampilan produk multimedia interaktif yang dihasilkan juga berbeda sebab piranti dasar yang digunakan sudah berbeda.

Kedua, lokasi penelitian yang digunakan. Pada penelitian terdahulu lokasi penelitian berada di daerah Malang, Yogyakarta dan Salatiga. Pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, lokasi penelitian berada di daerah Kabupaten Tulungagung. Ketiga, jenjang pendidikan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan terdahulu adalah setingkat SMA dan SD. Sedangkan, pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan ini setingkat Madrasah Tsanawiyah. Keempat, mata pelajaran yang digunakan pada penelitian dan pengembangan terdahulu adalah mata Bahasa Arab, Ips dan PAI. Sedangkan, pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan ini mata pelajaran yang digunakan adalah fikih.

Kelima, model pengembangan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan terdahulu yaitu 10 tahapan penelitian dan pengembangan (Borg and Gall). Sedangkan pada penelitian dan pengembangan mendatang,

model pengembangan yang akan dijadikan sebagai landasan adalah model ADDIE dengan 5 tahapan penelitian dan pengembangan. Keenam, perbedaan pada rumusan masalah dan tujuan dari penelitian pengembangan terdahulu dan yang akan datang. Ketujuh, pemanfaatan produk pada penelitian dan pengembangan terdahulu dengan offline. Sedangkan pada penelitian dan pengembangan yang akan dapat offline dan online.