

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar pemerintah melalui pengajaran atau pelatihan yang dilaksanakan di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hidup, yang dipersiapkan bagi peserta didik untuk dapat memainkan perannya dalam berbagai lingkungan kehidupan secara tepat di masa depan.<sup>2</sup> Dengan adanya pendidikan, sumber daya manusia menjadi semakin meningkat. Di dalam pendidikan, peserta didik dibina dan dibekali berbagai ilmu pengetahuan guna mempersiapkan diri sebagai manusia seutuhnya di masa depan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga, pendidikan harus direncanakan dan diorganisir guna mengembangkan potensi peserta didik melalui pengajaran orang dewasa pada setiap lingkungan pendidikan yang meliputi tanggungjawabnya.

Seperti yang ditulis Dwi Astuti Nurhayati dalam *Journal of English Language Teaching and Linguistics* Vol. No. 1, mengatakan bahwa: “*A nation will not develop well without being supported by a quality education.*”<sup>3</sup> Pernyataan ini mengandung pengertian bahwa sebuah bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa memberikan dukungan bagi Pendidikan yang berkualitas. Sebab Pendidikan yang berkualitas akan membentuk generasi yang baik, sehingga dapat memberikan sumbangan kebaikan bagi bangsa.

Pendidikan yakni suatu usaha untuk mengembangkan SDM bertujuan untuk mencerdaskan dan berkarakter baik. Pendidikan memiliki

---

<sup>2</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5

<sup>3</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Student of MTsN 6 Tulungagung*, *Journal IOP Convergence Series: Earth and Environmental Science* Vol. 465, 2020, hal. 1

peran yang begitu penting, dan tidak hanya sekedar mengembangkan setiap individu saja melainkan untuk pembangunan bagi bangsa juga. Pendidikan menjadikan sangat penting dalam kelangsungan kehidupan bermasyarakat. Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu daya upaya untuk mengubah tingkah laku peserta didik untuk menjadi lebih maju, baik, dan adab.<sup>4</sup>

Pendidikan agama Islam diartikan sebagai penyampaian informasi guna membentuk manusia yang bertaqwa dan beriman, supaya manusia sadar akan kedudukan dan tugasnya untuk terus menjaga hubungan dengan Sang Pencipta, dirinya sendiri, manusia lain, dan alam makhluk lainnya yang kemudian dipertanggungjawabkan kepada Allah.<sup>5</sup> Dengan demikian, pendidikan Agama Islam berusaha untuk menuangkan anugerah Allah yang berupa sifat- sifat keislaman kepada manusia agar mampu melaksanakan peranannya di muka bumi sebagai khalifah, karena manusia adalah makhluk dengan derajat yang paling tinggi dari pada makhluk yang lain. Melalui pendidikan inilah manusia diajarkan untuk bias menjadi pemimpin yang baik dan mengurus segala yang ada di bumi.

Proses pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak bisa dilepaskan dalam dunia pendidikan. Suatu proses belajar yang disesain kemudian dilaksanakan oleh peserta didik agar tujuan belajar peserta didik dapat tercapai.<sup>6</sup> Dalam proses pembelajaran, sangat dibutuhkan pendidik yang dapat menggunakan model pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat belajar peserta didik. Dengan model pembelajaran yang menarik, peserta didik menjadi lebih mudah dan nyaman dalam menerima setiap materi yang diberikan oleh pendidik, sehingga peserta didik akan memiliki

---

<sup>4</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Pendampingan Pelestarian Kearifan local reog Kendang: Upaya Pendidikan Karakter dan Keterampilan Seni pada Siswa Sekolah Dasar Sidomulyo Pagerwojo Tulungagung, Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial tahun 2020

<sup>5</sup> Imam Tholkhah, dkk., *Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah*, (Kementerian Agama RI Badan Litbang dan Diklat Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan), hal. 34

<sup>6</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010), hal. 3

pemahaman yang lebih. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam DINAMIKA ILMU, Vol 18 No. 1 juga mengatakan bahwa:

*“Commonly, as educators and teachers, they are definitely required to improve their ability, knowledge, thought and attention”*.<sup>7</sup>

Pernyataan diatas dijelaskan bahwa pada umumnya sebagai pendidik dan guru, mereka pasti dituntut untuk meningkatkan kemampuan berpikir, pengetahuan dan perhatian terhadap anak didiknya. Selain pemahaman kognitif, peserta didik juga mampu memahami dan mengambil nilai- nilai yang terdapat dalam materi yang kemudian diamalkan dikehidupan sehari- hari.

Media pembelajaran merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau perantara yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga materi yang disampaikan kepada peserta didik bisa difahami dengan mudah.<sup>8</sup> Media pembelajaran berperan sangat vital dalam proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya juga ditentukan oleh kecermatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Pengemasaan materi yang baik menunjukkan bahwa seorang pendidik kompeten. Disamping itu, semakin modern dan majunya perkembangan IPTEK, mengharuskan seorang pendidik bisa memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana Allah berfirman dalam surat An- Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۚ

---

<sup>7</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Investigating Self Professional Development in Teaching English: The Case of English College Teachers' Role as Models*, DINAMIKA ILMU Vol. 18 No. 1, 2018, Hal. 90

<sup>8</sup> Cahya Alim Wijaya, Jeffry Handika, Sulistyaning Kartikawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Pengaturan Motor*, JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), Vol. 2, No. 2, 2017

Artinya: *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan- mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan- Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang- orang yang mendapat petunjuk.”*<sup>9</sup>

Ayat tersebut berkaitan dengan cara mengajar yang baik. Guru harus bersikap bijaksana dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik. Guru harus menggunakan cara yang baik dan tepat dalam menyampaikan materi yang dapat mengantarkan kepada tujuan yang ingin dicapai. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan guru dalam menyampaikan materinya adalah dengan cara memilih media tepat.

Berbicara mengenai media pembelajaran, salah satu bentuk dari media pembelajaran yang menarik adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, gambar, animasi, video) yang oleh penggunaanya dapat diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah.<sup>10</sup> Multimedia interaktif bisa dengan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, karena pengguna bisa langsung memberikan perintah sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat Magang II di MTs Assyafi’iyah Gondang, banyak ditemukan berbagai macam permasalahan dalam pembelajaran. Observasi ini dilakukan pada hari selasa tanggal 29 September 2020 saat di MTs Assyafi’iyah Gondang dan pengamatan terhadap peserta didik di lingkungan rumah peneliti yaitu di Desa Notorejo yang sekolah di MTs Assyafi’iyah Gondang pada hari senin tanggal 19 Oktober 2020. Pembelajaran yang dilakukan dengan banyak menggunakan sistem daring (dalam jaringan) masih banyak kendala baik

---

<sup>9</sup> Q.S. An- Nahl, ayat 125

<sup>10</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hal. 307

itu dari guru maupun dari peserta didik. Dengan memanfaatkan *e-learning*, guru hanya menyampaikan materi dan juga tugas secara tertulis dengan mengirimkan materi pembelajaran berupa *word* atau *pdf* sehingga peserta didik kurang merespon materi yang diberikan. Guru mata pelajaran fiqih Bapak Mintojo mengatakan,

“Peserta didik banyak yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan oleh berbagai kendala khususnya masalah jaringan internet. Kebanyakan peserta didik tidak membaca materinya bahkan mengabaikannya. Hal ini dibuktikan dengan sedikitnya peserta didik yang mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan guru.”<sup>11</sup>

Pembelajaran daring dengan memanfaatkan *e-learning* madrasah tentunya membutuhkan jaringan internet yang kuat untuk membukanya. Apalagi pada mata pelajaran fiqih yang berkaitan dengan pengenalan dan penguatan *'ubudiyah*, seharusnya materi yang disajikan lebih menarik untuk memudahkan peserta didik memahaminya karena tidak adanya praktik secara langsung.

Pembelajaran daring yang peserta didik di rumah dilakukan kurang maksimal, karena peserta didik cenderung mengabaikan materi maupun tugas yang disampaikan oleh pendidik. Kebanyakan peserta didik memilih untuk tidur, main *game*, ke warung kopi, dan bermain dengan teman-teman yang lain. Sehingga pelaksanaan pembelajaran sangat tidak memuaskan.<sup>12</sup>

Melihat fenomena yang terjadi di MTs Assyafi'iyah Gondang tersebut, maka perlu adanya inovasi baru yang bisa mengembalikan semangat dan ketertarikan peserta didik untuk menerima materi dan mau untuk belajar. Salah satu bentuk inovasi yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan cara memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang nantinya bisa diaplikasikan dalam berbagai system pembelajaran. Salah satu bentuk pengembangan yang bisa dilakukan adalah dengan

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Mintojo, S.Pd.I., pada Selasa, 29 September 2020 di MTs Assyafi'iyah Gondang.

<sup>12</sup> Observasi di lingkungan tempat tinggal peneliti pada, 19 Oktober 2021

membuat multimedia interaktif. Pengembangan multimedia interaktif, tentunya harus menggunakan suatu *software* tertentu. *Adobe Flash CS 6* merupakan *software* yang tepat untuk membuat materi yang disajikan lebih menarik dengan mengintegrasikan berbagai media, seperti teks, animasi, gambar, dan audio. Yang menonjol dalam *Adobe Flash CS 6* adalah *output* yang dapat di ekspor ke dalam format “.apk”, sehingga media pembelajaran yang dibuat berbentuk aplikasi yang dapat diinstal dan dimainkan di android guru maupun peserta didik.

Selain itu, di era pandemi seperti ini media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran *online* sangat dibutuhkan dan membantu guru dalam membangun persepsi pengetahuan peserta didik, sehingga topik materi yang disampaikan mudah difahami. Media multimedia interaktif ini, tentunya bisa digunakan baik dalam pembelajaran *offline* maupun *online*. Sehingga dengan adanya pengembangan produk media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif, diharapkan nantinya bisa membuat perubahan serta respon positif pada peserta didik, sehingga mampu mengembalikan semangat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran fiqih.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang sama- sama menggunakan media pembelajaran berupa multimedia yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siti ‘Aisyah dari SATAI Jurai Siwo Metro yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menghasilkan adanya pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar fiqih kelas VIII.<sup>13</sup> Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yuslinda dari IAIN Palopo dalam jurnalnya yang juga menggunakan multimedia interaktif, namun menggunakan metode penelitian kualitatif.<sup>14</sup> Sementara itu, penelitian

---

<sup>13</sup> Siti ‘Aisyah, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas VIII MTsN 2 Raman Utara Lampung Timur TP. 2015/2016*, Skripsi, STAIN Jurai Siwo Metro, 2015

<sup>14</sup> Yuslinda, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Peningkatan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak*, (Jurnal Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo), Vol. 1, No. 2, 2018

yang akan dilakukan oleh peneliti ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Development*), atau metode penelitian pengembangan.

Melihat dari sudut pandang basis multimedia interaktif yang digunakan, penelitian yang dilakukan oleh Hanna Khoirul Asfiya' dari IAIN Tulungagung dalam skripsinya menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer yang belum dijelaskan secara spesifik penggunaannya.<sup>15</sup> Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sehingga lebih spesifik dalam *softwarena*.

Berdasarkan pada jenis multimedia yang digunakan, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Janah dari UIN Malang dalam skripsinya, menggunakan jenis multimedia berupa *articulate storyline* yang merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran.<sup>16</sup> Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Abdul Murat Hairul Basid yang juga dari UIN Malang dalam skripsinya, menggunakan jenis multimedia *Autoplay* yang merupakan jenis perangkat lunak yang juga digunakan untuk membuat media pembelajaran.<sup>17</sup> *Output* dari kedua jenis multimedia tersebut hanya bisa diakses menggunakan perangkat komputer. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti ini menggunakan jenis multimedia menggunakan *software Adobe Flash CS 6* yang outputnya bisa diakses oleh setiap peserta didik menggunakan android.

Berdasarkan pada tempat penelitiannya yaitu di MTs Assyafi'iyah Gondang yang juga sama- sama menggunakan metode penelitian pengembangan, penelitian yang dilakukan oleh Indra Lutvia Wahyuni dari

---

<sup>15</sup> Hanna Khoirul Asfiya' *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung, 2019

<sup>16</sup> Siti Nur Janah, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Malang, 2015

<sup>17</sup> Abdul Murat Hairul Basid, *Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Materi Tata Cara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rogojampi*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Malang, 2016

IAIN Tulungagung dalam skripsinya, mengembangkan media pembelajaran berupa film pendek dan untuk mata pelajaran IPS.<sup>18</sup> Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti ini mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dan untuk mata pelajaran fiqih.

Penelitian yang dilakukan oleh Leny Kartika Mulyaningtyas dari IAIN Tulungagung dalam skripsinya, sama- sama mengembangkan media pembelajaran dengan basis *Adobe Flash*, namun penelitian ini masih menggunakan *Adobe Flash* versi CS 3 dan digunakan untuk mata pelajaran matematika.<sup>19</sup> Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti ini sudah menggunakan *Adobe Flash* versi CS 6 yang fitur- fitur dalam *softwarena* lebih lengkap dan digunakan pada mata pelajaran fiqih.

Selain itu, penelitian terdahulu yang juga menggunakan metode penelitian pengembangan dan juga mengembangkan media pembelajaran menggunakan basis *Adobe Flash* adalah penelitian yang dilakukan oleh Hani' Atus Suroya dari IAIN Tulungagung dalam skripsinya.<sup>20</sup> Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah *output* dari *Adobe Flash* yang hanya bisa diakses menggunakan komputer dan juga materi yang diambil adalah bab zakat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, *output* yang dihasilkan akan diekspor ke dalam format “.apk”, atau aplikasi, sehingga bisa diinstal dan diakses langsung menggunakan android. Selain itu, materi yang diambil peneliti adalah materi tentang tata cara ibadah haji.

Berdasarkan berbagai alasan di atas, maka pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sangat diperlukan agar peserta didik bisa tertarik untuk belajar dan memudahkan dalam memahami materi

---

<sup>18</sup> Indra Lutvia Wahyuni, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Film Pendek untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada IPS Terpadu Kelas VII di MTs. Assyafi'iyah Gondang Tulungagung*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, 2020

<sup>19</sup> Leny Kartika Mulyaningtyas, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 3 pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII C MTs Negeri Tulungagung Tahun Ajar 2015/2016*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, 2016

<sup>20</sup> Hani' Atus Suroya, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Fiqih Bab Zakat Kelas 8 MTsN Pulosari Tulungagung*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, 2018



dalam kondisi apapun. Maka, peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Materi Haji Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Assyafi’iyah Gondang Tulungagung.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berikut ini adalah identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas:

1. Sering berubahnya model pembelajaran tatap muka ataupun daring mengharuskan adanya kreatifitas dan inovasi bagi pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Keterbatasan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran dengan basis teknologi modern yang sebenarnya bisa dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik.
3. Kebutuhan peserta didik berupa media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga bisa membantu peserta didik untuk memahami materi fiqih dalam berbagai situasi dan kondisi.

## **C. Batasan Masalah**

Melihat keterbatasan dan kemampuan peneliti serta demi terciptanya penelitian yang terarah, maka berikut ini masalah yang telah dibatasi oleh peneliti:

1. Bentuk produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif.
2. *Software* yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS 6*.
3. Materi yang diambil dan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah materi fiqih tentang tata cara ibadah haji.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka peneliti merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah- langkah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs 6* pada materi haji mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung?
2. Bagaimanakah tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs 6* pada materi haji mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung?

#### **E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka berikut ini tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti:

1. Mendeskripsikan langkah- langkah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan *adobe flash cs 6* pada materi haji mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.
2. Mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs 6* pada materi haji mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu diharapkan mampu mengembangkkn teori- teori pengembangan dan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti tentang cara mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

### b. Bagi Pendidik

1.) Menambah referensi media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

2.) Menambah pengetahuan tentang *software adobe flash cs 6* yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

3.) Media yang dihasilkan memudahkan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran dalam berbagai kondisi.

### c. Bagi Peserta Didik

1.) Merupakan suatu pengalaman yang baru pada pembelajaran fiqih menggunakan multimedia interaktif yang bisa diakses oleh masing- masing peserta didik di andoidnya.

2.) Menambah semangat dan minat peserta didik dalam belajar fiqih tentang tata cara ibadah haji.

3.) Memicu peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.

4.) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi tata cara ibadah haji.

### d. Bagi Madrasah atau Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

### e. Bagi Peneliti Selanjutnya

1.) Sebagai sumber rujukan dalam menentukan judul penelitian.

2.) Sebagai bahan perbandingan terhadap hasil peneltian yang dilakukan.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Secara Konseptual

#### a. Pengembangan

Pengembangan diartikan sebagai bentuk metode penelitian yang digunakan demi menghasilkan sebuah produk tertentu yang kemudian diuji keefektifannya sehingga bisa menunjang pelaksanaan pembelajaran.

#### b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa digunakan untuk memahami materi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik supaya lebih efektif dan efisien.<sup>21</sup>

#### c. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu bentuk gabungan dari dua atau lebih media yaitu teks, audio, gambar, animasi yang bisa dimanipulasi dan dikendalikan oleh penggunanya.<sup>22</sup>

#### d. Adobe Flash CS 6

*Adobe flash cs 6* diartikan sebagai media yang berbentuk *software* yang bisa digunakan untuk membuat produk baru seperti animasi, game, desain gambar, serta bisa digunakan untuk membuat aplikasi baru dengan cara mengolah bahan- bahan yang ada.

#### e. Materi Haji

Materi haji merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran fiqih yang di dalamnya membahas tentang ketentuan-ketentuan yang harus dipenuhi dan dilakukan dalam melaksanakan ibadah haji.

#### f. Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang terkandung dalam pendidikan agama Islam yang berisi tentang

---

<sup>21</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), hal. 28

<sup>22</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar . . .*, hal. 307

pengetahuan ajaran Islam dalam segi hukum syara' dan '*ubudiyah*' serta membina peserta didik untuk membiasakan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang dibuat menggunakan *software adobe flash cs 6* sehingga menghasilkan produk baru berupa multimedia interaktif berformat aplikasi yang nantinya diujikan kepada peserta didik kelas VIII di MTs Assyafi'iyah Gondang pada mata pelajaran fiqh tentang tata cara ibadah haji.

## H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu dengan rician sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian awal dari skripsi ini meliputi: lembar sampul depan, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar motto, lembar persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, daftar gambar dan abstrak.

### 2. Bagian Inti

Bab I, pendahuluan mencakup: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan skripsi.

Bab II, kajian teori mencakup: landasan teori yang digunakan untuk landasan dalam memecahkan masalah dalam penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

Bab III, metode penelitian dan pengembangan mencakup: prosedur penelitian dan pengembangan, desain uji coba produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV, hasil penelitian dan pembahasan memuat: desain awal produk, hasil pengujian tahap pertama, revisi produk, hasil pengujian tahap kedua, penyempurnaan produk dan pembahasan produk.

Bab V, kesimpulan dan saran memuat: uraian tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang berhubungan dengan pengembangan selanjutnya.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini meliputi: daftar rujukan dan lampiran lampiran yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.