



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS  
POWER POINT UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**Tesis**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan Islam ( M.Pd)  
Dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**oleh:**

**SILMANUDDIN**

**NIM 1702012039**

**PROGRAM STUDI MAGISTER (S2)  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH  
PALEMBANG**

**2019**



## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Tesis Berjudul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FIQH BERBASIS POWER POINT UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN”** yang ditulis oleh:

Nama : **Silmanuddin**

NIM : 1702012039

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang tesis terbuka pada tanggal 27 November 2019 dan dapat disetujui sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan Islam (M.Pd)** pada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

### TIM PENGUJI

Ketua

**Dr. Saipul Annur, M.Pd**  
NIP.19700120199603 1 003

Sekretaris

**Dr. Helen Sabera Adib, M.Pd.I**  
NIP. 19790104200710 2 002

Penguji I : **Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.** Tgl. 29/11/2019  
NIP.19590117 198303 1 014

Penguji II : **Dr. Kms. Badarudin, M.Ag.** Tgl. 2-12-2019  
NIP. 19620214 199003 1 002

### MENGESAHKAN

Dekan



**Prof. Dr. Kasinyo Harto, M.Ag**  
NIP. 19710911199703 1 004

Ketua Program Studi

**Dr. Amir Rusdi, M.Pd.**  
NIP. 19590114 199003 1 002



**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
SIDANG TERTUTUP SEMINAR HASIL**

Tesis Berjudul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS POWER POINT UNTUK  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN”** yang ditulis oleh:

Nama : **Silmanuddin**  
NIM : 1702012039  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah dikoreksi dengan seksama dan dapat disetujui untuk didjukan dalam siding munaqasyah terbuka pada program Magister (S2) UIN Raden Fatah Palembang.

**TIM PENGUJI**

**1. Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.**  
NIP.19590117 198303 1 014

Tgl.....*Amir*  
*29/10/2019*.....

**2. Dr. Kms. Badarudin, M.Ag.**  
NIP. 19620214 199003 1 002

Tgl.....*Kms*  
*29.10.2019*.....

Ketua

**Dr. Amir Rusdi, M.Pd.**  
NIP. 19590114 199003 1 002

Palembang, November 2019  
Sekretaris,

**Dr. Tutut Handayani, M.Pd.I.**  
NIP. 19781110 200710 2 004



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Prof. Dr. Hj. Nyayu Khodijah, M.Si.  
NIP. : 19700825 199503 2 001
2. Nama : Dr. Amilda, M.A.  
NIP. : 19770715 200604 2 003

Dengan ini menyetujui bahwa tesis berjudul **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS POWER POINT UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN** yang ditulis oleh:

Nama : Silmanuddin  
NIM : 1702012039  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Untuk diajukan dalam sidang seminar hasil pada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Pembimbing I,

Prof. Dr. Hj. Nyayu Khodijah, M.Si.  
NIP. 19700825 199503 2 001

Palembang, 7 Oktober 2019

Pembimbing II,

Dr. Amilda, M.A.  
NIP. 19770715 200604 2 003

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silmanuddin  
NIM : 1702012039  
Tempat/Tanggal Lahir : Palak Tanah, 10 Oktober 1987  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Jln. Sunarna Perum Sasana Lues Blok H15 RT 16  
RW 03 Kel.Suka Mulya Kec.Sematang Borang  
Kota Palembang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain, dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau ada plagiat dalam bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, November 2019

Yang membuat pernyataan,



**Silmanuddin**  
NIM. 1702012039

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum, Wr. Wb.*

Dengan memanjatkan Puji dan Syukur Kehadirat Allah SWT. atas segala Rahmat dan Karunianya pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul: **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FIQH BERBASIS POWER POINT UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN.**

Tesis ditulis dalam rangka memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Magister (S.2) di UIN Raden Fatah Palembang.

Penulis menyadari bahwa tesis dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan Tesis ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. Sirozi, M.A., Ph.D. Selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang yang telah membina dan memfasilitasi seluruh kegiatan Mahasiswa sehingga berjalannya perkuliahan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Kasinyo Harto. M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), UIN Raden Fatah Palembang yang membina dan mengatur akademik mahasiswa sehingga proses perkuliahan berjalan dengan lancar.
3. Bapak Dr. Amir Rusdi, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi (S2) Pendidikan Agama Islam UIN Raden Fatah Palembang yang telah memberikan bimbingan serta arahan untuk berjalan proses tesis ini.
4. Prof. Dr. Hj. Nyayu Khodijah, M.Si. selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan tesis ini.

5. Dr. Amilda, M.A. selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan tesis ini.
6. Bapak Rudi Hartono, S.Pd., M.M. selaku Kepala SMKN 1 Pemulutan Selatan yang telah memberikan izin penelitian, sehingga penelitian ini berjalan lancar.
7. Seluruh Guru dan staf administrasi SMKN 1 Pemulutan Selatan Kab Ogan Ilir yang secara langsung atau tidak langsung telah memberi bantuan kepada penulis dalam kelancaran penulisan tesis.
8. Seluruh dosen dan staf administrasi serta petugas perpustakaan pada UIN Raden Fatah Palembang, yang secara langsung atau tidak langsung telah memberi bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis.
9. Teristimewa untuk Ayahanda tercinta Bapak Musropa dan Ibunda Hilmiah yang telah memberikan doa, motivasi. Selama hidupnya jasa beliau tak akan hilang sampai akhir hayat.
10. Istri tercinta Wahyu Ningsih yang telah memberikan dorongan setulus hati dalam menyelesaikan studi program Magister (S2) di UIN Raden Fatah Palembang, semoga ilmu yang penulis dapatkan bermanfaat bagi keluarga, dan,
11. Seluruh rekan-rekan Prodi PAI Khususnya PAI Regular JS B yang telah saling mendukung untuk melalui perjuangan bersama-sama, yang telah memberikan sumbangan pemikiran dan motivasi sehingga penulisan tesis dapat diselesaikan.

Semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam di sekolah maupun di Perguruan Tinggi serta bermanfaat bagi para pembaca. Amin yaa rabbal alamin.

*Wassalamualaiku, Wr. Wb.*

Palembang, 2019  
Penulis  
  
Silmanuddin  
NIM. 1702012039

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PEDOMAN TRANSLATERASI .....	xiii
ABSTRAK .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	9
G. Definisi Konseptual .....	10
H. Kajian Pustaka .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>17</b>
A. Konsep Multimedia Pembelajaran.....	17
B. Fungsi, Manfaat dan Keunggulan Multimedia dan Pembelajaran.....	20
C. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	24
D. Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar .....	31
E. Microsoft Power point.....	32
F. Pembelajaran Fiqih.....	34
1. Konsep Pembelajaran Fiqih .....	34
2. Tujuan Pembelajaran Fiqih .....	36
3. Fungsi Pembelajaran Fiqih .....	37
4. Materi Pembelajaran Fiqih.....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Metode Penelitian .....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
C. Prosedur Penelitian .....	42
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	47
E. Uji Coba Produk.....	48
F. Jenis Data.....	49
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
H. Teknik Analisa Data .....	51

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
A. Hasil Penelitian.....	56
1. Hasil Analisa Kebutuhan Produk.....	56
2. Hasil Mengembangkan Produk Awal (desain) .....	58
a. Mendefinikan Gold an tujuan pembelajaran, serta pengguna....	58
b. me-review dan menyelidiki opsi yang sudah ada .....	59
c. menentukan format, anggaran dan timeline .....	59
d. menentukan konten, aktifitas strategi dan instrument evaluasi.	60
e. Mengembangkan GBIM, flowchart, sitemap, dan storyboard ..	61
3. Hasil Uji Validasi.....	63
a. Hasil validasi Ahli media ( <i>layout</i> ).....	64
b. Hasil validasi Ahli desain ( <i>kontruksi pembelajaran</i> ).....	67
c. Hasil validasi Ahli materi .....	69
4. Hasil Uji Skala Kecil ( <i>small group</i> ).....	72
5. Hasi Uji Produk ( <i>Field Test</i> ).....	75
B. Pembahasan.....	95
1. Validitas Multimedia Pembelajaran.....	96
2. Praktikalitas Multimedia Pembelajaran .....	97
3. Efektifitas Terhadap Hasil Belajar.....	98
C. Kelebihan dan kekurangan multimedia Pembelajaran.....	104
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>106</b>
A. Kesimpulan .....	106
B. Implikasi.....	107
C. Saran.....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>112</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk.....	49
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Angket Kepraktisan .....	50
Tabel 3.3 Pedoman Pengubahan rataaan Skor Kepraktisan .....	50
Tabel 4.1 Nama-nama Ahli/validator.....	63
Tabel 4.2 Rekap hasil validasi media.....	63
Tabel 4.3 Komentar dan saran Ahli media.....	65
Tabel 4.4 Tampilan media sebelum dan sesudah revisi .....	65
Tabel 4.5 Hasil validasi desain.....	66
Tabel 4.6 Komentar dan saran Ahli desain .....	67
Tabel 4.7 Hasil revisi ahli desain .....	67
Tabel 4.8 Komentar dan saran ahli materi .....	70
Tabel 4.9 Nama-nama peserta didik Uji Skala kecil.....	71
Tabel 4.10 Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik .....	71
Tabel 4.11 Komentar dan saran peserta didk .....	73
Tabel 4.12 Hasil rekap nilai pretest Kelas eksperimen .....	74
Tabel 4.13 Hasil rekap nilai pretest Kelas eksperimen kontrol.....	75
Tabel 4.14 Bantu preteet dan posttes kelas control dan eksperimen.....	76
Tabel 4.15 Daftar nilai kelas eksperimen uji normalitas.....	78
Tabel 4.16 Tabel bantu untuk uji kelas eksperimen .....	81
Tabel 4.17 Daftar nilai kelas kontrol uji normalitas.....	83
Tabel 4.18 Tabel bantu untuk uji kelas kontrol .....	86
Tabel 4.19 Perhitungan manual uji T .....	87

Tabel 4.20 Rekap hasil penilaian para Ahli .....	92
Tabel 4.21 Rekap hasil praktikalitas multimedia pembelajaran.....	93
Tabel 4.22 Hasil rekap posttsest.....	94
Tabel 4.23 Analisis perbandingan hasil pretest dan posttest.....	95

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Multimedia .....	18
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian .....	43
Gambar 4.1 Halaman utama Multimedia Pembelajaran .....	63
Gambar 4.2 Uji Produk ( <i>field test</i> ) .....	90
Gambar 4.3 Diagram batang nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Wawancara dengan siswa
Lampiran 2	Wawancara dengan guru PAI
Lampiran 3	Konten (materi)
Lampiran 4	GBIM
Lampiran 5	<i>Flowchart</i>
Lampiran 6	<i>storyboard</i>
Lampiran 7	Lembar Validasi Ahli media
Lampiran 8	Lembar Validasi Ahli media desain
Lampiran 9	Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran 10	Lembar Angket Kepraktisan
Lampiran 11	Lembar Pedoman Wawancara
Lampiran 12	Silabus Pembelajaran Fikih Kelas X SMK
Lampiran 13	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 14	Rekapitulasi Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Lampiran 15	Soal <i>Pretest</i>
Lampiran 16	Soal <i>Posttest</i>
Lampiran 17	Lembar Konsultasi Tesis
Lampiran 18	Daftar Riwayat Hidup

## PEDOMAN TRANSLITRASI ARAB KE LATIN

Untuk memudahkan dalam penulisan lambang bunyi hurup, dari bahasa Arab ke Latin, mengacu pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan No. 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1987.

### A. Konsonan Tunggal

1	Nama	Huruf Latin	Keterangan	Huruf Arab
2	ا	Alif	Tdk dilambang	Tidak dilambang
3	ب	Ba	B	Be
4	ت	Ta'	T	Te
5	ث	sa'	ṣ	Es (dengan titik diatas)
6	ج	Jim	J	Je
7	ح	ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
8	خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
9	د	Dal	D	De
10	ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
11	ر	ra'	R	Er
12	ز	Zai	Z	Zet
13	س	Sin	S	Es
14	ش	Syin	Sy	es dan ye
15	ص	Shad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
16	ض	Dhad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
17	ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
18	ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
19	ع	'ain	‘	koma di atas
20	غ	Gayn	G	Ge
21	ف	fa'	F	Ef

22	ق	Qaf	Q	Qi
23	ك	Kaf	K	Ka
24	ل	Lam	L	El
25	م	Mim	M	Em
26	ن	Nun	N	En
27	Wau	w	w	We
28	ha'	h	h	Ha
29	Hamzah	'	Apostrof	Apostrof
30	ya'	y	y	Ye

**B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap**

عدة	Ditulis	'iddah
-----	---------	--------

**C. Ta' Marbutah**

1. Bila mati maka ditulis h

هبة	Ditulis	Hibah
جزية	ditulis	Jizyah

Ada pengecualian terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti kata sholat, zakat. Akan tetapi bila diikuti oleh kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h

رامة الأولياء	Ditulis	karāmah al-auliyā'
---------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harokat, fathah, kasrah dan dammah maka ditulis t

زكاة الفطر	Ditulis	Zakāt al-fiṭri
------------	---------	----------------

**D. Vokal pendek**

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
-----◌-----	fathah	a	A
-----◌-----	kasroh	i	i
-----◌-----	dammah	u	u

### E. Vokal Panjang

Nama	Tulisan Arab	Tulisan latinn
Fathah + alif + ya fathah+ alif layyinah kasrah + ya' mati ḍammah+wawu mati	جاهلية يسعى كريم فروض	<i>Jāhiliyyah</i> <i>yas'ā</i> <i>karīm</i> <i>furūḍ</i>

### F. Vokal Rangkap

Tanda huruf	Nama	gabungan	Nama	Contoh
ي و	<i>Fathah dan ya' mati</i> <i>Fathah dan wawu mati</i>	ai au	a dan i (ai) a dan u (au)	بينكم قول

### G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrop

أنتم	ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	di tulis	<i>la,in syakartum</i>

### H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti oleh huruf qomariyah

القرآن	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. bila dikuti oleh huruf syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>As-samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-syams</i>

### I. Penulisan kata-kata dalam Rangkaian Kalimat ditulis menurut pengucapannya dan menulis penulisannya.

ذو الفروض	Ditulis	<i>ẓawi al-furūḍ</i>
اهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>
اهل الندوة	Ditulis	<i>Ahl an-nadwah</i>

## ABSTRAK

Silmanuddin, NIM. 1702012039. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power point untuk Sekolah Menengah Kejuruan.

Penelitian ini bertujuan :(1) Mengetahui Multimedia Pembelajaran yang valid, (2) Mengetahui Multimedia Pembelajaran yang praktis, dan (3) Mengetahui efektifitas Multimedia Pembelajaran terhadap hasil belajar terhadap peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dengan desain model pengembangan Model *Delphi* dan dimodifikasi dengan *Bord & Gall* terdiri atas; 1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) Mengembangkan produk awal, 3) Validasi ahli dan revisi, 4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, 5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ditinjau dari aspek media dinilai “Valid” dengan skor 88,69 oleh ahli media; (2) ditinjau dari aspek materi dinilai “Sangat Valid” dengan skor 81,57 oleh ahli materi; (3) ditinjau dari aspek Desain Pembelajaran dinilai “Valid” dengan skor 89,6 oleh ahli Desain Pembelajaran; (4) ditinjau dari aspek Uji Kepraktisan dalam Skala kecil (*small group*) dinilai “Sangat Praktis” dengan skor 4,66 oleh 5 orang peserta didik yang dipilih secara acak dengan kriteria kemampuan tinggi, sedang dan rendah; (4) peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan uji produk melalui *Pretest* sebanyak 21 peserta didik dan hanya 3 peserta didik yang dinyatakan Tuntas dan 18 Tidak tuntas, sedangkan pada saat *posttest* setelah menggunakan multimedia mengalami peningkatan yang signifikan yakni, hanya 2 Peserta yang tidak tuntas, selebihnya 19 peserta didik dinyatakan Tuntas. Hasil analisa dengan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 5,7213$  yaitu dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1.68488$ . Sehingga dapat dilihat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan terhadap hasil belajar siswa pada materi berbusana muslim cermin kepribadian dan keindahan.

## ABSTRAK

Silmanuddin, NIM. 1702012039. Multimedia Development of Power point Based Fiqh Learning for Vocational High Schools.

This study aims: (1) Knowing valid Learning Multimedia, (2) Knowing practical Learning Multimedia, and (3) Knowing the effectiveness of Learning Multimedia on learning outcomes for students. The research method used is a research and development method with a Delphi Model development model design and modified with Bord & Gall consisting of; 1) Conduct product analysis to be developed, 2) Develop initial products, 3) Expert validation and revision, 4) Small-scale field trials and product revisions, 5) Large-scale field trials and final products. The results showed that: (1) in terms of the media aspects were rated "Valid" with a score of 88.69 by media experts; (2) in terms of the material aspects are considered "Very Valid" with a score of 81.57 by material experts; (3) in terms of the aspects of Learning Design rated "Valid" with a score of 89.6 by Learning Design experts; (4) in terms of practicality aspects on a small scale (small group) rated "Very Practical" with a score of 4.66 by 5 students chosen randomly with high, medium and low ability criteria; (4) improvement in student learning outcomes is shown by product testing through Pretest as many as 21 students and only 3 students are declared Complete and 18 Not completed, while at the posttest after using multimedia has experienced a significant increase ie, only 2 Participants are not complete, the remaining 19 students were declared Complete. The results of the analysis with the t test obtained the value of  $t_{count} = 5.7213$ , and at a significance level of 5% obtained  $t_{table} = 1.68488$ . So that it can be seen  $t_{count} > t_{table}$ , so it can be concluded that there is a significant influence on the use of multimedia power point based jurisprudence learning for vocational high schools on student learning outcomes in Muslim dress material mirroring personality and beauty.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Sebagai agama yang *kaffah*, Islam tidak hanya melingkupi dan mengatur perbuatan manusia dalam hubungannya dengan Tuhan, namun manusia diciptakan Allah SWT sebagai makhluk yang mempunyai kebutuhan berupa makan, minum, pakaian, tempat tinggal dan keturunan. Sementara itu Allah SWT tidak menyediakan kebutuhan-kebutuhan itu dalam bentuknya yang siap makan, siap minum, maupun siap pakai. Allah menyediakan semua kebutuhan itu tetapi manusia harus bekerja untuk mendapatkannya, tak terkecuali para Nabi.<sup>1</sup> Firman Allah dalam Q.S. Al Furqon / 25: 20:

وَمَا أَرْسَلْنَا قَبْلَكَ مِنَ الْمُرْسَلِينَ إِلَّا إِنَّهُمْ لَيَأْكُلُونَ الطَّعَامَ وَيَمْشُونَ  
فِي الْأَسْوَاقِ وَجَعَلْنَا بَعْضَكُمْ لِبَعْضٍ فِتْنَةً أَتَصْبِرُونَ وَكَانَ رَبُّكَ بَصِيرًا



*“Dan kami tidak mengutus Rasul-Rasul sebelummu, melainkan mereka sungguh memakan makanan dan berjalan-jalan di pasar. Dan kami jadikan sebagian kamu cobaan bagi sebagian yang lain. Maukah kamu bersabar? Dan adalah Tuhanmu Maha melihat” (Q.S al-Furqon [25] : 20).*<sup>2</sup>

Dalam kehidupan muamalah sehari-hari, aspek perbedaan yang paling menonjol dari sejumlah budaya dan tradisi masyarakat yang bersifat simbolis antara lain adalah busana. Syariat Islam mewajibkan kaum muslimin memakai busana yang menutup aurat dan sopan, baik laki-laki maupun perempuan. Aurat

<sup>1</sup> Siti Muri'ah, *Wanita Karier Dalam Bingkai Islam* (Bandung: Angkasa, 2004) , hlm. 188

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur'an, dan Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, hlm. 361.

laki-laki cukup sederhana, berdasarkan ijma' ulama, auratnya sebatas antara lutut dan di atas pusat (bayn al-surrat wa al-ruqbatayn). Sedang aurat wanita adalah segenap tubuhnya kecuali muka, telapak tangan. Bahkan ada pendapat yang mengatakan bahwa seluruh tubuh wanita tanpa kecuali adalah aurat.<sup>3</sup>

Islam mengajarkan bahwa pakaian adalah penutup aurat, bukan sekedar perhiasan. Islam mewajibkan setiap wanita dan pria untuk menutupi anggota tubuhnya yang menarik perhatian lawan jenisnya. Bertelanjang adalah suatu perbuatan yang tidak beradab dan tidak senonoh. Langkah pertama yang diambil Islam dalam usaha mengokohkan bangunan masyarakatnya, adalah melarang bertelanjang dan menentukan aurat laki-laki dan perempuan. Inilah mengapa fiqih mengartikan bahwa aurat adalah bagian tubuh seseorang yang wajib ditutup atau dilindungi dari pandangan.<sup>4</sup>

Peneliti melakukan pengamatan pada tanggal 1-2 Februari 2019 terhadap responden siswa kelas X SMK N 1 Pemulutan Selatan kecamatan Pemulutan Selatan Kabupaten Ogan Ilir. Mengenai Pengetahuan tentang materi "*Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Keindahan*". Realitas di lapangan terhadap responden menunjukkan bahwa jilbab yang selama ini sebagai simbol agama ternyata dipakai bukan atas dasar kesadaran beragama tetapi ini adalah ranah tradisi, ranah lingkungan, ranah sosiologi.

Contoh konkritnya saja ketika ditanya seputar jilbab jawaban responden lebih mengarah kepada persoalan sosiologis, psikologis, bukan persoalan agama

---

<sup>3</sup> M. Quraish Shihab, *Jilbab – Pakaian Wanita Muslimah (Pandangan Ulama masa lalu & Cendekiawan Kontemporer)*, (Jakarta, Lentera Hati, Cet V; 2010), hlm. 69

<sup>4</sup> Muhammad Ibnu Muhammad Ali, *Hijab Risalah Tentang Aurat*, (Yogyakarta: Pustaka Sufi, 2002), hlm. 3

lagi. Misalnya tujuan dari keseluruhan responden memakai jilbab adalah mereka berjilbab agar supaya terlihat lebih anggun, lebih cantik, lebih modis, terhindar dari panas matahari, lebih disegani dan agar dianggap wanita baik oleh orang lain, tidak ada di antara mereka yang mengatakan ingin dicintai tuhan, ingin masuk surga dan lain sebagainya. Salah satu cara perlu adanya inovasi dan kreasi guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif.

Guru dituntut untuk dapat mengetahui, memperhatikan, dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui guru adalah menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan adalah langkah-langkah kearah tujuan dan aktivitas yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar belajar siswa adalah guru pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas memilih dan menetapkan Media dalam mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian ini peneliti merasa perlu adanya usaha lebih ekstra lagi untuk memperbaiki permasalahan ini, yaitu dengan melakukan upaya pebaikan untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu dengan pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih berbasis Power point karena sangat disayangkan walaupun sekolah yang berada di daerah yang jauh dari perkotaan, tetapi sarana prasana

(media) sudah cukup menunjang seperti listrik, Komputer, infokus dan lainnya dapat digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengembangan Multimedia Pembelajaran.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis *power point* dapat memudahkan guru dalam merancang alokasi waktu pembelajaran, dapat menarik minat siswa, dan pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan semua metode belajar termasuk metode konvensional yang sering diterapkan guru saat mengajar. Selain itu dapat juga memaksimalkan waktu belajar siswa karena siswa dapat mempelajari kembali pelajaran PAI secara mandiri menggunakan komputer yang ada di rumah. Salah satu software yang digunakan untuk membuat Multimedia menggunakan *Power point* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Proses pembelajaran yang baik tergantung pada guru, guru mempunyai peran dalam keberhasilan pendidikan. Harapan agar bisa memperbaiki kehidupan dan kesejahteraan disematkan dalam proses dan hasil pendidikan. Guru dituntut untuk dapat mengetahui, memperhatikan, dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.

Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui guru adalah menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan adalah langkah-langkah ke arah tujuan dan aktivitas yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran. Perencanaan yang dipersiapkan oleh guru pada dasarnya bertujuan untuk menentukan arah

kegiatan pembelajaran, memberi makna pembelajaran, menentukan cara mencapai tujuan yang ditetapkan, dan mengukur seberapa jauh tujuan telah dicapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa yaitu dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas guru dapat mengembangkan Multimedia pembelajaran berbasis *power point*.

Manfaat Multimedia dalam pembelajaran sangatlah penting karena apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Menurut Daryanto, secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar dapat ditingkatkan.<sup>5</sup>

Lebih lanjut Daryanto mengungkapkan, karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>6</sup>

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

---

<sup>5</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Penting Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Gava Media 2016), hlm.70

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm 71

Selaras dengan pernyataan di atas Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti akan menghasilkan produk Multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi power point yang memiliki lebih dari satu media yaitu dengan menggabungkan unsur media visual dan audio visual serta video visual yang di buat pada *slide power point*, *slide* utama berupa menu yang dihiperlink ke *slide* \lainnya. Sehingga lebih mudah untuk menyampaikan materi dengan mengklik tombol pada pada menu yang telah di hiperlink ke slide isi (materi pembelajaran). Hal ini sangat mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan siswa akan fokus terhadap pembelajaran karena media bervariasi tidak membuat siswa jenuh.

Berdasarkan latar belakang di atas salah satu upaya sederhana yang dapat dilakukan peneliti untuk turut serta dalam upaya peningkatan mutu pendidikan Indonesia adalah dengan mengembangkan multimedia pembelajaran melalui penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejuruan ”***. diharapkan dapat menjadi media bagi pendidik dan sumber belajar siswa dalam pembelajaran PAI materi Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Keindahan yang berkualitas dan akan memberikan dampak positif terhadap hasil dan prestasi belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

- 1) Kurangnya Pemahaman tentang Aurat
- 2) Kurang tersedianya multimedia pembelajaran yang menggunakan Slide power point di SMKN 1 Pemulutan Selatan

- 3) Multimedia Pembelajaran yang ada dirasakan masih belum mampu membuat siswa dapat termotivasi dalam belajar
- 4) Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menuntut untuk dapat berinovasi
- 5) Proses pembelajaran membuat siswa jenuh
- 6) Minimnya bahan ajar yang ada

### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar Multimedia pembelajaran.
2. Informasi yang disajikan yaitu : Materi "*Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Keindahan*"

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis *Power Point* untuk Sekolah Menengah Kejuruan yang Valid?
- 2) Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis *Power Point* untuk Sekolah Menengah Kejuruan yang praktis?

- 3) Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis *Power Point* untuk Sekolah Menengah Kejuruan yang efektif terhadap hasil belajar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

- 1) Menghasilkan produk pengembangan berupa Multimedia pembelajaran Fiqih yang Valid.
- 2) Menghasilkan produk pengembangan berupa Multimedia pembelajaran Fiqih yang praktis.
- 3) Mengetahui Efektifitas Mutimedia pembelajaran Berbasis *power point* Dalam Pembelajaran fiqih terhadap hasil belajar.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian ini yang diharapkan agar dapat bermanfaat untuk beberapa pihak diantaranya:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan :
  - a. Multimedia Pembelajaran yang Valid, dan Praktis serta berpengaruh terhadap hasil belajar.
  - b. Sebagai perbandingan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang meneliti tentang pengembangan.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan:
  - a. Peserta didik agar mendapat pengetahuan yang baik melalui Multimedia Pembelajaran Fiqih berbasis power point.
  - b. Bagi pendidik, yaitu:

- 1) Dapat menggunakan Produk Multimedia Pembelajaran yang Valid
  - 2) Mendapatkan Produk Multimedia Pembelajaran yang Praktis digunakan.
  - 3) Pembelajaran menjadi Efektif
- c. Lembaga pendidikan, bagi lembaga pendidikan diharapkan dapat memberikan informasi terhadap perkembangan media pendidikan terutama dalam hal teknologi pendidikan dengan asumsi bahwa pendidik harus mampu memberikan bimbingan dengan bantuan media pembelajaran atau bahan ajar yang relevan dan menarik agar siswa dapat berfikir secara luas dan membuat siswa termotivasi untuk belajar secara optimal.
- d. Bagi pembaca, diharapkan dijadikan literatur, sebagai bahan pedoman dalam kegiatan pendidikan terutama dalam pembelajaran PAI.

### **G. Definisi Konseptual**

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka penulis merasa perlu memberikan penegasan mengenai istilah-istilah tersebut:

- a. Pengembangan adalah usaha yang sistematis untuk menghasilkan produk-produk perbaikan yang berkualitas.
- b. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk

menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

- c. *Power point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantor mereka, *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya.
- d. Fiqih adalah ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaan para mukallaf yang dikeluarkan dari dalil-dalil yang jelas.

## **H. Kajian Pustaka**

Penulis telah melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu tentang penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian yang penulis teliti antara lain, pertama Desi Liana dan Leonard, Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis komputer pokok bahasan bangun datar segitiga yang berkualitas. Media ini dibuat sebagai media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan konsep dan perhitungan segitiga dengan cara memahami konsep segitiga yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media ini, siswa diharapkan termotivasi dan menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran matematika, juga sebagai media yang akan membantu siswa belajar mandiri dirumah atau dimanapun.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan tahapan yang sistematis yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengujian kualitas media menggunakan metode angket dengan hasil review dari para ahli, guru, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan, dengan total hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli pengembangan sebesar 87,96% (sangat baik). Selain itu, media ini juga mendapatkan penilaian dari siswa sebesar 85,23% (sangat baik).<sup>7</sup>

Selanjutnya Bayu Rahman Hakim dan Subuh Isnur Haryudo, Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran alternatif yang layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, menarik, dan dapat memotivasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran memasang instalasi penerangan listrik bangunan sederhana. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan obyek penelitian siswa SMK Walisongo 2 Gempol jurusan Instalasi Tenaga Listrik tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian ini mengadaptasi dari beberapa langkah-langkah *Research and Development (R & D)* diantaranya: (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap ujicoba produk, kemudian diakhiri dengan tahap analisis, responden pembahasan. Analisis hasil validasi media untuk format media dinyatakan baik sekali dengan skor rata-rata sebesar 3.62, dan untuk format materi

---

<sup>7</sup> Desi Liana dan Leonard 2016 , *Pengembangan Media Belajar Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika SMP*, Seminar Nasional Pendidikan Matematika,(Universitas Indraprasta PGRI)

dinyatakan baik sekali dengan skor rata-rata total sebesar 3.67. Menurut respon siswa untuk format media dinyatakan baik dengan skor rata-rata sebesar 3.22, dan untuk format materi dinyatakan baik sekali dengan skor rata-rata sebesar 3.63, dan untuk format respon dinyatakan baik sekali dengan skor rata-rata sebesar 3.68.

Kesimpulan penelitian adalah: (1) media pembelajaran ini dinilai baik sekali oleh validator dengan skor rata-rata total 3.64 dengan persentase 64%, sehingga dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, (2) respon siswa terhadap media pembelajaran adalah baik sekali dengan skor rata-rata 3.51 dan dengan persentase 47%, sehingga dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran sangat baik. Sehingga media pembelajaran interaktif animasi flash ini, dinyatakan baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>8</sup>

Sri Wahyuni, Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk berupa model yang digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial di masyarakat maupun sekolah, serta menganalisis efektifitas penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development* (R&D) desain Borg and Gall dengan menggunakan desain pengembangan Dickand Carey. Penelitian ini dilakukan di SMP N Satu Atap 1 Anak Ratu Aji Lampung Tengah pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016. Pengujian dilakukan dengan desain kelas eksperimen pada kelas VIIIA dan desain kelas kontrol pada kelas VIIIB.

---

<sup>8</sup> Bayu Rahman Hakim dan Subuh Isnur Haryudo 2014, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di SMK Walisongo 2 Gempol*, Jurnal Pendidikan Elektro,(Surabaya: Universitas Negeri Surabaya)

Produk akhir penelitian ini berupa pengembangan pembelajaran melalui Model Pembelajaran *Inquiry* yang telah dievaluasi oleh ahli materi, ahli model pembelajaran, serta uji terbatas. Penelitian pengembangan ini menghasilkan (1) Pengembangan model pembelajaran *inquiry* dapat menyelesaikan masalah sosial di masyarakat. Sehingga produk model pembelajaran *inquiry* layak digunakan sebagai model belajar di SMP N Satu Atap 1 Anak Ratu Aji Lampung Tengah. (2) Model Pembelajaran *Inquiry* efektif digunakan pada pembelajaran IPS di SMP karena meningkatkan hasil belajar (*Gain Score*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta mampu memecahkan masalah sosial di masyarakat. Selain itu adanya model pembelajaran *inquiry* dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *inquiry* memudahkan siswa dalam mengingat materi karena siswa mengalami langsung, sehingga hasil pengembangan ini baik dan efektif untuk digunakan sebagai model belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.<sup>9</sup>

Selanjutnya Andi Dian Anggraini, Nursalam, Nurul Fuadah dan Baharudin, Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah instrumen tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika dengan melihat prosedur pengembangan dan kualitas instrumen tes pemecahan masalah matematika yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *research and development* (R&D) yaitu pengembangan instrumen tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika. Model pengembangan perangkat ini

---

<sup>9</sup> Sri Wahyuni, 2016 *Pengembangan Model Pembelajaran Inquiry Untuk meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Sosial di Masyarakat Dalam Mata Pelajaran IPS siswa Kelas VIIIA SMP N Satu Atap 1 Anak Ratu Aji*, Tesis (Lampung : Universitas Lampung)

dikembangkan berdasarkan model Tessmer yaitu tipe *formatif evaluation*, yaitu: (1) tahap *preliminary*, (2) tahap *self evaluation*, (3) tahap *prototyping (expert review, one to one, small group)*, dan (4) tahap *field test*.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 1 Model Makassar yang berjumlah 36 orang siswa. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, diperoleh bahwa: (1) instrumen tes pemecahan masalah matematika sudah dikatakan “valid” karena berdasarkan hasil CVR yaitu 1 dan memenuhi kriteria yaitu  $\geq 0,99$  dan CVI yaitu 1 dengan kategori sangat sesuai atau berada pada kisaran 0,68-1,00 (2) instrumen tes pemecahan masalah matematika sudah dikatakan reliabel dengan nilai 0,732 dengan kategori tinggi, dan berada pada kisaran  $0,60 < r_{11} < 0,80$  (3) instrumen tes pemecahan masalah matematika memiliki tingkat kesukaran yang cukup baik yaitu 60% dari soal memiliki tingkat kesukaran yang baik kemudian rata-rata tingkat kesukaran yang diperoleh adalah 0,58 dengan kategori sedang yaitu berada pada kisaran 0,31-0,70 (4) instrumen tes pemecahan masalah matematika memiliki daya pembeda yang sudah baik 93,34% soal memenuhi kriteria daya pembedan dan rata-rata daya pembeda yang diperoleh adalah 0,35 dengan kategori cukup atau berada pada kisaran  $D_p > 0,2$ . Dengan demikian instrumen tes pemecahan matematika siswa memiliki kualitas yang baik.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Andi Dian Anggriani, dkk, 2018 *Pengembangan Instrumen Tes Untuk Matematika Untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*, Jurnal Pendidikan Dasar Islam (Makasar : UIN Alauddin Makasar)

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Konsep Multimedia Pembelajaran

Penting untuk diketahui pengertian dari media sebelum memahami pengertian multimedia. Supaya mudah untuk memahami mengenai arah atau maksud adanya multimedia itu sendiri dan tujuan dari media dan media pembelajaran itu sendiri. Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.

*National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”.<sup>11</sup> Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses transfer ilmu/ pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Dengan melihat pengertian dari media dan multimedia tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana/ wahana untuk menyalurkan informasi/ ilmu dari pendidik kepada peserta didik.

---

<sup>11</sup> Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, (April, 2011), hal 20.

Didalam multimedia terdapat penggabungan antara media audio, visual, slide bergambar dan bersuara, animasi, dan lain-lain. Melihat dari ciri-ciri tersebut maka secara umum dapat didefinisikan bahwa multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.<sup>12</sup> Sistem pembelajaran multimedia merupakan teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video yang diintegrasikan dalam penyajian materi yang diajarkan pada siswa.

Pengertian “multimedia” menurut Hackbarth (1996: 229) adalah: *Multimedia is suggested as meaning the use of multiple media formats for the presentation of information, including texts, still or animated graphics, movie segments, video, and audio information. Computer-based interactive multimedia includes hypermedia and hypertext. Hypermedia is a computer-based system that allows interactive linking of multimedia format information including text, still or animated graphic, movie segments, video, and audio. Hypertext is a non-linear organized and accessed screens of text and static diagrams, pictures, and table.*<sup>13</sup>

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafik atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Multimedia meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad dan Asfah Rahman, “*Media Pembelajaran*” (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal. 171.

<sup>13</sup> Hackbarth, S., *The Educational Technology Handbook. Englewood Cliffs* (New Jersey: Educational Technology Publications Inc., 1996), hal. 197.

diam atau animasi, bentuk movie, video dan audio. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak linier.

Lebih jauh multimedia diartikan oleh Vaughan: *Multimedia is the digital integration of text (written), graphics (the interface of the program), animation, audio (dialogues, stories, sound effects), still images (pictures and visual stimuli), and motion video. Through the integration of all these media, the learning experience becomes an interactive one mirroring everyday experiences.*<sup>14</sup>

Multimedia merupakan penggabungan digital teks (tertulis), grafik (tampilan program), animasi, audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam (gambar dan penarik perhatian visual) dan video yang bergerak.

Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo, secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.<sup>15</sup>

Jenis peralatan yang dipakai dalam multimedia ini diantaranya: komputer, video kamera, VCR, *Overhead Projector*, *multivision* atau sejenisnya, *CD Player*,

---

<sup>14</sup> Vaughan, R., *Multimedia: what it is and what it can do for our students*. ([http://jaltcall.org/cjo/5\\_00/vaughan.html](http://jaltcall.org/cjo/5_00/vaughan.html)).

<sup>15</sup> Budi Sutedjo Dharma Oetomo. *E-education; Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan* (Yogyakarta: Andi, 2002). hal. 109.

dan CD. Sebenarnya CD *player* merupakan peralatan tambahan (*External Peripheral*) komputer, namun sekarang sudah menjadi bagian unit komputer tertentu.



Gambar 2.1 : Multimedia

Berdasarkan pemaparan diatas, akan dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan multimedia pembelajaran ialah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang menjadi satu kesatuan yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## B. Fungsi, Manfaat dan Keunggulan Multimedia Pembelajaran

Pada awalnya multimedia digunakan sebagai alat bantu mengajar, yang penggunaannya sangat ditentukan dan tergantung pada guru dalam proses pembelajaran dalam kelas. Pada saat mengajar guru menggunakan berbagai jenis media seperti audio (*tape recorder*), video, slid, gambar, foto, dan sebagainya. Semua digunakan secara bersamaan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekarang, setelah ditemukan komputer, multimedia dapat dirancang dalam komputer itu sendiri sehingga multimedia digunakan bukan hanya sebagai alat

bantu mengajar akan tetapi berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mempelajari sesuatu secara mandiri.<sup>16</sup>

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.<sup>17</sup>

Beberapa manfaat penggunaan multimedia khususnya untuk siswa sebagai subjek belajar, diantaranya:<sup>18</sup>

1. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar. seperti yang kita ketahui ada siswa yang lebih banyak menangkap materi pembelajaran dengan mengandalkan penglihatan (visual). Apabila guru melakukan pembelajaran dengan cara konvensional, dalam arti hanya menggunakan satu media saja, maka tidak mungkin dapat melayani siswa yang beragam, dengan multimedia seluruh tipe siswa termasuk siswa yang bertipe kinestetis yakni siswa yang cenderung menangkap materi pelajaran dengan cara melakukan, dapat terlayani.

---

<sup>16</sup> Husniayatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta:Kencana PrenadaMedia Group 2017).hal 174.

<sup>17</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran ...op.cit.*, hlm.70

<sup>18</sup> Husniayatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran...op.cit.*, hal 175-176.

2. Pembelajaran akan bermakna, artinya multimedia memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar. Siswa tidak hanya dituntut mendengar atau melihat saja, seperti yang selama ini terjadi akan tetapi juga berbuat sehingga seluruh potensi siswa dapat berfungsi, baik potensi yang berkaitan dengan menggunakan motorik kasar atau potensi fisik maupun penggunaan motorik halus yakni kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan fungsi otak.
3. Multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagai tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (*Importing knowledge*) dapat diwakili dengan multimedia. pembelajaran individual adalah pembelajaran yang bersifat maju berkelanjutan, artinya setiap siswa dapat maju sesuai dengan kemampuannya sendiri, yang cepat belajar akan cepat menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, mereka tidak akan terhambat oleh mereka yang lambat belajar, demikian juga yang lambat tidak akan merasa tergusur dengan yang cepat belajar.
4. Multimedia dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk memberikan topik tertentu misalnya dengan memanfaatkan fungsi *link* memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu topik dari berbagai sudut pandang. Artinya pembelajaran melalui multimedia, siswa dapat memberikan materi berhubungan dengan minat dan keinginan siswa, sesuai dengan materi yang di sediakan dalam multimedia itu sendiri.

5. Multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran. Artinya melalui multimedia siswa dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori dan keterampilan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu:<sup>19</sup>

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lainnya.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
6. Meningkatkan gaya tarik dan perhatian siswa.

---

<sup>19</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran ...op.cit.*, hlm.70

Disamping itu, pembelajaran melalui multimedia memiliki keuntungan untuk guru diantaranya:<sup>20</sup>

1. Melalui multimedia, dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran dengan luas.
2. Dengan multimedia dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut di luar waktu belajar khususnya untuk memberikan wawasan yang lebih luas sesuai dengan topik berhubungan.
3. Dengan waktu yang terbatas, guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal.
4. Pelayanan terhadap setiap individu siswa akan lebih terkontrol.
5. *Self evaluation* yang digunakan siswa, bagi guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan proses pembelajaran.
6. Umpan balik dapat diberikan dengan segera, dengan demikian kontrol terhadap pencapaian tujuan dapat dilakukan dengan cepat.

### **C. Langkah – langkah Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

Menurut *Delphi* dalam buku Muhammad Rusli dkk. Ada 10 langkah-langkah pengembangan Multimedia pembelajaran sebagai berikut :<sup>21</sup>

- 1) Mendefinisikan Gol dan Tujuan Pembelajaran, Serta Pengguna.

Maksud dari mendefinisikan Gol pembelajaran adalah mendefinisikan apa yang peserta didik harus pelajari dan pahami, sementara tujuan pembelajaran

---

<sup>20</sup> Husniayatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran...op.cit.*, hal 176.

<sup>21</sup> Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, dan Ni Nyoman Supuwaningsih, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif - Prinsip Dasar dan Model Pengembangan* (Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2017), hal 108-143.

menjelaskan apa yang peserta didik akan lakukan setelah menyelesaikan pembelajaran dengan hasil yang terukur.

2) *Me-review* dan menyelidiki Opsi yang sudah ada.

Sebelum menghabiskan banyak uang atau alokasi waktu dalam menciptakan sebuah proyek multimedia, sangatlah penting untuk meninjau keberadaan aplikasi serupa yang mungkin sudah ada. Diantara aplikasi yang sudah ada barang kali dapat ditemukan hal-hal yang telah memenuhi sebagian besar tujuan pembelajaran yang diperlukan atau mungkin ada yang bisa berindak sebagai *template* untuk proyek baru yang di usulkan (melelui pemikiran yang kreatif, kritis dan inovatif).

3) Menentukan Format, Anggaran, dan Timeline.

Terdapat 3 cara proyek pengembangan multimedia pembelajaran dapat diproduksi, yaitu dengan diproduksi dengan cepat, murah, atau baik. Namun demikian, proyek pengembangan yang memiliki ketiga kualitas tersebut jarang ditemui. Format proyek dalam hal ini, bisa tergantung pada tujuan Pembelajaran dan sumber daya yang tersedia. Maka perlu meprtimbangkan isu-isu seperti peralatan, keterampilan komputer yang dimiliki peserta didik/pengguna, anggaran produksi ketersediaan staf pengembang dan kebutuhan *bandwidth dan server*. Dalam segi Anggaran perlu dipertimbangkan yaitu: perkiraan biaya perjam untuk tim produksi, kemungkinan peningkatan biaya pengembangan, persaingan dengan proyek-proyek berprioritas tinggi, adanya perubahan personalia dan anggota tim, serta modernisasi alat-alat dan sumber daya. Mengingat banyaknya pertimbangan yang diperlukan guna penyusunan anggaran yang komprehensif dan selaras

dengan *timeline*, Seharusnya seluruh anggota tim pengembang memiliki komitmen untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dibebarkannya.

4) Menentukan Konten, Aktivitas, Strategi penyampaian dan penilaian.

a. Analisis dan Perencanaan konten

Terdapat 3 pendekatan dalam analisa & perencanaan konten (*Commonwealth of learning 2005*) :

- (1) Berorientasi pada topik
- (2) Berorientasi pada konsep
- (3) Berorientasi pada tugas atau tujuan.

b. Menata atau mengurutkan konten

Prinsip-prinsip dasar dalam melakukan sekuensi materi, unit ataupun topik belajar (*Commonwealth of learning 2005*) :

- (1) Urutkan dari materi /unit yang sederhana ke kompleks
- (2) Urutkan dari materi/unit-belajar/topik yang sudah diketahui/dikenal (misal, prasyarat unit –belajar X) ke yang belum diketahui ( unit- belajar X),
- (3) Urutkan dari materi, unut –belajar ataupun topik yang khususke yang umum,
- (4) Urutkan dari materi, unit-belajarvataupun topik kongkret ke abstrak.

c. Pedoman Penyajian Konten

Konten pembelajaran via multimedia, dalam menyajikannya, diharapkan memuat hal-hal sebagai berikut:

- (1) Berikan *overview* tentang isi konten pelajaran.
  - (2) Informasikan tujuan pembelajaran.
  - (3) Informasikan *skill* atau pengetahuan prasyarat untuk bisa mempelajari konten pembelajaran.
  - (4) Informasikan daftar konten pembelajaran.
  - (5) Jelaskan perkiraan durasi waktu dalam menyelesaikan pembelajaran.
  - (6) Jelaskan bagaimana aktivitas pembelajaran terjadi via modul multimedia pembelajaran.
  - (7) Jelaskan tipe, format, jadwal tes, penyelesaian tugas, serta tes terakhir.
- d. Strategi menyampaikan Isi Maupun Konten Pembelajaran.
- Ada 3 teori belajar/Pembelajaran menurut (Direktorat Pembelajaran & Kemahasiswaan – Dirjen Dikti, 2014) yang diterapkan secara berbeda dalam konteks modul multimedia pembelajaran untuk tipe konten/pengetahuan yang berbeda sebagai berikut :
- a. Teori Behaviorisme untuk mengajarkan faktadan konsep (*what*),
  - b. Teori Kognitifisme untuk mengajarkan prosedur (*How*)
  - c. Teori Konstruktivisme untuk mengajarkan penalaran tingkat tinggi atau prinsip (*Why*)

5) Menetapkan Strategi, Kriteria, dan Instrumen penilaian Evaluasi dan Keefektifan Proyek.

Terdapat 3 kriteria dalam mengevaluasi modul Multimedia Pembelajaran: Keefektifan, Efisiensi dan daya tarik. Keefektifan mengacu pada aspek pedagogis, sedang keefektifan mengacu pada aspek kognitif. Ada istilah lain dalam mengevaluasi modul Pembelajaran *Usefulness* dan *Usability* yaitu:

a. *Usefulness*

- (1) Berhubungan dengan keefektifan pedagogis, efisiensi kognitif dan daya tarik.
- (2) Pengguna dapat belajar dari hasil interaksi dengan modul multimedia

b. *Usability*

- (1) Berhubungan dengan kebenaran fungsional, efisiensi, persepsi dan teknologi.
- (2) Pengguna dapat merasakan, menggambarkan, berinteraksi, dan bernavigasi, dengan materi multimedia pembelajaran.
- (3) *Usability* merupakan hal yang lebih mendasar daripada *usefulness*. Jika sesuatu tidak *usable* (dapat dipakai/digunakan), pastilah ia *useful* (bermanfaat).

6) Mengembangkan *Flowchart*, *Sitemap*, dan *Storyboard*.

*Flowchart* adalah representasi visual dari urutan langkah-langkah dan keputusan-keputusan yang diperlukan untuk melaksanakan proses

pembelajaran. Setiap langkah dalam urutan dicatat dalam bentuk diagram. Hal ini dapat melihat diagram alur dan logika mengikuti proses awal sampai akhir.

*Sitemap* adalah representasi visual dan struktur menu aplikasi atau struktur menu halaman Web. *Storyboard* merepresentasikan detail elemen-elemen multimedia yang terkandung pada setiap *screen/slide* termasuk keberadaan catatan yang memberikan penjelasan tentang aksi-aksinya. *Storyboard* membantu desainer dalam merencanakan *audio/sound*, teks, grafis, video, dan animasi serta intreraksi pengguna pada setiap layar/*screen*. Sementara itu, diagram alur atau *Flowchart* menunjukkan navigasi antar slide dalam program.

#### 7) Mengembangkan Prototipe

Prototipe adalah rancangan atau model kerja proyek yang membantu tim dalam menerapkan dan menguji ide-ide pengembangan. Prototipe diperlukan sebelum terlalu banyak waktu yang diinvestasikan kedalam proses pembangunan ataupun pengembangan. Ditingkat terendah dan sederhana, prototipe bisa berupa *storyboard*, dan pada tingkat lanjutan bisa berupa *sitemap* yang berfungsi penuh atau modul multimedia pembelajaran. Selama fase prototipe, pengembang melakukan pengujian untuk mempertimbangkan keefektifan konten multimedia dalam mencapai tujuan belajar dan kegunaan dari teknologi.

#### 8) Melakukan Evaluaasi Formatif

Tujuan dari dari evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data dan informasi dari target audien (peserta didik/Pengguna). Terdapat tiga fase dalam memperoleh data/informasi yang terkait dengan pelaksanaan asesmen terhadap pengguna/*stakeholder*, yaitu: Fase klinis (tipe *stakeholder* terwakili satu-satu),

Fase grup (tipe *stakeholder* terwakili atas jumlah kecil peserta), dan studi kasus (hingga 30 peserta).

#### 9) Menyelesaikan Desain

Aplikasi ini mencakup penyelesaian (*Finishing*) video, audio, grafis, foto, animasi, penilaian, aktivitas, dan bahan-bahan pembelajaran lainnya. Menyelesaikan produk bisa berarti mengontrak aktor profesional, pembicara atau videographers untuk memperoleh keterampilan/keahlian yang diperlukan untuk proyek.

#### 10) Melakukan Evaluasi Sumatif atas Proses dan Produk

Penilaian sumatif atau akhir terbagi menjadi dua fase : review oleh pakar dan berdasarkan studi lapangan. Sangat disarankan, evaluasisumatif dilakukan oleh pihak ke tiga bila memungkinkan. Apa yang tampak jelas bagi para pengembang mungkin tidak jelas bagi reviewer baru, sehingga dapat memberikan perspektif objektif bagi proyek. Pada tahap kedua studi kasus lapangan yang diusulkan, memberikan umpan balik langsung dari pada siswa, peserta didik maupun penggunaan yang ditargetkan. Salah satu konsep kunci dari *review* ahli dan studi lapangan adalah untuk mengonfirmasi bahwa kebutuhan instruktur atau organisasi akan dicapai. Jika proses evaluasi formatif digunakan secara efektif, maka pada evaluasi sumatif diharapkan akan mendapatkan hasil yang positif (lebih baik dan berkualitas). Selain itu, pembentukan validitas proyek adalah penting sebagai integritas kerja pengembang sebagaimana integritas proses pendidikan.

Dari 10 langkah-langkah pengembangan di atas peneliti hanya mengambil 7 langkah saja, karena waktu penelitian sangat terbatas, 7 langkah tersebut yaitu: 1) Mendefinisikan Gol dan tujuan pembelajaran,serta pengguna; 2) me-*review* dan menyelidiki opsi yang sudah ada; 3) menentukan format, anggaran, dan *timeline*; 4) menentukan konten, aktivitas, strategi, dan instrumen evaluasi, penilaian; 5) menetapkan strategi, kriteria, dan instrumen evaluasi, keefektifan proyek; 6) mengembangkan flowchart, sitemap dan storyboard 7) mengembangkan prototipe.

#### **D. Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar**

Dengan kriteria pemilihan Multimedia yang tepat , guru dapat lebih mudah, menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran Multimedia dalam proses pembelajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran. Oleh sebab itu Multimedia bukan keharusan tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas belajar dan mengajar.

Dalam hubungannya dengan penggunaan multimedia pada waktu berlangsungnya pembelajaran Arsyad menjelaskan setidaknya-tidaknya digunakan guru pada situasi sebagai berikut:<sup>22</sup>

1. Perhatian siswa terhadap pembelajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian guru. Penjelasan atau penuturan secara verbal oleh guru mengenai bahan pembelajaran biasanya sering membosankan apalagi bila cara guru menjelaskannya tidak menarik.

---

<sup>22</sup> Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada 2006).hlm.38

Dalam situasi ini tampilnya media akan mempunyai makna bagi siswa dalam menumbuhkan kembali perhatian belajar para siswa.

2. Bahan pembelajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami siswa.

Dalam situasi ini sangat bijaksana apabila guru menampilkan media untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai bahan pembelajaran. Misalnya menyajikan bahan dalam bentuk visual melalui gambar, grafik, bagan atau model-model yang berkenaan dengan isi bahan pembelajaran terbatasnya sumber pembelajaran. Tidak semua sekolah mempunyai buku sumber, atau tidak semua bahan pembelajaran ada dalam buku sumber. Situasi ini menuntut guru untuk menyediakan sumber tersebut dalam bentuk media. misalnya peta atau globe dapat dijadikan sumber bahan belajar bagi siswa, demikian juga model, diorama, media grafis dan lain-lain. Guru tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pembelajaran melalui penuturan kata-kata akibat terlalu lelah disebabkan telah mengajar cukup lama. Dalam situasi ini guru dapat menampilkan media sebagai sumber belajar bagi siswa. Misalnya guru menampilkan bagan atau grafik dan siswa diminta memberi analisis atau menjelaskan apa yang tersirat dari gambar atau grafik tersebut, baik secara individual maupun kelompok.

#### **E. Microsoft Power point**

Aplikasi microsoft power point pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc, yang kemudian mereka ubah namanya menjadi power point.

Pada tahun 1987, power point versi 1.0 dirilis, dan komputer yang didukungnya adalah *Apple Macintosh*. *Power point* kala itu masih menggunakan warna hitam putih yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *overhead* (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari power point muncul dengan dukungan warna, setelah *Macintosh* berwarna muncul ke pasaran.<sup>23</sup>

Microsoft Power Point merupakan sebuah *software* yang dibuat yang dikembangkan oleh perusahaan mikrosoft, dan merupakan salah satu perogram berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang di selenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komonikasi yang menarik.<sup>24</sup>

Jadi dapat disimpulkan *Microsoft Power Point* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Microsoft Power Point akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena *Microsoft Power Point* akan memudahkan dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer. Dalam membuat slide presentation yang harus di perhatikan adalah : *New Blank Presentation* dan *New From Design Template*.

---

<sup>23</sup>Husniayatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran...op.cit.*, hlm. 128.

<sup>24</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran ...op.cit.*, hlm.181

## **F. Pembelajaran Fiqih**

### **1. Konsep Pembelajaran Fiqih**

Sebelum menjelaskan pembelajaran Fiqih secara utuh sebaiknya dijelaskan terlebih dahulu pengertian pembelajaran dan pengertian Fiqih secara harfiah. Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari anak didik, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, film, audio, dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, dan juga komputer. Sedangkan prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian, belajar, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut saling berhubungan (interaksi) antara satu unsur dengan unsur yang lain.<sup>25</sup>

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1970) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian events (kejadian, peristiwa, kondisi, dan lain-lain) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi anak didik sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada kejadian yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua kejadian maupun kegiatan yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta, Bumi Aksara, 1995), hlm. 57.

<sup>26</sup> Ahmad, *Tafsir Metodologi Pengajaran Islam*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 1996), hlm. 96.

Sedangkan mengenai Fiqih terdapat beberapa pengertian, diantaranya:

- a. Fiqih bila ditinjau secara harfiah artinya pintar, cerdas dan paham.<sup>27</sup>
- b. T.M Hasbi Ash-Shidqy menyetir pendapat pengikut Syafi’I, Fiqih adalah ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaan para mukallaf yang dikeluarkan dari dalil-dalil yang jelas.<sup>28</sup> Serta menyetir pendapat Al-Imam Abd Hamid Al-Ghazali, Fiqih adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara’ bagi para mukallaf seperti wajib, haram, mubah, sunnat, makruh, shahih, dan lain-lain.<sup>29</sup>

Dari pengertian diatas maka pembelajaran Fiqih adalah jalan yang dilakukan secara sadar, terarah dan terancang mengenai hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf baik bersifat ibadah maupun muamalah yang bertujuan agar anak didik mengetahui, memahami serta melaksanakan ibadah sehari-hari. Dalam pembelajaran Fiqih, tidak hanya terjadi proses interaksi antara guru dan anak didik di dalam kelas. Namun pembelajaran dilakukan juga dengan berbagai interaksi, baik di lingkungan kelas maupun musholla sebagai tempat praktek-praktek yang menyangkut ibadah. VCD, film, atau lainnya yang mendukung dalam pembelajaran Fiqih bisa dijadikan dalam proses pembelajaran itu sendiri.

---

<sup>27</sup> T.M Hasbi Ash-Shidqy, Pengantar Hukum Islam, (Jakarta, Bulan Bintang, 1996), hlm.

29.

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm. 26

<sup>29</sup> *Ibid*,.

## 2. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Tujuan artinya sesuatu yang dituju, yaitu yang ingin dicapai dengan suatu kegiatan atau usaha. Dalam pendidikan tujuan pendidikan dan pembelajaran merupakan faktor yang pertama dan utama. Tujuan akan mengarahkan arah pendidikan dan pengajaran kearah yang hendak dituju. Tanpa adanya tujuan maka pendidikan akan terombang-ambing. Sehingga proses pendidikan tidak akan mencapai hasil yang optimal. Tujuan yang jelas akan memudahkan penggunaan komponen-komponen yang lain, yaitu materi, metode, dan media serta evaluasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, yang kesemua komponen tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Dalam merumuskan tujuan dan pembelajaran haruslah diperhatikan beberapa aspek, yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.<sup>30</sup> Dalam dunia pendidikan di Indonesia terdapat rumusan tentang tujuan pendidikan nasional dan rumusan tersebut tertuang dalam Undang-undang RI. No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang SISDIKNAS, yang berbunyi: “Pendidikan Nasional Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Tujuan pendidikan Islam dicapai dengan pengajaran Islam, jadi tujuan pengajaran Islam merupakan bentuk operasional pendidikan Islam. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT, dalam Surat Adz-dzariyat: 56

---

<sup>30</sup> Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya, Citra Media, 1996), hlm. 70

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ (الذاريات : ٥٦)

*“Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah-Ku”*

Pembelajaran Fiqih merupakan bagian dari pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik dalam aspek hukum baik yang berupa ajaran ibadah maupun muamalah sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>31</sup>

### **3. Fungsi Pembelajaran Fiqih**

Fungsi pembelajaran Fiqih, adalah:

- a. Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah SWT. sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.<sup>32</sup>
- b. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin.

<sup>31</sup> <http://media.diknas.go.id/media/document/PAI.pdf> diakses tanggal 13 April 2019

<sup>32</sup> <http://media.diknas.go.id/media/document/5681.pdf> diakses tanggal 13 April 2019

- c. Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- d. Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui melalui ibadah dan muamalah.
- e. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif budaya asing yang akan di hadapinya sehari-hari.
- g. Pembekalan peserta didik untuk mendalami Fiqih/hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>33</sup>

Pembelajaran Fiqih diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial. Pembelajaran Fiqih diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, taqwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat.

Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global. Pendidik diharapkan dapat

---

<sup>33</sup> <http://media.diknas.go.id/media/document/PAI.pdf> diakses tanggal 13 April 2019

mengembangkan metode pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pencapaian seluruh kompetensi dasar perilaku terpuji dapat dilakukan tidak beraturan. Peran semua unsur sekolah, orang tua siswa dan masyarakat sangat penting dalam mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran Fiqih.

#### **4. Materi Pembelajaran Fiqih**

Materi pelajaran merupakan bahan pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi pelajaran harus digali dari berbagai sumber belajar sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai. Materi pelajaran biasanya tergambar dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada dalam buku. Kerangka dasar dalam materi pelajaran ini mencakup tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Standar Kompetensi (SK) merupakan kerangka yang menjelaskan dasar pengembangan program pembelajaran yang terstruktur.

Penentuan standar kompetensi dilakukan dengan cermat dan hati-hati, karena apabila tidak memperhatikan standar Nasional maka Pemerintah pusat akan kehilangan sistem untuk mengontrol mutu madrasah/sekolah. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) merupakan perincian atau penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi. Kompetensi Dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Kompetensi Dasar berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fiqih meliputi:

- a. Kajian tentang prinsip-prinsip ibadah dan syari'at dalam Islam.
- b. Hukum Islam dan perundang-undangan tentang zakat dan haji, hikmah dan cara pengelolaannya.
- c. Hikmah kurban dan akikah.
- d. Ketentuan hukum Islam tentang pengurusan jenazah. 5) Hukum Islam tentang kepemilikan.
- e. Konsep perekonomian dalam Islam dan hikmahnya.
- f. Hukum Islam tentang pelepasan dan perubahan harta beserta hikmahnya.
- g. Hukum Islam tentang wakaalah dan sulhu beserta hikmahnya
- h. Hukum Islam tentang daman dan kafaalah beserta hikmahnya Riba, Bank dan Asuransi
- i. Ketentuan Islam tentang Jinaayah, Hudud dan hikmahnya
- j. Ketentuan Islam tentang peradilan dan hikmahnya
- k. Hukum Islam tentang keluarga, waris
- l. Ketentuan Islam tentang siyaasah syar'iyah
- m. Sumber hukum Islam dan hukum taklifi
- n. Dasar-dasar istinbaath dalam Fiqih Islam
- o. Kaidah-kaidah usul Fiqih dan penerapannya.<sup>34</sup>

Dapat disimpulkan materi fikih di sekolah umum (SMA/SMK) adalah bagian dari materi Pendidikan agama islam (PAI) berbeda dengan di Madrasah Aliyah, maka dari itu peneliti hanya mengembangkan Multimedia Power point pada materi fikih kelas X SMK Negeri Pemulutan Selatan.

---

<sup>34</sup> Permenag RI No. 2 Tahun 2008, PERMENAG RI No.2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>35</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development atau R&D*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>36</sup>

Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan lain lain.<sup>37</sup> Selain di bidang pendidikan, penggunaan metode penelitian dan pengembangan juga biasa diaplikasikan dalam bidang industri, bisnis, kemiliteran, teknologi kedokteran dan lain-lain, terutama untuk pengembangan *software*.<sup>38</sup> Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 297

<sup>36</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 164

<sup>37</sup> *Ibid.*, ...hlm. 164-165

<sup>38</sup> Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 127

menghasilkan saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.<sup>39</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, *hardware*, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Adapun produk yang dikembangkan adalah Multimedia Pembelajaran berbasis power point yang diperuntukkan bagi siswa SMK kelas X pada mata pelajaran Fiqih.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Pemulutan Selatan yang berlokasi di Jalan Gotong Royong Desa Harimau Tandang Kecamatan Pemulutan Selatan Kabupaten Ogan Ilir Kelas 10 TKJ. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2019.

#### **C. Prosedur Penelitian Pengembangan**

Secara umum, R&D telah dikembangkan oleh beberapa ahli, salah satunya yaitu model yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang mengembangkan model R&D melalui beberapa tahapan. Menurut Borg dan Gall dalam Sukmadinata, ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu:<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, hlm. 190

<sup>40</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian ...*, *op.Cit* hlm. 169-170

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan (*planning*), yaitu menyusun rencana penelitian yang meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- c. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), yaitu pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
- d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba berlangsung, peneliti mengadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
- e. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*), yaitu memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
- f. Uji coba lapangan (*main field testing*), yaitu melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Selama uji coba lapangan, peneliti mengumpulkan data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang diuji cobakan, kemudian hasil-hasil

pengumpulan data tersebut dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.

- g. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), yaitu menyempurnakan produk hasil uji lapangan
- h. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi kemudian hasilnya dianalisis.
- i. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan pada masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
- j. Diseminasi dan Implementasi (*dissemination and implementation*), yaitu melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan dan memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

Borg and Gall mengungkapkan ada 10 langkah dalam proses penelitian pengembangan, namun dalam Tim Puslitjaknov,<sup>41</sup> prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama, yaitu : (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) Mengembangkan produk awal; (3) Validasi ahli dan revisi; (4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk; (5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

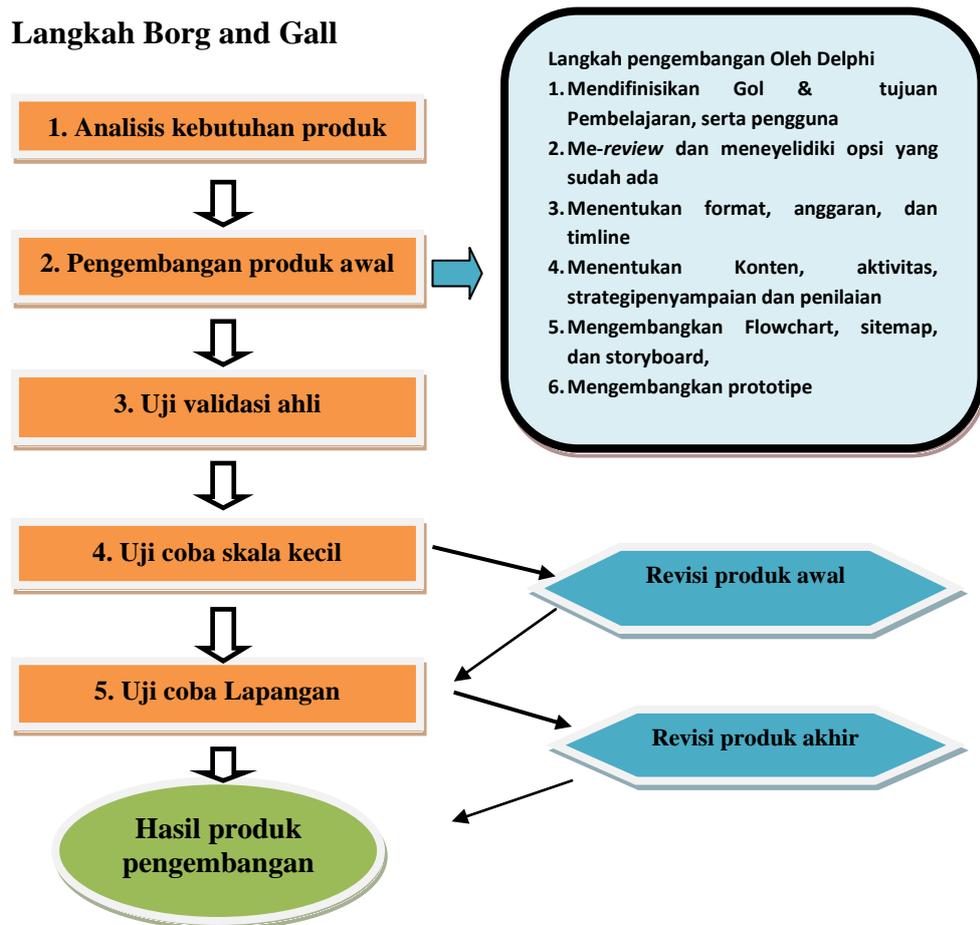
---

<sup>41</sup> Timpuslitjaknov. 2008, *Metodologi Penelitian Pengembangan* ,(Departemen Pendidikan Nasional), hlm.11

Pada penelitian ini peneliti menggabungkan Prosedur penelitian oleh Borg and Gall dengan langkah-langkah pengembangan oleh Delphi.

Langkah-langkah Penelitian dan pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

### Langkah Borg and Gall



Gambar 3.1 : Prosedur Penelitian Pengembangan

- 1) **Analisis Kebutuhan Produk** pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dilapangan (sekolah) dengan cara melakukan wawancara langsung dan tidak langsung untuk mengetahui bagaimana pemahaman pembelajaran serta mencari data siswa lainnya untuk mengetahui latar

belakang siswa sebelum melakukan pengembangan kemudian di analisis.

- 2) **Pengembangan Awal** Pada tahap ini peneliti merujuk pada pengembangan oleh melakukan pengumpulan data yang telah didapat pada tahap analisis data dan dan melaksanakan langkah-langkah yang beradafiasi pada model delphi yang meliputi: 1) Mendefinisikan Gol dan tujuan pembelajaran,serta pengguna; 2) *me-review* dan menyelidiki opsi yang sudah ada; 3) menentukan format, anggaran, dan *timeline*; 4) menentukan konten, aktivitas, strategi, dan instrumen evaluasi, penilaian; 5) menetapkan strategi, kriteria, dan instrumen evaluasi, keefektifan proyek; 6) mengembangkan flowchart, sitemap dan storyboard 7) mengembangkan prototipe.
- 3) **Validasi Desain** Pada tahap , dilakukan penilaian dan evaluasi oleh pakar terhadap Desain Produk yang telah dirancang. Pakar-pakar tersebut menilai, validasi isi dan bahasa. Saran-saran dari para pakar digunakan sebagai acuan untuk merevisi desai multimedia yang dikembangkan. Bagian utama yang divalidasi adalah kesesuaian KD, indikator, kebenaran konsep dan bahasa yang digunakan. Masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki dan merevisi multimedia Pembelajaran yang dikembangkan sehingga dihasilkan desai media yang valid. Pada tahap ini ada 1 pakar dari ahli IT (medaia Pembelajaran), dan 1 Ahli materi Fiqih serta 1 ahli desain

pembelajaran . hasil review dicatat dalam pedoman review dan jadikan pedoman untuk merivisi.

- 4) **Uji coba produk skala kecil** Hasil revisi, kemudian diujicobakan pada skala kecil, dilakukan dengan 5 guru PAI di beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Ogan Ilir. Hasil dari pelaksanaan uji coba ini selanjutnya untuk direvisi kembali sebelum dilakukan ujicoba pada tahap Berikutnya.
- 5) **Uji coba Skala besar** Hasil revisi tahap sebelumnya diuji cobakan ke subjek penelitian yaitu peserta didik Kelas 10 TKJ SMKN 1 Pemulutan Selatan. Setelah malakukan tahap ini maka diadakan tes formatif untuk mengetahui kualitas produk yang meliputi validitas,efektivitas dan efisien.

#### **D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berbentuk slide sebagai berikut :

##### **a. Secara umum**

1. Dari sisi substansi produk yang dikembangkan ini adalah berbentuk slide pembelajaran dalam pemakaiannya menggunakan Komputer/Laptop.
2. Dari sisi outputnya produk yang dikembangkan dikemas dalam sebuah CD (*compact Disk*) : Berisi suara, Teks, gambar, film dan game.
3. Multimedia Pembelajaran ini memuat materi yang menggunakan *power point* yang telah dikembangkan.

### **b. Secara Khusus**

1. Multimedia yang disajikan berbentuk power point yang berisi materi ajar berbentuk slide persentasi menggunakan software powerpoint 2010
2. Materi disesuaikan dengan Kurikulum 2013 revisi 2017
3. Bahan telah memenuhi aspek kualitas pemebelajaran yang meliputi:
  - a. Kualitas isi dan tujuan pembelajaran
  - b. Kualitas tampilan multimedia
  - c. Kualitas kepraktisan multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik.

### **E. Uji Coba Produk**

Uji coba produk merupakan tahapan yang sangat penting, guna dihasilkannya produk yang benar-benar berkualitas. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti, yaitu:<sup>42</sup>

#### **a. Desain Uji Coba**

Studi ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu mulai melakukan observasi lapangan, membuat modul berdasarkan kemampuan otak kanan kemudian menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa pakar.

b. Subjek validasi. Subjek validasi terdiri dari Ahli Media (*layout*), ahli materi Fiqih (*conten*) dan ahli contrucksii Pembelajaran (RPP) .

c. Subjek uji coba. Tahap selanjutnya setelah produk Multimedia Pembelajaran yang divalidasi dan direvisi oleh validator adalah diujicobakan ke lapangan. Sampel yang menjadi uji Multimedia

---

<sup>42</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode ... op.cit*, hlm. 166

Pembelajaran berbasis power point adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pemulutan Selatan.

#### **F. Jenis Data**

Terdapat dua jenis data yang diperoleh, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif akan diperoleh dari nilai Latihan di kelas, nilai *post test* dan penyebaran angket. Baik angket instrumen pengembangan, angket Validasi, angket Kepraktisan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara terhadap guru PAI di sekolah serta saran, kritik dan tanggapan dari para validator. Setelah kedua jenis data terkumpul, kemudian akan dianalisis.

#### **G. Instrumen pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

##### 1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara interview pada satu orang atau beberapa orang yang bersangkutan. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden.<sup>43</sup> Jadi, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan.

---

<sup>43</sup> Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: SIC, 2001), hal. 82

## 2. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau alat pengumpulan data secara tidak langsung, dalam arti peneliti tidak langsung melakukan tanya jawab dengan responden. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.<sup>44</sup> Angket dalam penelitian dan pengembangan modul ini diberikan kepada validator ahli untuk menilai produk pengembangan ini, serta kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat efektifitas Multimedia pembelajaran.

## 3. Tes

Tes adalah cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas, baik berupa pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee sehingga diperoleh hasil atau nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee.<sup>45</sup> Tes yang diberikan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tes tertulis (*pretets* dan *posttest*) berupa tes tertulis pilihan Ganda.

## H. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisis data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.<sup>46</sup> Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan cara mengumpulkan data melalui instrumen-instrumen pengumpulan data, kemudian dianalisis dengan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan. Data

---

<sup>44</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode . . .*, *op.cit* hlm 219

<sup>45</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar ...*, *op.cit* hlm 62

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode ...*, *op.cit* hlm. 244

yang akan dianalisis adalah data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian validator dan hasil tes kelas. Sedangkan rumus yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian dan pengembangan modul ini adalah:

### 1. Analisa Angket Validasi

Data hasil penelitian terhadap kelayakan produk pengembangan Multimedia Pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk seperti tersaji pada tabel berikut:<sup>47</sup>

**Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Kevalidan dan revisi Produk**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria Validasi</b>
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang Valid (revisi)
0-39	Tidak Valid (revisi)

Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Dimana:

$P$  = presentase yang dicari

$\sum x$  = jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$  = jumlah nilai ideal

Analisis data angket validasi ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tingkat validitas produk pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas X tahun ajaran 2019/2020.

### 2. Analisa Kepraktisan

---

<sup>47</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur ...* hlm. 276

Media pembelajaran berupa multimedia interaktif dikatakan praktis jika memenuhi indikator berikut:

- 1) Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada pada kriteria Praktis.

**Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Angket Kepraktisan**

Skor Negatif	Skor Positif	Kriteria
1	5	Sangat Praktis
2	4	Praktis
3	3	Cukup Praktis
4	2	Tidak Praktis
5	1	Sangat Tidak Praktis

- a) Menghitung Skor rata-rata penilaiain Rumus yang digunakan dalam menghitung skor rata-rata penilaian adalah sama dengan rumus penghitungan skor rata-rata tiap aspek pada penilaian kevalidan Multimedia Pembelajaran
- b) Mengkonversi skor rata-rata yang diperoleh ke dalam tabel konversi skala 5 menjadi nilai kualitatif seperti yang ada pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Pedoman pengubahan rata-rata skor tiap aspek menjadi data kualitatif pada penilaian kepraktisan**

Interval Skor	Kategori
$4,40 < X$	Sangat Praktis
$3,80 < X \leq 4,40$	Praktis
$3,20 < X \leq 3,80$	Cukup Praktis
$1,60 < X \leq 2,20$	Tidak Praktis
$X \leq 1,60$	Sangat Tidak Praktis

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, Multimedia Pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal Praktis.

### 3. Analisis Data Tes

#### a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang didapat berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas, akan dilakukan uji F. prosedur yang digunakan untuk menguji homogenitas varian dalam kelompok adalah dengan jalan menemukan harga  $F_{max}$ . Keputusan Uji  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  harga F tidak signifikan, hal ini berarti tidak ada perbedaan yang berarti sampel sejenis, atau homogen. Statistika uji yang digunakan:<sup>48</sup>

$$F_{max} = \frac{\text{Var Tertinggi}}{\text{Var Terendah}}$$

dengan:

$$\text{Varian}(SD)^2 = \frac{\Sigma x^2 - \frac{(\Sigma x)^2}{N}}{(N-1)}$$

Keterangan:

$\Sigma x^2$  = jumlah kuadrat dari suatu data

$(\Sigma x)^2$  = jumlah dari suatu data yang dikuadratkan

N = banyaknya data.

---

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode ... op.cit* h1m 100

Namun untuk memudahkan perhitungan, peneliti menggunakan program komputer SPSS 16.0 *for windows*. Jika taraf signifikansinya  $> 0,05$  maka varian dinyatakan homogen.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan jika *Asymp.sig*  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal.<sup>49</sup> Peneliti menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for windows* dalam menghitung normalitas data, uji normalitas merupakan syarat suatu data agar bisa dilakukan uji *t-test*.

c. Uji hipotesis

Teknik *t-Test* adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi.<sup>50</sup>

Statistika uji *t-Test*:

$$Thitung = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{[SD_1^2 / N_1 - 1] + [SD_2^2 / N_2 - 1]}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = mean pada distribusi sampel 1

$\bar{X}_2$  = mean pada distribusi sampel 2

$SD_1^2$  = nilai variabel pada distribusi sampel 1

---

<sup>49</sup> Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2009), hlm. 78

<sup>50</sup> Tulus Winarsunu, *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. (Malang: UMM Press, 2006) hlm. 81

$SD_2^2$  = nilai variabel pada distribusi sampel 2

N = jumlah individu

Analisis data tes kelas nantinya akan digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan produk pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point Kelas X SMK N 1 Pemulutan Selatan tahun ajaran 2019/2020.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Tahap ini merupakan penguraian dari hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejuruan pada materi Berbusana Muslim dan Muslimah Cermin Keindahan dan Kepribadian untuk siswa kelas X (sepuluh) SMKN1 Pemulutan Selatan Kab Ogan Ilir Tahun ajaran 2019/2020, Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan Multimedia Pembelajaran yang valid, praktis, dan memiliki efektifitas terhadap hasil belajar dengan menggunakan program *Power Point*.

Pada tahap metodologi penelitian, penelitian menggunakan model pengembangan Model *Delphi* yang dimodifikasi dengan *Borg & Gall* yang bertujuan menghasilkan produk non cetak. Tahap model pengembangan Model *Delphi* dan dimodifikasi dengan *Bord & Gall* terdiri atas; 1) Hasil Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) Hasil Mengembangkan produk awal, 3) Hasil Validasi ahli dan revisi, 4) Uji coba lapangan skala kecil (*small group*) dan revisi produk, 5) Hasil Uji coba lapangan skala besar (*Field Test*) dan produk akhir.

#### **1. Hasil Analisis Kebutuhan Produk**

Hal pokok dalam kebutuhan pengembangan yaitu melihat kebutuhan yang sangat mendasar untuk dijadikan suatu pengembangan media pembelajaran yang efektif, interaktif dan menyenangkan serta mampu melibatkan siswa secara aktif

dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dilakukan melalui wawancara dan diskusi dengan Peserta didik selaku informan pertama peneliti dengan beberapa pertanyaan ( lampiran 1) maka: Sebagian besar siswa (95%) belum pernah mendengar tentang pemanfaatan program multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan sisanya (5%) menyatakan pernah mendengar hal tersebut. Bagi yang pernah mendengar, mereka memiliki gambaran bahwa yang dimaksud dengan program multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan film animasi 3 dimensi untuk menjelaskan kepada siswa tentang materi pelajaran seperti gerak melingkar, reaksi atom, reaksi kimia dan lain-lain. Sebagian lainnya mengatakan bahwa yang dimaksud program multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media elektronik untuk kegiatan belajar. Kedua, Sebagian besar siswa (90%) belum pernah memanfaatkan program multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan sisanya (10%) menyatakan pernah memanfaatkan program tersebut.

Informasi juga diperoleh dari Guru yang mengajar khususnya dibidang agama Islam yaitu Bapak Lekat S.Pd ( Lampiran 2), sebagaimana siswa, guru (informan) juga menuturkan bahwa belum begitu memahami tentang pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. beliau hanya pernah mendengar dari seminar/workshop, yang waktunya sangat terbatas, beliau hanya memiliki gambaran bahwa yang dimaksud dengan program multimedia pembelajaran adalah 1) media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk audio visual, 2) sarana multimedia yang dapat memotivasi belajar siswa,

dan 3) suasana belajar yang kondusif, yang dapat memotivasi belajar siswa, serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk pelaksanaan proses belajar yang dilakukan oleh informan sendiri masih memakai media-media seadanya.

Maka dari hasil identifikasi tersebut bahwa penggunaan media pembelajaran belum maksimal diterapkan dan ditambah lagi pada proses pembelajaran didalam kelas masih didominasi oleh guru dengan metode belajar masih menggunakan metode hafalan sehingga membuat siswa menjadi bosan dan pasif dalam belajar. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka peneliti berkesimpulan untuk mengembangkan Multimedia pembelajaran interaktif sebagai kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa SMKN 1 Pemulutan Selatan memiliki laboratorium komputer yang memadai dan dilengkapi dengan koneksi internet yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran menggunakan multimedia Pembelajaran Fiqih berbasis Power Point.

## **2. Hasil Mengembangkan produk awal (Design)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan yaitu mengembangkan konsep awal multimedia Pembelajaran pada pembelajaran fikih pada materi Berbusana Muslim dan Muslimah cermin kepribadian dan Keindahan, Tahapan desain pada penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Mendefinisikan Gol dan tujuan pembelajaran, serta pengguna

**KI-1 : Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya.

**KI-2 : Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab,

responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

**KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

**KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

### **Kompetensi Dasar (KD)**

1.5 Terbiasa berpakaian sesuai dengan syariat Islam

2.5 Menunjukkan perilaku berpakaian sesuai dengan syariat Islam

3.5 Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam

b) *me-review* dan menyelidiki opsi yang sudah ada

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru Agama Islam di SMKN

1 Pemulutan Selatan bahwa, Proses pembelajaran dilakukan masih cenderung menggunakan metode-metode lama yaitu ceramah sesekali di

lakukan dengan berdiskusi, untuk media pembelajaran sendiri masih menggunakan media-media biasa seperti media karton. Belum menggunakan media yang berbasis IT, dengan demikian peneliti berupaya mengembangkan Multimedia pembelajaran mengingat Sarana dan prasarana di SMKN 1 Pemulutan Selatan sangat memadai untuk menunjang desain multimedia pembelajaran.

c) Menentukan format, anggaran, dan *timeline*

Adapun format dalam pengembangan menggunakan program Ms power point yang memuat beberapa halaman yang berupa menu yang di link ke halaman lainya sesuai dengan materi pembelajaran yang berupa media gambar, video dan animasi serta *sound* sehingga membuat pelajaran akan lebih menarik. Sedangkan untuk anggaran sendiri masih cukup terjangkau karena tidak menggunakan dana yang begitu besar sedangkan untuk waktu hanya dilakukan mulai dari tahap awal sampai akhir hanya 2 bulan saja. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan penunjang yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan, kemudian dirancang menjadi multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran fikih yang menarik bagi peserta didik. Bahan-bahan penunjang dalam multimedia interaktif ini seperti gambar, animasi, video pembelajaran yang berkaitan dengan materi Berbusana Muslim dan muslimah cermin kepribadian dan Keindahan kelas Pengembangan multimedia interaktif ada mata pelajaran fikih ini menggunakan *Program Ms Power Point* sehingga menghasilkan

multimedia pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam mata pelajaran fikih.

- d) Menentukan konten, aktivitas, strategi, dan instrumen evaluasi, penilaian  
Konten atau isi materi yaitu dengan tema Berbusana Muslim dan Muslimah Cermin kepribadian dan Keindahan yang dibuat secara rinci dalam bentuk teks dan didesain kedalam Multimedia pembelajaran yang berupa video, gambar dan film animasi bersumber dari youtube yang relevan dan sesuai dengan sumber buku yang ada sebagai acuan peneliti terhadap materi yang membahas tentang Aurat. (Lampiran 3)

Aktifitas yang dilakukan yaitu melakukan perencanaan, mengumpulkan data, membuat desain melakukan Validasi untuk direvisi, dan melakukan uji kelompok kecil dan di revisi dan dilakukan ketahap kelompok besar.

Strategi dalam melakukan pengembangan yaitu melakukan, diskusi, dan mencari sumber dari media informasi dan media cetak.

Instrumen Evaluasi berupa penyebaran Angket dan metode wawancara dan tes tertulis.

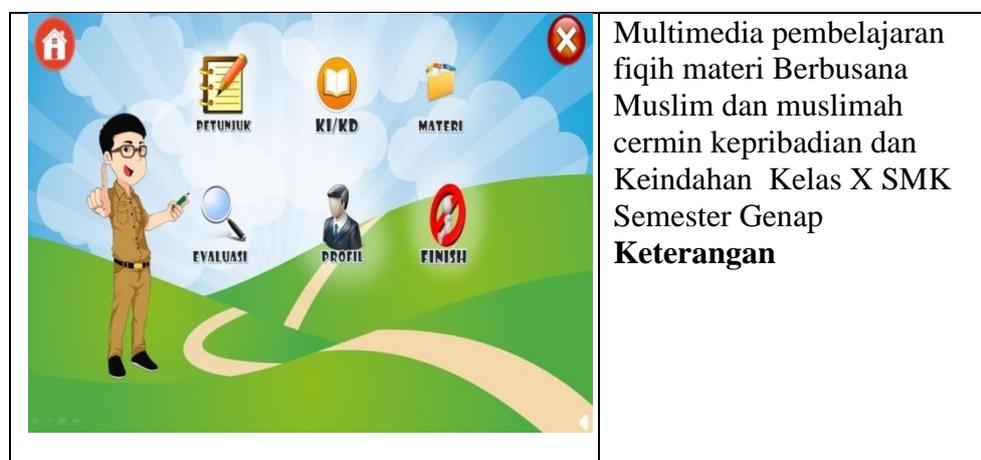
- e) Mengembangkan GBIM, flowchart, sitemap dan storyboard

Membuat Garis Besar Isi Media (GBIM), Pembuatan GBIM bertujuan untuk menentukan materi yang dibuat dalam *Storyboard* yang digunakan dalam rancangan multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk Sekolah Menengah Kejuruan Rancangan GBIM dari multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dilihat pada (Lampiran 4).

Membuat *Flowchart*, Pada tahap ini peneliti mengembangkan topik-topik yang menjadi konten multimedia multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk Sekolah Menengah Kejuruan yang hasilnya tergambar pada *Flowchart*. *Flowchart* yang dibuat dimulai dari pembuka, isi, dan penutup. *Flowchart* dan multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dilihat pada (Lampiran 5).

Membuat *sitemap* dan *Storyboard*, *Sitemap* dan *Storyboard* berfungsi untuk membuat desain yang menceritakan mengenai tahapan dan bagian yang terdapat dalam pengembangan multimedia interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembuatan *Storyboard* dilakukan secara sistematis sesuai dengan alur yang telah dibuat pada *Flowchart*. *Storyboard* dikembangkan berdasarkan GBIM yang telah dibuat. pada *Storyboard* terdapat menu-menu sebagai berikut: (1) Petunjuk (2) Kompetensi (3) Materi, (4) Evaluasi (5) Biodata berisi Profil dan(6) Finiish (lampiran 6.)

Contoh *Storyboard* tampilan halaman pembuka pada pembelajaran fikih dapat dilihat pada Gambar 4.1



<p>Pada halaman ini menampilkan menu utama yang terdiri dari Beranda, Petunjuk, Kompetensi, Tujuan, Materi, Evaluasi, Biodata (Profil dan Referensi).</p>	<p>Teks, Tombol, gambar, suara, musik</p>
---	---

### Gambar 4.1. Halaman Pembuka Multimedia pembelajaran

Berdasarkan desain yang telah dibuat berupa *Flowchart*, GBIM, dan *sitemap* dan *Storyboard* Tahap selanjutnya adalah pengembangan (*Development*). Adapun langkah-langkah pengembangan produk multimedia pembelajaran pada pelajaran fikih sebagai berikut.

Produk yang dihasilkan dan pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Power point* produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran fikih dibuat terdiri dari 6 menu yaitu (1). Petunjuk (2). KD (3). Materi (4). Evaluasi (5). Profil (6). Finish. Contoh tampilan halaman menu utama multimedia pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Power point* dapat dilihat pada Gambar 4.2.



### Gambar 4.2. Halaman Utama Multimedia Pembelajaran

Pada halaman Petunjuk memuat keterangan penggunaan symbol-simbol untuk mengoperasikan aplikasi, Pada halaman KI/KD memuat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran. Pada halaman materi terdapat 4 materi yang dibagi berdasarkan pertemuan dalam RPP, pada halaman *Evaluasi*,

peserta didik diminta menjawab 20 pertanyaan pilihan ganda, pada halaman profil menerangkan biodata pengembang, sedangkan halaman finish menunjukkan pesan bahwa proses pembelajaran telah berakhir.

### **3. Hasil Uji Validasi Ahli (*Expert*)**

Langkah selanjutnya adalah penilaian oleh ahli (*validasi*). Tahap ini merupakan tahap yang penting karena multimedia yang dihasilkan dinilai oleh ahli atau orang yang berkompeten dalam bidang tertentu untuk mengetahui produk media sudah valid dan layak untuk di ujicobakan pada proses pembelajaran. Uji atau validasi ahli yang melakukan penilaian terdiri dari aspek media (*layout*), aspek desain (*construct*), dan aspek materi (*content*). Penilaian dilakukan dengan memberikan lembar validasi yang telah disiapkan peneliti sesuai dengan bidang keahlian masing-masing serta mencatat semua masukan yang diberikan oleh para ahli terhadap produk media yang dibuat.

Hasil uji berupa penilaian kuantitatif yang diperoleh dari rerata hasil penilaian para ahli, selain itu juga berupa saran-saran dari para ahli tersebut untuk memperbaiki kekurangan dari Multimedia pembelajaran (prodak) sehingga dapat diketahui kevalidan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Adapun yang menjadi Ahli materi adalah Dr. K.H. Ahmad Bukhori, M.Hum. beliau adalah Dosen Pascasarjana UIN Raden Fatah Palembang, sedangkan untuk ahli media adalah Prof. Dr. Fuad Abdurrahman, M.Pd., beliau sebagai pengajar UNSRI dan Dosen UIN Raden Fatah serta Ahli Desain Pembelajaran (*Construct*) yakni Dr. Fitri Oviyanti, M.Ag. beliau Dosen FITK UIN Raden Fatah Palembang. Dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1. Nama-nama Ahli/Validator**

No	Nama	Aspek	Keterangan
1	Prof. Dr. Fuad Abdurrahman, M.Pd.	Media ( <i>Lay-Out</i> )	Dosen UNSRI, dan UIN Raden Fatah
2	Dr. K. Ahmad Bukhori, M.Hum	Materi ( <i>Content</i> )	Dosen Pascasarjana UIN Raden Fatah
3	Dr. Fitri Oviyanti, M.Ag	Desain Pembelajaran	Dosen FITK UIN Raden Fatah

Aspek-aspek yang dinilai ada tahap uji terdiri dari:

**a. Hasil validasi ahli media (*Layout*).**

Validasi media bertujuan untuk memperoleh penilaian, komentar dan saran dari ahli media tentang multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli media dilakukan oleh seorang ahli media yang bertujuan untuk memperoleh penilaian, komentar dan saran mengenai multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain. Adapun hasil validasi oleh ahli media yaitu Bapak Prof.Dr.H Fuad Abdurrahman,M.Pd dapat dilihat Tabel. 4.2.

**Tabel. 4.2. Rekap hasil Validasi Media**

No	Aspek Penilaian	Nilai (x)	Ideal (xi)
1	Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran	4	5
2	Keakuratan gambar	4	5
3	Ketepatan gambar sebagai ilustrasi	5	5
4	Keaktualan gambar	4	5
5	Keterbacaan teks	4	5
6	Ketepatan penggunaan teks	4	5
7	Proporsi teks pada halaman	4	5
8	Keserasian warna	5	5

9	Ketepatan warna dalam memperjelas materi	5	5
10	Ketepatan pemilihan warna	5	5
11	Ketepatan video dengan tujuan pembelajaran	4	5
12	Ketepatan video untuk pembuka pembelajaran	5	5
13	Ketertarikan video	4	5
14	Ketepatan animasi dalam memperjelas materi	4	5
15	Ketertarikan animasi dengan tujuan pembelajaran	5	5
16	Ketertarikan animasi	4	5
17	Ketertarikan respon balik pada koreksi soal	5	5
18	Kejelasan perintah untuk dipahami	5	5
19	kejelasan simbol-simbol untuk digunakan	4	5
20	ketepatan tautan (link)	4	5
21	Kejelasan suara	5	5
22	Kejelasan suara untuk memperjelas materi	4	5
23	Ketepatan musik pengiring untuk ketertarikan pembelajaran	5	5
<b>Total Nilai (<math>\Sigma x</math>)</b>		<b>102</b>	<b>-</b>
<b>Rerata (mean)</b>		<b>4,43</b>	<b>5,00</b>
<b>Total Nilai ideal (<math>\Sigma xi</math>)</b>			<b>115</b>

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk yaitu:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{102}{115} \times 100\%$$

$$= 88,69$$

Berdasarkan tabel hasil dan ada uji diatas validitas suatu produk, dengan nilai sebesar 88,69, termasuk kategori “valid” sehingga multimedia pembelajaran fikih Berbasis power point layak diujicobakan dalam penelitian, Validator media juga memberikan komentar dan saran yang bertujuan untuk memperbaiki

multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Komentar dan saran dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel . 4.3.Komentar dan Saran Ahli Media**

No.	Komentar dan saran ahli media
1	Komponen Media harus dilengkapi dan rapikan lagi
2	Komponen media harus sesuai dengan RPP
3	Masukan Vedeo dari setiap item-item RPP

Kesimpulan validasi ahli media adalah media yang dikembangkan layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran, selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli media. Revisi dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4. Tampilan Sesudah Dan Sebelum Revisi Ahli Media**

Komentar dan saran 1: Medianya di rapikan kembali	
Tampilan sebelum revisi	Tampilan sesudah revisi
	

#### **b. Hasil Validasi Ahli Desain (Contruksi Pembelajaran)**

Validasi ahli desain dilakukan oleh seorang ahli desain yang bertujuan untuk memperoleh penilaian, komentar dan saran mengenai multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain yaitu ibu Dr.Fitri Oviyanti,M.Ag pada uji dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel. 4.5. Hasil Validasi Desain

No	Aspek Penilaian	Nilai (x)	Ideal (xi)
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	5
2	Ketepatan rumusan pembelajaran	5	5
3	Ketepatan tujuan pembelajaran dengan materi	5	5
4	Kerelevansian tujuan pembelajaran	5	5
5	Kesesuaian cakupan materi	5	5
6	Kesesuaian dengan kurikulum saat ini	5	5
7	Ketepatan dalam menjelaskan kompetensi yang akan dicapai	5	5
8	Ketepatan dengan metode pembelajaran	5	5
9	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4	5
10	Komunikatif	4	5
11	Kemudahan untuk memahami materi dengan kemenarikan media pembelajaran	4	5
12	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	4	5
13	Mendorong untuk belajar mandiri	5	5
14	Mendorong untuk belajar individu	5	5
15	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan pembelajaran	5	5
16	Keruntutan penyajian materi dalam pembelajaran	5	5
17	Soal latihan pada setiap akhir pembelajaran	4	5
18	Kunci jawaban soal latihan	4	5
19	Umpan balik soal latihan dan ujian	4	5
20	Keterlibatan peserta didik	4	5
21	Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	4	5
22	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4	5
23	Bagian pendahuluan	4	5
24	Bagian isi	4	5
25	Bagian penutup	4	5
<b>Total Nilai (<math>\Sigma x</math>)</b>		<b>112</b>	<b>-</b>
<b>Rerata (mean)</b>		<b>4,48</b>	<b>5,00</b>
<b>Total Nilai ideal (<math>\Sigma xi</math>)</b>			<b>125</b>

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk yaitu:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{112}{125} \times 100\%$$

$$= 89,6$$

Berdasarkan tabel validasi desain dan perhitungan uji validitas diatas, bahwa perolehan dari validator sebesar 89,6 termasuk kategori “valid” sehingga multimedia pembelajaran fikih materi berbusana muslim dan muslimah cermin kepribadian dan keindahan layak diujicobakan dalam penelitian. Disamping itu validator media juga memberikan komentar dan saran yang bertujuan untuk memperbaiki multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Komentar dan saran dari ahli desain dapat dilihat pada tabel. 4.6.

**Tabel. 4.6. Komentar dan Saran Ahli Desain**

No.	Komentar dan Saran Ahli Desain
1	Perbaiki indicator supaya lebih terukur
2	Soal dan kunci Jawaban belum jelas
3	Model pembelajaran tidak tepat

Kesimpulan validasi ahli desain pembelajaran yang dikembangkan layak diujicobakan dengan revisi. selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli desain. Revisi dari ahli desain dapat dilihat pada tabel 4.7.

**Tabel. 4.7. Hasil Revisi Ahli Desain**

Ahli Desain	Komentar dan Saran	Tampilan sebelum Revisi	Tampilan sesudah Revisi
<b>FO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki indicator supaya lebih terukur</li> <li>- Soal dan kunci Jawaban belum jelas</li> <li>- Model pembelajaran tidak tepat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indikatour tidak terukur</li> <li>- Tidak di tulis di RPP tetapi ada dimedia</li> <li>- Multimedia Pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Di perbaiki sesuai saran</li> <li>-Di tulis di RPP</li> <li>- Ceramah, diskusi discovery learning</li> </ul>

**c. Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi materi bertujuan untuk memperoleh penilaian, komentar, dan saran dari ahli materi tentang multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Dr.K.A. Bukhori,M.Hum. dapat dilihat pada tabel. 4.7

**Tabel. 4.7. Hasil Validasi Materi**

No	Aspek Penilaian	Nilai (x)	Ideal (xi)
1	1. Kelengkapan materi	5	5
2	2. Keluasan materi	5	5
3	3. Kedalaman materi	4	5
4	4. Keakuratan konsep dan definisi	4	5
5	5. Keakuratan prinsip	4	5
6	6. Keakuratan fakta dan data	4	5
7	7. Keakuratan contoh	4	5
8	8. Keakuratan soal	4	5
9	9. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi	4	5
10	10. Keakuratan notasi, simbol, dan icon	4	5
11	11. Penalaran ( <i>reasoning</i> )	4	5
12	12. Keterkaitan	4	5
13	13. Komunikasi ( <i>write and talk</i> )	4	5
14	14. Penerapan	4	5
15	15. Kemenarikan materi	4	5
16	16. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	4	5
17	17. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	5
18	18. Gambar, diagram, dan ilustrasi actual	4	5
19	1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar	4	5
20	2. Keruntutan penyajian	4	5
21	3. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	5	5

22	4. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar	4	5
23	5. Kunci jawaban soal latihan dan ujian	4	5
24	6. Umpan balik soal latihan dan ujian	4	5
25	7. Keterlibatan peserta didik	4	5
26	8. Bagian pendahuluan		5
27	9. Bagian isi	4	5
28	1. Ketepatan struktur kalimat	4	5
29	2. Keefektifan kalimat	4	5
30	3. Kebakuan istilah	4	5
31	4. Keterbacaan pesan	5	5
32	5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	5	5
33	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	5	5
34	7. Kemampuan mendorong berpikir kritis	5	5
35	8. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	4	5
36	9. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4	5
37	10. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	4	5
38	11. Konsistensi penggunaan istilah	4	5
<b>Total Nilai (<math>\Sigma x</math>)</b>		<b>155</b>	<b>-</b>
<b>Rerata (mean)</b>		<b>4,07</b>	<b>5,00</b>
<b>Total Nilai ideal (<math>\Sigma xi</math>)</b>			<b>190</b>

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk yaitu:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{155}{190} \times 100\%$$

$$= 81,57$$

Berdasarkan tabel hasil tabel validasi materi dan uji Validitas diatas, memperoleh nilai sebesar 81,57 termasuk kategori “valid”. sehingga multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point materi berbusana muslim dan muslimah cermin keindahan dan kepribadian layak diuji cobakan dalam penelitian. Validator materi juga memberikan komentar dan saran yang bertujuan untuk memperbaiki multimedia interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti. Komentar dan saran dari ahli materi dapat dilihat pada tabel. 4.8.

**Tabel. 4.8. Komentar dan Saran Ahli Materi**

No.	Komentar dan Saran Ahli Materi
1	Ada baiknya penggunaan jilbab disekolah pada media tidak menyebut nama organisasi tertentu misalnya Muhammadiyah atau NU cukup islam saja.
2	Bila memungkinkan ditambah lagi dengan media yang menceritakan jilbab terdahulu sampai sekarang atau kekinian

Kesimpulan validasi ahli materi adalah desain yang dikembangkan layak diuji cobakan, selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli materi. Berdasarkan data diatas, hasil penilaian ahli pada lembar validasi terhadap multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point materi berbusana muslim dan muslimah cermin kepribadian dan keindahan sudah memenuhi kreteria valid dan layak diuji cobakan

#### **4. Hasil Uji Coba Sekala Kecil (*Small Group*)**

Setelah melakukan revisi , maka multimedia pembelajaran kembali diuji cobakan terhadap guru PAI. sekala kecil (small Group) Pada tahap ini, dilakukan

oleh 5 (lima) orang guru PAI yang dipilih secara acak, mewakili populasi target tujuannya adalah untuk mengetahui produk yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik adapun peserta data peserta didik dapat dilihat pada tabel.4.9

**Tabel 4.9. Nama-nama peserta didik uji Sekala Kecil**

No	Nama	Jabatan	Ket
1	LKT	Guru PAI SMKN 1 Pemsel	
2	HSB	Guru PAI SMPN 1 Pemsel	
3	MGH	Guru PAI SMA 1 Tj Raja	
4	SSK	Guru PAI SDN 7 Pemsel	
4	ARD	Guru PAI SDN 1 Pemsel	

Guru diminta untuk memberikan komentar terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian angket kepraktisan peserta didik dinilai secara kuantitatif dan rerata hasil penilaian peserta didik tersebut dikategorikan tingkat kepraktisanya. Hasil angket kepraktisan guru dapat dilihat pada tabel. 4.10.

**Tabel. 4.10. Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik**

No	Butir Penilaian	Nilai yang di dapat					ideal
		LKT	HSB	MGH	SSK	ARD	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	5	5	5	<b>5</b>
2	Kemudahan dalam memahami tujuan pembelajaran	4	5	4	5	4	<b>5</b>
3	Keruntutan penyajian	4	4	5	4	5	<b>5</b>
4	Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran	5	5	5	5	5	<b>5</b>
5	Komunikatif	4	5	5	5	4	<b>5</b>

6	Kemudahan untuk memahami materi	5	5	4	4	5	<b>5</b>
7	Kemudahan untuk memahami contoh soal	5	5	5	5	5	<b>5</b>
8	Kemudahan memahami gambar	5	4	5	5	5	<b>5</b>
9	Kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran	4	5	5	5	4	<b>5</b>
10	Keterbacaan teks	4	5	5	5	4	<b>5</b>
11	Keserasian teks	4	4	5	5	4	<b>5</b>
12	Ketertarikan animasi	5	5	5	4	5	<b>5</b>
13	Kemudahan memahami ilustrasi animasi	4	5	4	5	5	<b>5</b>
14	Ketepatan respon koreksi kesalahan pada soal latihan	4	4	5	5	4	<b>5</b>
15	Kemudahan memahami perintah	4	5	5	5	5	<b>5</b>
16	Kemudahan memahami simbol-simbol yang digunakan	5	4	5	5	5	<b>5</b>
17	Kemudahan penggunaan navigasi	4	4	5	5	4	<b>5</b>
18	Kejelasan suara	5	5	4	5	5	<b>5</b>
19	Kemudahan memahami pesan suara	5	5	5	5	4	<b>5</b>
20	Ketertarikan musik pengiring	4	5	5	4	5	<b>5</b>
21	Keterbacaan materi	4	5	5	5	5	<b>5</b>
22	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	5	5	4	5	5	<b>5</b>
<b>Total Nilai (<math>\Sigma x</math>)</b>		<b>97</b>	<b>103</b>	<b>105</b>	<b>106</b>	<b>102</b>	
<b>Rerata (mean)</b>		<b>4,40</b>	<b>4,68</b>	<b>4,77</b>	<b>4,81</b>	<b>4,63</b>	<b>5</b>
<b>Total Nilai ideal (<math>\Sigma xi</math>)</b>							<b>110</b>
<b><math>P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%</math></b>		<b>88,18</b>	<b>93,63</b>	<b>95,45</b>	<b>96,36</b>	<b>92,72</b>	

Selanjutnya peserta didik juga memberi komentar yang dijadikan dasar untuk memperbaiki multimedia interaktif. Komentar peserta didik dapat dilihat pada tabel. 4.11.

**Tabel. 4.11. Komentar dan Saran Peserta Didik Pada Skala Kecil**

No	Nama Guru	Komentar dan saran peserta didik
1	LKT	Kurang lama, cara belajar yang menyenangkan, asyik, dan tidak membosankan
2	HSB	Lebih mudah dipahami
3	MGH	Sangat Praktis dan professional
4	SSK	Sangat Praktis dan mudah dipahami
5	ARD	Sangat bervariasi, bagus tapi harus ada Evaluasi

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian kuantitatif mengenai kepraktisan multimedia pembelajaran ini termasuk kedalam kategori sangat praktis, sehingga multimedia pembelajaran fikih materi Berbusana Muslim dan Muslimah Cermin kepribadian dan Keindahan praktis dan dapat digunakan dalam dlam penelitian.

### **5. Hasil Uji Produk (*Field Test*)**

Setelah melakukan perbaikan (penilaian ahli), dan perbaikan Uji Kelompok Kecil (*small group*) selanjutnya peneliti melanjutkan yaitu uji Produk (*Fieldtest*) untuk mengetahui efektifitas terhadap hasil belajar multimedia Pembelajaran Fiqih berbasis power point materi Berbusana Muslim dan Muslimah Cermin Kepribadian dan Keindahan. Produk multimedia Pembelajaran ini diujicobakan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X SMKN 1 Pemulutan Selatan Kab Ogan Ilir. pada tanggal, 7-8 Agustus 2019.

Penelitian dilakukan 2 kali pertemuan dengan menilai aspek pengetahuan yang berupa nilai rerata pada *pretest* peserta didik diberikan soal sebanyak 20 soal pilihan ganda dalam waktu 45 menit. sebelum menerapkan pembelajaran

menggunakan produk Multimedia, pada hari berikutnya dilaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran sesuai dengan kerangka RPP yang telah dibuat oleh peneliti yaitu pada langkah-langkah pembelajaran peneliti melaksanakan kegiatan pembuka ; diawali dengan salam, membaca do'a, absen dan memberikan dorongan, motivasi, dan apersepsi untuk memfokuskan kepada pembelajaran, pada kegiatan inti peneliti melakukan pembelajaran mempersentasikan materi Berbusana Muslim dan Muslimah cermin Kepribadian dan Keindahan dengan menggunakan produk yang telah dibuat oleh peneliti dan kegiatan penutup dilakukan *postest* .

#### a. Hasil *Pretest*

Uji lapangan dilaksanakan oleh peneliti di SMKN 1 Pemulutan Selatan Kab.Ogan Ilir, pada hari Rabu 8 Agustus 2019 di kelas x selama 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) yaitu pada jam pertama (07.30-09.45). Sebelum uji coba produk dilapangan maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelas mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas merupakan syarat diperbolehkanya dua kelas atau lebih untuk dibandingkan. Hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen apakah dua kelompok yang akan diteliti signifikan. Data hasil *pretest* peserta kelas Eksperemen didik dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel. 4.12. Hasil Rekapitulasi *Pretest* Kelas Ekspremen**

No	Nama peserta didik	KKM	Nilai
1	SN	75	60
2	IR	75	55
3	DA	75	65
4	NAS	75	70
5	MSL	75	65

6	WL	75	60
7	LL	75	80
8	PE	75	75
9	DN	75	65
10	RN	75	60
11	SA	75	65
12	IM	75	65
13	HL	75	75
14	AN	75	65
15	DW	75	55
16	YN	75	50
17	DN	75	55
18	DL	75	50
19	EM	75	60
20	AN	75	60
21	GT	75	65

Data hasil *pretest* Kelas Kontrol dapat dilihat pada tabel 4.13.

**Tabel. 4.13. Hasil Rekapitulasi *Pretest* Kelas control**

No	Nama peserta didik	KKM	Nilai
1	ADK	75	65
2	AM	75	65
3	AY	75	65
4	AR	75	75
5	AT	75	75
6	AS	75	60
7	EV	75	75
8	FK	75	65
9	HR	75	65
10	IL	75	60
11	JP	75	70
12	MH	75	55
13	MI	75	70
14	NR	75	60
15	RP	75	65
16	RH	75	65
17	RD	75	50
18	SW	75	60
19	SG	75	65
20	YN	75	60

Adapun rumus yang digunakan dalam menguji homogenitas adalah sebagai berikut.:

$$F = \frac{\text{Var tertinggi}}{\text{Var terendah}}$$

Dengan

$$\text{Varian (SD)}^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{(N-1)}$$

Hipotesis:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan varian 1 dengan varian 2 (data homogen)

$H_1$  : Ada perbedaan varian 1 dengan varian 2 (data tidak homogen)

Kriteria pengujian:

Nilai  $F$  tersebut dibandingkan dengan nilai  $F$  tabel

- a. Jika nilai  $F >$  nilai  $F$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- b. Jika nilai  $F \leq$  nilai  $F$  tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

**Tabel. 4.14. Tabel bantu *Pretest* Kelas control dan eksperimen**

No	Kelas X TSM (Kontrol)		Kelas X TKJ (Eksperimen)	
	$X_1$	$X_1^2$	$X_2$	$X_2^2$
1	65	4225	60	3600
2	65	4225	55	3025
3	65	4225	65	4225
4	75	5625	70	4900
5	75	5625	65	4225
6	60	3600	60	3600
7	75	5625	80	6400
8	65	4225	75	5625
9	65	4225	65	4225

10	60	3600	60	3600
11	70	4900	65	4225
12	55	3025	65	4225
13	70	4900	75	5625
14	60	3600	65	4225
15	65	4225	55	3025
16	65	4225	50	2500
17	50	2500	55	3025
18	60	3600	50	2500
19	65	4225	60	3600
20	60	3600	60	3600
21			65	4225
	$\sum X_1 = 1.290$	$\sum X_1^2 = 84.000$	$\sum X_2 = 1.320$	$\sum X_2^2 = 84.200$

$$\text{Varian (SD)1}^2 = \frac{1.290^2 - (84.000)^2}{20}$$

$$= \frac{1.664.100 - 352.800.000}{19}$$

$$= - 18.480.900,842105$$

$$\text{Varian (SD)2}^2 = \frac{1.320^2 - (84.200)^2}{21}$$

$$= \frac{1.742.400 - 337.601.904,7619}{20}$$

$$= - 16.792.975,238095$$

$$\mathbf{F} = \frac{- 18.480.900,842105}{- 16.792.975,238095}$$

$$= \mathbf{1,100513791}$$

Berdasarkan penghitungan dengan rumus, diperoleh  $F_{hitung} = 1,10$ . Kemudian  $F_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan  $F_{tabel}$ . Harga  $F_{tabel}$  dengan  $dk_1 = 19$ ,  $dk_2 = 20$  dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh :  $F_{tabel}(0,05;19;20) = 2,16$  (lampiran 7) Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Karena ( $F_{hitung} = 1,10 < F_{tabel} = 2,16$ ), maka  $H_0$  diterima. Dan dapat dikatakan bahwa F hitung tidak signifikan dan data tersebut homogen. Berdasarkan uji homogenitas di atas maka dua kelompok yang akan diteliti dapat dibandingkan atau dengan kata lain posisi kemampuan awal tidak berbeda secara signifikan.

Uji normalitas atau uji prasyarat digunakan untuk menguji apakah variabel berdistribusi normal atau tidak untuk melakukan uji t. Sedemikian hingga sebelum pada uji inti tersebut maka peneliti akan menguji data kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Jika data belum terdistribusi normal, maka peneliti harus memodifikasinya terlebih dahulu, namun jika telah berdistribusi normal maka langsung bisa langsung melakukan uji inti. Berikut perhitungan manual uji normalitas data.

**Tabel 4.15 Daftar Nilai Kelas Eksperimen Untuk Uji Normalitas**

NO	Kelas X TKJ (Eksperimen)				
	$x_1$	$x_1^2$	$\bar{x}$	$(x_2 - \bar{x})$	$(x_2 - \bar{x})^2$
1	70	4900	83,8	-13,8	190,44
2	70	4900	83,8	-13,8	190,44
3	80	6400	83,8	-3,8	14,44
4	80	6400	83,8	-3,8	14,44

5	80	6400	83,8	-3,8	14,44
6	80	6400	83,8	-3,8	14,44
7	80	6400	83,8	-3,8	14,44
8	80	6400	83,8	-3,8	14,44
9	80	6400	83,8	-3,8	14,44
10	80	6400	83,8	-3,8	14,44
11	80	6400	83,8	-3,8	14,44
12	80	6400	83,8	-3,8	14,44
13	80	6400	83,8	-3,8	14,44
14	80	6400	83,8	-3,8	14,44
15	80	6400	83,8	-3,8	14,44
16	90	8100	83,8	6,2	38,44
17	90	8100	83,8	6,2	38,44
18	100	10000	83,8	16,2	262,44
19	100	10000	83,8	16,2	262,44
20	100	10000	83,8	16,2	262,44
21	100	10000	83,8	16,2	262,44
	$\Sigma x_1$ = 1.760	$\Sigma x_1^2$ = 149.200		$\Sigma(x_2 - \bar{x})$ = 0,2	$\Sigma(x_2 - \bar{x})^2$ = 1.695,24

$$SD = \frac{\sqrt{\Sigma (x - \bar{x})^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{1.695,24}}{21}$$

$$SD = \sqrt{87,725}$$

$$SD = 9$$

Mencari  $Z$  – *score* dengan rumus :

$$\mathbf{Z} = \frac{\mathbf{x} - \mathbf{x}^{\sim}}{S}$$

Untuk  $x_i = 70$  maka nilai  $Z$  – *score* adalah

$$\mathbf{Z} = \frac{70 - 83,8}{9}$$

$$\mathbf{Z} = - 1,477$$

Untuk  $x_i = 80$  maka nilai  $Z$  – *score* adalah

$$\mathbf{Z} = \frac{80 - 83,8}{9}$$

$$\mathbf{Z} = - 0,366$$

Untuk  $x_i = 90$  maka nilai  $Z$  – *score* adalah

$$\mathbf{Z} = \frac{90 - 83,8}{9}$$

$$\mathbf{Z} = 0,744$$

Untuk  $x_i = 100$  maka nilai  $Z$  – *score* adalah

$$\mathbf{Z} = \frac{100 - 83,8}{9}$$

$$\mathbf{Z} = 1,855$$

Menentukan  $F_t$  (lampiran 8) dengan mencari luas pada kurva:

Untuk nilai  $Z$  (- 1,477) maka nilai  $F_t = 0,0708$

Untuk nilai  $Z$  (- 0,366) maka nilai  $F_t = 0,3594$

Untuk nilai  $Z$  ( 0,744) maka nilai  $F_t = 0,7704$

Untuk nilai  $Z$  (1,855) maka nilai  $F_t = 0,9678$

Menentukan  $F_s$  nilai dengan rumus :

$$F_s = \frac{\text{banyaknya angka sampai angka ke } n_1}{\text{Banyaknya seluruh angka pada data}}$$

Untuk  $x_i = 70$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{2}{21} \\ &= 0,095 \end{aligned}$$

Untuk  $x_i = 80$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{15}{21} \\ &= 0,714 \end{aligned}$$

Untuk  $x_i = 90$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{17}{21} \\ &= 0,809 \end{aligned}$$

Untuk  $x_i = 100$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{21}{21} \\ &= 1 \end{aligned}$$

Mencari nilai  $|F_t - F_s|$  adalah sebagai berikut :

$$\text{Untuk } x_i = 70 \text{ maka } |F_t - F_s| = |0,0708 - 0,095| = 0,024$$

$$\text{Untuk } x_i = 80 \text{ maka } |F_t - F_s| = |0,3594 - 0,714| = 0,354$$

$$\text{Untuk } x_i = 90 \text{ maka } |F_t - F_s| = |0,7704 - 0,809| = 0,0386$$

$$\text{Untuk } x_i = 100 \text{ maka } |F_t - F_s| = |0,9678 - 1| = 0,0322$$

**Tabel 4.16 Tabel Pembantu Untuk Uji Kelas Eksperimen**

NO	Kelas X TKJ (Kelas Eksperimen)							
	$x_1$	$x \sim$	$(x_2 - x \sim)$	$(x_2 - x \sim)^2$	$Z$	$F_t$	$F_s$	$ F_t - F_s $
1	70	83,8	-13,8	190,44	-1,477	0,0708	0,095	0,024

2	70	83,8	-13,8	190,44	- 1,477	0,0708	0,095	0,024
3	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
4	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
5	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
6	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
7	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
8	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
9	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
10	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
11	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
12	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
13	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
14	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
15	80	83,8	-3,8	14,44	- 0,366	0,3594	0,714	0,354
16	90	83,8	6,2	38,44	0,744	0,7704	0,809	0,0386
17	90	83,8	6,2	38,44	0,744	0,7704	0,809	0,0386
18	100	83,8	16,2	262,44	1,855	0,9678	1	0,0322
19	100	83,8	16,2	262,44	1,855	0,9678	1	0,0322
20	100	83,8	16,2	262,44	1,855	0,9678	1	0,0322
21	100	83,8	16,2	262,44	1,855	0,9678	1	0,0322

Suatu data dikatakan normal apabila nilai  $D_{maks} < D_{tabel}$ . Dari data tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai  $D_{maks}$  atau nilai  $|F_t - F_s|_{maks}$  adalah sebesar 0,23163. Dengan membandingkan dengan nilai  $D_{tabel}$  untuk  $N = 20$   $\alpha = 0,05$  dengan sebesar 0,294 (lampiran 9) dapat disimpulkan bahwa  $D_{maks} < D_{tabel}$  ( $0,23163 < 0,294$ ). Sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.17 Daftar Nilai Kelas Kontrol Untuk Uji Normalitas

NO	Kelas X TSM (Kontrol)				
	$X_2$	$X_2^2$	$\tilde{x}$	$(x_2 - \tilde{x})$	$(x_2 - \tilde{x})^2$
1	60	3600	72,75	-12,75	162,5625
2	60	3600	72,75	-12,75	162,5625
3	60	3600	72,75	-12,75	162,5625
4	65	4225	72,75	-7,75	60,0625
5	70	4900	72,75	-2,75	7,5625
6	70	4900	72,75	-2,75	7,5625
7	70	4900	72,75	-2,75	7,5625
8	70	4900	72,75	-2,75	7,5625
9	75	5625	72,75	2,25	5,0625
10	75	5625	72,75	2,25	5,0625
11	75	5625	72,75	2,25	5,0625
12	75	5625	72,75	2,25	5,0625
13	75	5625	72,75	2,25	5,0625
14	75	5625	72,75	2,25	5,0625
15	80	6400	72,75	7,25	52,5625
16	80	6400	72,75	7,25	52,5625
17	80	6400	72,75	7,25	52,5625
18	80	6400	72,75	7,25	52,5625
19	80	6400	72,75	7,25	52,5625
20	80	6400	72,75	7,25	52,5625
	$\Sigma x_2$ = 1.455	$\Sigma x_2^2$ = 106.775		$\Sigma(x_2 - \tilde{x})$ = 0	$\Sigma(x_2 - \tilde{x})^2$ = 923,75

$$SD = \frac{\sqrt{\Sigma (x - \tilde{x})^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{923,75}}{20}$$

$$SD = \sqrt{46,1875}$$

$$SD = 6,79$$

Mencari  $Z$  – score dengan rumus :

$$Z = \frac{x - \tilde{x}}{S}$$

Untuk  $x_i = 60$  maka nilai  $Z - score$  adalah

$$Z = \frac{60 - 72,75}{6,79}$$

$$Z = -0,6375$$

Untuk  $x_i = 65$  maka nilai  $Z - score$  adalah

$$Z = \frac{65 - 72,75}{6,79}$$

$$Z = -1,14138$$

Untuk  $x_i = 70$  maka nilai  $Z - score$  adalah

$$Z = \frac{70 - 72,75}{6,79}$$

$$Z = -0,405$$

Untuk  $x_i = 75$  maka nilai  $Z - score$  adalah

$$Z = \frac{75 - 72,75}{6,79}$$

$$Z = 0,331369$$

Untuk  $x_i = 80$  maka nilai  $Z - score$  adalah

$$Z = \frac{80 - 72,75}{6,79}$$

$$Z = 0,0677466863$$

Menentukan  $F_t$  (lampiran 10) dengan mencari luas pada kurva:

Untuk nilai  $Z (-0,637)$  maka nilai  $F_t = 0,2643$

Untuk nilai  $Z (-1,141)$  maka nilai  $F_t = 0,1271$

Untuk nilai  $Z (-0,405)$  maka nilai  $F_t = 0,3409$

Untuk nilai  $Z (0,331)$  maka nilai  $F_t = 0,3707$

Untuk nilai  $Z (0,067)$  maka nilai  $F_t = 0,4761$

Menentukan  $F_s$  nilai dengan rumus :

$$F_s = \frac{\text{banyaknya angka sampai angka ke } n_i}{\text{Banyaknya seluruh angka pada data}}$$

Untuk  $x_i = 60$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{3}{20} \\ &= 0,15 \end{aligned}$$

Untuk  $x_i = 65$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{4}{20} \\ &= 0,2 \end{aligned}$$

Untuk  $x_i = 70$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{8}{20} \\ &= 0,4 \end{aligned}$$

Untuk  $x_i = 75$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{14}{20} \\ &= 0,7 \end{aligned}$$

Untuk  $x_i = 80$  maka

$$\begin{aligned} F_s &= \frac{20}{20} \\ &= 1 \end{aligned}$$

Mencari nilai  $|F_t - F_s|$  adalah sebagai berikut :

$$\text{Untuk } x_i = 60 \text{ maka } |F_t - F_s| = |0,2643 - 0,15| = 0,1143$$

$$\text{Untuk } x_i = 65 \text{ maka } |F_t - F_s| = |0,1271 - 0,2| = 0,0729$$

$$\text{Untuk } x_i = 70 \text{ maka } |F_t - F_s| = |0,3409 - 0,4| = 0,0591$$

$$\text{Untuk } x_i = 75 \text{ maka } |F_t - F_s| = |0,3707 - 0,7| = 0,3293$$

Untuk  $x_i = 80$  maka  $|F_t - F_s| = |0,4761 - 1| = 0,5239$

**Tabel 4.18 Tabel Penolong Untuk Uji Kelas Eksperimen**

NO	Kelas X TSM (Kelas Kontrol)							
	$x_i$	$\tilde{x}$	$(x_i - \tilde{x})$	$(x_i - \tilde{x})^2$	$Z$	$F_t$	$F_s$	$ F_t - F_s $
1	60	72,75	-12,75	162,5625	- 1,477	0,2643	0,15	0,1143
2	60	72,75	-12,75	162,5625	- 1,477	0,2643	0,15	0,1143
3	60	72,75	-12,75	162,5625	- 0,366	0,2643	0,15	0,1143
4	65	72,75	-7,75	60,0625	- 0,366	0,1271	0,2	0,0729
5	70	72,75	-2,75	7,5625	- 0,366	0,3409	0,4	0,0591
6	70	72,75	-2,75	7,5625	- 0,366	0,3409	0,4	0,0591
7	70	72,75	-2,75	7,5625	- 0,366	0,3409	0,4	0,0591
8	70	72,75	-2,75	7,5625	- 0,366	0,3409	0,4	0,0591
9	75	72,75	2,25	5,0625	- 0,366	0,3409	0,7	0,3293
10	75	72,75	2,25	5,0625	- 0,366	0,3409	0,7	0,3293
11	75	72,75	2,25	5,0625	- 0,366	0,3409	0,7	0,3293
12	75	72,75	2,25	5,0625	- 0,366	0,3409	0,7	0,3293
13	75	72,75	2,25	5,0625	- 0,366	0,3409	0,7	0,3293
14	75	72,75	2,25	5,0625	- 0,366	0,3409	0,7	0,3293
15	80	72,75	7,25	52,5625	- 0,366	0,4761	1	0,5239
16	80	72,75	7,25	52,5625	0,744	0,4761	1	0,5239
17	80	72,75	7,25	52,5625	0,744	0,4761	1	0,5239
18	80	72,75	7,25	52,5625	1,855	0,4761	1	0,5239
19	80	72,75	7,25	52,5625	1,855	0,4761	1	0,5239
20	80	72,75	7,25	52,5625	1,855	0,4761	1	0,5239

Suatu data dikatakan normal apabila nilai  $D_{maks} < D_{tabel}$ . Dari data tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai  $D_{maks}$  atau nilai  $|F_t - F_s|_{maks}$  adalah sebesar 0,26322.

Dengan membandingkan dengan nilai  $D_{tabel}$  untuk  $N = 19$   $\alpha = 0,05$  dengan sebesar 0,301 (lampiran 11) dapat disimpulkan bahwa  $D_{maks} < D_{tabel}$  ( $0,26322 < 0,301$ ). Sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji t –test atau uji hipotesis dilakukan setelah data dinyatakan normal melalui uji normalitas Kolmogorov Smirnov. Setelah data dinyatakan normal maka dilakukan uji t-test. Uji t-test dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran dengan hasil belajar siswa yang dilakukan pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berikut perhitungan manual uji t-test.

**Tabel 4.19 Perhitungan Manual Uji T-Test.**

No	Kelas Ekperimen				Kelas Kontrol			
	$x_1$	$x_1^2$	$\bar{x}$	$(x_2 - \bar{x})^2$	$X_2$	$X_2^2$	$\bar{x}$	$(x_2 - \bar{x})^2$
1	70	4900	83,8	190,44	60	3600	72,75	162,5625
2	70	4900	83,8	190,44	60	3600	72,75	162,5625
3	80	6400	83,8	14,44	60	3600	72,75	162,5625
4	80	6400	83,8	14,44	65	4225	72,75	60,0625
5	80	6400	83,8	14,44	70	4900	72,75	7,5625
6	80	6400	83,8	14,44	70	4900	72,75	7,5625
7	80	6400	83,8	14,44	70	4900	72,75	7,5625
8	80	6400	83,8	14,44	70	4900	72,75	7,5625
9	80	6400	83,8	14,44	75	5625	72,75	5,0625
10	80	6400	83,8	14,44	75	5625	72,75	5,0625
11	80	6400	83,8	14,44	75	5625	72,75	5,0625
12	80	6400	83,8	14,44	75	5625	72,75	5,0625
13	80	6400	83,8	14,44	75	5625	72,75	5,0625
14	80	6400	83,8	14,44	75	5625	72,75	5,0625
15	80	6400	83,8	14,44	80	6400	72,75	52,5625
16	90	8100	83,8	38,44	80	6400	72,75	52,5625
17	90	8100	83,8	38,44	80	6400	72,75	52,5625
18	100	10000	83,8	262,44	80	6400	72,75	52,5625
19	100	10000	83,8	262,44	80	6400	72,75	52,5625
20	100	10000	83,8	262,44	80	6400	72,75	52,5625
21	100	10000	83,8	262,44	-	-	-	
<b><math>\Sigma</math></b>	<b>1.760</b>	<b>149.200</b>	<b>-</b>	<b>695,24</b>	<b>1.455</b>	<b>106.775</b>	<b>-</b>	<b>923,75</b>

Rerata untuk kelas eksperimen:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{1.760}{21}$$

$$\bar{x} = 83,8$$

Variansi untuk kelas eksperimen:

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{N}$$

$$S^2 = \frac{695,24}{21}$$

$$S^2 = 33,09$$

Simpangan baku untuk kelas eksperimen:

$$SD = \sqrt{S^2}$$

$$SD = \sqrt{33,09}$$

$$SD = 5,75$$

Rerata untuk kelas kontrol:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{1.455}{20}$$

$$\bar{x} = 72,75$$

Variansi untuk kelas kontrol:

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{N}$$

$$S^2 = \frac{923,75}{20}$$

$$S^2 = 46,18$$

Simpangan baku untuk kelas kontrol:

$$SD = \sqrt{S^2}$$

$$SD = \sqrt{46,18}$$

$$SD = 6,79$$

Karena  $n_1$  dan  $N_2$  tidak sama, tetapi varian homogen, maka pengujian t-test menggunakan rumus pooled varian sebagai berikut:

$$Thitung = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{[SD_1^2 / N_1 - 1] + [SD_2^2 / N_2 - 1]}}$$

$$Thitung = \frac{83,8 - 72,75}{\sqrt{[33,06 / 20] + [46,1 / 19]}}$$

$$Thitung = \frac{11,05}{\sqrt{1,65 + 2,42}}$$

$$Thitung = \frac{11,5}{2,01}$$

$$Thitung = 5,7213$$

Dari data tersebut dapat terlihat bahwa nilai  $t_{hitung} = 5,7213$  Untuk menemukan taraf signifikansi perbedaanya harus menggunakan ttabel yang terdapat pada tabel nilai-nilai t. Dapat dilihat nilai signifikansi  $t_{hitung} = 5,7213$  Sebelum melihat tabel nilai-nilai t, terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang harus diteliti dengan rumus  $db = N - 2$ . Karena jumlah sampel keseluruhan yang diteliti adalah 41 siswa, maka  $db = 41 - 2 = 39$ . Nilai  $db = 39$  dan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1.68488$  (lampiran 11)

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,7213 > 1,68488$ ), maka dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan multimedia Pembelajaran fiqih berbasis power point untuk Sekolah Menengah Kejuruan terhadap hasil belajar siswa Kelas 10 pada Materi Berbusana Muslim dan Muslimah cermin Kepribadian dan keindahan. Hasil dokumentasi saat *field test* dapat dilihat pada gambar 4.4.



**Gambar 4.2. Uji Produk (*Field Test*)**

## **B. Pembahasan**

Pengembangan multimedia pembelajaran Fiqih berbasis power point untuk sekolah Menengah Kejuruan telah melewati semua tahapan prosedur. Pada tahap perencanaan peneliti melakukan pra-penelitian dengan melakukan wawancara tidak terstruktur dan observasi pada beberapa peserta didik secara langsung dan guru untuk menganalisis masalah yang dihadapi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran fikih materi Berbusana Muslim dan Muslimah cermin kepribadian dan Keindahan.

Saat melakukan wawancara peneliti mengamati bahwa antusiasme peserta didik tidak begitu tinggi dalam mengikuti pembelajaran fikih karena media yang digunakan hanya sebatas buku teks pembelajaran sehingga peserta didik sangat membutuhkan gabungan media (*multimedia*) yang mengemas teks, gambar, video secara menarik dan bersifat interaktif dengan peserta didik yang membantu peserta didik untuk memahami konsep yang sulit dimengerti dan dipahami dalam materi pembelajaran Berbusana Muslim dan Muslimah cermin Kepribadian dan Keindahan.

Selanjutnya peneliti juga melakukan analisis kurikulum, media dan sarana prasarana sebelum melakukan penelitian. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada serta bagaimana menghasilkan produk yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut.

Melalui multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia Pembelajaran ini juga diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang telah dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran yang memiliki nilai valid, praktis dan memiliki efek potensial bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model *Bold and Gall* melalui tahapan 1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) Mengembangkan produk awal; (3) Validasi ahli dan revisi; (4)

Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk; (5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

### 1. Validitas Multimedia Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran yang telah teruji validitasnya. Berdasarkan hasil uji validitas oleh validator menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan memenuhi syarat validitasnya dari aspek media, aspek desain pembelajaran, dan aspek materi. Hasil keseluruhan validasi ahli dari para ahli terhadap multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk Sekolah Menengah Kejuruan pada materi Berbusana Muslim dan Muslimah Cermin Kepribadian dan Keindahan dapat di lihat pada tabel 4.20

**Tabel. 4.20. Rekapitulasi hasil penilaian para Ahli**

No	Nama Validator	Skor nilai	Ket
1	Prof. Dr. Fuad Abdurrahman, M.Pd.	88,69	Valid
2	Dr. K. Ahmad Bukhori, M.Hum	81,57	Valid
3	Dr. Fitri Oviyanti, M.Ag	89,6	Valid
<b>Total</b>		<b>259,86</b>	
<b>Rerata</b>		<b>86,62</b>	Valid

Berdasarkan tabel rekap hasil penilaian masing para ahli mendapatkan Rerata sebesar 86,62, jika mengacu kepada tabel 3.1 yaitu kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk maka produk multimedia pembelajaran termasuk kategori “valid” sehingga multimedia pembelajaran fikih Berbasis power point untuk Sekolah Menengah Kejuruan pada materi Berbusana Muslim dan Muslimah cermin Kepribadian dan Keindahan layak diujicobakan dalam penelitian.

## 2. Praktikalitas Multimedia Pembelajaran

Untuk menguji praktikalitas multimedia pembelajaran yang telah di validasi ahli diuji cobakan dalam tahap uji sekala kecil (*small group*) sebanyak 5 orang guru PAI , multimedia di ujicobakan kepada guru PAI kemudian mengisi angket praktikalitas.

**Tabel. 4.21. Rekapitulasi hasil Praktikalitas Multimedia**

No	Nama peseta didik	Skor nilai	Ket
1	LKT	4,40	sangat praktis
2	HSB	4,68	sangat praktis
3	MGH	4,77	sangat praktis
4	SSK	4,81	sangat praktis
5	ARD	4,63	sangat praktis
<b>Rerata</b>		<b>4,66</b>	<b>sangat praktis</b>

Berdasarkan tabel angket kepraktisan di atas menunjukkan bahwa guru dengan rerata 4,40 termasuk pada kategori sangat praktis, guru dengan rerata 4,68 termasuk kategori sangat praktis, guru yang rerata 4,77 termasuk sangat praktis, guru dengan rerata 4,81 termasuk kategori sangat praktis, guru dengan rerata 4,63 termasuk kategori sangat praktis, sehingga desain yang dikembangkan layak diujicobakan dengan revisi, selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran guru PAI. Kesimpulan dari hasil keseluruhan penilaian media terhadap multimedia pembelajaran diperoleh nilai sebesar 4,66 jika mengacu pada tabel.3.3. termasuk kategori “**sangat praktis**”, sehingga multimedia pembelajaran Fiqih Berbasis power point untuk Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 1 Pemulutan Selatan Kab.Ogan Ilir layak diujicobakan dalam penelitian.

### 3. Efektifitas terhadap Hasil Belajar

Dari hasil uji coba lapangan pada subjek penelitian yaitu Peserta didik kelas X SMKN 1 Pemulutan Selatan kab Ogan Ilir menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berpotensi efektif terhadap kegiatan pembelajaran bagi peserta didik . Berdasarkan analisis dan penyajian data di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan Multimedia pembelajaran berbasis power point dan peserta didik yang hanya menggunakan media yang dipergunakan secara luas atau dengan media konvensional.

Hasil analisa dengan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 5,7213$  yaitu dan pada taraf signifikasi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1.68488$ . Sehingga dapat dilihat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point terhadap hasil belajar siswa pada materi berbusana muslim cermin kepribadian dan keindahan.

*Posttest* diberikan kepada peserta didik setelah selesai pembelajaran pada pertemuan ke-3 dengan tujuan mengukur hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fikih materi Berbusana Muslim dan Muslimah Cermin Kepribadian dan Keindahan. Data hasil *posttest* peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.22.

**Tabel. 4.22. Hasil Rekapitulasi *Posttest***

No	Nama peserta didik	KKM	Nilai	Keterangan
1	SN	75	80	<b>Tuntas</b>
2	IR	75	80	<b>Tuntas</b>
3	DA	75	80	<b>Tuntas</b>
4	NAS	75	80	<b>Tuntas</b>
5	MSL	75	80	<b>Tuntas</b>
6	WL	75	80	<b>Tuntas</b>
7	LL	75	100	<b>Tuntas</b>
8	PE	75	80	<b>Tuntas</b>

9	DN	75	90	<b>Tuntas</b>
10	RN	75	90	<b>Tuntas</b>
11	SA	75	75	<b>Tuntas</b>
12	IM	75	75	<b>Tuntas</b>
13	HL	75	80	<b>Tuntas</b>
14	AN	75	90	<b>Tuntas</b>
15	DW	75	80	<b>Tuntas</b>
16	YN	75	90	<b>Tuntas</b>
17	DN	75	70	Tidak tuntas
18	DL	75	70	Tidak tuntas
19	EM	75	80	<b>Tuntas</b>
20	AN	75	80	<b>Tuntas</b>
21	GT	75	90	<b>Tuntas</b>

Berdasarkan hasil *posttest* pada tabel 4.22 diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil pembelajaran peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif. Sebanyak 20 peserta didik mendapat nilai diatas 75 dengan keterangan tuntas KKM dan 2 peserta didik mendapat nilai dibawah 75 dengan keterangan tidak tuntas KKM. Artinya 90,9 dinyatakan tuntas dan 9,1% dinyatakan tidak tuntas. Tabel perbandingan hasil nilai *pretets* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada tabel. 4.23.

**Tabel. 4.23. Analisis Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest***

No	Nama Peserta didik	KKM	Nilai <i>Pre test</i>	Ketuntasan KKM	Nilai <i>Post test</i>	<i>Gain</i>	Ketuntasan KKM
1	SN	75	60	Tidak tuntas	80	20	<b>Tuntas</b>
2	IR	75	55	Tidak tuntas	80	25	<b>Tuntas</b>
3	DA	75	65	Tidak tuntas	80	15	<b>Tuntas</b>
4	NAS	75	70	Tidak tuntas	80	10	<b>Tuntas</b>
5	MSL	75	65	Tidak tuntas	80	15	<b>Tuntas</b>
6	WL	75	60	Tidak tuntas	80	20	<b>Tuntas</b>
7	LL	75	80	<b>Tuntas</b>	100	20	<b>Tuntas</b>
8	PE	75	75	<b>Tuntas</b>	80	5	<b>Tuntas</b>
9	DN	75	65	Tidak tuntas	100	15	<b>Tuntas</b>

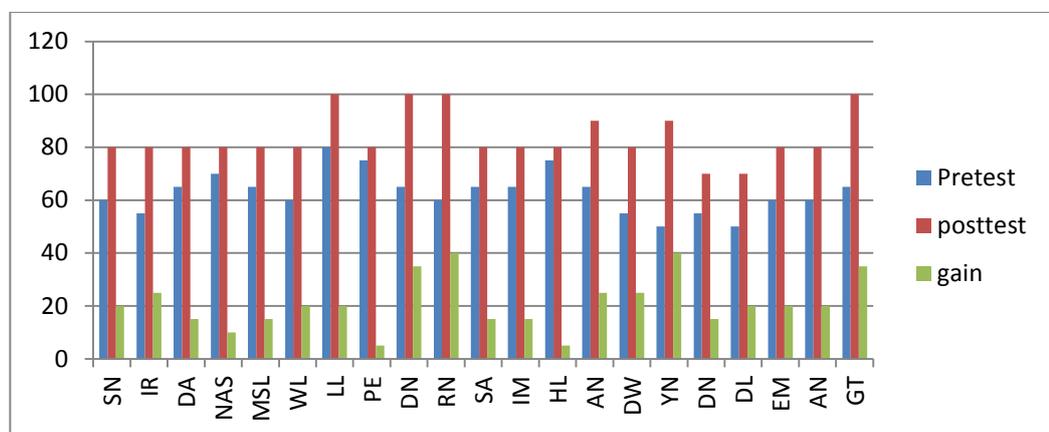
10	RN	75	60	Tidak tuntas	100	20	<b>Tuntas</b>
11	SA	75	65	Tidak tuntas	80	15	<b>Tuntas</b>
12	IM	75	65	Tidak tuntas	80	15	<b>Tuntas</b>
13	HL	75	75	<b>Tuntas</b>	80	5	<b>Tuntas</b>
14	AN	75	65	Tidak tuntas	90	15	<b>Tuntas</b>
15	DW	75	55	Tidak tuntas	80	25	<b>Tuntas</b>
16	YN	75	50	Tidak tuntas	90	40	<b>Tuntas</b>
17	DN	75	55	Tidak tuntas	70	15	Tidak tuntas
18	DL	75	50	Tidak tuntas	70	20	Tidak tuntas
19	EM	75	60	Tidak tuntas	80	20	<b>Tuntas</b>
20	AN	75	60	Tidak tuntas	80	20	<b>Tuntas</b>
21	GT	75	65	Tidak tuntas	100	35	<b>Tuntas</b>
Total ( $\Sigma x$ )			1.320		1.720		
Rerata ( <i>mean</i> )			62,85		81,90		

Tabel. 4.23 diatas menjelaskan mengenai perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan. Pada saat *pretest*, sebanyak 21 peserta didik mendapatkan nilai di bawah 75 dengan keterangan tidak tuntas KKM. Pada saat *posttest*, terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Sebanyak 19 orang peserta didik mendapatkan nilai 75 ke atas dengan kategori tuntas KKM dan dua orang peserta didik belum berhasil tuntas KKM.

Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada saat *posttest* sesuai dengan teori *konstruktivistik* yaitu proses pembelajaran dengan mekanisme peserta didik berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya pada waktu tertentu dan akan membentuk pengetahuan peserta didik, suatu proses terus menerus akan membentuk pengetahuan peserta didik, mengembangkan dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya berdasarkan kompetensi, serta pengkaitan antara

gagasan dan informasi baru yang diterima akan meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan peserta didik dengan sendirinya kemudian berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Multimedia pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran adalah multimedia pembelajaran Fiqih berbasis power point materi penyelenggaraan Berbusana Muslim dan Muslimah Cermin keindahan dan Kepribadian untuk menstimulus peserta didik untuk belajar sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil *posttest* pada peserta didik mengalami kenaikan yang berbeda-beda. Kenaikan ini disebabkan oleh faktor seperti fokus pada saat pembelajaran, tertarik pada multimedia interaktif dan aktif bertanya serta mengemukakan pendapat. Diagram batang nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 4.5.



**Gambar 4.3. Diagram Batang Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahuai dari nilai *pretest* menunjukkan peserta didik belum memahami dengan baik materi Berbusana Muslim dan Muslimah Cermin Kepribadian dan Keindahan. Fakta tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan setelah

penggunaan multimedia pembelajaran. Sehingga terlihat efektifitas terhadap hasil belajar peserta didik dari penggunaan multimedia pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point untuk Sekolah Menengah Kejuruan di kelas X SMKN 1 Pemulutan Selatan Kabupaten Ogan Ilir. Efektifitasnya dapat terlihat pada setiap kelompok peserta didik. Dokumentasi pada saat *posttest* dapat dilihat pada (lampiran 12).

Hal ini dapat dilihat dari pengisian angket yang diisi oleh siswa, untuk melihat hasil belajar siswa sebagai salah satu indikator efek potensial dari multimedia pembelajaran fikih yang dikembangkan, maka pada awal pembelajaran dilakukan *pretest* dan diakhir pembelajaran diberikan diberikan *posttest* Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran fikih yakni 75.

Hasil belajar siswa menunjukkan 90,9% siswa telah tuntas belajar. Bila dibandingkan ketuntasan belajar siswa pada saat *pretest* yang hanya 9,1 % hal ini berarti terdapat peningkatan terhadap ketuntasan belajar siswa. Dengan demikian multimedia pembelajaran fikih memiliki efektifitas terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Hasil penelitian ini salah satunya diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Bardi Jailani dengan judul “*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA SMA*”. Adapun hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa

penggunaan pendekatan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa<sup>51</sup>.

Hal ini juga diperkuat oleh Naz dan Akbar yang mendefinisikan media sebagai sarana komunikasi, yang asal kata dari bahasa Latin yang berarti "perantara". Perantara sumber dengan pesan dengan penerima pesan. Bila dikaitkan media dalam pembelajaran Naz dan Akbar mengatakan media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dan isi pembelajaran kepada peserta didik, untuk mencapai pengajaran yang efektif.<sup>52</sup>

Maka dengan demikian diperlukan strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemanfaatan multimedia. Melalui multimedia ini diharapkan indra penglihatan dan pendengaran berperan sepenuhnya dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa supaya konsentrasi dalam proses pembelajaran lebih terfokus dan berusaha untuk meraih prestasi semaksimal mungkin. Multimedia adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjalinnya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar-mengajar.

### **C. Kelebihan dan kekurangan multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan**

Kelebihan-kelebihan yang terdapat pada multimedia pembelajaran ini adalah:

---

<sup>51</sup> Bardi Jailani Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan IPTI (Ikatan Profesi Teknologi bekerjasama dengan Pasca sarjana Universitas Yogyakarta , Volume 2 , No 1, April 2015

<sup>52</sup> Naz, A. A., & Akbar, R.A (2008). Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab. Vol. 18, 35-40

1. Multimedia pembelajaran fikih yang dibuat berisi untuk materi yang dirancang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.
2. Materi multimedia pembelajaran lebih jelas melalui teks, gambar, dan video dan lebih komunikatif sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi materi pembelajaran.
3. Multimedia pembelajaran fikih pada mata pelajaran fikih dilengkapi dengan sistem navigasi yang sistematis, sehingga peserta didik dapat mengulang materi yang belum dipahami.
4. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing karena multimedia pembelajaran fikih dirancang untuk belajar mandiri.
5. Terdapat instrumen musik pengiring (*background*) sehingga peserta didik mengawali pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan bersemangat.

Selain memiliki kelebihan-kelebihan, multimedia pembelajaran fikih berbasis *power point* materi Berbusana Muslim dan Muslimah cermin kepribadian dan keindahan juga memiliki kekurangan dari segi konten, tampilan, maupun teknis penggunaan multimedia pembelajaran, beberapa kekurangan tersebut antara lain:

1. Harus menggunakan laptop/komputer.
2. Sarana prasarana harus memadai seperti ketersediaan listrik.
3. Materi didalam multimedia pembelajaran hanya dalam cakupan masih terlalu umum.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan-kelebihan multimedia pembelajaran berbasis *power point* materi Berbusana muslim dan muslimah cermin kepribadian dan keindahan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan dapat meningkatkan hasil belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Adapun terdapat beberapa kelemahan dalam multimedia pembelajaran berbasis *power point* materi Berbusana muslim dan muslimah cermin kepribadian dan keindahan dapat dijadikan acuan bagi pengembangan lain untuk memperbaikinya, agar media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya dapat menghasilkan multimedia yang lebih baik dari sebelumnya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan, dapat diketahui hasil validasi ahli media sebesar 88,69 dan hasil validasi ahli materi sebesar 81,57 serta ahli kontruksi sebesar 89,6 jika dijumlah mendapat nilai rataan sebesar 86,62, tingkat kevalidan yaitu kategori “Valid”.
2. Multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan didapatkan hasil rataan dari angket praktikalitas sebesar 4,66 termasuk kepada kategori “sangat praktis”.
3. Multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan *posttest* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan yaitu 90,9 peserta didik mencapai KKM. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posstest* untuk mengetahui efektifitas suatu multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan, dengan KKM 75 pada *pretest* sebelum melakukan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis power point dari 21 peserta didik hanya 3 orang atau sekitar 14% mencapai KKM. Dengan demikian dapat dikatakan bahwasanya Multimedia pembelajaran fiqih

berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan sangat efektif terhadap hasil belajar.

## **B. Implikasi**

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Multimedia pembelajaran fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran fiqih yang memuat materi dalam kurikulum 2013 yaitu materi berbusana muslim dan muslimah cermin kepribadian dan keindahan.
2. Multimedia pembelajaran Fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi (persenatasi) pada materi berbusana muslim dan muslimah cermin kepribadian dan keindahan. Multimedia pembelajaran Fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan juga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi penggunaan media dan juga sesuai dengan komentar guru dan siswa saat wawancara.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran Fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan

untuk pembelajaran fiqih, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain pada waktu yang mendatang
3. Perlunya penambahan evaluasi soal yang lebih beragam.
4. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap Multimedia pembelajaran Fiqih berbasis power point untuk sekolah menengah kejuruan .

## DAFTAR PUSTAKA

- A. A .Naz., & Akbar, R.A (2008). *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration*. Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab.Vol. 18, 35-40
- Arifin Zaenal 2011, *Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto Suharsimi 2010 , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad Azhar dan Asfah Rahman 2009, “*Media Pembelajaran*” Jakarta: Rajawali Pers.
- Ash-Shidqy T.M Hasbi 1996, *Pengantar Hukum Islam*, Jakarta : Bulan Bintang
- Daryanto 2016, *Media Pembelajaran Peranannya Penting Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta:Gava Media
- Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur’an, dan Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur’an
- Dian Anggriani Andi, dkk, 2018 *Pengembangan Instrumen Tes Untuk Matematika Untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*, Jurnal Pendidikan Dasar Islam (Makasar : UIN Alauddin Makasar)
- Eko Sujianto Agus 2009 , *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Hamalik Oemar 1995 , *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara
- <http://media.diknas.go.id/media/document/PAI.pdf> diakses tanggal 13 April 2019
- <http://media.diknas.go.id/media/document/5681.pdf> diakses tanggal 13 April 2019
- <http://media.diknas.go.id/media/document/PAI.pdf> diakses tanggal 13 April 2019
- Ibnu Muhammad Ali 2002, *Hijab Risalah Tentang Aurat*, Yogyakarta: Pustaka Sufi
- Jailani Bardi *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan IPTI (Ikatan Profesi Teknologi bekerjasama dengan Pasca sarjana Universitas Yogyakarta , Volume 2 , No 1, April 2015

- Liana Desi dan Leonard 2016 , *Pengembangan Media Belajar Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika SMP*, Seminar Nasional Pendidikan Matematika,(Universitas Indraprasta PGRI)
- Muhaimin1996, *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Citra Media
- Muri'ah Siti 2004, *Wanita Karier Dalam Bingkai Islam* Bandung: Angkasa
- Nurseto Tejo 2011, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1
- Permenag RI No. 2 Tahun 2008, PERMENAG RI No.2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah
- Rahman Hakim Bayu dan Subuh Isnur Haryudo 2014, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di SMK Walisongo 2 Gempol*, Jurnal Pendidikan Elektro,(Surabaya: Universitas Negeri Surabaya)
- Rusli Muhammad Dadang Hermawan, dan Ni Nyoman Supuwaningsih 2017, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif - Prinsip Dasar dan Model Pengembangan* Yogyakarta: CV ANDI OFFSET
- Riyanto Yatim2001 , *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: SIC
- Salamah Zainiyati Husniayatus 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Bebas ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Jakarta:Kencana PrenadaMedia Group
- Shihab M. Quraish 2010, *Jilbab – Pakaian Wanita Muslimah (Pandangan Ulama masa lalu & Cendikiawan Kontemporer )*Jakarta: Lentera Hati, Cet V
- Sugiyono 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sutedjo Budi Dharma Oetomo 2002. *E-education; Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan* Yogyakarta: Andi
- Syaodih Sukmadinata Nana 2005, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- S. Hackbarth, 1996 , *The Educational Technology Handbook. Englewood Cliffs* New Jersey: Educational Technology Publications Inc

- Tafsir Ahmad, 1996 *Metodologi Pengajaran Islam*, Bandung :Remaja Rosdakarya
- Timpuslitjaknov. 2008, *Metodologi Penelitian Pengembangan* Departemen Pendidikan Nasional
- Vaughan, R., *Multimedia:what it is and what it can do for our students.* ([http://jaltcall.org/cjo/5\\_00/vaughan.html](http://jaltcall.org/cjo/5_00/vaughan.html)).
- Wahyuni Sri, 2016 *Pengembangan Model Pembelajaran Inquiry Untuk meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Sosial di Masyarakat Dalam Mata Pelajaran IPS siswa Kelas VIIIA SMP N Satu Atap 1 Anak Ratu Aji*, Tesis (Lampung : Universitas Lampung)
- Winarsunu Tulus 2006 , *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan.* Malang:UMM Press

## Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA  
(Untuk siswa)

Hari/Tanggal : 6 Agustus 2019  
 Tempat : SMKN 1 Pemulutan Selatan  
 Proses : Tanya Jawab

No	Pertanyaan	Jawaban	
		ya	Tidak
1	Menurut anda pelajaran Fiqih itu menjenuhkan ?		✓
2	Apakah anda tahu penyebab anda tidak suka pelajaran fiqih?		✓
3	Apakah anda senang kalau pelajaran menggunakan media?	✓	
4	Apakah selama ini guru menggunakan media dalam pelajaran?	-	✓
5	Apakah Anda tahu apa itu multimedia pelajaran?		✓

Pemulutan Selatan 6 Agustus 2019  
Informan

  
 (..Pero Lestari.....)

## Lampiran 2

**WAWANCARA UNTUK GURU  
TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama Guru : Lekha, S.Pd.  
 NIP. : .....  
 Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Sekolah : SMK Negeri 1 Pemulutan Selatan Kabupaten Ogan Ilir

1. Dalam pembelajaran di kelas, metode pembelajaran apa yang bapak/ibu guru pakai?  
 Jawab:  
1. Metode Konvensional / ceramah  
2. Metode diskusi  
3. Metode Demonstrasi  
4. Metode Percobaan
2. Mengapa bapak/ibu menggunakan metode tersebut?  
 Jawab:  
Karna melalui metode-metode tersebut bisa mengetahui  
hasrat belajar siswa dan pembelajaran menjadi efektif.
3. Apakah bapak/ibu memerlukan suatu media pembelajaran?  
 Jawab: Ya seperti Karton, g/ Dambak.
4. Bentuk dan jenis media apa yang bapak/ibu gunakan?  
 Jawab:  
Bentuk dan jenis media : Teks, Audio, Visual, Proyeksi Gerak, -  
Manusia, Gambar, Sketsa, Diagram dan Bagan.
5. Apakah bapak/ibu pernah melihat Multimedia pembelajaran Berbasis Power Point atau sudah pernah menggunakannya?  
 Jawab:  
Ya Sudah pernah menggunakannya.
6. Multimedia pembelajaran Berbasis komputer seperti apakah yang pernah bapak/ibu lihat dan atau gunakan?

## Lampiran 2

Jawab: media proyektor / Audio  
 .....  
 .....

7. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai perkembangan media pembelajaran berbasis komputer?

Jawab: Siswa dapat melakukan Interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan Informasi secara langsung dan Sumbernya.  
 .....  
 .....

8. Media pembelajaran berbasis komputer diantaranya berbentuk CD pembelajaran, CD pembelajaran apakah yang bapak/ibu inginkan?

Jawab: CD pembelajaran.  
 .....  
 .....

9. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai Multimedia Pembelajaran fikh berbasis Power Point?

Jawab: Sangat membantu melalui Audio atau tulisan dan Sula terpapar.  
 .....  
 .....

10. Apakah bapak/ibu bersedia menggunakan Multimedia pembelajaran fikh Berbasis Power Point?

Jawab: Ya bersedia  
 .....  
 .....

11. Apakah sekolah mendukung bapak/ibu menggunakan Multimedia Pembelajaran Fiqih Bebas Power Point?

Jawab: di Sangat mendukung.  
 .....  
 .....

## Lampiran 2

12. Apakah sekolah menyediakan fasilitas sekiranya bapak/ibu menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?

Jawab:

Di Sekolah menyediakan Fasilitas yang di butuhkan  
Bapak/Ibu Guru

13. Menurut bapak/ibu kendala apakah yang dihadapi dalam menggunakan Multimedia dalam pembelajaran?

Jawab:

tidak ada kendala dalam menggunakan multimedia

6 Agustus....., 2019  
Narasumber,



(Fekal, S. Pd.)

*Lampiran 3***MATERI (KONTEN)****A. Pengertian Umum tentang Aurat dan Busana****1. Pengertian Aurat**

Aurat secara bahasa berasal dari kata *عار* dari kata tersebut muncul derivasi kata bentukan baru dan makna baru pula. Bentuk ‘awira (menjadikan buta sebelah mata), ‘awwara (menyimpangkan, membelokkan dan memalingkan), a’wara (tampak lahir atau auratnya), al-‘awaar (cela atau aib), al-‘wwar (yang lemah, penakut), al-‘aura’ (kata-kata dan perbuatan buruk, keji dan kotor), sedangkan al-‘aurat adalah segala perkara yang dirasa malu.<sup>53</sup>

Pendapat senada juga dinyatakan bahwa aurat adalah sesuatu yang terbuka, tidak tertutup, kemaluan, telanjang, aib dan cacat.<sup>54</sup> Artinya aurat dipahami sebagai sesuatu yang oleh seseorang ditutupi karena merasa malu atau rendah diri jika sesuatu itu kelihatan atau diketahui orang lain.

Pengertian terakhir ini sering dijadikan sebagai pengertian literer dari aurat, sehingga aurat dapat dipahami sebagai sesuatu yang dapat menjadikan malu, aib atau cacat bagi seseorang baik dari perkataan atau perbuatannya. Terbukanya aurat dapat juga membuat orang jauh martabatnya dimata masyarakat umum.

Secara maknawi kata aurat adalah yang berarti segala sesuatu yang dapat menjadikan seseorang malu atau mendapatkan aib (cacat), entah perkataan, sikap ataupun tindakan, aurat sebagai bentuk dari suatu kekurangan maka sudah seharusnya ditutupi dan tidak untuk dibuka atau dipertontonkan di muka umum.

**B. Pendapat Ulama Klasik tentang Aurat dan Busana**

Secara normatif aturan hukum baku berkenaan dengan perintah berpakaian dan menutup aurat beserta batasan-batasannya diungkapkan

---

<sup>53</sup> A.W. Munawwir, *al-Munawwir Kamus Arab-Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 1997), h. 984-985

<sup>54</sup> Tim Penulis IAIN Syarif Hidayatullah, *Ensiklopedi Islam Indonesia*, (Jakarta: Djambatan, 1992), h. 135

secara eskplisit dalam al-Qur'an. Beberapa ayat yang terkait dengan hal tersebut memberikan rambu-rambu bagi para wanita mukallaf untuk memenuhi batasan yang diberikan oleh kitab yang diturunkan pada Nabi akhir zaman.<sup>55</sup>

Islam mengajarkan bahwa pakaian adalah penutup aurat, bukan sekedar perhiasan. Islam mewajibkan setiap wanita dan pria untuk menutupi anggota tubuhnya yang menarik perhatian lawan jenisnya. Bertelanjang adalah suatu perbuatan yang tidak beradab dan tidak senonoh. Langkah pertama yang diambil Islam dalam usaha mengokohkan bangunan masyarakatnya, adalah melarang bertelanjang dan menentukan aurat laki-laki dan perempuan. Inilah mengapa fiqh mengartikan bahwa aurat adalah bagian tubuh seseorang yang wajib ditutup atau dilindungi dari pandangan.<sup>56</sup>

Menurut syariat Islam menutup aurat hukumnya wajib bagi setiap orang mukmin baik laki-laki maupun perempuan terutama yang telah dewasa dan dilarang memperlihatkannya kepada orang lain dengan sengaja tanpa ada alasan yang dibenarkan syariat, demikian juga syariat Islam pada dasarnya memerintahkan kepada setiap mukmin, khususnya yang sudah memiliki nafsu birahi untuk tidak melihat dan tidak memperlihatkan auratnya kepada orang lain terutama yang berlainan jenis.<sup>57</sup>

يٰۤاَيُّهَا النَّبِيُّ قُلْ لِّاَزْوَاجِكَ وَبَنَاتِكَ وَنِسَاءِ الْمُؤْمِنِينَ يُدْنِينَ عَلَيْهِنَّ  
مِنْ جَلْبَابٍ عَنِّي ذٰلِكَ اَدْنٰٓءٌ اَنْ يُعْرَفْنَ فَلَا يُؤْذَيْنَ وَكَانَ اللّٰهُ غَفُوْرًا  
رَّحِيْمًا

Terjemahnya:

*Hai Nabi, Katakanlah kepada isteri-isterimu, anak-anak perempuanmu dan isteri-isteri orang mukmin: "Hendaklah mereka*

<sup>55</sup> Muhammad Jawad Mughniyah, Fiqih Lima Mazhab, terj. Masykur A. B. Afif Muhammad, Idrus al-Kaff, (Jakarta: Lentera, 2001), h. 80

<sup>56</sup> Muhammad Ibnu Muhammad Ali, Hijab Risalah Tentang Aurat, (Yogyakarta: Pustaka Sufi, 2002), h. 3

<sup>57</sup> Q.S: al-Nur: 30-31

*mengulurkan jilbabnya ke seluruh tubuh mereka". yang demikian itu supaya mereka lebih mudah untuk dikenal, karena itu mereka tidak di ganggu. dan Allah adalah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.(QS. Al Ahzab: 59)<sup>58</sup>*

Selain firman Allah di atas, dalam beberapa ayat lain juga disebutkan, seperti dalam surah An Nur ayat 30-31 dan ayat 60, surah al-Ahzab ayat 32- 33, dan ayat 53.

Para ahli hukum Islam berbeda pendapat dalam menentukan batas-batas aurat itu sendiri, baik aurat laki-laki maupun perempuan. Akan tetapi, di dalam buku al-Fiqh al Islami wa Adillatuhu karya Dr. Wahbah al Zuhaili, seperti yang dikutip oleh Prof. Quraish Shihab, bahwa persoalan aurat disimpulkan sebagai berikut: "Ulama sepakat menyatakan bahwa kemaluan dan dubur adalah aurat, sedang pusar laki-laki bukan aurat. Aurat laki-laki adalah antara pusar dan lututnya sedangkan aurat perempuan dalam shalat adalah selain wajah dan kedua telapak tangannya (ditambah kedua kakinya dalam Mazhab Hanafi).<sup>59</sup>

Selanjutnya aurat wanita muslimah di hadapan kerabat yang mahram dan wanita muslimah adalah antara pusar dan lututnya. Ini menurut mazhab Syafi'i dan Hanafi. Sedangkan menurut mazhab Malik adalah seluruh badannya selain wajah, kepala, leher, dan kedua tangan serta kakinya. Menurut pandangan mazhab Hanbali seluruh badannya kecuali wajah, leher, kepala, kedua tangan dan kaki serta betis.<sup>60</sup>

Adapun aurat perempuan terhadap pria yang bukan mahramnya menurut sementara ulama adalah seluruh badannya, termasuk wajah dan telapak tangannya, banyak juga ulama yang memperlonggar sehingga berpendapat bahwa wajah dan kedua telapak tangan bukanlah termasuk aurat. Bahkan, ada juga yang lebih melonggarkan dengan mengatakan

---

<sup>58</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: Syaamil Cipta Media, 1987), h. 655

<sup>59</sup> M. Quraish Shihab, *Jilbab – Pakaian Wanita Muslimah (Pandangan Ulama masa lalu & Cendekiawan Kontemporer)* h. 109

<sup>60</sup> M. Quraish Shihab, *Jilbab – Pakaian Wanita Muslimah (Pandangan Ulama masa lalu & Cendekiawan Kontemporer)* h. 109

bahwa setengah tangan bukanlah aurat. Adapun auratnya terhadap mahramnya – kecuali suami- maka seluruh badannya kecuali wajah, leher, kedua tangan, lutut, dan kaki.<sup>61</sup>

Masalah aurat sangat erat dengan soal pakaian, karena aurat wajib ditutup dan alat penutupnya adalah pakaian. Pakaian setiap muslim adalah harus menutup batas-batas aurat seperti yang dikemukakan di atas. Namun karena para ulama' berbeda pendapat mengenai batas-batas aurat terutama aurat bagi wanita, maka perbedaan pendapat-pun muncul pula dalam masalah pakaian kaum wanita. Sebagian mengharuskan menutup seluruh anggota badan selain mata, sedangkan sebagian yang lain menambahkan selain muka, yaitu kedua telapak tangan dan kaki.

Muhammad Ibnu Muhammad Ali menyimpulkan bahwa seorang wanita yang akan keluar dari rumahnya dan berinteraksi dengan pria bukan mahram, maka ia harus memperhatikan sopan santun dan tata cara busana yang dikenakan haruslah memenuhi beberapa syarat :

- a. Meliputi seluruh badan kecuali yang diperbolehkan yaitu wajah dan kedua telapak tangan
- b. Bukan berfungsi sebagai perhiasan
- c. Tebal tidak tipis
- d. Longgar tidak ketat
- e. Tidak diberi parfum atau minyak wangi
- f. Tidak menyerupai pakaian laki-laki
- g. Tidak menyerupai pakaian wanita kafir
- h. Bukanlah pakaian untuk mencari popularitas.<sup>62</sup>

### **C. Pandangan Ulama Kontemporer tentang Aurat dan Busana**

Sebelumnya telah dipaparkan pokok-pokok pendapat para ulama terdahulu dan yang diikuti oleh banya ulama masa kini menyangkut aurat/

---

<sup>61</sup> M. Quraish Shihab, *Jilbab – Pakaian Wanita Muslimah (Pandangan Ulama masa lalu & Cendikiawan Kontemporer)* h. 110- 111

<sup>62</sup> Syaikh Muhammad Nashiruddin Al-Bani, *Jilbab Wanita Muslimah*, terj. Hawin Murtadlo, Abu Sayyid Sayyaf, (Solo: At-Tibyan, 2000), h. 1

pakaian wanita. Pendapat – pendapat tersebut bertitik tolak pada penafsiran dari ayat-ayat al-Quran dan hadis-hadis Nabi saw yang menjadi pegangan masing-masing disertai dengan sikap kehati-hatian.

Selanjutnya penulis akan membahas beberapa pendapat kontemporer yang berbeda dengan pendapat para imam mazhab. Menurut Prof. Quraish Shihab, pada garis besarnya para cendekiawan dapat dibagi ke dalam dua kelompok besar :

Kelompok pertama, berkaitan masalah aurat dan busana antara lain ada yang berpendapat bahwa, “pakaian tertutup merupakan salah satu bentuk perbudakan dan lahir ketika laki-laki menguasai dan memperbudak wanita.” Ada juga yang berkata, “Hijab yang bersifat material (pakaian tertutup) atau yang bersifat immaterial (atau keduanya bersama-sama) telah menutup keterlibatan perempuan dalam kehidupan, politik, agama, akhlak, dan lain-lain”.<sup>63</sup> Ada lagi yang dengan tegas berkata, “Saya menolak hijab (pakaian tertutup), karena menutup atau telanjang, keduanya menjadikan wanita sebagai jasad semata. Saya, ketika menutup badan saya, maka itu mengandung arti bahwa saya adalah fitnah (penggoda/ perayu) dan akan merayu lelaki bila membuka pakaian. Ini keliru, karena saya adalah akal dan bukan jasad yang mengundang syahwat atau rayuan.” Namun, menurut Quraish pendapat-pendapat tersebut mereka kemukakan tanpa dalil melainkan hanya subjektifitas mereka.<sup>64</sup>

Adapun kelompok kedua dari cendekiawan yang bahkan ulama kontemporer mengemukakan pendapat – pendapat mereka atas dasar kaidah-kaidah yang juga diakui oleh ulama terdahulu, tetapi ketika mereka sampai pada penerapannya dalam memahami pesan-pesan ayat atau hadis, mereka mendapat sorotan dan bantahan dari ulama-ulama yang menganut paham ulama terdahulu. Adapun prinsip yang digunakan oleh para

---

<sup>63</sup> Nawal as Sa’dawi dan Hibah Rauf ‘Izzat, *Al-Mar’ah, wa ad Din wa Akhlaq*, (Dar al-Fikr al-Mu’ashir, 2000, cet. I), h. 28

<sup>64</sup> M. Quraish Shihab, *Jilbab – Pakaian Wanita Muslimah (Pandangan Ulama masa lalu & Cendekiawan Kontemporer)* h. 117-118

cendekiawan ini sebagai dasar pertimbangan dalam mengemukakan pandangan mereka termasuk dalam hal aurat wanita ialah sebagai berikut :

1. Al –Quran dan sunnah Nabi saw sama sekali tidak menghendaki adanya masyaqqah, karena itu lahirah kaidah yang menyatakan, *الشيء اتسع إذا ضاق*, yang berarti “jika sesuatu telah menyempit yakni sulit, maka lahirah kelapangan/ kemudahan. Prinsip ini diakui oleh semua ulama, hanya saja dalam penetapannya seringkali timbul perbedaan apakah satu kondisi tertentu sudah dapat dinilai sebagai masyaqqah atau belum, seperti pembahasan tentang kaki perempuan, apakah itu aurat atau bukan, yang menilai ketertutupan kaki mengakibatkan kesulitan dalam melakukan aktifitas, maka mereka mentolerir terbukanya. Sementara ulama dan cendekiawan kontemporer memperluas bagian – bagian tubuh wanita yang tidak lagi dinilai sebagai aurat antara lain karena lahirna profesi- profesi baru yang mereka nilai menyulitkan untuk melakukannya jika pelakunya menutup bagian – bagian tubuh yang dimaksud.
2. Hadis-hadis Nabi saw adalah sumber hukum kedua, tetapi ia baru dapat menjadi dasarpenetapan hukum jika hadis tersebut dinilai shahih oleh yang bersangkutan. Syekh Muhammad ‘Abduh, seorang ulama kontemporer sangat selektif dalam menerima hadis- hadis Nabi dan riwayat –riwayat dari para sahabat. Bahkan walaupun yang telah dinilai oleh mayoritas ulama sebagai hadis yang shahih atau mutawatir. Itu sebabnya ulama yang tidak menilai shahih hadis tentang bolehnya membuka wajah dan telapak tangan, tetap bertahan dengan pendapatnya yang menyatakan bahwa seluruh tubuh wanita adalah aurat. Sebaliknya, ulama yang tidak menilai shahih hadis yang membolehkan wanita membuka setengah tangannya tetap mempertahankan pendapat yang sejalan dengan hadis

yang dinilainya shahih yakni mengecualikan wajah dan telapak tangan saja.

3. Penetapan hukum berkisar pada ‘illatnya. Yang dimaksud dengan ‘illat oleh para pakar hukum ialah suatu sifat/ substansi yang melekat pada sesuatu, hingga atas dasarnya hukum ditetapkan.
4. Perintah atau larangan Allah dan Rasul-Nya tidak selalu harus diartikan wajib atau haram, tetapi bisa jug perintah itu dalam arti anjuran, sedang larangan-Nya dapat berarti sebaiknya ditinggalkan. Sebagai contoh, salah seorang ulama kontemporer, Muhammad Fuad al-Barazi yang sangat kukuh menegaskan tentang kewajiban menutup seluruh tubuh wanita –termasuk wajah dan telapak tangan- menilai bahwa perintah Allah dalam surah al-Ahzab: *وَقَرْنَ فِي بُيُوتِكُنَّ* bukanlah perintah wajib.<sup>65</sup>
5. Adat mempunyai peranan yang sangat besar dalam ketetapan hukum. Karena itu dinyatakan bahwa, ”Adat dapat berfungsi sebagai syarat, dan apa yang ditetapkan oleh adat kebiasaan, dapat dinilai telah ditetapkan oleh agama”. Perbedaan adat kebiasaan, sebagaimana perbedaan tempat dan waktu, dapat melahirkan perbedaan fatwa/ ketetapan hukum. Ini telah berlaku sejak zaman Rasul saw dan sahabat-sahabat beliau. Dari sini lahirlah pandangan sementara ulama dan cendekiawan tentang adanya ketentuan-ketentuan agama yang sifatnya universal dan ada juga yang local serta kontemporer.<sup>66</sup>

Demikianlah beberapa prinsip yang seringkali dikemukakan oleh cendekiawan dan ulama kontemporer, dan yang memang diakui juga oleh para ulama masa lampau, namun sebagian mereka baru meberapkannya

---

<sup>65</sup> Al-Barazi, *Hijab al-Muslimah Baina al Intihal al-Mubthilin wa ta’wil al-Jahilin*, (Riyadh, Adhwa as-Salaf, 2000), h. 104

<sup>66</sup> M. Quraish Shihab, *Jilbab – Pakaian Wanita Muslimah (Pandangan Ulama masa lalu & Cendekiawan Kontemporer)* h. 129-131

jika memenuhi beberapa syarat, sedang sebagian dari pendapat-pendapat baru yang muncul, tidak jarang dinilai oleh ulama lainnya tidak memenuhi persyaratan yang semestinya.

Berikut beberapa contoh ulama dan cendekiawan kontemporer dengan pendapatnya mengenai aurat dan busana wanita, antara lain:

Syekh Muhammad ‘Ali as Sais, salah seorang Dosen Fakultas Syariah dan Hukum Universitas al-Azhar, menulis bahwa, ”Dalam satu riwayat dari Imam abu Hanifah dinyatakan bahwa kedua kaki pun bukan aurat.” Alasannya yaitu karena kaki lebih menyulitkan-bila harus ditutup-dibandingkan tangan, khususnya bagi wanita-wanita miskin di pedesaan yang ketika itu seringkali berjalan tanpa alas kaki untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Syekh Muhammad Suad Jalal, salah seorang ulama al-Azhar berpendapat bahwa yang menjadi dasar dalam menetapkan apa yang boleh dinampakkan dari hiasan wanita, adalah apa yang berlaku dalam adat kebiasaan satu masyarakat, sehingga dalam masyarakat yang tidak membolehkan penampakan lebih dari wajah dan kedua telapak tangan, maka itulah yang berlaku untuk mereka, sementara dalam masyarakat yang membolehkan membuka setengah dari betis atau tangan dan mereka menilai hal tersebut tidak mengandung fitnah atau rangsangan, maka bagian – bagian badan itu termasuk dari hiasan lahiriah yang dapat dinampakkan. Seperti wanita-wanita yang bekerja di perkebunan yang terpaksa menyingsingkan lengan bajunya atau mengangkat pakaiannya hingga mencapai betisnya.<sup>67</sup>

Psikolog Indonesia, Sarlito Wirawan dalam diskusi Ilmiah Forum Pengkajian Islam IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta 28 April 1988 mengemukakan dalam makalahnya yang meninjau aurat dari sudut psikologi dan kepribadian bangsa, antara lain bahwa,

---

<sup>67</sup> Shihab, M. Quraish, *Jilbab – Pakaian Wanita Muslimah (Pandangan Ulama masa lalu & Cendekiawan Kontemporer)* h. 135

”Ada dua pihak yang terkena dampak dari aurat yang terbuka; yang bersangkutan sendiri dan yang melihatnya. Bagi yang bersangkutan menimbulkan rasa malu, sedangkan untuk yang menyaksikan bisa timbul perasaan seperti terangsang, bangkit syahwatnya atau risih. Perasaan-perasaan yang timbul tersebut bersifat subjektif, tergantung pada kondisi orang – orang yang bersangkutan dan sistem nilai yang dianutnya. Wanita Jawa yang masih berbusana tradisional (kemben) menganggap biasa untuk memperlihatkan dadanya bagian atas yang terbuka. Begitu pula baju bodo yang transparan, tidak menimbulkan perasaan negatif pada pemakainya maupun yang melihatnya. Di masyarakat yang masih terbelakang seperti Bali pada masa lalu, atau di suku-suku di Irian, payudara wanita dibiarkan terbuka dan hubungan seks berlangsung tetap sebagaimana yang diatur oleh adat istiadat setempat”.<sup>68</sup>

Selanjutnya Forum Pengkajian Islam IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta pada tanggal 24 Maret dan 28 April 1988 membahas soal aurat dan jilbab secara ilmiah dan mendasar, antara lain menyimpulkan dan menetapkan bahwa pakaian wanita yang memperlihatkan leher ke atas (kepala), dengan (tangan) dari siku ke ujung jari dan kaki di bawah lutut, dipandang tidak bertentangan dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.<sup>69</sup>

Demikianlah beberapa pandangan ulama terdahulu dan cendekiawan kontemporer mengenai aurat dan busana wanita. Bagaimana pun perbedaan pendapat mereka tidak terlepas dari hasil ijthab yang bersandar pada al- Qur’an dan Sunnah. Meski banyak pendapat baru yang bertentangan dengan pendapat ulama terdahulu dan terkesan melonggarkan hukum, tidak sedikit pula ilmuwan masa kini yang tetap berpegang teguh pada teks al-Quran dan hadis dan mengikuti mazhab ulama-ulama terdahulu.

---

<sup>68</sup> Lembaga Penelitian IAIN Syarif Hidayatullah, Kajian Islam tentang Berbagai Masalah Kontemporer, Jakarta, 1988, .h 249

<sup>69</sup> Tim Penulis IAIN Syarif Hidayatullah, Ensiklopedi Islam Indonesia, h. 135-136

Islam membuat perbedaan-perbedaan yang jelas antara jalan raya dan rumah tangga, antara orang perseorangan dan masyarakat, antara dunia lakilaki dan dunia perempuan. Hijab diperlukan dalam rangka melindungi wanita dari pandangan laki-laki yang tak berhak memandangnya, sebagaimana di dalam alam ruhani, hijab juga diperlukan untuk menyembunyikan hakikat dari pandangan orang-orang yang tak layak memandangnya. Hukum aurat dan hijab ialah untuk memelihara hurmah (kehormatan) atau kesucian dan kemuliaan wanita dan bukannya untuk menghina dan menyiksa mereka.<sup>70</sup>

Banyak musuh Islam mengatakan bahwa hijab Islam bertentangan dengan martabat wanita. Umat Islam menerima hak atas martabat wanita, walaupun orang yang menentang hijab mengatakan bahwa hijabmemenjarakan wanita dan dengan hijab kaum pria agar bisa mengeksploitasi wanita, maka laki-laki menawan wanita dan memenjarakannya di sudut rumahnya.<sup>71</sup> Inilah yang akhirnya mengapa aurat, terutama wanita harus dijaga dan ditutup.

Menurut penulis sendiri, menutup aurat pada hakekatnya adalah mengangkat martabat wanita secara umum. Kita bisa saja mengikuti pendapat beberapa cendekiawan kontemporer yang melihat aurat wanita dari sisi yang berbeda, namun untuk menghindari terjadinya tindak kriminal seperti pemerkosaan dan perzinahan yang sudah bosan kita dengar dan saksikan, maka hendaknya para wanita menjaga dan menutup aurat tanpa menampakkan dan menonjolkan bagian tubuh yang berpotensi menimbulkan nafsu kebanyakan laki-laki, karena fenomena buka-bukaan adalah termasuk trend zaman sekarang. Fenomena tersebut cepat atau lambat akan masuk ke daftar berbagai macam penyakit yang merambah pada diri manusia. Wallahu a'lam.

---

<sup>70</sup> Muhammad Ibnu Muhammad Ali, Hijab Risalah Tentang Aurat, h. 42

<sup>71</sup> Murtadha Muthahhari, Hijab Gaya Hidup Wanita Islam, (Bandung: Mizan, 1990), h.78

## Lampiran 4

**Garis Besar Isi Media (GBIM)**

No	Pokok Materi	Indikator	Media
1	Perintah Menutup Aurat	1) Dapat Menjelaskan Definisi/makna tentang Aurat Muslim/Muslimah 2) Dapat menganalisis busana muslim/muslim yang syar'i	Teks, Audio Visual dan Video
2	Batasan-Batasan Aurat	1) Dapat Menunjukkan batasan-batasan Aurat muslima/muslimah 2) Dapat menjelaskan batasan-batasan Aurat muslima/muslimah	Sda
3	Dalil Tentang Aurat	1) Dapat Menunjukkan Dalil Al-Qur'an yang berhubungan dengan Aurat 2) Dapat Menjelaskan pengertian Dalil Al-Qur'an yang berhubungan dengan Aurat	Sda

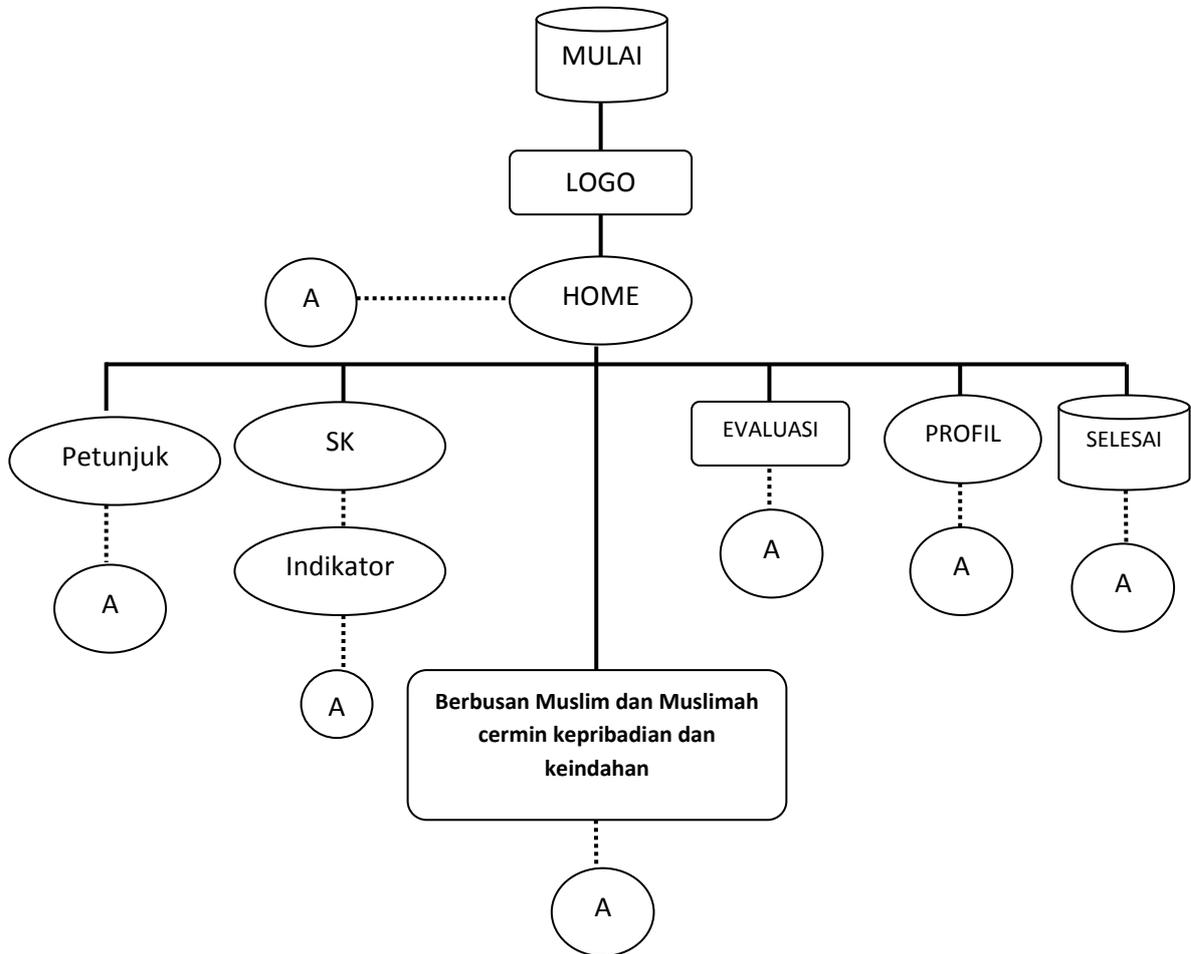
**1. Jabaran Materi (JM)**

No	Pokok Materi	Indikator	Uraian Materi	Media
1	Perintah Menutup Aurat	1) Dapat Menjelaskan makna tentang Aurat Muslim/Muslimah 2) Dapat menganalisis busana muslim/muslim yang syar'i	Aurat berarti malu, aib dan buruk, sedangkan jilbab adalah pakaian yang longgar yang menutupi seluruh badan kecuali wajah dan tapak tangan Perintah berjilbab di contohkan oleh istri nabi (QS <i>Al-ahzab</i> : 33-59)	Video perintah menutup aurat dan slide teks makna aurat
2	Batasan-Batasan Aurat	1) Dapat Menunjukkan batasan-batasan Aurat muslima/muslimah 2) Dapat menjelaskan batasan-batasan Aurat muslima/muslimah	Aurat juga diartikan batasan minimal yang tidak boleh diperlihatkan: - muslim : dari pusar hingga lutut - Seluruh badan kecuali muka dan tapak tangan	Slide Foto yang menjelaskan batasan-batasan aurat bagi muslim dan muslimah

3	Dalil Tentang Aurat	<p>1) Dapat Menunjukkan Dalil Al-Qur'an yang berhubungan dengan Aurat</p> <p>2) Dapat Menjelaskan pengertian Dalil Al-Qur'an yang berhubungan dengan Aurat</p>	<p>Dalil tentang yang berhubungan dengan aurat diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- QS.<i>Al-Ahzab</i> :33-59</li> <li>- QS <i>An-Nur</i> : 31</li> <li>- H.R. Abu Dawud dan At Tarmizi,</li> </ul>	<p>Video Dalil perintah menutup aurat Surah <i>Al-Ahzab</i> : 56-59</p>
---	---------------------	--	--	---

## Lampiran 5

## Flow Chart



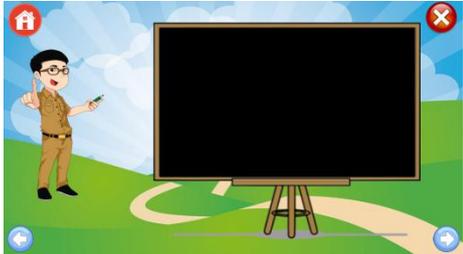
## Lampiran 6

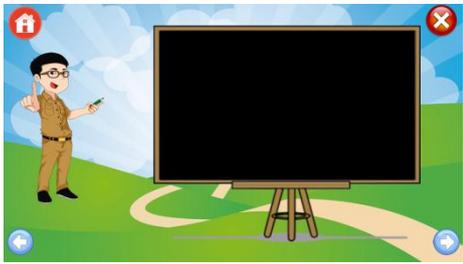
*storyboard*

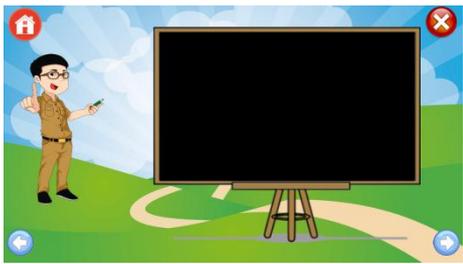
1. Menu Utama	
<i>On-screen/slide</i>	Narasi
<p>Teks: Menu pilihan</p> 	<p>menu utama pada aplikasi ini yang terdiri dari pilihan-pilihan item (Petunjuk, KI/KD, Materi, Evaluasi, Profil.dan Finish)</p>
Catatan Pemrograman	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan baground dan animasi</li> <li>- Menggunakan program <i>hiperlink</i></li> </ul>	
2. Petunjuk	
<i>On-screen/slide</i>	Narasi
<p>Teks: Petunjuk</p> 	<p>berisi tentang simbol-simbol penggunaan (home, lanjut/Go, kembali laman utama, kembali laman sebelumnya atau exit/keluar dari slide).</p>
Catatan Pemrograman	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan baground yang sesuai</li> <li>- Menggunakan program <i>hiperlink</i></li> </ul>	

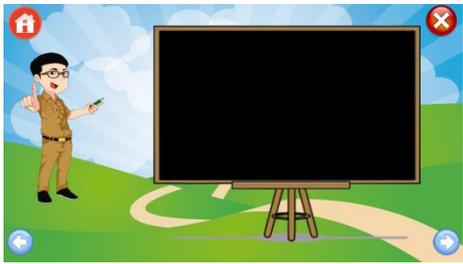
3. Kompetensi Inti (KI) & Kompetensi Dasar (KD)	
<i>On-screen/slide</i>	Narasi
Teks: KI/KD 	berisi tentang KI/KD materi pembelajaran
Catatan Pemrograman	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan baground yang sesuai</li> <li>- Menggunakan program <i>hiperlink</i></li> </ul>	

4. Materi	
<i>On-screen/slide</i>	Narasi
Teks: Materi 	berisi tentang menu materi sesuai dengan sub-sub materi sesuai KD
Catatan Pemrograman	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan baground yang sesuai</li> <li>- Menggunakan program <i>hiperlink</i></li> </ul>	

a. Menjelaskan Perintah menutup aurat	
<i>On-screen/slide</i>	Narasi
Video: Perintah menutup aurat 	menampilkan Video tentang perintah menutup aurat
Catatan Pemrograman	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ada</li> </ul>	

b. Memahami aurat dan batasan-batasannya	
<i>On-screen/slide</i>	<b>Narasi</b>
Video: Dalil perintah menutup aurat 	menampilkan video tentang batasan-batasan aurat muslim dan muslimat
Catatan Pemrograman	
- Tidak ada	

c. Menjelaskan makna aurat muslim dan Muslimat	
<i>On-screen/slide</i>	<b>Narasi</b>
Teks: Makna Aurat 	Menampilkan screen materi
Catatan Pemrograman	
- Tidak ada	

d. Menunjukkan perilaku berbusana Muslim dan muslimat	
<i>On-screen/slide</i>	<b>Narasi</b>
Teks: Prilaku berbusana muslim 	ditampilkan foto/gambar serta penjelasan tentang, bagaimana menutup secara sya'i
Catatan Pemrograman	
- Tidak ada	

5. Evaluasi	
<i>On-screen/slide</i>	Narasi
Teks: Soal-soal latihan 	berisi tentang soal-soal
Catatan Pemrograman	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ada</li> <li>- Menggunakan program <i>hiperlink</i></li> </ul>	

6. PROFIL	
<i>On-screen/slide</i>	Narasi
Teks: Profil Pengembang 	berisi tentang profil pengembang
Catatan Pemrograman	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ada</li> </ul>	

7. Finish berisi penutup	
<i>On-screen/slide</i>	Narasi
Teks: screen penutup 	berisi penutup
Catatan Pemrograman	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ada</li> </ul>	

Table 0.05

Table of F-statistics P=0.05

df2 /df1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	30	35	40	45	50	60	70	80	100	200	500	1000	>1000	
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70	8.69	8.68	8.67	8.67	8.66	8.65	8.64	8.63	8.62	8.62	8.60	8.59	8.58	8.57	8.57	8.56	8.55	8.54	8.53	8.53	8.54		
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86	5.84	5.83	5.82	5.81	5.80	5.79	5.77	5.76	5.75	5.75	5.73	5.72	5.71	5.70	5.69	5.68	5.67	5.66	5.65	5.64	5.63	5.63	
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62	4.60	4.59	4.58	4.57	4.56	4.54	4.53	4.52	4.50	4.48	4.46	4.45	4.44	4.43	4.42	4.41	4.39	4.37	4.36	4.35	4.34	4.33	
6	5.89	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94	3.92	3.91	3.90	3.88	3.87	3.86	3.84	3.83	3.82	3.81	3.79	3.77	3.76	3.75	3.74	3.73	3.72	3.71	3.69	3.68	3.67	3.67	
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51	3.49	3.48	3.47	3.46	3.44	3.43	3.41	3.40	3.39	3.38	3.36	3.34	3.33	3.32	3.30	3.29	3.27	3.25	3.24	3.23	3.23	3.23	
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22	3.20	3.19	3.17	3.16	3.15	3.13	3.12	3.10	3.09	3.08	3.06	3.04	3.03	3.02	3.01	2.99	2.97	2.95	2.94	2.93	2.93	2.93	
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01	2.99	2.97	2.96	2.95	2.94	2.92	2.90	2.88	2.87	2.86	2.84	2.83	2.81	2.80	2.79	2.77	2.76	2.75	2.74	2.73	2.72	2.71	2.71
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.83	2.81	2.80	2.79	2.77	2.75	2.74	2.72	2.71	2.70	2.68	2.66	2.65	2.62	2.61	2.60	2.59	2.58	2.57	2.56	2.55	2.54	2.54	
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72	2.70	2.69	2.67	2.66	2.65	2.63	2.61	2.59	2.58	2.57	2.55	2.53	2.52	2.51	2.49	2.48	2.47	2.46	2.45	2.44	2.43	2.41	2.41
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62	2.60	2.59	2.57	2.56	2.54	2.52	2.51	2.49	2.48	2.47	2.44	2.43	2.41	2.40	2.38	2.37	2.36	2.35	2.34	2.33	2.31	2.30	2.30
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53	2.51	2.49	2.48	2.47	2.46	2.44	2.42	2.41	2.40	2.39	2.37	2.35	2.33	2.32	2.31	2.28	2.27	2.26	2.25	2.24	2.23	2.21	2.21
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46	2.44	2.43	2.41	2.40	2.39	2.37	2.35	2.34	2.33	2.31	2.29	2.27	2.25	2.24	2.22	2.21	2.19	2.18	2.17	2.16	2.14	2.14	2.13
15	4.54	3.68	3.28	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40	2.38	2.37	2.35	2.34	2.33	2.31	2.29	2.27	2.25	2.24	2.22	2.21	2.19	2.18	2.16	2.15	2.14	2.12	2.11	2.10	2.08	2.07	2.07
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35	2.33	2.32	2.30	2.29	2.28	2.26	2.24	2.23	2.21	2.19	2.17	2.15	2.14	2.12	2.11	2.09	2.08	2.06	2.05	2.03	2.02	1.99	1.97
17	4.45	3.59	3.20	2.98	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31	2.29	2.27	2.25	2.24	2.22	2.20	2.19	2.17	2.15	2.13	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.04	2.02	2.00	1.99	1.98	1.95	1.92	1.92
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27	2.25	2.23	2.21	2.20	2.18	2.17	2.16	2.13	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.04	2.02	2.00	1.98	1.97	1.96	1.94	1.91	1.89	1.88
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.43	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23	2.21	2.20	2.18	2.17	2.15	2.14	2.12	2.10	2.08	2.07	2.05	2.04	2.02	2.00	1.98	1.97	1.96	1.94	1.91	1.89	1.88	1.88	
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.23	2.20	2.19	2.17	2.15	2.14	2.12	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.04	2.02	2.00	1.99	1.98	1.96	1.95	1.93	1.92	1.91	1.89	1.88	
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11	2.09	2.07	2.05	2.04	2.02	2.00	1.99	1.97	1.95	1.93	1.91	1.90	1.88	1.87	1.84	1.82	1.80	1.79	1.77	1.75	1.74	1.73	1.71
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04	2.02	2.00	1.99	1.97	1.96	1.93	1.91	1.89	1.87	1.85	1.84	1.81	1.79	1.77	1.76	1.74	1.72	1.71	1.70	1.69	1.66	1.66
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04	2.01	1.99	1.98	1.96	1.95	1.93	1.91	1.89	1.87	1.85	1.83	1.82	1.80	1.79	1.77	1.76	1.74	1.72	1.71	1.70	1.66	1.65	1.63
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99	1.98	1.96	1.94	1.92	1.91	1.89	1.88	1.85	1.83	1.82	1.80	1.79	1.77	1.76	1.74	1.72	1.71	1.70	1.66	1.65	1.63	1.62
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.08	2.04	2.01	1.99	1.96	1.94	1.92	1.91	1.89	1.88	1.85	1.84	1.82	1.80	1.79	1.77	1.75	1.74	1.72	1.71	1.69	1.68	1.66	1.64	1.63	1.60	1.59	1.57
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84	1.82	1.81	1.79	1.77	1.75	1.74	1.72	1.70	1.68	1.66	1.65	1.63	1.62	1.60	1.59	1.57	1.55	1.54	1.51	1.49	1.48
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.84	1.82	1.81	1.79	1.77	1.75	1.74	1.72	1.70	1.68	1.66	1.65	1.63	1.62	1.60	1.58	1.56	1.54	1.52	1.51	1.48	1.46	1.44
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84	1.81	1.79	1.77	1.75	1.74	1.72	1.70	1.68	1.66	1.65	1.63	1.62	1.60	1.58	1.56	1.54	1.52	1.51	1.48	1.46	1.45	1.44
60	4.00	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.89	1.86	1.84	1.81	1.79	1.77	1.75	1.73	1.72	1.70	1.68	1.66	1.65	1.63	1.62	1.60	1.58	1.56	1.54	1.52	1.51	1.49	1.47	1.45	1.40	1.37	1.36
70	3.98	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79	1.77	1.75	1.73	1.71	1.69	1.68	1.65	1.63	1.62	1.60	1.58	1.56	1.54	1.52	1.50	1.48	1.46	1.43	1.41	1.39	1.34	1.31	1.30
80	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79	1.77	1.75	1.73	1.71	1.69	1.68	1.65	1.63	1.62	1.60	1.58	1.56	1.54	1.52	1.50	1.48	1.45	1.42	1.40	1.38	1.33	1.32	1.28
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77	1.75	1.73	1.71	1.69	1.68	1.65	1.63	1.62	1.60	1.58	1.56	1.54	1.52	1.50	1.48	1.45	1.42	1.40	1.38	1.33	1.30	1.28	1.21
200	3.89	3.04	2.65	2.42	2.26	2.14	2.06	1.98	1.93																													



## Lampiran 9

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 -120)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392	
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262	
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135	
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011	
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890	
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772	
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657	
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544	
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434	
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327	
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222	
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119	
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019	
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921	
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825	
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731	
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639	
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549	
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460	
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374	
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289	
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206	
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125	
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045	
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967	
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890	
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815	
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741	
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669	
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598	
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528	
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460	
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392	
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326	
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262	
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198	
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135	
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074	
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013	
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954	

## Lampiran 10

Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
-3.9	0.00005	0.00005	0.00004	0.00004	0.00004	0.00004	0.00004	0.00004	0.00003	0.00003
-3.8	0.00007	0.00007	0.00007	0.00006	0.00006	0.00006	0.00006	0.00006	0.00005	0.00005
-3.7	0.00011	0.00010	0.00010	0.00010	0.00009	0.00009	0.00008	0.00008	0.00008	0.00008
-3.6	0.00016	0.00015	0.00015	0.00014	0.00014	0.00013	0.00013	0.00012	0.00012	0.00011
-3.5	0.00023	0.00022	0.00022	0.00021	0.00020	0.00019	0.00019	0.00018	0.00017	0.00017
-3.4	0.00034	0.00032	0.00031	0.00030	0.00029	0.00028	0.00027	0.00026	0.00025	0.00024
-3.3	0.00048	0.00047	0.00045	0.00043	0.00042	0.00040	0.00039	0.00038	0.00036	0.00035
-3.2	0.00069	0.00066	0.00064	0.00062	0.00060	0.00058	0.00056	0.00054	0.00052	0.00050
-3.1	0.00097	0.00094	0.00090	0.00087	0.00084	0.00082	0.00079	0.00076	0.00074	0.00071
-3.0	0.00135	0.00131	0.00126	0.00122	0.00118	0.00114	0.00111	0.00107	0.00103	0.00100
-2.9	0.0018	0.0018	0.0018	0.0017	0.0016	0.0016	0.0015	0.0015	0.0014	0.0014
-2.8	0.0025	0.0025	0.0024	0.0023	0.0023	0.0022	0.0021	0.0021	0.0020	0.0019
-2.7	0.0035	0.0034	0.0033	0.0032	0.0031	0.0030	0.0029	0.0028	0.0027	0.0026
-2.6	0.0047	0.0045	0.0044	0.0043	0.0041	0.0040	0.0039	0.0038	0.0037	0.0036
-2.5	0.0062	0.0060	0.0059	0.0057	0.0055	0.0054	0.0052	0.0051	0.0049	0.0048
-2.4	0.0082	0.0080	0.0078	0.0075	0.0073	0.0071	0.0069	0.0068	0.0066	0.0064
-2.3	0.0107	0.0104	0.0102	0.0099	0.0096	0.0094	0.0091	0.0089	0.0087	0.0084
-2.2	0.0139	0.0135	0.0132	0.0129	0.0125	0.0122	0.0119	0.0116	0.0113	0.0110
-2.1	0.0179	0.0174	0.0170	0.0166	0.0162	0.0158	0.0154	0.0150	0.0146	0.0143
-2.0	0.0228	0.0222	0.0217	0.0212	0.0207	0.0202	0.0197	0.0192	0.0186	0.0183
-1.9	0.0287	0.0281	0.0274	0.0268	0.0262	0.0256	0.0250	0.0244	0.0239	0.0233
-1.8	0.0359	0.0351	0.0344	0.0336	0.0329	0.0322	0.0314	0.0307	0.0301	0.0294
-1.7	0.0446	0.0436	0.0427	0.0418	0.0409	0.0401	0.0392	0.0384	0.0375	0.0367
-1.6	0.0548	0.0537	0.0526	0.0516	0.0505	0.0495	0.0485	0.0475	0.0465	0.0455
-1.5	0.0668	0.0655	0.0643	0.0630	0.0618	0.0606	0.0594	0.0582	0.0571	0.0560
-1.4	0.0808	0.0793	0.0778	0.0764	0.0749	0.0735	0.0721	0.0708	0.0694	0.0681
-1.3	0.0968	0.0951	0.0934	0.0918	0.0901	0.0885	0.0869	0.0853	0.0838	0.0823
-1.2	0.1151	0.1131	0.1112	0.1093	0.1075	0.1056	0.1038	0.1020	0.1003	0.0985
-1.1	0.1367	0.1335	0.1314	0.1292	0.1271	0.1251	0.1230	0.1210	0.1190	0.1170
-1.0	0.1617	0.1582	0.1553	0.1515	0.1482	0.1469	0.1446	0.1423	0.1401	0.1379
-0.9	0.1901	0.1864	0.1828	0.1782	0.1736	0.1711	0.1685	0.1660	0.1635	0.1611
-0.8	0.2219	0.2179	0.2139	0.2093	0.2045	0.1997	0.1949	0.1922	0.1894	0.1867
-0.7	0.2420	0.2378	0.2338	0.2292	0.2236	0.2200	0.2156	0.2120	0.2077	0.2048
-0.6	0.2743	0.2700	0.2659	0.2613	0.2567	0.2521	0.2476	0.2430	0.2385	0.2341
-0.5	0.3095	0.3050	0.3015	0.2961	0.2916	0.2871	0.2826	0.2781	0.2736	0.2691
-0.4	0.3446	0.3400	0.3372	0.3336	0.3300	0.3264	0.3229	0.3192	0.3156	0.3121
-0.3	0.3821	0.3783	0.3745	0.3707	0.3669	0.3632	0.3594	0.3557	0.3520	0.3483
-0.2	0.4207	0.4168	0.4129	0.4090	0.4052	0.4013	0.3974	0.3936	0.3897	0.3859
-0.1	0.4602	0.4562	0.4522	0.4483	0.4443	0.4404	0.4364	0.4325	0.4286	0.4247
-0.0	0.5000	0.4960	0.4920	0.4880	0.4840	0.4801	0.4761	0.4721	0.4681	0.4641

Tabel Nilai Kritis Uji Kolmogorov-Smirnov

Lampiran	$\alpha = 0,20$	$\alpha = 0,10$	$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,02$	$\alpha = 0,01$
1	0,900	0,950	0,975	0,990	0,995
2	0,684	0,776	0,842	0,900	0,929
3	0,565	0,636	0,708	0,785	0,829
4	0,493	0,565	0,624	0,689	0,734
5	0,447	0,509	0,563	0,627	0,669
6	0,410	0,468	0,519	0,577	0,617
7	0,381	0,436	0,483	0,538	0,576
8	0,359	0,410	0,454	0,507	0,542
9	0,339	0,387	0,430	0,480	0,513
10	0,323	0,369	0,409	0,457	0,486
11	0,308	0,352	0,391	0,437	0,468
12	0,296	0,338	0,375	0,419	0,449
13	0,285	0,325	0,361	0,404	0,432
14	0,275	0,314	0,349	0,390	0,418
15	0,266	0,304	0,338	0,377	0,404
16	0,258	0,295	0,327	0,366	0,392
17	0,250	0,286	0,318	0,355	0,381
18	0,244	0,279	0,309	0,346	0,371
19	0,237	0,271	0,301	0,337	0,361
20	0,232	0,265	0,294	0,329	0,352
21	0,226	0,259	0,287	0,321	0,344
22	0,221	0,253	0,281	0,314	0,337
23	0,216	0,247	0,275	0,307	0,330
24	0,212	0,242	0,269	0,301	0,323
25	0,208	0,238	0,264	0,295	0,317
26	0,204	0,233	0,259	0,290	0,311
27	0,200	0,229	0,254	0,284	0,305
28	0,197	0,225	0,250	0,279	0,300
29	0,193	0,221	0,246	0,275	0,295
30	0,190	0,218	0,242	0,270	0,290
35	0,177	0,202	0,224	0,251	0,269
40	0,165	0,189	0,210	0,235	0,252
45	0,156	0,179	0,198	0,222	0,238
50	0,148	0,170	0,188	0,211	0,226
55	0,142	0,162	0,180	0,201	0,216
60	0,136	0,155	0,172	0,193	0,207
65	0,131	0,149	0,166	0,185	0,199
70	0,126	0,144	0,160	0,179	0,192
75	0,122	0,139	0,154	0,173	0,185
80	0,118	0,135	0,150	0,167	0,179
85	0,114	0,131	0,145	0,162	0,174
90	0,111	0,127	0,141	0,158	0,169
95	0,108	0,124	0,137	0,154	0,165
100	0,106	0,121	0,134	0,150	0,161

Diterbitkan oleh : Tutorial Penelitian <http://Tu.LaporanPenelitian.com>

Situs berita sains dan teknologi : Laporan Penelitian <http://www.LaporanPenelitian.com>  
 Situs pencarian jurnal : Jurnal Penelitian <http://jurnal.LaporanPenelitian.com>

## Lampiran 12

## Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 40)

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	

## Lampiran 12

Titik Persentase Distribusi t (df = 121 -160)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
121	0.67652	1.28859	1.65754	1.97976	2.35756	2.61707	3.15895	
122	0.67651	1.28853	1.65744	1.97960	2.35730	2.61673	3.15838	
123	0.67649	1.28847	1.65734	1.97944	2.35705	2.61639	3.15781	
124	0.67647	1.28842	1.65723	1.97928	2.35680	2.61606	3.15726	
125	0.67646	1.28836	1.65714	1.97912	2.35655	2.61573	3.15671	
126	0.67644	1.28831	1.65704	1.97897	2.35631	2.61541	3.15617	
127	0.67643	1.28825	1.65694	1.97882	2.35607	2.61510	3.15565	
128	0.67641	1.28820	1.65685	1.97867	2.35583	2.61478	3.15512	
129	0.67640	1.28815	1.65675	1.97852	2.35560	2.61448	3.15461	
130	0.67638	1.28810	1.65666	1.97838	2.35537	2.61418	3.15411	
131	0.67637	1.28805	1.65657	1.97824	2.35515	2.61388	3.15361	
132	0.67635	1.28800	1.65648	1.97810	2.35493	2.61359	3.15312	
133	0.67634	1.28795	1.65639	1.97796	2.35471	2.61330	3.15264	
134	0.67633	1.28790	1.65630	1.97783	2.35450	2.61302	3.15217	
135	0.67631	1.28785	1.65622	1.97769	2.35429	2.61274	3.15170	
136	0.67630	1.28781	1.65613	1.97756	2.35408	2.61246	3.15124	
137	0.67628	1.28776	1.65605	1.97743	2.35387	2.61219	3.15079	
138	0.67627	1.28772	1.65597	1.97730	2.35367	2.61193	3.15034	
139	0.67626	1.28767	1.65589	1.97718	2.35347	2.61166	3.14990	
140	0.67625	1.28763	1.65581	1.97705	2.35328	2.61140	3.14947	
141	0.67623	1.28758	1.65573	1.97693	2.35309	2.61115	3.14904	
142	0.67622	1.28754	1.65566	1.97681	2.35289	2.61090	3.14862	
143	0.67621	1.28750	1.65558	1.97669	2.35271	2.61065	3.14820	
144	0.67620	1.28746	1.65550	1.97658	2.35252	2.61040	3.14779	
145	0.67619	1.28742	1.65543	1.97646	2.35234	2.61016	3.14739	
146	0.67617	1.28738	1.65536	1.97635	2.35216	2.60992	3.14699	
147	0.67616	1.28734	1.65529	1.97623	2.35198	2.60969	3.14660	
148	0.67615	1.28730	1.65521	1.97612	2.35181	2.60946	3.14621	
149	0.67614	1.28726	1.65514	1.97601	2.35163	2.60923	3.14583	
150	0.67613	1.28722	1.65508	1.97591	2.35146	2.60900	3.14545	
151	0.67612	1.28718	1.65501	1.97580	2.35130	2.60878	3.14508	
152	0.67611	1.28715	1.65494	1.97569	2.35113	2.60856	3.14471	
153	0.67610	1.28711	1.65487	1.97559	2.35097	2.60834	3.14435	
154	0.67609	1.28707	1.65481	1.97549	2.35081	2.60813	3.14400	
155	0.67608	1.28704	1.65474	1.97539	2.35065	2.60792	3.14364	
156	0.67607	1.28700	1.65468	1.97529	2.35049	2.60771	3.14330	
157	0.67606	1.28697	1.65462	1.97519	2.35033	2.60751	3.14295	
158	0.67605	1.28693	1.65455	1.97509	2.35018	2.60730	3.14261	
159	0.67604	1.28690	1.65449	1.97500	2.35003	2.60710	3.14228	
160	0.67603	1.28687	1.65443	1.97490	2.34988	2.60691	3.14195	

## Lampiran 12

Titik Persentase Distribusi t (df = 161 -200)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
161	0.67602	1.28683	1.65437	1.97481	2.34973	2.60671	3.14162
162	0.67601	1.28680	1.65431	1.97472	2.34959	2.60652	3.14130
163	0.67600	1.28677	1.65426	1.97462	2.34944	2.60633	3.14098
164	0.67599	1.28673	1.65420	1.97453	2.34930	2.60614	3.14067
165	0.67598	1.28670	1.65414	1.97445	2.34916	2.60595	3.14036
166	0.67597	1.28667	1.65408	1.97436	2.34902	2.60577	3.14005
167	0.67596	1.28664	1.65403	1.97427	2.34888	2.60559	3.13975
168	0.67595	1.28661	1.65397	1.97419	2.34875	2.60541	3.13945
169	0.67594	1.28658	1.65392	1.97410	2.34862	2.60523	3.13915
170	0.67594	1.28655	1.65387	1.97402	2.34848	2.60506	3.13886
171	0.67593	1.28652	1.65381	1.97393	2.34835	2.60489	3.13857
172	0.67592	1.28649	1.65376	1.97385	2.34822	2.60471	3.13829
173	0.67591	1.28646	1.65371	1.97377	2.34810	2.60455	3.13801
174	0.67590	1.28644	1.65366	1.97369	2.34797	2.60438	3.13773
175	0.67589	1.28641	1.65361	1.97361	2.34784	2.60421	3.13745
176	0.67589	1.28638	1.65356	1.97353	2.34772	2.60405	3.13718
177	0.67588	1.28635	1.65351	1.97346	2.34760	2.60389	3.13691
178	0.67587	1.28633	1.65346	1.97338	2.34748	2.60373	3.13665
179	0.67586	1.28630	1.65341	1.97331	2.34736	2.60357	3.13638
180	0.67586	1.28627	1.65336	1.97323	2.34724	2.60342	3.13612
181	0.67585	1.28625	1.65332	1.97316	2.34713	2.60326	3.13587
182	0.67584	1.28622	1.65327	1.97308	2.34701	2.60311	3.13561
183	0.67583	1.28619	1.65322	1.97301	2.34690	2.60296	3.13536
184	0.67583	1.28617	1.65318	1.97294	2.34678	2.60281	3.13511
185	0.67582	1.28614	1.65313	1.97287	2.34667	2.60267	3.13487
186	0.67581	1.28612	1.65309	1.97280	2.34656	2.60252	3.13463
187	0.67580	1.28610	1.65304	1.97273	2.34645	2.60238	3.13438
188	0.67580	1.28607	1.65300	1.97266	2.34635	2.60223	3.13415
189	0.67579	1.28605	1.65296	1.97260	2.34624	2.60209	3.13391
190	0.67578	1.28602	1.65291	1.97253	2.34613	2.60195	3.13368
191	0.67578	1.28600	1.65287	1.97246	2.34603	2.60181	3.13345
192	0.67577	1.28598	1.65283	1.97240	2.34593	2.60168	3.13322
193	0.67576	1.28595	1.65279	1.97233	2.34582	2.60154	3.13299
194	0.67576	1.28593	1.65275	1.97227	2.34572	2.60141	3.13277
195	0.67575	1.28591	1.65271	1.97220	2.34562	2.60128	3.13255
196	0.67574	1.28589	1.65267	1.97214	2.34552	2.60115	3.13233
197	0.67574	1.28586	1.65263	1.97208	2.34543	2.60102	3.13212
198	0.67573	1.28584	1.65259	1.97202	2.34533	2.60089	3.13190
199	0.67572	1.28582	1.65255	1.97196	2.34523	2.60076	3.13169
200	0.67572	1.28580	1.65251	1.97190	2.34514	2.60063	3.13148

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Lampiran 13

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA  
(LAY-OUT)**

**Judul: "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejuruan".**

Peneliti : Silmanuddin  
 Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nyayu Khodijah, S.Ag., M.Si.  
 2. Dr. Amilda.,M.A.  
 Nama Validator : Prof. Dr. H. Fuad Ar. M.pd  
 Hari/Tanggal : 3 juli 2019

Petunjuk:

1. Untuk penilaian terhadap pengembangan multimedia pembelajaran ini, Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti: 1 = Sangat Tidak Valid, 2 = Tidak Valid, 3 = Cukup Valid, 4 = Valid, 5 = Sangat Valid.
2. Berilah kritik dan saran pada kolom keterangan untuk menyempurnakan multimedia interaktif yang baru anda pelajari.

No.	Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian					
				5	4	3	2	1	
1	Kegrafisan	Kualitas gambar	1. Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran		✓				
			2. Keakuratan gambar		✓				
			3. Ketepatan gambar sebagai ilustrasi	✓					
			4. Keaktualan gambar		✓				
		Ketepatan teks	1. Keterbacaan teks		✓				
			2. Ketepatan penggunaan teks		✓				
3. Proporsi teks pada halaman			✓						
2	Pewarnaan	Kesesuaian warna	1. Keserasian warna		✓				
			2. Ketepatan warna dalam memperjelas materi		✓				
			3. Ketepatan pemilihan warna	✓					

## Lampiran 13

3	Keinteraktifan	Ketepatan video	1. Ketepatan video dengan tujuan pembelajaran	✓		
			2. Ketepatan video untuk pembuka pembelajaran	✓		
			3. Ketertarikan video	✓		
		Ketepatan animasi	1. Ketepatan animasi dalam memperjelas materi	✓		
			2. Ketertarikan animasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
			3. Ketertarikan animasi	✓		
			4. Ketertarikan respon balik pada koreksi soal	✓		
		Keefektifan perintah (Navigasi)	1. Kejelasan perintah untuk dipahami	✓		
			2. kejelasan simbol-simbol untuk digunakan	✓		
			3. ketepatan tautan (link)	✓		
5	Suara	Kesesuaian suara	1. Kejelasan suara	✓		
			2. Kejelasan suara untuk memperjelas materi	✓		
			3. Ketepatan musik pengiring untuk ketertarikan pembelajaran	✓		

## Saran:

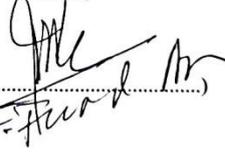
komponen media harus lengkap  
 Atap komponen media harus berfungsi  
 di situ dan dapat dilihat  
 revisi dan portabilitas

Multimedia pembelajaran pembelajaran fikih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejuruan dinyatakan\*):

- Layak untuk diuji coba.
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
- Belum/tidak layak untuk diuji cobakan.

\*) lingkari salah satu

Validator,

  
 (.....)  
 H. Huda M.

## Lampiran 14

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN  
(CONSTRUCT)**

Judul : "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point  
Untuk Sekolah Menengah Kejuruan".

Peneliti : Silmanuddin  
 Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nyayu Khodijah, S.Ag., M.Si.  
 2. Dr. Amilda, M.A  
 Nama Validator : *Dr. Fitri Oliyanti, M.Si.*  
 Hari/Tanggal : *18 Mei 2019.*  
 Petuntut :

1. Untuk penilaian terhadap pengembangan multimedia interaktif ini, Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti: 1 = Sangat Tidak Valid, 2 = Tidak Valid, 3 = Cukup Valid, 4 = Valid, 5 = Sangat Valid.
2. Berilah kritik dan saran pada kolom keterangan untuk menyempurnakan multimedia interaktif yang baru anda pelajari.

No	Aspek penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi	1. Kejelasan Tujuan Pembelajaran					
		1.1.Kejelasan tujuan pembelajaran	✓				
		1.2.Ketepatan rumusan pembelajaran	✓				
		1.3.Ketepatan tujuan pembelajaran dengan materi	✓				
		2. Kesesuaian media pembelajaran dengan KI,KD dan Kurikulum					
		2.1.Kerelevansian tujuan pembelajaran	✓				
		2.2.Kesesuaian cakupan materi	✓				
		2.3.Kesesuaian dengan kurikulum saat ini	✓				
		2.4.Ketepatan dalam menjelaskan kompetensi yang akan dicapai	✓				
				3. Pendukung media pembelajaran	✓		

Lampiran 14

		3.1.Ketepatan dengan metode pembelajaran					
		3.2.Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
		3.3.Komunikatif					
		3.4.Kemudahan untuk memahami materi dengan kemenarikan media pembelajaran	✓				
		3.5.Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	✓				
		3.6.Mendorong untuk belajar mandiri	✓				
		3.7.Mendorong untuk belajar individu	✓				
2	Kelayakan penyajian	1. Teknik penyajian					
		1.1.Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan pembelajaran	✓				
		1.2.Keruntutan penyajian materi dalam pembelajaran	✓				
		2. Pendukung penyajian	✓				
		2.1.Sol latihan pada setiap akhir pembelajaran	✓				
		2.2.Kunci jawaban soal latihan	✓				
		2.3.Umpn balik soal latihan dan ujian	✓				
		3. Penyajian pembelajaran					
		3.1.Keterlibatan peserta didik	✓				
		4. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
		4.1.Kesesaian perkembangan intelektual peserta didik	✓				
		4.2.Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	✓				
		5. Kelengkapan					
		5.1.Bagian pendahuluan	✓				
		5.2.Bagian isi	✓				
		5.3.Bagian penutup	✓				

Saran:

## Lampiran 14

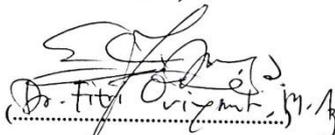
- Perlu diteliti isih khatir ke-3 Blm jelas.
  - Sorot & kueri jurnalan Blm rd
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Multimedia Pembelajaran Fiqih untuk Sekolah Menengah Kejuruan dinyatakan\*):

- a. Layak untuk diuji coba.
- b. Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum/tidak layak untuk diuji cobakan.

\*) lingkari salah satu

Validator,

  
Dr. Fitri Rizant, M.A.



Lampiran 15

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI  
(CONTENT)**

**Judul: "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejuruan".**

Peneliti : Silmanuddin  
 Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nyayu Khodijah, S.Ag., M.Si.  
                   2. Dr. Amilda, M.A  
 Nama Validator : Dr. K A Bukheri, M.Hum.  
 Hari/Tanggal : Jumat, 2 Agustus 2019.  
 Petunjuk :

1. Untuk penilaian terhadap pengembangan multimedia pembelajaran ini, Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti: 1 = Sangat Tidak Valid, 2 = Tidak Valid, 3 = Cukup Valid, 4 = Valid, 5 = Sangat Valid.
2. Berilah kritik dan saran pada kolom keterangan untuk menyempurnakan multimedia interaktif yang baru anda pelajari.

No	Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
				5	4	3	2	1
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1. Kelengkapan materi	✓				
			2. Keluasan materi	✓				
		Keakuratan materi pembelajaran	3. Kedalaman materi		✓			
			4. Keakuratan konsep dan definisi		✓			
			5. Keakuratan prinsip		✓			
			6. Keakuratan fakta dan data		✓			
			7. Keakuratan contoh		✓			
			8. Keakuratan soal		✓			
			9. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi		✓			

Lampiran 15

2	Kelayakan penyajian	Pendukung materi pembelajaran	10. Keakuratan notasi, simbol, dan icon	✓			
			11. Penalaran ( <i>reasoning</i> )	✓			
			12. Keterkaitan	✓			
			13. Komunikasi ( <i>write and talk</i> )	✓			
			14. Penerapan	✓			
			15. Kemenarikan materi	✓			
		16. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	✓				
		Kemutakhiran materi	17. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	✓			
			18. Gambar, diagram, dan ilustrasi aktual	✓			
		Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar	✓		
	2. Keruntutan penyajian			✓			
	Pendukung penyajian		3. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	✓			
			4. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar	✓			
			5. Kunci jawaban soal latihan dan ujian	✓			
			6. Umpan balik soal latihan dan ujian	✓			
	Penyajian pembelajaran		7. Keterlibatan peserta didik	✓			
	Kelengkapan penyajian		8. Bagian pendahuluan	✓			
			9. Bagian isi	✓			
3	Penilaian Bahasa	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	✓			
			2. Keefektifan kalimat	✓			
			3. Kebakuan istilah	✓			
		Komunikatif	4. Keterbacaan pesan	✓			
			5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	✓			
		Dialogis dan interaktif	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	✓			
			7. Kemampuan mendorong berpikir kritis	✓			

## Lampiran 16

## ANGKET KEPRAKTISAN

Nama	: HAABIL, S.Pd.1
Jabatan	: GURU PAI SMPN 1PS
Tanggal	: 8 AGUSTUS 2019

Judul: "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Untuk Sekolah Menengah Kejuruan".

## Petunjuk:

1. Untuk penilaian terhadap pengembangan multimedia ini, Saudara cukup memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti: 1 = Sangat Tidak Praktis, 2 = Tidak Praktis, 3 = Cukup Praktis, 4 = Praktis, 5 = Sangat Praktis.
2. Berilah kritik dan saran pada kolom keterangan untuk menyempurnakan multimedia interaktif yang baru anda pelajari.

No.	Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian					
				5	4	3	2	1	
1	Kelayakan isi	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran		✓				
			2. Kemudahan dalam memahami tujuan pembelajaran		✓				
2	Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	1. Keruntutan penyajian		✓				
			2. Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran	✓					
			3. Komunikatif		✓				
			4. Kemudahan untuk memahami materi	✓					
			5. Kemudahan untuk memahami contoh soal	✓					
3	Kegrafisan	Ketepatan gambar dan teks	1. Kemudahan memahami gambar		✓				
			2. Kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran		✓				

## Lampiran 16

			3. Keterbacaan teks		✓			
			4. Kecerahan teks		✓			
4	Keinteraktifan	Kesesuaian Video	1. Ketertarikan animasi	✓				
			2. Kemudahan memahami ilustrasi animasi		✓			
			3. Ketepatan respon koreksi kesalahan pada soal latihan		✓			
		Keefektifan perintah (Navigasi)	1. Kemudahan memahami perintah		✓			
			2. Kemudahan memahami simbol-simbol yang digunakan	✓				
			3. Kemudahan penggunaan navigasi		✓			
5	Suara	Kesesuaian suara	1. Kejelasan suara	✓				
			2. Kemudahan memahami pesan suara	✓				
			3. Ketertarikan musik pengiring	✓				
6	Bahasa	Komunikatif	1. Keterbacaan materi		✓			
			2. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	✓				

## Komentar:

- Mudah dipahami untuk siswa.
- Mudah mengaplikasikannya.
- Sesuai dengan Era Jaman sekarang yg lebih menggunakan digitalisasi.

## Saran:

Untuk kedepan supaya dikembangkan dengan lebih canggih.

Responden

*Hasbi S.pd.1*  
 (.....)

## Lampiran 17

## Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Satuan Pendidikan : ...

Kelas : X (Sepuluh)

Kompetensi Inti :

**KI-1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.**

- **KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.**
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
1.1 Terbiasa membaca al-Qur'an dengan meyakini bahwa kontrol diri (mujahadah an-nafs), prasangka baik (husnuzzan), dan persaudaraan (ukhuwah) adalah perintah agama.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Q.S. al-Hijurat (49): 10 dan 12 serta hadis terkait perilaku kontrol diri (mujahadah an-nafs), prasangka baik (husnuzzan), dan persaudaraan (ukhuwah)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak bacaan Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta hadis terkait.</li> <li>• Membaca Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta hadis terkait.</li> <li>• Menernati makna Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta hadis terkait.</li> <li>• Menanyakan cara membaca, hukum tajwid, asbab nuzul, makna, dan pesan-pesan utama dalam Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta hadis terkait.</li> <li>• Mengidentifikasi hukum bacaan (tajwid) Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12.</li> <li>• Menterjemahkan dalam Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta hadis terkait.</li> <li>• Menganalisis asbab nuzul Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12.</li> <li>• Menganalisis makna Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta hadis terkait.</li> </ul>
2.1 Menunjukkan perilaku kontrol diri (mujahadah an-nafs), prasangka baik (husnuzzan), dan persaudaraan (ukhuwah) sebagai implementasi perintah Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta Hadis terkait.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi Manfaat kontrol diri (mujahadah an-nafs), prasangka baik (husnuzhan) dan persaudaraan (ukhuwah) sesuai dengan pesan Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12, serta hadis terkait</li> <li>• Menyimpulkan hukum bacaan yang terdapat dalam Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12.</li> <li>• Menyimpulkan makna Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta hadis terkait.</li> <li>• Menyimpulkan pesan-pesan utama dalam Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta hadis terkait.</li> </ul>
3.1 Menganalisis Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 serta Hadis tentang kontrol diri (mujahadah an-nafs), prasangka baik (husnuzzan), dan persaudaraan (ukhuwah).		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan antara kualitas keimanan dengan kontrol diri (mujahadah an-nafs), prasangka baik (husnuzzan), dan persaudaraan (ukhuwah) sesuai dengan pesan Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12, serta hadis terkait.</li> <li>• Mendemonstrasikan bacaan Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12, sesuai dengan kaidah tajwid dan makharjul huruf.</li> <li>• Mendemonstrasikan hafalan Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12 dengan fasih dan lancar.</li> </ul>
4.1.1 Membaca Q.S. al-Hijurat/49: 10 dan 12, sesuai dengan kaidah tajwid dan makharjul huruf		
4.1.2 Mendemonstrasikan hafalan Q.S.		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>implementasi beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengapa kita harus beriman kepada malaikat?</li> <li>Mengapa malaikat yang wajib diketahui ada sepuluh?</li> <li>Apa yang harus dilakukan oleh orang yang beriman kepada malaikat?</li> <li>Peserta didik mengidentifikasi ayat-ayat <i>al-Quran</i> yang mengungkapkan nama-nama dan tugas malaikat.</li> </ul>
<p>3.4 Menganalisis makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mendiskusikan makna dan contoh perilaku beriman kepada Malaikat sebagaimana disebutkan dalam <i>al-Quran</i>.</li> <li>Membuat kesimpulan tentang makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.</li> <li>Mengaitkan antara beriman kepada malaikat Allah Swt. dengan perilaku teliti, disiplin, dan waspada.</li> </ul>
<p>4.4 Menyajikan hubungan antara beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt. dengan perilaku teliti, disiplin, dan waspada.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan ayat-ayat <i>al-Quran</i> yang mengungkapkan nama-nama malaikat</li> <li>Membacakan kesimpulan tentang makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.</li> <li>Menjelaskan keterkaitan antara beriman kepada malaikat Allah Swt. dengan perilaku teliti, disiplin, dan waspada.</li> </ul>
<p>1.5 Terbiasa berpakaian sesuai dengan syariat Islam</p>	<p>Berpakaian secara Islami</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencermati bacaan teks tentang berpakaian secara islami melalui tutorial, tayangan video atau media lainnya.</li> <li>Mengemukakan pertanyaan tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana berpakaian secara islami?</li> <li>Mengapa kita harus berpakaian secara islami?</li> </ul> </li> <li>Mengidentifikasi tata cara berpakaian sesuai syariat Islam.</li> <li>Mengidentifikasi tujuan berpakaian menurut syariat Islam</li> <li>Mengidentifikasi manfaat berpakaian menurut syariat Islam</li> <li>Mengidentifikasi landasan hukum berpakaian menurut syariat Islam.</li> <li>Mengaitkan antara kesesuaian model berpakaian dengan ketentuan syariat Islam.</li> <li>Mengaitkan ketentuan berpakaian menurut syariat islam dengan hikmah yang diperoleh individu, keluarga, dan masyarakat.</li> <li>Mempresentasikan /menyampaikan hasil diskusi tentang berpakaian menurut syariat Islam.</li> </ul>
<p>2.5 Menunjukkan perilaku berpakaian sesuai dengan syariat Islam</p>		
<p>3.5 Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam</p>		
<p>4.5 Menyajikan keutamaan tatacara berpakaian sesuai syariat Islam</p>		
<p>1.6 Meyakini bahwa jujur adalah ajaran pokok agama</p>	<p>Perilaku jujur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati tayangan video tentang perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari yang berkembang di masyarakat.</li> <li>Menyimak dan membaca penjelasan mengenai perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari yang berkembang di masyarakat.</li> <li>Mengajukan pertanyaan tentang perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari yang berkembang di masyarakat.</li> </ul>
<p>2.6 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari</p>		
<p>3.6 Menganalisis manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-hari</p>		

## Lampiran 18

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SMK Negeri 1 Pemulutan Selatan  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (Fiqih)  
 Kelas/Semester : X / Ganjil  
 Materi Pokok : Berbusana Muslim & Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian & Keindahan Diri  
 Alokasi Waktu : 4 Minggu x 3 Jam Pelajaran @45 Menit

**A. Kompetensi Inti**

- **KI-1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- **KI-2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3**: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4**: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.5 Terbiasa berpakaian sesuai dengan syariat Islam	• Terbiasa berpakaian sesuai dengan syariat Islam
2.5 Menunjukkan perilaku berpakaian sesuai dengan syariat Islam	• Menunjukkan perilaku berpakaian sesuai dengan syariat Islam
3.5 Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam	• Meneliti secara lebih mendalam pemahaman Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31 tentang berbusana muslim

	<p>dan muslimah, dengan menggunakan IT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam</li> <li>• Menjelaskan makna yang terkandung dalam al-Ahzāb/33:59, dan an-Nur/24:31 tentang berbusana muslim dan muslimah dengan menggunakan IT.</li> </ul>
4.5 Menyajikan keutamaan tatacara berpakaian sesuai syariat Islam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan keutamaan tatacara berpakaian sesuai syariat Islam</li> <li>• Menampilkan contoh perilaku berdasarkan, Q.S. al-Ahzāb/33:59, dan an-Nur/24:31 sebagai dasar dalam menerapkan berbusana muslim dan muslimah melalui presentasi, demonstrasi dan simulasi dengan menggunakan IT.</li> <li>• Memberikan contoh-contoh perilaku, berdasarkan ayat-ayat al-Qur'ān dan hadis-hadis lainnya sebagai dasar dalam menerapkan berbusana muslim dan muslimah.</li> </ul>

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

1. Terbiasa berpakaian sesuai dengan syariat Islam.
2. Menunjukkan perilaku berpakaian sesuai dengan syariat Islam.
3. Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam.

### D. Menyajikan keutamaan tata cara berpakaian sesuai syariat Islam Materi Pembelajaran

1. Meneliti secara lebih mendalam pemahaman Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31 tentang berbusana muslim dan muslimah, dengan menggunakan IT.
2. Menjelaskan makna yang terkandung dalam al-Ahzāb/33:59, dan an-Nur/24:31 tentang berbusana muslim dan muslimah dengan menggunakan IT.
3. Menampilkan contoh perilaku berdasarkan, Q.S. al-Ahzāb/33:59, dan an-Nur/24:31 sebagai dasar dalam menerapkan berbusana muslim dan muslimah melalui presentasi, demonstrasi dan simulasi dengan menggunakan IT.

**E. Metode Pembelajaran**

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : Multimedia Pembelajaran
- 3) Metode : Tanya jawab, wawancara, dan diskusi

**F. Media Pembelajaran****Media :**

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian
- Al-Qur'an

**Alat/Bahan :**

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus

**G. Sumber Belajar**

- Buku Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X, Kemendikbud, tahun 2016
- Multimedial Pembelajaran
- Buku referensi yang relevan,
- LCD Proyektor
- Tafsir al-Qur'an dan kitab hadits
- Kitab asbabunnuzul dan asbabul wurud
- Lingkungan setempat

**H. Langkah-Langkah Pembelajaran**

<b>1. Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)</b>	
<b>Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)</b>	
<b>Guru :</b>	
<b>Motivasi</b>	
❖	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
❖	Apabila materi tema/projek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
➢	<i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i>
❖	Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung

**E. Metode Pembelajaran**

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : Multimedia Pembelajaran
- 3) Metode : Tanya jawab, wawancara, dan diskusi

**F. Media Pembelajaran****Media :**

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian
- Al-Qur'an

**Alat/Bahan :**

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus

**G. Sumber Belajar**

- Buku Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X, Kemendikbud, tahun 2016
- Multimedial Pembelajaran
- Buku referensi yang relevan,
- LCD Proyektor
- Tafsir al-Qur'an dan kitab hadits
- Kitab asbabunnuzul dan asbabul wurud
- Lingkungan setempat

**H. Langkah-Langkah Pembelajaran**

<b>I. Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)</b>
<b>Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)</b>
<p><b>Guru :</b></p> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>❖ Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> </ul>

1. Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengajukan pertanyaan</li> </ul> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap <b>disiplin</b></li> <li>❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Aperpepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya</li> <li>❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>❖ Pembagian kelompok belajar</li> <li>❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ul>	
Kegiatan Inti ( 105 Menit )	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p><b>KEGIATAN LITERASI</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Lembar kerja materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i>.</li> <li>➢ Pemberian contoh-contoh materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li> </ul> </li> <li>❖ <b>Membaca.</b> Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah</li> </ul>

<b>1 . Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)</b>	
	<p>dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A 'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31.</i></p> <p>❖ <b>Menulis</b> Menulis rangkuman dari hasil pengamatan dan bacaan terkait <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A 'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31.</i></p> <p>❖ <b>Mendengar</b> Pemberian materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A 'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> oleh guru.</p>
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang materi : ➢ <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A 'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>
Data collection (pengumpulan data)	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b> Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian</b> Mengamati dengan seksama materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A 'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> yang sedang</p>

<b>1 . Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)</b>	
	<p>dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks</b> Secara <i>disiplin</i> melakukan <i>kegiatan literasi</i> dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ <b>Aktivitas</b> Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ <b>Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber</b> Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.</li> </ul> <p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b> Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mendiskusikan</b> Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i>.</li> <li>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b> Mencatat semua informasi tentang materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</li> <li>❖ <b>Mempresentasikan ulang</b> Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa <i>percaya diri</i> <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang</i></li> </ul>

<b>1. Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)</b>	
	<p>dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31 sesuai dengan pemahamannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Saling tukar informasi</b> tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul> </li> </ul>
Data processing (pengolahan Data)	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Berdiskusi</b> tentang data dari Materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> dari materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31</i>.</li> </ul>
Verification (pembuktian)	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p>

<b>1 . Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> <b>antara lain dengan</b> : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</li> </ul> </li> </ul>
Generalization (menarik kesimpulan)	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b> Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan <b>sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</b></li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i></li> </ul> </li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi tentang materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> </ul> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p>

<b>1 . Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi : ➤ <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i></li> <li>❖ Menjawab pertanyaan tentang materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> yang akan selesai dipelajari</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.</li> </ul>
<p><b>Catatan :</b> Selama pembelajaran <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: <u><b>nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan</b></u></p>	
<b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b>	
<p><b>Peserta didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> yang baru dilakukan.</li> <li>❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran <i>Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an- Nur/24:31</i> yang baru diselesaikan.</li> <li>❖ Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul>	

### 1 . Pertemuan Pertama (3 x 45 Menit)

#### Guru :

- ❖ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran *Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31.*
- ❖ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi pelajaran *Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31.*
- ❖ Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran *Berpakaian sesuai dengan syariat Islam yang tertuang dalam Q.S. al-A'hzab/33:59, 31, dan an-Nur/24:31* kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

### 2 . Pertemuan Kedua (3 x 45 Menit)

#### Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

#### Guru :

#### Orientasi

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan *syukur* kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

#### Aperpepsi

- ❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- ❖ Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

#### Motivasi

- ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  - *Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam*
- ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Mengajukan pertanyaan

2 . Pertemuan Kedua (3 x 45 Menit)	
<b>Pemberian Acuan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>❖ Pembagian kelompok belajar</li> <li>❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti ( 105 Menit )</b>	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.</li> <li>❖ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Lembar kerja materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> .</li> <li>➢ Pemberian contoh-contoh materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li> </ul> </li> <li>❖ <b>Membaca.</b> Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> .</li> <li>❖ <b>Menulis</b> Menulis rangkuman dari hasil pengamatan dan bacaan terkait <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> .</li> <li>❖ <b>Mendengar</b> Pemberian materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> oleh guru.</li> <li>❖ <b>Menyimak</b></li> </ul>

<b>2 . Pertemuan Kedua (3 x 45 Menit)</b>	
	<p>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi :</p> <p>➤ <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> untuk melatih rasa <i>syukur</i>, kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i>, ketelitian, mencari informasi.</p>
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang materi :          ➤ <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>
Data collection (pengumpulan data)	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian</b>          Mengamati dengan seksama materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</p> <p>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks</b>          Secara <i>disiplin</i> melakukan <i>kegiatan literasi</i> dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang sedang dipelajari.</p>

## 2 . Pertemuan Kedua (3 x 45 Menit)

### ❖ **Aktivitas**

Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi *Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam* yang sedang dipelajari.

### ❖ **Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber**

Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi *Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam* yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.

### **COLLABORATION (KERJASAMA)**

Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:

### ❖ **Mendiskusikan**

Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi *Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam* .

### ❖ **Mengumpulkan informasi**

Mencatat semua informasi tentang materi *Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam* yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

### ❖ **Mempresentasikan ulang**

Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa *percaya diri Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam* sesuai dengan pemahamannya.

### ❖ **Saling tukar informasi** tentang materi :

➤ *Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam*

dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk

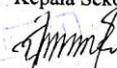
<b>2 . Pertemuan Kedua (3 x 45 Menit)</b>	
	mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Berdiskusi</b> tentang data dari Materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> dari materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> .</li> </ul>
Verification (pembuktian)	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i></li> </ul> </li> </ul> <p><b>antara lain dengan</b> : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>

<b>2 . Pertemuan Kedua (3 x 45 Menit)</b>	
Generalization (menarik kesimpulan)	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan <i>sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</i></li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i></li> </ul> </li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi tentang materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> </ul> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menjawab pertanyaan tentang materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang akan selesai dipelajari</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi <i>Model, tata</i></li> </ul>

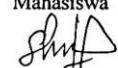
<b>2 . Pertemuan Kedua (3 x 45 Menit)</b>	
	<i>cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
<p><b>Catatan :</b> Selama pembelajaran <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: <u><i>nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan</i></u></p>	
<b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b>	
<p><b>Peserta didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang baru dilakukan.</li> <li>❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> yang baru diselesaikan.</li> <li>❖ Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> .</li> <li>❖ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi pelajaran <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> .</li> <li>❖ Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran <i>Model, tata cara dan landasan hukum berpakaian sesuai dengan syariat Islam</i> kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.</li> </ul>	

Pemulutan Selatan, Agustus 2019

Mengetahui  
Kepala Sekolah

  
Rudi Hartono, S.Pd., M.M.  
NIP.19700926199403 1 005

Mahasiswa

  
Silmanuddin  
NIM.1702012039

Catatan :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Lampiran 19

## Lampiran 15

## Soal Pretest dan Posttest

Nama : .....

Kelas : .....

Hari/Tanggal : .....

Pilihlah a, b, c, d, atau e untuk jawaban pada soal berikut!

Jumlah benar	Skor Nilai

- Batasan aurat perempuan adalah....
  - dari siku sampai lutut
  - dari pusat sampai lutut
  - dari leher sampai pergelangan kaki
  - seluruh tubuh kecuali wajah dan telapak kaki
  - seluruh tubuh kecuali wajah dan telapak tangan
- Pakaian adalah....
  - Identitas seorang manusia
  - harta seorang manusia
  - harga seorang manusia
  - kekayaan seorang manusia
  - kemewahan seorang manusia
- Dalam Islam pakaian harus....
  - mahal dan bagus
  - mewah dan menarik
  - bersih, rapi, dan sopan
  - mewah dan bersih
  - mahal dan mewah
- Sebelum berpakaian hendaknya kita....
  - berdoa
  - bercermin
  - berhias
  - mandi
  - berwudhu
- Berpakaian yang menutup aurat hukumnya....
  - sunah
  - wajib
  - mubah
  - haram
  - tidak pasti
- Berpakaian yang memperlihatkan aurat menurut Islam hukumnya....
  - sunah
  - wajib
  - mubah
  - haram
  - tidak pasti
- Tujuan utama berpakaian yang baik menurut Islam adalah....
  - menutup aurat
  - sebagai perhiasan
  - agar indah dipandang
  - mengikuti zaman
  - menghindari kejahatan
- Dilihat dari segi kemasyarakatan, pakaian yang digunakan oleh seseorang merupakan....
  - kebanggaan
  - unjuk diri
  - identitas diri
  - ajang pamer
  - ajang aktualisasi
- Berpakaian dengan tujuan untuk menutup aurat dijelaskan dalam firman Allah, yaitu....
  - Q.S. Al Araf [7]: 31
  - Q.S. An Nahl [16]: 81
  - Q.S. Al Ahzab [33]: 59
  - Q.S. Al A'raf [7]: 27
  - Q.S. Al A'raf {7}: 26
- Berpakaian dengan tujuan untuk menghindari godaan setan dijelaskan dalam firman Allah, yaitu....
  - Q.S. Al Araf [7]: 31
  - Q.S. An Nahl [16]: 81
  - Q.S. Al Ahzab [33]: 59
  - Q.S. Al A'raf [7]: 27
  - Q.S. Al A'raf {7}: 26
- Berikut ini yang tidak termasuk berhias yang dianjurkan berdasarkan hadist Bukhari dan Muslim

- adalah...
- memotong kuku
  - mencukur kumis
  - mencabut bulu ketiak
  - mencukur jenggot
  - mencukur rambut kemaluan
12. Berikut ini yang termasuk larangan dalam berhias adalah....
- mencukur alis
  - mencukur kumis
  - mencukur jenggot
  - memakai pakaian sutra bagi wanita
  - memakai pewarna kuku yang bukan cat (pacar)
13. Berikut makna aurat menurut bahasa, kecuali....
- Aib
  - Buruk
  - Buta
  - Malu
  - Hitam
14. Fungsi pakaian yang paling utama adalah...
- Melindungi badan
  - Membuat keindahan tubuh
  - Menunjukkan identitas
  - Menutup aurat
  - Sebagai hiasan tubuh
15. Seorang Wanita muslimat tidak boleh menampakkan aurat (perhiasan) yang biasa terlihat kepada....
- Ayahnya
  - Suaminya
  - Anak laki-lakinya
  - Saudara laki-lakinya
  - Teman laki-lakinya
16. Dan katakanlah kepada para perempuan yang beriman agar mereka menjaga.... (An-Nur, 24:31)
- Pandangannya
  - Auratnya
  - Harta suaminya
  - Pakaiannya
  - Perhiasannya
17. Berpakaian menurut ajaran Islam adalah sesuai pernyataan berikut, kecuali...
- Pakaian yang menutup aurat
  - Tidak terlalu tipis agar tidak membentuk tubuh asli
  - Tidak terlalu ketat sehingga lekuk-lekuk tubuh tidak tampak
  - Pakaian yang modis sehingga membuat pemakainya percaya diri
  - Memanjangkan kerudung sampai ke dada
18. Berikut yang bukan alasan umat Islam wajib Menutup auratnya adalah...
- Manusia makhluk yang paling mulia
  - Sebagai hamba Allah Swt, harus siap di atur oleh Allah Swt.
  - Hidup di dunia bersifat sementara
  - Menjadi Cantik dan digemari orang banyak
  - Semua perilaku manusia akan dipertanggung jawabkan kelak
19. Sesuai dengan Al-Hijr, 15:40 bahwa manusia mudah terbuju oleh iblis, sehingga merasa senang ketika membuka aurat, kecuali orang yang ikhlas. Perilaku ikhlas yang dimaksud adalah....
- Menyantuni kaum duafa
  - Melakukan salat
  - Memakai jilbab
  - Bersedekah
  - Tolong menolong
20. Larangan bagi laki-laki dalam berhias berpakaian adalah....
- Memakai wangi-wangian
  - Memakai emas dan sutra
  - Memakai pakaian laki-laki
  - Menutup aurat
  - Berpakaian yang berwarna putih

## Kunci jawaban

1. Jawaban: e
2. Jawaban: a
3. Jawaban: c
4. Jawaban: a
5. Jawaban: b
6. Jawaban: d
7. Jawaban: a
8. Jawaban: c
9. Jawaban: e
10. Jawaban: d
11. Jawaban: d
12. Jawaban: a
13. Jawaban: E
14. Jawaban: D
15. Jawaban: E
16. Jawaban: A
17. Jawaban: A
18. Jawaban: D
19. Jawaban: C
20. Jawaban: B

## Lampiran 20


**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**RADEN FATAH PALEMBANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH & KEGURUAN**  
**PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
 Website : www.radenfatah.ac.id

---

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
 PROGRAM MAGISTER FITK  
 UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
 NIM : 1702012039  
 Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
 Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Power Point*  
 Dalam Pembelajaran PAI Fiqh Kelas X SMA  
 Pembimbing I : Prof.Dr.Nyayu Khodijah,M.Si

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
1.	Kelam/ 2-4-2019	Bab I - Perbaiki - lanjut sampai Bab II	f
2.	Silam/ 9-4-2019	Bab II - Perbaiki sistematis	f
3.	Kelam/ 30-4-2019	Bab II - lengkapi dengan teori Hj. Langkah? pengembangan multimedia	f
4.	Silam/ 7-5-2019	Bab II & III - Bab II tambahkan penyek mubak langkah pe- ngembangan - Bab III hanti sistematis perbaiki langkah?	f



KEMENTERIAN AGAMA RI  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**RADEN FATAH PALEMBANG**  
**FAKULTAS ILMU TARIYAH & KEGURUAN**  
**PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
 Website : www.radenfatah.ac.id

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
 PROGRAM MAGISTER FITK  
 UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
 NIM : 1702012039  
 Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
 Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih  
 Berbasis *Power Point* Untuk Sekolah Menengah Kejuruan  
 Pembimbing I : Prof.Dr.Nyayu Khodijah,M.Si

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
5.	Selasa/ 14-5-2019	- Acc Bab I - III - lanjut dengan APD	f
6.	Selasa/ 28-5-2019	APD - Tambahkan APD tahap field tes - lakukan validasi dengan expert	f
7.	Selasa/ 29-9-2014	Bab IV - V - Bab IV hanya me- reparasi hasil penelitian & pembah- - Bab V - perbaikan halaman semua masalah	f



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN FATAH PALEMBANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH & KEGURUAN  
PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
Website : [www.radenfatah.ac.id](http://www.radenfatah.ac.id)

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
PROGRAM MAGISTER FITK  
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
NIM : 1702012039  
Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih  
Berbasis *Power Point* Untuk Sekolah Menengah Kejuruan  
Pembimbing I : Prof.Dr.Nyayu Khodijah,M.Si

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
3.	Senin / 7 - 10 - 2019	bab I - V - Ace unt ujian	f



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**RADEN FATAH PALEMBANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH & KEGURUAN**  
**PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
 Website : www.radenfatah.ac.id

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
 PROGRAM MAGISTER FITK  
 UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
 NIM : 1702012039  
 Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
 Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Power Point*  
 Dalam Pembelajaran PAI Fiqh Kelas X SMA  
 Penguji II : Dr. Amilda

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
1.	1-3-2019	latihan soal : uraian konsistensi proba yg akan di hasilkan	
2.	13-3-2019	Ara proposal	



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN FATAH PALEMBANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH & KEGURUAN  
PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
Website : [www.radenfatah.ac.id](http://www.radenfatah.ac.id)

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
PROGRAM MAGISTER FITK  
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
NIM : 1702012039  
Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Power Point*  
Dalam Pembelajaran PAI Fiqh Kelas X SMA  
Pembimbing II : Dr. Amilda, M.A

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
1.	27-3-2019	Bab I = Ane Bab II = tambahkan teori faktor yg mempengaruhi hasil belajar.	
2.	29-3-2019	Ane Bab II	
3.	5-4-2019	Ane Bab III, silam ke lapangan.	



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN FATAH PALEMBANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH & KEGURUAN  
PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
Website : [www.radenfatah.ac.id](http://www.radenfatah.ac.id)

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
PROGRAM MAGISTER FITK  
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
NIM : 1702012039  
Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Power Point*  
Dalam Pembelajaran PAI Fiqh Kelas X SMA  
Pembimbing II : Dr. Amilda, M.A

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
4	21-5-2019	Validasi <sup>desain</sup> materi / content - dituntut lebih sederhana & simpel pengisian	
5	27-8-2019	Bab IV, = perbaiki sesuai saran - uraian sesuai dg bagian pengembangan. - sertakan data. - kelap hasil	



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**RADEN FATAH PALEMBANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH & KEGURUAN**  
**PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
 Website : www.radenfatah.ac.id

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
 PROGRAM MAGISTER FITK  
 UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
 NIM : 1702012039  
 Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
 Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih  
 Berbasis *Power Point* Untuk Sekolah Menengah Kejuruan  
 Pembimbing II : Dr. Amilda, M.A

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
6.	10-9-2014	analisis & perbaikan (support) yg hasil penelitian (jurnal) & teori + ahli selanjutnya siapkan semua komponen tesis	
7.	20-9-2014	Ara tesis : siap untuk Semhas	



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN FATAH PALEMBANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH & KEGURUAN  
PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
Website : [www.radenfatah.ac.id](http://www.radenfatah.ac.id)

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
PROGRAM MAGISTER FITK  
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
NIM : 1702012039  
Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih  
Berbasis *Power Point* Untuk Sekolah Menengah Kejuruan  
Penguji I : Prof.Dr.Mulyadi Eko Purnomo,M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
	Selam, 27/06/19	Revisi tesis: sudah diperbaiki semua & selesai.	br



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**RADEN FATAH PALEMBANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH & KEGURUAN**  
**PROGRAM MAGISTER**

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353276 - 354668 Fax. (0711) 356209  
 Website : www.radenfatah.ac.id

LEMBAR KONSULTASI TESIS  
 PROGRAM MAGISTER FITK  
 UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nama Mahasiswa : SILMANUDDIN  
 NIM : 1702012039  
 Program Studi : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (S2 PAI)  
 Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fiqih  
 Berbasis *Power Point* Untuk Sekolah Menengah Kejuruan  
 Penguji II : Dr. Kemas Badarudin,

No	Hari/Tanggal	Uraian Materi yang dikonsultasikan	Paraf
1	25-10-2019	Surat Diberikan oleh untuk ujian tes lisan	



**F. Karya Ilmiah**

1. Buku

- a.....
- b.....
- c.....

2. Artikel

- a. ....
- b. ....
- c. ....

3. Penelitian

Palembang,

2019



(Silmanuddin )