



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fattah PagarDewa Telp. (0736) 51171-51276 Fax. (0736) 51172 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di Mts Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**, yang disusun oleh **Ilfad Ramadhan, NIM 1611210163**. Telah dipertahankan didepan dewan penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada Jum'at tanggal 19 Februari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

Ketua

Dr. H. M. Nasron HK, M.Pd.I

NIP. 196107291995031001

Sekretaris

Dian Jelita M.Pd

NIP. 199401142019032012

Penguji I

Dr. Ahmad Suradi, M.Ag

NIP. 197601192007011018

Penguji II

M. Taufiqurrahman, M.Pd

NIP. 199401152018011003

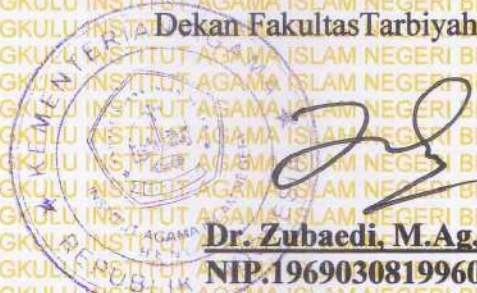
Bengkulu, Februari 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd

NIP. 196903081996031005



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilfad Ramadhan Saputra Parisma

NIM : 1611210163

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "*Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah*" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Febuari 2021

Yang menyatakan



Ilfad Ramadhan Saputra Parisma
NIM. 1611210163

**PENGEMBANGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RUANG
BELAJAR RAFLESIA DALAM MATA PELAJARAN USHUL FIQH DI
MTS QARYATUL JIHAD PONDOK KUBANG BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat penulisan skripsi
Dalam bidang pendidikan agama islam (S.Pd)



OLEH:

ILFAD RAMADHAN SAPUTRA PARISMA
NIM. 1611210163

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021 M/ 1442 H**

MOTTO

"Rahasia Keberhasilan adalah kerja keras dan belajar dari kegagalan"

“Allah tidak akan membebani seseorang
melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya”

(Q.S Al Baqarah: 186)

PERSEMBAHAN

Sujud syukur pada-Mu Ya Allah, Alhamdulillah atas Rahmat dan Kasi Sayang-Mu aku dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, karya sederhana ini aku persembahkan untuk:

- ❖ Orang tuaku tercinta dan terkasih Ayah dan ibu terimakasih untuk semua do'a, harapan, kasih sayang dan jerih payah baik berupa materi dan motivasi yang telah dicurahkan dalam menghantarkanku kepada keberhasilan ini.
- ❖ Abang dan ayuk ku yang tercinta terimakasih karena selalu mendoakan dan memberikan support kepadaku baik berupa materi dan motivasi.
- ❖ Sahabat-sahabat seperjuanganku Natasha (Hana, Melsa), Mawar Squad (Indani Fasela, Devira, Cindy, Suci, Phenty, Aprianti, Yuni, Enni, Otari Elda) dan the sengklek (Syafira, Mulya, Vita), Aisya, terimakasih atas semangat yang telah diberikan.
- ❖ Kampusku tercinta IAIN Bengkulu dan FTT yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
- ❖ Almamater IAIN Bengkulu yang telah menempahku.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilfad Ramadhan Saputra Parisma

NIM : 1611210163

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul *“Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah”* adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Februari 2021
Yang menyatakan

Ilfad Ramadhan Saputra Parisma
NIM. 1611210163

ABSTRAK

Ilfad Ramadhan Saputra Parisma, **Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.** Skripsi IAIN Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris 2020.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ruang Belajar Raflesia, Aplikasi Pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Untuk mengungkapkan persoalan tersebut secara mendalam dan menyeluruh, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan tahapan pengembangan meliputi tahap analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi dan uji coba produk. Subjek penelitian ini berupa uji coba produk yang kembangkan yaitu siswa kelas VII. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Menggunakan Instrumen Angket, Metode Tes.Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah". Shalawat dan salam untuk Nabi besar Muhammad SAW, yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran islam sehingga umat Islam mendapatkan petunjuk ke jalan yang lurus baik di dunia maupun akhirat.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan pada Fakultas Tarbiah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, M.H, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
3. Adi Saputra, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu

4. Dr. Ahmad Suradi, M.Ag selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing, mengarahkan dan mendorong peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I selaku dosen pembimbing 2 yang telah sabar membimbing, mengarahkan dan mendorong peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah tulus melayani segala keperluan peneliti selama menjadi mahasiswa.
7. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan ini.

Peneliti merasa bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya peneliti berdo'a semoga mereka yang membantu penulisan skripsi ini senantiasa mendapat ridha dari Allah Swt dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membaca. Sebagaimana pepatah yang menyatakan tiada gading yang tak retak, untuk itu kami mohon maaf yang sebesar-besarnya dan mengharapkan saran-saran penyempurnaan, sebelum skripsi ini dibendel, agar kekurangan dan kelemahan yang ada tidak sampai mengurangi nilai dan manfaat bagi pengembangan studi Islam pada umumnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan penulis. Namun berkat doa dari orang

tua dan arahan dosen, serta bantuan dan motivasi semua pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Maka penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya.

Bengkulu, Februari 2021
Penulis

Ilfad Ramadhan Saputra Parisma
NIM.1611210163

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
MOTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Penggunaan Media Pembelajaran	13
2. Pengertian Aplikasi Pendidikan Agama Islam.....	16

B. Media Pembelajaran	22
1. Pengertian Media Pembelajaran Ruang Belajar	22
2. Media Pembelajaran Interaktif	24
3. Konsep Pembelajaran Interaktif	31
4. Media Pembelajaran Ruang Belajar Rafflesia	32
5. Pengertian Android	33
6. Aplikasi Ruang Belajar Rafflesia	34
C. Pengembangan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Ushul Fiqh ..	36
1. Pengertian Ushul Fiqh	36
2. Objek Pembahasan Ilmu Ushul Fiqh	37
3. Pembahasan Tentang Ijtihad	39
4. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pendidikan Agama Islam ...	40
D. Penelitian Terdahulu	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	48
B. Waktu dan Tempat Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel	49
D. Metode Pengambilan Sampel	50
E. Sumber Data	50
F. Prosedur Pengembangan	50
G. Uji Coba Produk	55
H. Jenis Data	56
I. Teknik Pengumpulan Data	57
J. Analisis Instrumen	58
K. Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	60
B. Tahap Pengembangan Aplikasi Ruang Belajar Raflesia	67

1. Pembuatan Media Pembelajaran.....	67
2. Validasi Media Pembelajaran.....	72
3. Tahap Implementasi.....	76
4. Tahap Evaluasi.....	81
5. Analisis Hasil Pengembangan Media Ruang Belajar	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	102
B. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Pedoman Penilaian Skor
Tabel 4.1	: Sarana dan Prasarana MTs Qaryatul Jihad
Tabel 4.2	: Jumlah Guru dan Staf MTs Qaryatul Jihad
Tabel 4.3	: Validasi Ahli Media Kemenarikan
Tabel 4.4	: Validasi Ahli Media Kemudahan
Tabel 4.5	: Validasi Ahli Media Kemanfaatan Produk
Tabel 4.6	: Validasi Ahli Bahasa Kemenarikan
Tabel 4.7	: Validasi Ahli Bahasa Kemudahan
Tabel 4.8	: Validasi Ahli Bahasa Kemanfaatan Produk
Tabel 4.9	: Penilaian Respon Ahli Materi Mengenai Kemenarikan
Tabel 4.10	: Penilaian Respon Siswa Mengenai Kemenarikan
Tabel 4.11	: Penilaian Respon Ahli Materi Mengenai Kemudahan
Tabel 4.12	: Penilaian Respon Siswa Mengenai Kemudahan
Tabel 4.13	: Penilaian Respon Ahli Materi Mengenai Kemanfaatan Produk
Tabel 4.14	: Penilaian Respon Siswa Mengenai Kemanfaatan Produk
Tabel 4.15	: Hasil Analisis Data Ahli Media
Tabel 4.16	: Hasil Analisis Data Ahli Bahasa
Tabel 4.17	: Hasil Analisis Data Ahli Materi
Tabel 4.18	: Hasil Analisis Data dari Siswa
Tabel 4.19	: Data Angket Analisis Kebutuhan Siswa-Siswi Kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 : Langkah-Langkah Penelitian R&D Level 1
- Gambar 3.2 : Desain Eksperimen Sugioyono
- Gambar 4.1 : Tampilan Intro Ruang Belajar Raflesia
- Gambar 4.2 : Tampilan Home
- Gambar 4.3 : Tampilan Profile
- Gambar 4.4 : Tampilan Materi
- Gambar 4.5 : Tampilan Vidio
- Gambar 4.6 : Tampilan selamat datang di quiz
- Gambar 4.7 : Tampilan quiz
- Gambar 4.8 : Tampilan akhir quiz
- Gambar 4.9 : Hasil Validasi Ahli Media
- Gambar 4.10 : Hasil Validasi Ahli Bahasa
- Gambar 4.11 : Hasil Validasi Ahli Materi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Penelitian

Lampiran 2 : Surat Izin

Lampiran 3 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era Globalisasi sekarang ini pendidikan menjadi pusat sorotan dan perhatian utama sebagai satu bentuk lembaga pendidikan yang menjalankan sistem dan proses pendidikan, pendidikan adalah khas milik dan alat manusia, tidak ada makhluk lain yang membutuhkan pendidikan. Menurut pendapat Nana Sudjana di dalam buku karangan Ramayulis, dia mengemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar memanusiatekan manusia, atau membudayakan manusia. Pendidikan adalah proses sosialisasi menuju kedewasaan intelektual, sosial, moral sesuai dengan kemampuan dan martabat sebagai manusia.¹ Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Bagaimanapun sederhananya peradaban suatu masyarakat, di dalamnya berlangsung suatu proses pendidikan. Karena itulah sering dinyatakan pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia.

Banyak kalangan berpendapat bahwa saat ini adalah era informasi global, di mana kita bisa memanfaatkan teknologi informasi yang perangkat utamanya adalah komputer. Kita dapat memanfaatkan komputer dengan beragam cara mulai sebagai alat bantu menulis, menggambar, mengedit foto, memutar video, memutar lagu sampai analisis data hasil penelitian maupun

¹Ramayulis, Dasar-Dasar Kependidikan (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 16

untuk mengoperasikan aplikasi pembelajaran. Pada dunia pendidikan di Indonesia, Komputer sudah diperkenalkan dan digunakan di sekolah sekolah mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, bahkan untuk pendidikan di kota kota besar, komputer sudah diperkenalkan sejak anak anak masuk taman kanak kanak atau play group untuk bermain dan belajar.²

Perkembangan ilmu pengetahuan yang sedemikian cepatnya memaksa manusia untuk tetap mengupdate dirinya dengan hal baru. Manusia yang memiliki kemampuan untuk berkembang membutuhkan cara – cara yang efektif dan efisien dalam mengupdate kemampuan dirinya. Salah satunya dengan belajar. Proses belajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi dapat membawa dampak positif berupa kemajuan dan kesejahteraan bagi manusia, artinya bahwa teknologi dapat digunakan untuk pemanfaatan yang sebesar-besarnya.

Khususnya di negara Indonesia yang memiliki tujuan pendidikan sesuai yang tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, menegaskan bahwa: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu,

²Murhada, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011), h. 9-10

sebagai calon guru kita di tuntut untuk membantu siswa, agar supaya dalam hal belajar mengajar siswa dapat memahami setiap apa yang sedang di ajarkan, khususnya pembelajaran tentang pendidikan agama islam.

Pada saat ini perkembangan Teknologi semakin berkembang dan semakin maju maka dapat berpengaruh hal yang baik dan bermanfaat apabila teknologi digunakan untuk hal – hal yang Positif, untuk itu Aplikasi pembelajaran interaktif ini merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Kuliatas belajar peserta didik dapat lebih termotivasi dan tedongkrak dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja Sangat fleksibel, Serta sikap dan perhatian belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan di pusatkan.

Bidang pendidikan mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi,gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu.³ Salah satunya yang dirasakan adanya perubahan yaitu pada media pembelajaran.

³Sanjaya.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta. Kencana.2011),h. 77

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain - lain.⁴

Media pembelajaran sekarang merupakan salah satu industri yang sangat besar. Perkembangan media pembelajaran saat ini sangat berkembang pesat sehingga menghasilkan berbagai macam media pembelajaran yang bisa dinikmati mulai dari anak-anak hingga dewasa. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk anak-anak adalah media pembelajaran Ruang Belajar, adanya Media pembelajaran Ruang Belajar pelajaran yang awalnya dianggap sulit dan membosankan bisa dituangkan dalam media pembelajaran edukasi sehingga lebih menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan. Media pembelajaran edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Terdapat beberapa kelebihan dari Media pembelajaran edukasi dibandingkan dengan

⁴Sinta Kurnia Dewi, *Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMA Negeri 1Depo*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, 2011) h. 2

metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama aplikasi pembelajaran edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata.

Keunggulan media pembelajaran ruang belajar ini dapat membuat benda menjadi besar yang awalnya kecil yang tidak tampak oleh mata, seperti bakteri, kuman, elektron. Dan juga dapat memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain lain. Serta menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin dan lain lain. Dan juga media pembelajaran interaktif ini membuat banyak hal yang bermanfaat seperti proses pembelajaran menjadi menarik karena tampilannya berupa teks, grafis, gambar, foto, video maupun animasi itu semua dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membuat peserta didik mengantuk.⁵

Media pembelajaran Ruang Belajar Raflesia ini sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari Media pembelajaran Ruang Belajar dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama aplikasi pembelajaran edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Media pembelajaran ini dibuat suatu media pembelajaran edukasi dimana media pembelajaran ini kita sebagai pemain akan bermain sebagai user dimana user tersebut harus menjawab pertanyaan atau soal acak sesuai tingkat atau levelnya dan menggunakan batas waktu tiap pertanyaan dari media pembelajaran tersebut. Untuk dapat menyelesaikan media

⁵Sinta Kurnia Dewi, *Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMA Negeri 1Depo*, h. 4

pembelajaran ini pemain harus menjawab semua pertanyaan yang disediakan. Banyak Media Pembelajaran yang bisa digunakan dalam mempengaruhi pendidikan yang efektif di zaman Pendidikan 4.0 Seperti Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia.

Ruang Belajar Raflesia adalah Media Pembelajaran Edukatif yang gratis berbasis komputer yang memberikan banyak fitur dan memfasilitasi penggunaannya untuk mengetahui kegiatan anak ataupun perkembangan sikap secara *Real Time*. Seperti yang diungkapkan oleh Peterson .Media Pembelajaran adalah alat manajemen perilaku yang memberikan umpan balik terhadap sikap yang diamati dengan komunikasi elektronik .

Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong – golongkan setiap penugasan tanpa kertas. Perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai keistimewaan *Media computer for education* lalu itu disudahi dengan pengeluaran kepada khalayak sejak Juni 2020 Media Pembelajaran Ruang Belajar ini di buat Oleh Seorang Mahasiswa semester Akhir dari Provinsi Bengkulu yang bernama Ifad Ramadhan. Media pembelajaran ini dari sebuah Aplikasi Pembelajaran ruang kelas sehingga pihak manajemen sekolah beserta para pengembang diperkenankan supaya melakukan penerapan lebih lanjut terhadap Ruang Belajar Raflesia. Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia memertalikan banyaknya layanan Media Pembelajaran secara berbarengan guna

mengulurkan sambung tangan bagi lembaga – lembaga pendidikan agar beralih cara menuju sistem tanpa kertas.

Salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada pembelajaran PAI siswa didik dan diajarkan untuk taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Apabila siswa taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa maka siswa akan patuh terhadap perintah dan larangan dari Allah SWT. Dengan ketaqwaan yang dimiliki maka siswa akan berusaha untuk berperilaku baik dan akan menghindari perbuatan-perbuatan yang tidak baik. Inilah yang diharapkan bagi generasi penerus guna mempertahankan keberadaan bangsa dan negara. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional dikatakan “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 serta menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.⁶ Untuk menjadi generasi penerus bangsa yang bertaqwa dan berakhlak mulia tentu harus didukung oleh usaha-usaha, diantaranya adalah dalam bidang kegiatan pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah memberikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kepada siswa dengan metode yang tepat, agar prestasi belajar siswa dapat dicapai optimal. Tanpa metode yang tepat, maka prestasi belajar siswa akan sulit diwujudkan, karena pengetahuan PAI siswa tidak akan optimal.

⁶Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Undang-Undang dan Peraturan Pemerintahan RI Tentang Pendidikan (Jakarta: Departemen Agama RI, 2016), h.8

Setelah melakukan observasi awal bahwa MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah .memiliki kualitas guru yang cukup, memiliki alat peraga pembelajaran dan buku-buku yang cukup serta lingkungan sekolah yang mendukung, maka dapat dipahami bahwa rendahnya hasil belajar pendidikan agama islam yang diperoleh siswa disebabkan karena belum menggunakan Media Pembelajaran Ruang Belajar yang dapat merangsang pemikiran siswa dan siswa secara mandiri, dan dapat membangun kemampuan dan pengetahuan secara bertahap dengan memanfaatkan lingkungan belajar dan memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk hal yang positif sebagai media pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran pendidikan agama islam khususnya Ushul Fiqh . Rendahnya Minat belajar siswa hal ini terbukti saat siswa lagi belajar banyak sekali siswa yang mengantuk dan bosan di saat proses pembelajaran, karena masih banyak guru di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah masih menggunakan Media mengajar nya masih terlalu monoton sehingga siswa pun mengantuk dalam belajar bahkan sering keluar masuk kelas saat lagi proses pembelajaran.

Sehingga Berdasarkan Latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Penggunaan dari Aplikasi Pembelajaran Interaktif yang berbasis Komputer Maka di Susun dalam sebuah bentuk karya ilmiah proposal skripsi yang diberi judul : **Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata**

Pelajaran Ushul Fiqh Di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Sebagian dari peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran Ushul Fiqh
2. Pembelajaran Masih berpusat pada guru yang menggunakan media yang monoton sehingga siswa kurang terasah dan kurangnya motivasi belajar siswa.
3. Masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.
4. Kurangnya ketertarikan dan minat Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ushul fiqh menggunakan media yang monoton selama ini yang diindikasikan selaras dengan rendahnya pula hasil belajar peserta didik.
5. Keterbatasan sumber belajar berbasis teknologi komputer dan telekomunikasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas maka penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk lebih terfokus, Maka penulis membatasi masalah yaitu, Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul

Fiqh kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Dan di aplikasi Ruang belajar Raflesia ini ada berisi Materi Fiqh Hukum tentang makanan Haram dan Halal dan di aplikasi Ruang Belajar Raflesia ini ada Video materi yang akan dibahas serta ada juga Quiz tentang Hukum makanan yang Haram dan Halal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu Bagaimana Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang belajar Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini yaitu untuk Mengetahui Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait baik secara teoritis maupun sebagai praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pengembangan penelitian serupa dan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar menjadi bahan acuan untuk meneliti tentang permasalahan Dunia Pendidikan khususnya tentang permasalahan di Dunia

Pendidikan Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang Belajar dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membangun semangat Pelajar yang kuat dalam mempelajari ushul fiqh dengan cara modern yaitu menggunakan Media Pembelajaran Ruang Belajar, untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

G. Sistematika Penulisan

Untuk terarahnya penulisan skripsi ini dibuat sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I

Pendahuluan, yang berisikan latar belakang, indentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

Landasan teori, yang berisikan pengembangan penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran, pengembangan penggunaan media pembelajaran aplikasi Ushul Fiqh.

BAB III

Metodologi Penelitian, yang berisikan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, metode pengambilan sampel, sumber data, prosedur pengembangan, uji coba produk,

jenis data, teknik pengumpulan data, analisis instrumen dan teknik keabsahan data.

BAB IV

Pembahasan hasil penelitian terdiri dari deskripsi wilayah penelitian, tahap pengembangan aplikasi Ruang Belajar Raflesia, dan analisis hasil pengembangan aplikasi Ruang Belajar Raflesia

BAB V

Penutup, berisikan kesimpulan dan saran

Lampiran-lampiran

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran

1. Pengertian Penggunaan Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Menurut Nunu Mahnun dalam Talizaro menyatakan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.⁷

Penggunaan media pembelajaran terkhusus pada pelajaran pendidikan agama Islam diharapkan dapat menciptakan efektivitas pembelajaran, memberikan motivasi cara belajar peserta didik yang bertujuan meningkatkan pemahaman para peserta didik dalam mengetahui proses belajar pendidikan agama Islam, namun dalam hal ini sebelum penulis atau penyusun menguraikan secara umum tentang petunjuk rencana pembelajaran pendidikan agama Islam, terlebih dahulu diuraikan pengertian efektivitas.

Efektivitas, ialah menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan atau usaha dikatakan efektif kalau usaha itu mencapai tujuannya.

⁷Talizaro Tafonao, *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, (Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 no.2, Juli 2018), h. 104

Secara ideal efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang agak pasti.⁸

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI dalam Kamus Bahasa Indonesia efektivitas, (berjenis kata benda) berasal dari kata dasar efektif (kata sifat) yang mengandung beberapa pengertian antara lain:

1. Ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya dan kesannya)
2. Manjur atau mujarab
3. Dapat membawa hasil, berhasil guna
4. Mulai berlaku (undang-undang, atau peraturan)

Dari pengertian di atas maka dapat digambarkan bahwa efektivitas adalah suatu kegiatan yang dapat menghasilkan hasil usaha, karena tercapainya sasaran suatu tujuan yang dicapainya secara ideal dan efisien, sehingga pengaruhnya dinyatakan berhasil dengan ukuran-ukuran manjur dan mujarab dalam membawakan hasil yang memuaskan.

Seiring dengan terjadinya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dan kreativitas manusia. Sumber belajar yang bukan manusia, melainkan peralatan yang dibuat oleh manusia yang selanjutnya menjadi penyambung lidah keinginan manusia biasanya disebut media. Dikalangan para ahli terdapat definisi tentang media yang bermacam-macam berdasarkan sudut pandang komunikasi.

⁸Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia*, (Cet. II; Jakarta: Ikhtiar Baru Van-Hove, 2003), h. 883

Jika dilihat dari asal katanya, yaitu media adalah merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara. Dalam bahasa Arab, kata media diwakili dari kata washail bentuk jamak dari kata washala yang berarti perantara. Ungkapan washail al-talim, atau al-washail al-ta'limiyah , misalnya diartikan media pembelajaran. Dalam ilmu komunikasi dijumpai kata medium yang diartikan sebagai perantara dalam proses komunikasi, dapat pula diartikan sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pemilik pesan kepada penerima pesan (komunikasikan).

Sumber belajar pada masa sekarang dan juga dahulu, sesungguhnya banyak sekali terdapat di mana -mana: di sekolah, halaman, pusat kota, pedesaan, dan sebagainya. Pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran dan pengajaran tersebut amat bergantung pada waktu dan biaya yang tersedia, kreativitas guru serta kebijakan - kebijakan lainnya.

Pembelajaran adalah proses interaksi edukatif (kegiatan bersama yang sifatnya mendidik) antara guru dengan siswa dimana berlangsung proses transferring (pengalihan) nilai dengan memanfaatkan secara optimal, selektif, dan efektif, semua sumber daya pengajaran untuk mencapai tujuan pengajaran (instruksional). Sedangkan istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*Instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut "*instructus*" yang berarti menyampaikan

pikiran. Dengan demikian, intruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku.⁹

Dalam pengertian lain pembelajaran adalah kegiatan guru untuk mengkoordinasikan semua unsur pengajaran yang merangsang timbulnya minat dan kegiatan belajar siswa sehingga terjadi perubahan tingkah laku, sikap dan nilai pada siswa, meliputi perubahan kognitif, efektif, dan psikomotor.

2. Pengertian Pengembangan Aplikasi Pendidikan Agama Islam

Menurut Hasan Abdurahman dan Asep ririh Riswaya dalam Adidkk, aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya,

⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 324

aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.¹⁰

Pengembangan Penggunaan Aplikasi Media pembelajaran pendidikan agama Islam langsung kepada obyek, kegiatan pembelajaranyang berorientasi kepada life skill, kegiatan pembelajaran agama Islam yang dikemas agar peserta anak didik mendapatkan pengalaman belajar. Kegiatan yang dapat merangsang peningkatan emosi positif pada diri para peserta didik, sehingga efektivitas pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Meningkatkan efektivitas pembelajaran, para peserta didik atau guru senantiasa meningkatkan efektivitas belajar. Belajar akan lebih efektif, jika peserta didik memiliki kesadaran dan tanggung jawab belajar, dengan yang belajar efisien, begitu pula para pengajar harus punya tanggung jawab untuk mencerdaskan para santrinya, dengan berusaha mengevaluasi setiap memberikan pelajaran yang diberikan kepada anak didiknya, berhasil atau tidaknya efektivitas pembelajaran pendidikan agama yang diberikan kepada peserta didik, kalau ada kendala hendaklah guru berusaha memberikan yang terbaik untuk anak didiknya.

Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai “*a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*” . Jadi dengan demikian, strategi pembelajaran dapat

¹⁰Adi Wirdama dan Sri Rahayu, *Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Melayu Estate-Kabupaten Asahan*, (Sumatera Utara: Program Studi Teknik Informatika Universitas Asahan), h. 2

diartikan sebagai suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Sudirdja dan Siregar di dalam buku karangan Mulyono berpendapat strategi pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajarannya dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya. Di sini, strategi mencerminkan keharusan untuk mempermudah tujuan pembelajaran. Selain itu Dick & Carey mengemukakan dalam buku karangan Trianto ia menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu *set* materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.¹¹

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, anak didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas, yang pertama Penggunaan pembelajaran merupakan rancangan tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk efektivitas penggunaan media dan pemanfaatan berbagai sumber daya kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan

¹¹Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 179

rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan.

Bahwa Pengembangan Penggunaan pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran itu adalah suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik.

Berdasarkan pengalaman dan uji coba para ahli, terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam menetapkan efektivitas penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1) Penetapan Perubahan Yang diharapkan

Adanya usaha secara terencana dan sistematis yang ditujukan untuk mewujudkan adanya perubahan pada diri peserta didik, baik pada aspek wawasan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Dalam menyusun strategi pembelajaran, berbagai perubahan tersebut harus ditetapkan secara spesifik, terencana dan terarah. Hal ini penting agar kegiatan belajar tersebut dapat

terarah dan memiliki tujuan yang pasti. Penetapan perubahan yang diharapkan ini harus dituangkan dalam rumusan yang operasional dan terukur sehingga mudah didefinisikan terhindar dari pembiasaan atau keadaan yang tidak terarah. Perubahan yang diharapkan ini selanjutnya, harus dituangkan dalam tujuan pengajaran yang jelas dan kongkrit, menggunakan bahasa yang operasional, dan dapat diperkirakan alokasi waktu dan lainnya yang dibutuhkan.

2) Penetapan Pendekatan

Pendekatan merupakan terjemahan dari kata "*approach*", dalam bahasa Inggris diartikan dengan *come near* (menghampiri), *go to* (jalan ke), dan *way path* dengan arti (jalan) dalam pengertian ini dapat dikatakan bahwa *approach* adalah cara menghampiri atau mendatangi sesuatu.¹² Mulyono mengartikan Pendekatan pembelajaran adalah sebagai titik tolak atau sudut pandang pendidik terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.¹³

Pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada guru memiliki ciri bahwa manajemen dan pengelolaan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh guru. Peran siswa pada pendekatan ini

¹²Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia), h. 257

¹³Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran Global*, (Malang: UIN Maliki Press), h. 13

hanya melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan petunjuk guru. Siswa hampir tidak memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya. 11 Sebaliknya, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa manajemen dan pengelolaan pembelajaran ditentukan oleh siswa. Siswa pada pendekatan ini memiliki kesempatan yang terbuka untuk melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya.

Metode dan pendekatan apapun yang akan digunakan agar tetap berpegang pada prinsip, bahwa metode dan pendekatan tersebut harus mampu mendorong dan menggerakkan peserta didik agar mau belajar dengan kemauannya sendiri, mencerminkan rasa keadilan bagi semua pihak, tidak terasa memberatkan dan membebani peserta didik. Selain itu, metode dan pendekatan pendidikan juga harus sejalan dengan paradigma pendidikan yang mencerminkan nuansa kehidupan yang lebih demokratis, terbuka, menghargai hak-hak asasi manusia, dan sejalan dengan bakat, minat, dan kecenderungan anak didik.

3) Penetapan Metode

Bahwa metode pengajaran sangat memegang peranan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode tersebut selain harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, juga harus memperhatikan bahan pelajaran yang akan diberikan, kondisi anak didik, lingkungan, dan kemampuan dari guru itu

sendiri. Suatu metode mungkin hanya cocok dipakai untuk mencapai tujuan tertentu, dan tidak cocok untuk mencapai tujuan yang lain.

4) Penetapan Norma Keberhasilan

Menetapkan norma keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting. Dengan demikian, guru akan mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang telah dilakukannya. Suatu program baru dapat diketahui keberhasilannya, setelah dilakukan evaluasi. Dengan demikian, sistem penilaian dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu strategi yang tidak dapat dipisahkan dengan strategi dasar lainnya.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran Ruang Belajar

Menurut Supriyanto Media adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Janner aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (enduser). Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada siswa mengingat dalam suatu proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen-komponen pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan antara komponen-komponen pembelajaran tersebut

adalah pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikirdan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk atau tanpa petunjuk dari pendidik (guru). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah suatu program yang mengemas sebuah media pembelajaran berbantuan Handphone yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna akhir (siswa) dari apa yang telah di-input-kan kepada Media pembelajaran tersebut system sendiri. Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantikannya dengan aplikasi pihak ketiga.

Media Pembelajaran adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Janner Media pembelajaran adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (*enduser*). Media Pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada siswa mengingat dalam suatu proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen-komponen pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan antara komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu

elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikirdan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk atau tanpa petunjuk dari pendidik (guru). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran adalah suatu program yang mengemas sebuah metode pembelajaran berbantuan komputer dan Android yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna akhir (siswa) dari apa yang telah di-*input*-kan kepada Media pembelajaran tersebut.¹⁴ Aplikasi juga mengemas sebuah Media Pembelajaran Interaktif sehingga membuat siswa sangat antusias dalam belajar dan dapat meningkatkan semangat nya untuk belajar, Sehingga proses pembelajaran tidak monoton.

2. Media Pembelajaran Interaktif

kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah

¹⁴Moh.uzer usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya 2001), h. 9

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Tokoh lain juga ada yang mengemukakan bahwa media juga bisa disebut sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Jadi media disini digunakan sebagai penjelas terhadap pesan yang disampaikan, sehingga penerima pesan akan menerima dengan jelas pesan yang diterima dengan bantuan media .¹⁵

Dari pengertian media diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah pembawa pesan yang berasal dari sumber pesan kepada penerima pesan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang diajarkan serta sarana komunikasi dari guru kepada siswa. Pada saat ini masih banyak guru yang menganggap bahwa peran media dalam proses pembelajaran hanya terbatas sebagai alat bantu semata dan boleh diabaikan siswa dalam media itu tidak ters edia di tenaga pengajar di sekolah. Seyogyanya sebagai seorang tenaga pengajar yang professional harus mempunyai pandangan sebaliknya, yaitu bahwa media itu merupakan bagian integral (tidak terpisahkan) dari keseluruhan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen

¹⁵ Djamarah dan Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar* , (Cet. II; Banjarmasin: Rineka Cipta 2002), h. 136

lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa media, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif.

Keefektivan proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara sumber pesan (tenaga pengajar) dengan penerima pesan (peserta didik). Komunikasi tersebut efektif, menurut Berlo ditandai dengan adanya area of experience atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan.

Selanjutnya, secara lebih mendetail lagi diungkapkan mengenai nilai-nilai yang dimiliki media pembelajaran dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik di sekolah, di antaranya sebagai berikut:

1) Mengkongkritkan Konsep-Konsep yang Abstrak.

Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikongkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya, untuk menjelaskan tentang sistem peredaran manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dan sebagainya bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.

2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau suka didapat ke dalam Lingkungan Belajar.

Misalnya, tenaga pengajar menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas, seperti

harimau, beruang, gajah, jerapah atau bahkan hewan-hewan yang sudah punah, seperti dinosaurus.

3) Menampilkan objek yang terlalu besar.

Melalui media, seorang tenaga pengajar dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya didepan kelas atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, seperti bakteri, virus, semut, dan nyamuk.

4) Memperhatikan Gerakan yang Terlalu Cepat.

Dengan menggunakan media film (slow motion) tenaga pengajar dapat memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya panah atau memperlihatkan proses suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat, seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga menjadi buah dapat diamati dalam waktu singkat.¹⁶

Selain keempat nilai media pembelajaran di atas, masih terdapat pula nilai-nilai lainnya dari pemanfaatan media pembelajaran di sekolah menengah pertama tersebut, sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan lingkungan nya
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing peserta didik.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

¹⁶ Januszweski & Molenda, *Intrunctional Technology & Media For Learning* (New Jersey: prentice Hall 2008), h. 1

- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh peserta didik.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar peserta didik.

Media pembelajaran juga mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar peserta didik yang diharapkan.¹⁷

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat

¹⁷ Hamalik dan Oemar, *Media Pendidikan*, (Cet: IX; Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003), h. 34

kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai peserta didik dan bahan ajar.

- 4) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 5) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.¹⁸

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media, terdapat lima model klasifikasi yaitu menurut: Wilbur Schramm, Gagne, Allen, Gerlach dan Ely serta Ibrahim.

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:

- 1) Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan faksimile;

liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape, media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

¹⁸Sadiman, Et. Al, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Cet. V; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 47

Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya .menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.¹⁹

Menurut Allen, yang di kutip oleh Azhar Arsyad, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar; ada tinggi, sedang, dan rendah.²⁰

Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri -ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak,

¹⁹Gagne,RM,(Ed), *Intructional Technology*, (Foundations Hillsdale, Lawrence Erlmaum Associates, Publishers, 2007), h. 76

²⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Edisi, 16; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 127

rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi. Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio; media proyeksi; televisi, video, komputer.²¹

3. Konsep Pembelajaran Interaktif

Pemrograman interaktif merupakan pandangan atau filosofi dalam proses pembuatan program yang menunjukkan bahwa hasil program dioperasionalkan secara interaktif dengan mudah, jelas dan sederhana bagi pemakai. Pemahaman pemrograman yang interaktif terdiri dari dua faktor utama, yaitu fasilitas antar muka pemakai (user interface) dan sistem komputer yang digunakan oleh pemakai secara langsung. Sedangkan interaksi antara pemakai dan komputer meliputi semua aspek yang berhubungan dengan cara atau metode bagaimana pemakai berinteraksi dengan komputer.

Desain antarmuka pemakai dengan pengontrolan yang terlihat jelas dan hasil tampilan menu program menunjukkan fungsi-fungsi yang jelas bagi pemakai sistem. Interaksi pemakai dan komputer (program) memperlihatkan rancangan, desain dan implementasi program menunjukkan kemudahan dalam operasional dan mudah dipelajari oleh orang awam.

²¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi. 16, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013),h.

Tampilan program sistem secara grafis, secara ideal akan membantu Pemahaman mempergunakan/mengoperasikan sistem. Beberapa karakteristik yang mempengaruhi dalam mendesain tampilan program sistem dengan desain grafis yang terstruktur dan baik yaitu :

- 1) Bentuk penampilan, struktur secara fisik dan hubungan antar bagian secara keseluruhan.
- 2) Penempatan posisi, gerakan fisik menu, alur sistem, dan proses interaksi yang terjadi terhadap suatu hubungan interaktif
- 3) Ukuran bentuk tampilan, jumlah tampilan per modul menu, kecendrungan penggunaan, pengelompokkan fungsi menu yang serasi dan seragam.
- 4) Penempatan posisi atau pemetaan menu disesuaikan dengan objek yang serasi, dengan mempertimbangkan objek lain dalam program sistem.²²

4. Media Pembelajaran Ruang Belajar Rafflesia

Pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu.

Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak.

Istilah ini kemudian ditejemahkan dalam bahasa Inggris “education”

²²Abu-Shanab, Emad. (2015). *The Influence of Social Networks on High School Students' Performance*. International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies, 10,(2), h. 49-59

yang berarti pengembangan atau bimbingan.

Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa istilah antara lain, *al-ta'lim*, *al-tarbiyah*, dan *al-ta'dib*, *al-ta'lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan ketrampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh mendidik dan *al-ta'dib* lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak/moral peserta didik. Namun, kata pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan "tarbiyah" yang berarti pendidikan.

Dari segi terminologis, Samsul Nizar menyimpulkan dari beberapa pemikiran ilmuwan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan secara bertahap dan simultan (proses), terencana yang dilakukan oleh orang yang memiliki persyaratan tertentu sebagai pendidik.²³

5. Pengertian Android

Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile yang berbasis linux seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android merupakan OS mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, iPhone OS, Symbian, dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat hardware ada. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang

²³Wina sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung :Kencana Prenada Media Grup, 2005), h 145-146

dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga.

Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka. Namun OS Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Android juga menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembangannya. Setiap aplikasi yang dimilikinya ditingkatkan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga.

Android adalah Operating Sistem (OS) atau sistem operasi yang sangat populer akhir-akhir. Tidak dapat dipungkiri sistem operasi ini telah banyak mengambil perhatian masyarakat dunia dan masyarakat Indonesia tentunya. Perusahaan gadget dan telepon seluler berlomba-lomba membuat perangkat dengan memakai sistem operasi Android. Oleh karena itu heran kalau hampir setiap hari kita melihat gadget-gadget baru beredar di pasaran yang menggunakan sistem operasi besutan google tersebut.

6. Aplikasi Ruang Belajar Rafflesia

Media Pembelajaran Ruang Belajar adalah Media Pembelajaran berbasis android tanpa internet Offline dan gratis yang memberikan banyak fitur dan memfasilitasi penggunaanya untuk Mengajar secara Kreatif ataupun perkembangan sikap secara Real Time. Seperti yang

diungkapkan oleh Peterson Media Pembelajaran Ruang Belajar adalah alat manajemen perilaku yang memberikan umpan balik terhadap sikap yang diamati dengan komunikasi elektronik (Ruang Belajar Rafflesia, Ruang Belajar Rafflesia diproyeksikan dengan internet yang dapat diakses melalui penggunaan proyektor dengan menghubungkan laptop, atau Komputer.

Media Pembelajaran ini merupakan aplikasi khusus sekolah yang mampu menjembatani komunikasi antar guru, dan murid. Media Pembelajaran ini merupakan aplikasi gratis yang merekam dan manajemen perilaku siswa . karena Media pembelajaran ini digunakan dengan menggunakan sistem operasi Komputer, sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Penggunaanya akan menerima pemberitahuan dari Perangkat Komputer jika terdapat pemberitahuan terbaru dari Ruang Belajar Rafflesia.²⁴

Media Pembelajaran Ruang Belajar Rafflesia ini diciptakan oleh Ilfad Ramadhan. Media Pembelajaran ini digunakan sebagai manajemen perilaku yang mendorong siswa berperilaku positif dan dapat memberikan umpan balik terhadap perubahan. Melalui tindakan pengamatan guru terhadap sikap siswa, yang dikomunikasikan menggunakan Media Pembelajaran Ruang Belajar ini.

Melalui Media Pembelajaran Ruang Belajar ini informasi yang disampaikan menjadi lebih cepat, dan mudah diterima. Komunikasi

²⁴Chiarelli, Maryanne; Susan Szabo; Susan Williams.(2015), *"Using Classdojo To Help With Classroom Management During Guided Reading"*, Texas Journal Of Literacy Education, h. 81 – 88

yang menggunakan manfaat internet ini sangat mendukung dalam pemakaian dan penggunaan untuk guru maupun orang tua siswa jaman sekarang. Ini memberikan kemudahan bagi orang tua siswa yang jaraknya jauh.

Media Pembelajaran Ruang Belajar Rafflesia ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Hal ini guru dan orang tua dapat saling berbagi satu sama lain tanpa batasan jam sekolah. Media Pembelajaran ini digunakan sebagai penunjang penilaian sikap, penilaian sikap dapat dilihat setiap hari oleh masing-masing individu dan dapat dilihat perpekan.²⁵

C. Pengembangan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Ushul Fiqh

1. Pengertian Ushul Fiqh

Pengertian Usul Fiqh sebagai rangkaian dari dua buah kata, yaitu: kata Usul dan kata Fiqh; dan itu dapat dilihat pula sebagai nama atau derivasi satu bidang ilmu dari ilmu-ilmu Syariah. Dilihat dari tata bahasa Arab, rangkaian kata Usul dan kata Fiqh dinamakan dengan struktur tarkib idafah, sehingga susunan dirangkan dua kata itu memberi pengertian usul bagi fiqh.²⁶

Kata Usul adalah bentuk jamak dari kata: asl yang menurut bahasa, berarti: sesuatu yang dijadikan dasar bagi yang lain1. Berdasarkan pengertian usul menurut bahasa tersebut, maka Usul Fiqh berarti: sesuatu yang dijadikan dasar (pondasi) bagi fiqh.

²⁵Lie. Lie, A. *Cooperative Learning*, (Jakarta: Grasindo 2007), h. 112

²⁶Abd al-Hamid Hakim, Al-Bayan, *Kata: Asl al-Bayt berarti: Pondasi Rumah, Lihat, Sapiudin Shiddiq, Ushul Fiqh*, (Jakarta:Kencana Prenada Media,2011), h. 3

Dengan penjelasan pengertian *fiqh* di atas, maka pengertian *Usul* sebagai rangkaian dari dua buah kata, yaitu dalil-dalil bagi hukum mengenai perbuatan dan ketentuan-ketentuan umum bagi pengambilan hukum-hukum shara' mengenai perbuatan dengan dalilnya yang terperinci.

Dengan lebih mendetail, dikatakan oleh Muhammad Abu Zahrah bahwa Ilmu Usul Fiqh adalah ilmu yang menjelaskan cara dan prosedur yang ditempuh oleh imam- imam mujtahid dalam mengambil hukum dari dalil-dalil yang berupa *nass-nass shara'* dan dalil-dalil yang didasarkan kepadanya, dengan memberikan '*illat* (alasan hukum) yang dapat dijadikan dasar ditetapkannya hukum serta kemaslahatan-kemaslahatan yang dimaksud oleh shara'.²⁷

2. Objek Pembahasan Ilmu Ushul Fiqh

Sesuai dengan keterangan pengertian Ilmu Usul Fiqh di atas, maka yang menjadi obyek pembahasannya meliputi:

1) Pembahasan Tentang Dalil.

Pembahasan tentang dalil dalam Ilmu Usul Fiqh adalah secara global. Disini dibahas tentang macam-macam dalil, rukun atau syarat masing-masing dari macam- macam dalil itu, kekuatan dan tingkatan-tingkatannya. Dalam Ilmu Usul Fiqh tidak dibahas satu per-satu dalil bagi setiap perbuatan. Dalam konteks ilmu usul fiqh, maka kategori dalil dapat berupa dalil yang berupa *nass-nass*

²⁷M. Abu Zahra, *Usul Al-Fiqh*, (Damascus: Dar al- Fikr al-Araby, 1958), h. 5

*shara' yang disebut dalil al-istinbaty; dalil ini dari teks ayat al-Quran, teks Hadis, dan Ijma'; dan dalil-dalil yang terbentuk dari olah pikir yang sehat, rasional dan hasil dari penelitian hukum yang mendalam. Dalil ini disebut sebagai dalil al-istidlaly. Misalnya, al-Qiyas, al-Istihasan, al-Maslahah dan lainnya.*²⁸

2) Pembahasan Tentang Hukum.

Pembahasan tentang hukum dalam Ilmu Usul Fiqh adalah secara umum, tidak dibahas secara terperinci hukum bagi setiap perbuatan. Pembahasan tentang hukum ini, meliputi pembahasan tentang macam-macam hukum dan syarat-syaratnya. Pihak yang menetapkan hukum, sebagai sang Legislator Utama (al-hakim), orang yang dibebani dengan Perintah Hukum, atau Subyek Hukum (al-mahkum 'alaih) dan syarat-syaratnya, ketetapan hukum (al-mahkum bih) dan macam-macamnya dan status perbuatan-perbuatan yang dikenakan hukum (al-mahkum fih) serta syarat-syaratnya.

3) Pembahasan Tentang Kaidah.

Pembahasan tentang kaidah-kaidah yang digunakan sebagai jalan/media untuk memperoleh hukum dari dalil-dalilnya, antara lain mengenai macam-macam kaidah kebahasaan, misalnya: kaidah fi'il amar, fi'il nahy, nakirah dan ma'rifah, Am dan khas, Mutlaq dan Muqayyad dan kehujjahan/argumentasinya, dan kaidah-kaidah kemaslahatan umum dan tujuan dasar hukum Islam dalam

²⁸ M. Abu Zahra, *Usul Al-Fiqh* (Damascus: Dar al- Fikr al-Araby, 1958), h. 8

mengamalkannya. Misalnya konsep Maqasid al-Shariah dan Penyelesaian Ta'arud al-adillah.

3. Pembahasan Tentang Ijtihad

Dalam pembahasan ini, dibicarakan tentang macam-macamnya, syarat-syarat bagi orang yang boleh melakukan ijtihad, tingkatan-tingkatan mujtahid dilihat dari kacamata ketentuan ijtihad dan hukum melakukan ijtihad dan metodologi yang benar bagi mujtahid. Dengan adanya kaidah-kaidah dalam Ilmu Usul Fiqh, dimaksudkan untuk diterapkan pada dalil-dalil *shara'* yang terperinci dan sebagai basis bagi hukum-hukum *furu'*, atau hukum dari hasil ijtihad para ulama.²⁹

Melalui penerapan kaidah-kaidah pada dalil-dalil *shara'* yang bersifat terperinci, maka dapat dipahami kandungan dan pesan nass-nass *shara'*, dapat diketahui hukum-hukum yang ditunjukkannya, sehingga dengan demikian dapat diperoleh hukum perbuatan, tindakan atau status perbuatan-perbuatan yang dilakukan seorang mukallaf tersebut. Dengan jalan menerapkan kaidah-kaidah itu dapat juga ditentukan jalan keluar dan keputusan yang diambil di saat menghadapi nass-nass yang saling bertentangan, sehingga dapat ditentukan pula status hukum perbuatan tertentu dari nass yang dianalisis atau kualitas nass-nass itu sesuai dengan keputusan yang diambil. Demikian pula, dengan menerapkan kaidah-kaidah pada dalil-dalil seperti: qiyas, istihsan, masalah al-

²⁹ Abdul Mun'im al-Namir, *Al-Ijtihad*, (Cairo: Dar al-Shuruq, 1986), h. 78

mursalah, istishab dan sebagainya, dapat diperoleh hukum perbuatan-perbuatan yang tidak disebutkan nass/dalilnya di dalam Al-Qur'an dan Al-Sunnah.

Dari sisi ini jelaslah bahwa kegunaan Ilmu usul Fiqh ialah untuk memperoleh hukum-hukum shara' tentang perbuatan tertentu dari dalil-dalilnya yang terperinci, sebagaimana yang tertuang dalam Usul Fiqh yang telah dipaparkan di depan. Kegunaan yang demikian itu, masih sangat diperlukan bahkan inilah kegunaan yang pokok, karena meskipun para ulama telah berusaha untuk menetapkan hukum dalam berbagai persoalan; namun dengan pembahasan dan perkembangan zaman yang terus berjalan, demikian pula dengan bervariasinya lingkungan alam dan lingkungan sosial pada berbagai daerah, adalah faktor-faktor yang sangat berpengaruh sebagai penyebab timbulnya persoalan-persoalan baru yang tidak didapati ketetapan hukumnya dalam Al-Quran dan Al-Sunnah; adanya perkara kontemporer yang belum pernah terpikirkan oleh para ulama terdahulu untuk mengeluarkan ketetapan hukum.

4. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pendidikan Agama Islam

Efektivitas penggunaan media pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah terdiri beberapa aspek, yaitu aspek al-Qur'an dan al-Hadis, keimanan/akidah akhlaq, fiqh (hukum Islam), dan aspek tarikh (sejarah). Meskipun masing-masing aspek tersebut dalam praktiknya saling terkait saling mengisi dan melengkapi, tetapi jika dilihat secara

teoritis masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Aspek al-Qur'an dan al-Hadis, menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Aspek akidah, menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan/keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai al-asma' al-husna. Aspek akhlak, menekankan pada pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Aspek Fiqih, menekankan pada kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik. Sedangkan aspek tarikh dan Kebudayaan Islam, menekankan pada kemampuan mengambil ibrah (contoh/hikmah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah dalam Islam untuk mengembangkan kebudayaan, dan peradaban Islam.³⁰

Berbagai komponen yang terkait dengan penentuan norma keberhasilan pengajaran tersebut harus ditetapkan dengan jelas, sehingga dapat menjadi acuan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajarnya. Hal ini sejalan pula dengan paradigma baru pendidikan yang melihat lulusan bukan hanya dari segi pengetahuan melainkan juga mengerjakan, menjadikan sebagai sikap dan pandangan hidup, dan menggunakan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian strategi pembelajaran pada intinya kegiatan

³⁰ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Raja Grafindo 2004), h. 33

yang terencana secara sistematis yang ditujukan untuk menggerakkan peserta didik. Agar kegiatan pembelajaran tersebut, maka seorang guru harus menetapkan hal-hal yang berkaitan tujuan yang diarahkan pada perubahan tingkah laku, pendekatan yang demokratis, terbuka, adil, dan menyenangkan.

Pembelajaran ilmu-ilmu agama Islam berusaha mendudukan Islam sebagai obyek studi, yang perlu dikaji dan dianalisis secara kritis-rasional, obyektif, historis-empiris dan sosiologi. Namun demikian, apa artinya olah nalar dan historis empiris terhadap ilmu-ilmu agama Islam, jika tanpa disertai dengan pendekatan keagamaan, yang berusaha membangun sikap dan perilaku yang memiliki komitmen. Keragaman pemahaman dan penafsiran tersebut pada gilirannya memunculkan pola-pola artikulasi keberagamaan.³¹

Adapun guru yaitu orang yang mempunyai pekerjaan (mata pencaharian atau profesinya) mengajar.³² Dalam bahasa Inggris, guru berasal dari kata *teach* (*teacher*), yang memiliki arti sederhana, yaitu seseorang yang pekerjaannya mengajar orang lain (*person whose occupation is teaching others*).³³ Sedangkan dalam bahasa Arab, guru berasal dari kata *al-Mu'allim*, *al-Mudarris* yang berarti guru atau pengajar bagi laki-laki, sedangkan bagi guru perempuan disebut dengan *al-Mu'allimah*, *al-*

³¹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Raja Grafindo 2004), h. 211

³² Tim Penulis, *Kamus*, op. cit., h. 377

³³ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus*, op. cit., h. 580

Mudarrisah.³⁴ Sedangkan dalam literature Pendidikan Islam, guru laki-laki disebut ustadz dan guru perempuan yakni ustadzah.³⁵

Dalam Undang-undang RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa guru merupakan pendidik yang profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan menengah.

Sebagaimana pendapat Muhaimin yang dikutip dari Abdul Majid memberikan rumusan yang tegas tentang pengertian istilah tersebut dalam penggunaannya dengan menitik beratkan pada tugas dengan prinsip yang harus dilakukan oleh seorang guru. Untuk lebih jelasnya menurut Muhaimin bahwa perbedaan penggunaan istilah tersebut dapat dilihat pada berikut ini:³⁶

- 1) Murobbi adalah orang yang mendidik dan menyiapkan peserta didik agar mampu bereaksi serta mampu mengatur dan memelihara hasil krasinya untuk tidak menimbulkan malapetaka bagi dirinya, masyarakat dan alam sekitarnya (lingkungannya).
- 2) Mu'allim adalah orang yang menguasai ilmu dan mampu mengembangkannya serta menjelaskan fungsinya dalam kehidupan, menjelaskan dimensi teoritis dan praktisnya, sekaligus melakukan

³⁴Ahmad Warson Munawwir, *Al-Munawwir Kamus Arab-Indonesia*, Cet. 3, (Yogyakarta: Pondok Pesantren al-Munawwir, 2005), h. 1038

³⁵ Muhaimin, *Nuansa Baru Pendidikan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 7

³⁶ Muhaimin, *Nuansa Baru Pendidikan Islam*, Ibid., h. 92

transfer ilmu pengetahuan, internalisasi, serta implementasinya (alamiah nyata).

- 3) Mudarris adalah orang yang memiliki kepekaan intelektual dan informasi serta memperbaharui pengetahuan maupun keahliannya serta berkelanjutan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut baik secara bahasa maupun secara istilah, guru dapat dipahami sebagai orang-orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik. Dimana tugas seorang guru adalah mendidik yakni mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak didik, baik potensi kognitif, potensi afektif maupun potensi psikomotorik.

Kompetensi guru merupakan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan profesi keguruannya. Pekerjaan yang profesional memerlukan beberapa bidang ilmu yang sengaja dipelajari kemudian diaplikasikan bagi kepentingan umum. Dengan demikian tugas guru sebagai tugas profesi yang menuntut kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan optimal.³⁷

³⁷Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), h. 14-15

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebagai berikut :

1. Soaleha (2013) dengan Judul : efektivitas penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di mts Ma'had DDI pangkajene kabupaten sidenreng rappang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui Aplikasi Pembelajaran dapat meningkatkan Semangat Belajar Siswa Mts Ma'had DDI Pangkajene tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan hasilnya, Rata – Rata hasil belajar pada Siklus I Meningkat dari 63.65 Dengan ketuntasan klasikal 30% menjadi 69 dengan ketuntasan klasikal 57% pada siklus II mencapai 71.75 dengan ketuntasan klasikal 85%.
2. Dwi Asti Fauziah (2015) dengan judul : Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis WEB Terhadap Hasil Belajar Siswa XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa XI SMK N 1 Adiwerna kabupaten tegal tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini dilakukan dengan penilaian kognitif dan afektif dalam setiap siklusnya. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata rata kognitif siswa siklus I Sebesar 54,78 Meningkat pada Siklus II

Menjadi 78,78 dan meningkat lagi pada siklus III Menjadi 94,60 Sedangkan nilai rata rata afektif pada siklus I sebesar 11,08 (Termasuk kategori cukup berminat), dan pada siklus II sebesar 14,13 (Termasuk Kategori Berminat), dan pada siklus III Meningkat menjadi 16 (termasuk kategori berminat), berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal tahun ajaran 2015/2016.

3. Endar Hartono. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Bagun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Bantul.UIN Sunan Kalijaga. Peneltian ini menggunkan model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation , Evaluation). Dengan rincian :
 - a. Analisis (meliputi: studi pendahuluan,analisis kurikulum,analisis kebutuhan).
 - b. Design (meliputi: pembuatan garis-garis besar isi website,penyusun kerangka website).
 - c. Development (meliputi: pembuatan website dengan menggunkan macromedia dreamweaver 8.0, pengemasan dan penyajian website, pendesainan kuiz.).
 - d. Implementation (meliputi: uji kelas kecil dan ujuk kelas besar disekolah).

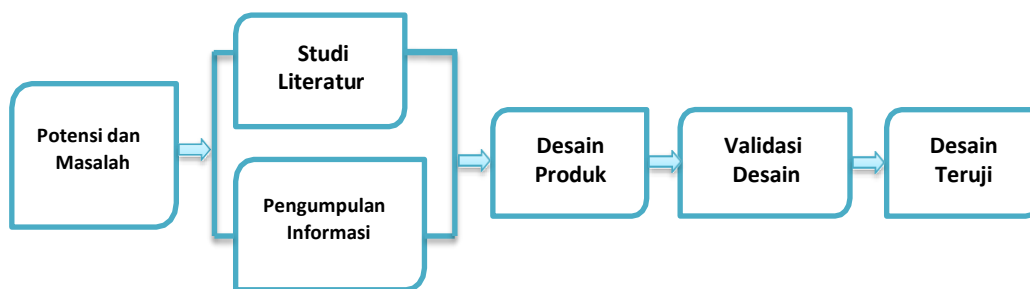
e. Evaluation (meliputi: indikator keberhasilan media yang mengevaluasi setiap tahapan pengembangan). Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan mempunyai kualitas Sangat baik dengan skor keidealan 102,05 dari skor maksimal 125 dengan persentase keidealannya 81,64% dan berdasarkan tes hasil belajar siswa yang dinilai berdasarkan hasil pre-test dan post-test didapat nilai rata-rata tes meningkat dari 50,36(pre-test) menjadi 85,18 (post-test). Dengan ini website tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika, sehingga website tersebut efektif untuk pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari Lee & Owens. Pengembangan dalam penelitian ini akan menghasilkan suatu multimedia interaktif. Menurut Sugiyono , Penelitian pengembangan ini menggunakan tipe rancangan level 1. Penelitian ini dilakukan namun tidak dilanjutkan dengan melakukan pengujian lapangan. Dalam penelitian ini hanya menghasilkan rancangan produk yang kemudian di validasi secara internal tetapi tidak di produksi dan diuji secara eksternal (pengujian lapangan). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian mengembangkan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 3.1 :Langkah-Langkah Penelitian R&D Level 1

Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah karya menghasilkan produk berupa perangkat lunak meliputi program komputer Media Pembelajaran dan lain-lain.³⁸

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 20 September 2020 Sampai dengan Selesai dengan tempat penelitian yaitu di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.³⁹ Berdasarkan definisi populasi, maka populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁴⁰ Adapun sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VII.

³⁸Ramadhanty mashama putri, *Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan adobe captivate pada materi gerak harmonik sederhana*, (Skripsi S1 Pendidikan Fisika Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Bengkulu, 2019), h. 115

³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 135

⁴⁰Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*,... h.136

D. Metode Pengambilan Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *sampling purposive*. *Sampling purposive* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁴¹ Adapun kriteria pengambilan sampel adalah kelas VII yang berjumlah 3 orang.

E. Sumber Data

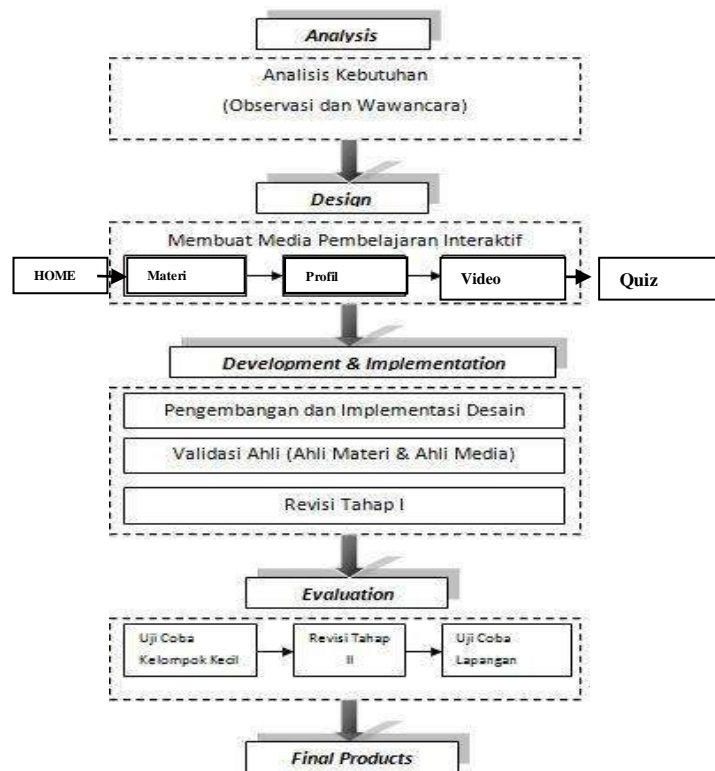
Dalam penelitian ini data dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan data sekunder.⁴² Data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dan secara fisik untuk mendapatkannya: Wawancara dan angket. Sedangkan data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung yaitu berupa dokumen-dokumen.

F. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini diadaptasi dari Instructional Media Design (Lee & Owens) yaitu model ADDIE. Alur pengembangan ADDIE.

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*,..., h. 144

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 187



Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan dari Instructional Media Design (Lee & Owens) yaitu model ADDIE. Lee & Owens menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Analysis

Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 20 Juni 2020 bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi

terhadap kondisi sarana belajar, guru dan siswa. Penelitian pendahuluan ini diharapkan memperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu :

- a. Analisis Kurikulum, yaitu menganalisa kurikulum yang berlaku di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi apa yang ingin dicapai pada mata pelajaran gambar teknik, maka didapatkan ketepatan materi yang ingin di kembangkan.
- b. Analisis media pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran apa yang tepat untuk dikembangkan.
- c. Analisis Materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi pokok gambar teknik yang tercantum pada silabus mata pelajaran Fiqh tentang Makanan halal thoyiban. Materi pokok tersebut kemudian disusun secara sistematis untuk ditampilkan pada media pembelajaran Ruang Belajar Raflesia.

2. Dsignt (Desain / Perancangan)

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran Ruang Belajar Raflesia yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahapan ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi diantaranya :

- a. Home yang berisi tampilan awal sebuah aplikasi. Home dikembangkan berdasarkan struktur navigasi yang telah dibuat di awal.

- b. Profil yaitu Biografi Pembuat Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia, sehingga yang belum tau menjadi tau.
 - c. Materi ini Berisi tentang mata pelajaran Fiqh Tentang Makanan Halalan Thoyiban.
 - d. Video yang berisi tentang materi materi yang di bahas supaya pelajaran bisa menjadi menarik dengan adanya video. Sehingga siswa siswi dapat cepat memahami materi yang di bahas saat itu.
 - e. Quiz yaitu Evaluasi ,melihat sebatas mana kemampuan seorang peserta didik dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik. Quiz ini berbentuk soal pilihan ganda yang tinggal di jawab di aplikasi pembelajaran tersebut, dan di akhir quiz akan keluar skore jawaban yang benar dan jawaban yang salah.
3. Development & Implementation (Pengembangan dan Penerapan)

Tahap pengembangan dan penerapan adalah tahap pengembangan produk awal Media pembelajaran Ruang belajar Raflesia dengan menerapkan kerangka produk dan tahap validasi ahli. Berikut tahapan yang dilakukan :

- a. Pengembangan dan penerapan desain, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan, pengumpulan materi, dan pemrograman. Rancangan kerangka produk ini diterapkan menjadi produk awal media pembelajaran Ruang belajar Raflesia dengan menggunakan software Macromedia Flash 8 dan perangkat lunak pendukung lainnya.

- b. Validasi Ahli, tahapan ini berguna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada siswa. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data kelayakan multimedia pembelajaran didapatkan dari instrumen kelayakan media untuk ahli.
 - c. Revisi tahap I, revisi tahap pertama merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi yang didapatkan pada tahap validasi ahli.
4. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menguji coba media pembelajaran Ruang belajar Raflesia kepada pengguna (siswa). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran Ruang belajar Raflesia yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil. Tahapan uji coba yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- a. Uji coba kelompok kecil

Setelah revisi tahap pertama selesai dilaksanakan, kemudian produk diujikan pada uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah dan materinya tentang Fiqh makanan halal dan haram menggunakan teknik pemilihan sampel secara random/acak dari 6 siswa dibagi menjadi 2 kelompok random, dan dari masing-masing kelompok

dipilih 1 siswa sebagai sample, sehingga diperoleh sampel yang berjumlah 2 dari 6 Siswa. Uji coba kelompok kecil berfokus pada rekomendasi revisi produk menurut siswa.

b. Revisi tahap II

Revisi tahap kedua merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari siswa pada uji coba kelompok kecil. Setelah produk mengalami perbaikan sesuai saran, maka produk siap untuk diuji coba pada kelompok besar

G. Uji Coba Produk

Seperti telah dijelaskan diatas uji coba produk dilakukan setelah melakukan revisi dari desain produk. Uji coba produk dilakukan guna untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan pada kelompok terbatas.

1. Desain uji coba

Dalam penelitian ini uji coba keefektian produk menggunakan \ metode eksperimen desain *pre test* dan *post test*, yaitu membandingkan keadaan Sebelum dan sesudah memakai produk baru. Desain eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:⁴³



Gambar 3.2

Desain Eksperimen Sugioyono

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*,...h. 500.

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa eksperimen adalah dengan membandingkan hasil observasi O1 nilai sebelum treatment dan O2 adalah nilai sesudah treatment. O1 adalah nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi media pembelajaran Ruang Belajar Rafflesia. Sedangkan O2 nya adalah nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran Ruang Belajar Rafflesia.

2. Subjek uji coba

Subjek penelitian uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.

H. Jenis Data

Data adalah sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, baik berupa angka-angka (golongan) maupun berbentuk kategori seperti baik, buruk, baik, tinggi, rendah dan sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh wawancara (*interview*), tanggapan, saran sehingga serta penyebaran angket terhadap mahasiswa semester satu dan tutor kelompok setoran, sehingga bukan hanya mendasar pada sumber data tunggal.⁴⁴

Hasil wawancara, pengamatan, observasi tanggapan, saran dan penyebaran angket terhadap objek penelitian yang akan dianalisis. Hasil

⁴⁴Punaji Setyosari, *Metode Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 61

analisis ini nantinya akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi aplikasi Ruang Belajar Raflesia untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dijelaskan dengan angka-angka. Data kuantitatif dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik, baik inferensia maupun non-inferensia.⁴⁵ Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui hasil tes setiap siklus pengembangan yang kemudian akan dianalisis secara kuantitatif deskriptif persentase.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa cara:

1. Observasi

Metode observasi dilakukan untuk mengetahui kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah yang menunjang proses pembelajaran dan pelaksanaan penelitian pengembangan.

2. Menggunakan Instrumen Angket

Metode angket digunakan untuk mengukur indikator program yang berkenaan dengan kriteria pendidikan, tampilan media, dan kualitas teknis. Instrumen meliputi dua tahap, yaitu angket uji ahli dan angket

⁴⁵Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), h. 130.

respon pengguna. Instrumen angket uji ahli digunakan untuk menilai dan mengumpulkan data tentang kelayakan produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran. Sedangkan instrumen angket respon pengguna digunakan untuk mengumpulkan data tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk.

3. Metode Tes

Metode tes yang digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas produk yang dihasilkan sebagai media pembelajar. Pada tahap ini produk akan digunakan sebagai sumber belajar, siswa diambil berdasarkan teknik acak atas dasar kesetaraan subjek penelitian untuk memenuhi kebutuhan berdasarkan analisis kebutuhan dan menggunakan desain penelitian One-Shot Case Study. Pada tahap ini siswa akan menggunakan media interaktif sebagai sumber sekaligus media pembelajaran, kemudian siswa akan diberikan post-test. Hasil post-test ini kemudian akan dianalisis ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan nilai KKM yang harus dipenuhi.

J. Analisis Instrumen

Analisis instrumen dalam penelitian ini meliputi validitas instrumen. Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir suatu daftar pernyataan dalam mendefinisikan suatu variable.

Validasi yang digunakan peneliti ini menggunakan pendapat para ahli, yaitu dengan mengkonsultasikan instrumen kepada dosen ahli. Para ahli

diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, sehingga peneliti tidak melakukan uji coba instrumen dilapangan terhadap populasi atau sampel.

K. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pedoman Penilaian Skor

Data kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Dalam penilaian pengembangan media visual *Kirigami Pop Up* ini, penilaian ditentukan dengan nilai minimal B, yaitu kategori baik. Jadi, jika rata-rata penilaian oleh hasil uji penggunaan media oleh siswa dan guru menunjukkan hasil akhir B, maka pengembangan media Pembelajaran Ruang Belajar dengan Materi Fiqh Hukum Halal dan Haram di Sebuah Makanan untuk Pembelajaran MTsKelas VII pada penelitian ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran Fiqh di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Sekolah

Berdirinya pendidikan Islam yaitu Mts Qaryatul Jihad, berawal dari usaha penyelenggaraan pendidikan yang diselenggarakan oleh Badan Pengurus MTs Qaryatul Jihad di Desa Pondok Kubang Kec.Pondok Kubang Kab.Bengkulu Tengah.menyelenggarakan Pendidikan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Qaryatul Jihad ini pertama kali berdiri 1984-didirikan oleh seorang yang bernama ishak Ali. Ishak Ali adalah warga asli Pondok Kubang beliau merupakan seorang PNS yang mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Desa Pondok Kubang.

Pada saat itu, didesa Pondok Kubang dan Sekitarnya belum ada terdapat sekolah menengah pertama, sehingga banyak yang tamat dari MIN banyak melajut sekolah di kota, dengan banyaknya pertimbangan dalam dunia pendidikan maka dalam hal ini, seluruh orang tua yang berada di sekitaran sekolah ini yaitu membuat sebuah ide dan sebuah pemikiran untuk mendirikan sebuah sekolah swata yang tingkat pertama yang berbasis agama islam, yaitu “MTs” sehingga pada tahun 1984 berdirilah sebuah sekolah MTS yang Bernama Madrasah Tsanawiyah “MTs” Qaryatul Jihad.

Pada tahun 1984, MTs Qaryatul Jihad berdiri tepat ditengah lapangan kawasan MTs Qaryatul Jihad saat ini. Pertama kali berdiri sekolah ini memiliki tiga gedung sederhana yang di jadikan lokal tempat siswa belajar, MTs Qaryatul Jihad saat ini dikepalai oleh pendirinya yaitu Bapak ishak Ali .Siswa pertama dimasa berdirinya MTs berjumlah 25 Orang, dengan gueru PNS sebanyak 1 Orang dan guru honorer sebanyak 13 orang. Pada Tahun kedua berdirinya MTs Qaryatul Jihad mendapatkan siswa sebanyak 24 orang, sedangkan pada tahun berikutnya yaitu tahun 1986 MTs Qaryatul Jihad mendapat siswa baru sebanyak 28 orang, siswa tersebut berasal dari pondok kubang dan desa sekitarnya.

Pada tahun 1995 Bapak Ishak Ali meninggal dunia dikarenakan sakit, Setelah meninggalnya bapak Ishak Ali, Jabatan Kepala sekolah dipegang oleh adik bungsunya yaitu Bapak Saukani Ali ditengah merosotnya minat masyarakat untuk menyekolahkan anaknya ke MTs Qaryatul Jihad, MTs Ini masih tetap hidup pada tahun 1997. Pada masa ini masih banyaknya kendala dalam hal pembangunan dan prasarana sekolah, demikian pula pada saat itu EBTANAS masih harus menginduk ke sekolah negeri terdekat, setelah itu sekolah pakum samapai tahun 2003, dan pada tahun 2003 ini pula MTs Qaryatul Jihad mulai hidup kembali dengan kesepakatan musyawarah bersama dengan pemerintah, dll, dan rencana tersebut terealisasi.

Sejak berdirinya kembali MTs Qaryatul Jihad saat itu dikepalai oleh Ibuk Emiyati, S.Pd dikarenakan MTs masih belum memiliki gedung

sendiri dan masih bergabung di MIN Desa Pondok Kubang yang dilaksanakan pembelajaran pukul 13:00 WIB, sampai selesai. Kendala pada saat masa itu adalah masih kurangnya kepercayaan orang tua dan anaknya terhadap MTs Qaryatul Jihad, Apalagi dengan kondisi MTs Qaryatul Jihad yang masih swasta dan juga pembelajaran di siang hari, dengan berbekal semangat dan tekad yang kuat, guru-guru MTs Qaryatul Jihad memutuskan untuk tetap melanjutkan perjuangannya dari bapak Ali.

Pada tahun 2007, terjadi penggantian kepala sekolah, dari ibu Emiyati, S.Pd dan kemudian dialihkan kepada Ibu Mulyati, M.Pd.I sebagai kepala sekolah deponitif, beliaulah yang pada tahun 2007 sampai 2008 menjadi satu-satunya guru PNS yang dimiliki oleh MTs Qaryatul Jihad, ada banyak bantuan dari pemerintah pada saat beliau yang memimpin sekolah ini, baik dari pemerintah kabupaten, maupun provinsi yaitu pada tahun 2008. Dan pada tanggal 09 Januari 2009 MTs Qaryatul Jihad menempati gedung baru sarana dan prasarana baru di lokasi baru ini.

Pada tahun 2010/2011, semester ganjil MTs Qaryatul Jihad sempat membuka kegiatan belajar mengajar pada pagi dan sore hari. Hal ini disebabkan penambahan siswa baru cukup banyak. Dan sejak inilah pembelajaran di sekolah berjalan ini lebih efisien dari sebelumnya.

Sejak memiliki gedung sendiri, MTs Qaryatul Jihad semakin menunjukkan eksistensinya, Tidak hanya kegiatan belajar mengajar, kegiatan ekstrakurikuler mulai berjalan dengan baik, pramuka adalah contohnya sebagai ekstrakurikuler yang paling banyak diminati oleh

siswa dan menuai prestasi baik itu dari tingkat Kabupaten maupun Propinsi, bahkan 2 siswa MTs Qaryatul Jihad pernah mengikuti Jambore Nasional di Palembang Sumatra Selatan menjadi bagian dari perwakilan dari kab.Bengkulu Tengah,Provinsi Bengkulu.

Untuk mencapai visi dan misi segenap warga MTs Qaryatul Jihad bahu membahu dan berusaha untuk memperbaiki keadaan baik dari segi sarana dan prasarana, kualitas maupun kuantitas untuk mencapai keunggulan dalam pembelajaran, yaitu MTs Qaryatul Jihad meraih persentase kelulusan dalam Ujian Nasional (100%).

Dan pada saat tahun 2012 MTs Qaryatul Jihad sedang berada dalam proses penegrian, dengan dukungan dan Do'a semua pihak harapan terwujud semoga menjadi kenyataan yaitu MTs Negeri Kec.Pondok Kubang Kab.Bengkulu Tengah Dan sampai sekarang proses itu masih dalam peningkatan kualitas, berikut ada kutipan dari buku sejarah MTs Qaryatul Jihad Desa Pondok Kubang Kab.Bengkulu Tengah.

2. Sarana dan Prasarana

a. Fasilitas sekolah

Demi menunjang proses kegiatan belajar mengajar di MTs Qaryatul Jihad kec.Pondok Kubang kab.Bengkulu Tengah Bengkulu, di madrasah ini juga memiliki sarana dan prasarana, yang meliputi:

Tabel.4.1
Sarana dan Prasarana MTs Qaryatul Jihad

No	Ruangan	Kondisi
1	Ruangan Kepala sekolah	Baik
2	Ruangan TU	Baik
3	Ruangan Kelas	Baik
4	Ruang Osis	Baik
5	Ruang UKS	Baik
6	Perpustakaan	Baik
7	Lapangan Olahraga	Baik
8	Musholah	Baik
9	Masjid	Baik
10	Labolaturium	Baik
11	Taman Sekolah/Apotik Hidup	Baik
12	WC	Baik

Sumber : MTs Qaryatul Jihad Bengkulu Tengah

3. Prosedur Penggunaan dan Pemeliharaan Fasilitas Sekolah

MTs Qaryatul Jihad mempunyai prosedur penggunaan pemeliharaan fasilitas sekolah cukup baik seperti :

a. Penggunaan fasilitas perpustakaan.

Ada penggunaan perpustakaan yaitu adanya jadwal kunjungan perpustakaan setiap hari dari setiap kelas secara bergantian untuk belajar membaca. Sedangkan untuk pemeliharannya perpustakaan ini setiap harinya terlihat bersih dan rapi karena petugas perpustakaan memiliki tanggung jawab yang kuat, yakni diadakannya pembersihan perpustakaan setiap hari, selain pembersihan, penataan buku di perpustakaan ini pun sangat bagus, karena penyusunan buku ditata sesuai dengan jenis buku, sehingga siswa/i mendapat kemudahan dalam mencari buku yang ingin mereka cari.

b. Penggunaan fasilitas Masjid/Mushola

Adanya jadwal sholat zuhur berjamaah setiap hari Senin-Kamis yang dilakukan oleh siswa/i kelas VII-IX yang dilaksanakan pada pukul 12.15-s/d selesai sholat zhuhur berjamaah.Sedangkan untuk pemeliharannya dilakukan pembersihan setiap hari oleh siswa kelas VII-IX dengan jadwal piket yang sudah ditentukan dan dibantu oleh guru-guru.

c. Penggunaan fasilitas olahraga

Pada penggunaan fasilitas olah raga, dengan dilaksanakannya pada saat jam olah raga pada siswa kelas VII-IX seperti bermain voly, tenis meja, bulu tangkis lompat jauh, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk pemeliharannya disediakan ruangan khusus untuk menyimpan alat-alat olahraga.

d. Penggunaan fasilitas kesenian

Seperti diadakannya latihan marawis, menyulam dan membuat pakaian tarian, dan setiap sabtu sore dan minggu dan hari-hari tertentu lainnya.pemeliharannya seperti membersihkan dan merawat secara rutin alat kesenian setelah latihan.

4. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas di Madrasah ini diolah oleh guru/wali kelas yang mengajar di kelasnya masing-masing.

a. Pengaturan Tempat Duduk

Pengaturan tempat duduk di MTs Qaryatul Jihad diatur oleh guru kelas masing-masing sesuai dengan jumlah murid-muridnya,

misalnya kebanyakan terdiri dari lima baris ke depan dan 3-4 baris ke samping.

b. Pengaturan Perabot Kelas

Pengaturan perabot kelas di setiap ruang kelas diatur oleh wali kelasnya masing-masing seperti dicontohkan pada kelas VIII A terdiri dari lemari tempat buku, daftar piket, daftar pelajaran, di depan sebelah kiri ada, meja guru, papan administrasi kelas, dibagian belakang ada berbagai hiasan hasil karya siswa dan jadwal menjadi imam sholat zhuhur, adzan, iqomah, daftar pakaian adat nusantara, kalender, dan karya siswa lainnya.

c. Tata Ruang Kelas

Penataan ruang kelas ditata oleh wali kelas dan siswa seperti papan tulis, meja, dan kursi murid-murid dan berbagai macam hiasan sebagai penunjang proses belajar mengajar.

5. Jumlah Guru dan Staf

Jumlah guru di MTs Qaryatul Jihad ada 13 orang, yang terdiri dari 8 orang PNS, 2 guru/pegawai (guru tidak tetap), 2 orang guru teaching (asisten wali kelas), dan 1 orang penjaga sekolah, sebagai berikut :

Tabel.4.2
Jumlah Guru dan Staf MTs Qaryatul Jihad

No	Nama	Jabatan	GOL/ Pangkat
1	Ach. Jainuri, S.Ag	Kepalah Madrasah	III a
2	Zuraidah, S.Pd	Guru	-
3	Wisdarmi, S.Pd.I	Guru	-
4	Mulyati, M.Pd.I	Guru	-
5	Mira Tantriana, S.Pd	Guru	-
6	Wulan Wardhani, M,Pd.I	Guru	-
7	Herawati, S.Pd	Guru	-
8	Yeni Suryani, S.Pd	Guru	-
9	Heriyanto, S.Pd.I	Guru	-
10	Hari Samalastari, S.Pd	Guru	-
11	Nurhasana, S.Pd	Guru	-
12	Abdul Azis, S.Pd	Guru	-
13	Heri Henderawati	Guru	-

B. Tahap Pengembangan Aplikasi Ruang Belajar Raflesia

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada analisis Kebutuhan yaitu *Needs Assessment*. *Needs Assessment* (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Dalam melaksanakan analisis, dilakukan observasi dengan cara penyebaran angket yang berguna untuk mengumpulkan data terkait masalah yang dihadapi oleh siswa-siswi kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Observasi dilakukan pada siswa-siswi VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang

Bengkulu Tengah, karena materi Ushul Fiqh sudah diajarkan pada siswa kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah pada saat melakukan observasi. Dari data yang diperoleh dapat dilakukan analisis sebagai berikut:

a. Analisis karakter siswa

Berdasarkan hasil angket kebutuhan pada tabel 4.13, 67% dari 15 orang siswa kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang menyatakan bahwa materi sifat koligatif larutan merupakan pembelajaran yang cukup sulit untuk dipahami siswa. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran sifat koligatif larutan dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan pada 20 September 2020 bahwa MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah memiliki kualitas guru yang cukup tinggi, memiliki alat peraga pembelajaran dan buku-buku yang cukup serta lingkungan sekolah yang mendukung, maka dapat dipahami bahwa rendahnya hasil belajar pendidikan agama Islam yang diperoleh siswa disebabkan karena belum menggunakan Media Pembelajaran Ruang Belajar yang dapat merangsang pemikiran siswa dan siswa secara mandiri, dan dapat membangun kemampuan dan pengetahuan secara bertahap dengan memanfaatkan lingkungan belajar dan memanfaatkan kecanggihan

teknologi untuk hal yang positif sebagai media pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran pendidikan agama islam khususnya Ushul Fiqh . Rendahnya Minat belajar siswa hal ini terbukti saat siswa lagi belajar banyak sekali siswa yang mengantuk dan bosan di saat proses pembelajaran, karena masih banyak guru di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah masih menggunakan Gaya mengajar nya masih terlalu monoton sehingga siswa pun mengantuk dalam belajar bahkan sering keluar masuk kelas saat lagi proses pembelajarandi kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Data dari kegiatan Observasi yaitu :

- 1) Penyampaian materi secara teori oleh guru masih kurang, sehingga siswa kurang memahami teori Ushul Fiqh Tersebut.
- 2) Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan dan Mengantuk.
- 3) Siswa memerlukan media pembelajaran yang Menarik dan Bervariasi Sehingga Siswa dapat Selalu Semangat dan Antusias dalam belajar.
- 4) Belum adanya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Ushul Fiqh MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media pembelajaran Ruang Belajar Raflesia sebagai sarana belajar siswa Kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Kegiatan selanjutnya *Front-end Analysis* dengan cara mengumpulkan

referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran Ushul Fiqh Hukum Haram Halal Makanan serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Hasil dari analisa terhadap kurikulum, dipilih 1 Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi sasaran pengembangan. Materi Pokok dari kompetensi dasar tersebut tentang Ushul Fiqh.

b. Analisis tujuan

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 15 orang siswa diperoleh hasil bahwa 73% siswa sering menggunakan laptop atau komputer di rumah dan 27% lebih sering menggunakan laptop atau komputer di warnet. Sehingga dengan melihat persentase ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki laptop dan mampu mengoperasikannya, siswa juga terbiasa menggunakan laptop atau komputer dalam kesehariannya untuk mencari dan membuat tugas serta keperluan lainnya.

Pada saat pelaksanaan penelitian, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII yang umurnya berkisar 15 tahun. Sesuai dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa pemecahan masalah telah dapat dilakukan oleh siswa berusia 15-17 tahun. Sehingga siswa mampu mengasah kemampuan berpikir siswa dalam menggunakan dan memahami media pembelajaran yang telah dibuat dan siswa juga mampu mengevaluasi setiap elemen media yang digunakan apakah menarik atau tidak bagi siswa tersebut. Selain itu diperoleh data bahwa 67 % dari 15

orang siswa tersebut menyatakan bahwa materi Ushul Fiqh merupakan salah satu pelajaran yang cukup sulit dipahami. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Ushul Fiqh dapat membantu siswa sehingga dapat dengan mudah memahami materi Ushul Fiqh dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Analisis materi

Beberapa materi yang akan dituangkan dalam media pembelajaran sesuai menurut kurikulum KTSP, materi halal dan haram ini diajarkan dikelas VII pada semester I. Kurikulum yang dipakai disekolah yaitu kurikulum KTSP. Kurikulum KTSP merupakan kurikulum yang berorientasi pada pengembangan individu.

Berdasarkan hasil angket dari siswa dapat disimpulkan bahwa materi Ushul Fiqh merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa dan siswa membutuhkan suasana belajar baru dengan metode belajar yang lebih menarik untuk memudahkan materi pelajaran khususnya Ushul Fiqh. Dengan adanya multimedia Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran pada materi Ushul Fiqh untuk memudahkan siswa memahami konsep dasar materi tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Analisis teknologi pendidikan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket pada Tabel 4.13 yang dibagikan kepada 15 orang siswa kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah dan peninjauan langsung ke lokasi diperoleh informasi bahwa telah dilengkapi fasilitas meliputi sarana dan prasarana pendukung Liquid Crystal Display Projector (LCD projector) dan jaringan internet. Guru kadang-kadang menggunakan laptop dalam proses pembelajaran dengan media.

e. Analisis Data Ahli Media

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji kelayakan validasi pada tabel 4.15 terhadap ahli media menunjukkan bahwa media yang telah digunakan sudah menunjukkan dari segi kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan produk menunjukkan bahwa media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik dan layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

f. Analisis Data Ahli Bahasa

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji kelayakan validasi pada tabel 4.16 terhadap ahli media menunjukkan bahwa media yang telah digunakan sudah menunjukkan dari segi kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan produk menunjukkan bahwa media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik dan layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

g. Analisis Data Ahli Materi

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji kelayakan validasi dari segi kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan produk pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik untuk digunakan dalam media pembelajaran.

h. Analisis Data Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji kelayakan validasi dari segi kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan produk pada tabel 4.18 menunjukkan media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam media pembelajaran.

C. Pembuatan Aplikasi Ruang Belajar Raflesia

1. Pembuatan Media Pembelajaran

Tahapan pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, video, musik menjadi Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Software*. Desain media pembelajaran sesuai dengan yang telah dirancang. Hasil desain dari *Software* kemudian di ekspor menjadi aplikasi berupa Ruang Belajar Raflesia yang gunanya untuk memudahkan dalam menjalankan media pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran ada 3 tahapan, yaitu :

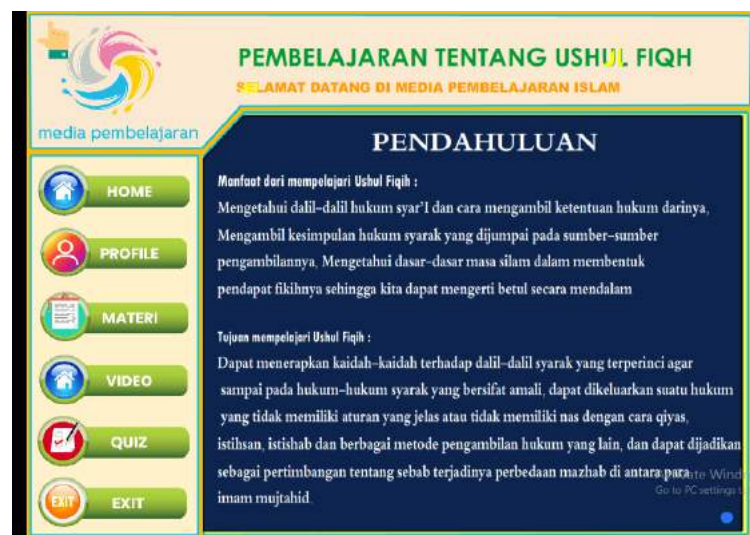
1) Desain Media Pembelajaran

Berikut merupakan tampilan dari desain media pembelajaran

yang telah dikembangkan oleh peneliti:

a) Tampilan Intro

Saat memulai aplikasi akan muncul intro sebelum masuk kedalam menu utama aplikasi media pembelajaran. Pada menu intro terdapat logo Pendahuluan yang akan menjelaskan manfaat dan tujuan pembelajaran kemudian terdapat beberapa tombol seperti home, profile, materi, video, quiz dan exit yang digunakan sebagai tombol menuju menu lainnya aplikasi media pembelajaran. Tampilan intro seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 tampilan Intro Ruang Belajar Raflesia

b) Home

Home merupakan tampilan dari media pembelajaran. Di dalam home terdapat tombol mulai belajar. Seperti ditunjukkan pada Gambar.



Gambar 4.2 Tampilan Home

c) Profile

Pada tampilan ini terdapat judul dan biografi dari pembuat Aplikasi Ruang Belajar Raflesia. Seperti digambar.



Gambar 4.3 Tampilan Profile

d) Materi

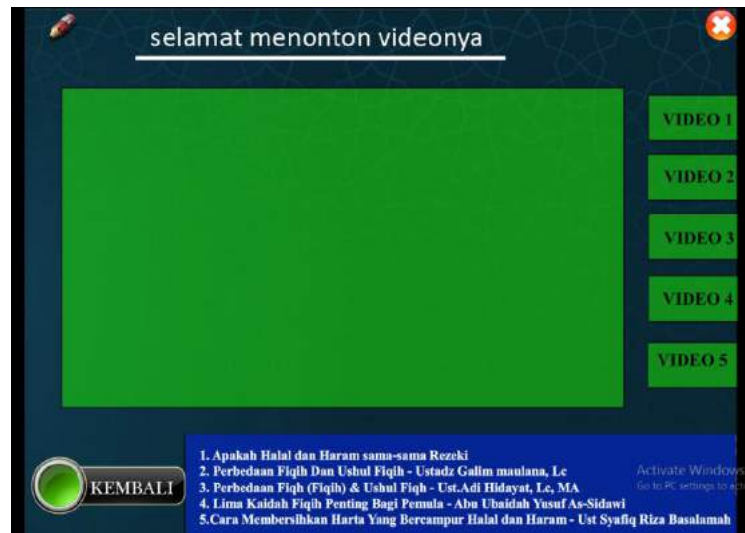
Tampilan ini berisi judul dan materi yang akan disampaikan kepada siswa, terdapat juga tombol kembali, lanjut dan quiz. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.4 Tampilan Materi

e) Vidio

Pada tampilan vidio terdapat beberapa vidio yang bisa dipilih, selain itu terdapat kisi-kisi dari tiap vidio yang akan dipilih kemudian juga terdapat tombol kembali. seperti gambar



Gambar 4.5 Tampilan Vidio

f) Quiz

Pada tampilan quiz terdapat lagi beberapa tampilan, pada saat mengklik tombol quiz maka akan masuk ke tampilan seperti di bawah.



Gambar 4.6 Tampilan selamat datang di quiz

Pada tampilan ini terdapat kolom yang harus diisi dengan nama kemudian baru menekan tombol masuk. pada tampilan masuk maka akan terdapat soal pilihan jawaban yang harus diisi. seperti di bawah ini.



Gambar 4.7 tampilan quiz

selanjutnya jika telah selesai menjawab soal-soal yang disediakan maka akan timbul tampilan skor dan nilai yang di dapat juga terdapat tombol kembali untuk keluar dari quiz. seperti di bawah.



Gambar 4.8 Tampilan akhir quiz

g) Exit

pada tombol exit digunakan untuk keluar dari aplikasi Ruang Belajar Raflesia.

2) Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahapan untuk mengecek apakah media pembelajaran dapat berjalan dengan baik sebelum di *Publish* menjadi aplikasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran siswa. Tahapan ini dilakukan pada saat proses pembuatan di *Software*.

3) *Publishing*

Publishing merupakan proses terakhir dari pembuatan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dirasa sudah berjalan dengan baik, maka langkah selanjutnya mem-*publish* atau meng-ekspor media menjadi aplikasi yang akan digunakan untuk penelitian. *Publishing* sangat perlu dilakukan agar media pembelajaran dapat dipindahkan dengan mudah ke DVD dan Flashdisk agar dapat digunakan pada komputer siswa.

2. Validasi Media Pembelajaran

Hasil Media pembelajaran akan di validasi oleh 4 orang, yang terdiri dari 2 ahli media yaitu, Wira Hadi Kusuma, M.si. (Dosen Komunikasi Penyiar Islam) dan Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I. (Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Alam), 1 ahli materiyaitu, Ahcmad Zainurri S.Ag (Guru MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang), serta 1 ahli bahasa yaitu, Arci Novita Dahyani, M.pd (Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam). Hasil

darivalidasiberupapenilaiansertasarantentangmediapembelajaran dilihat dari aspek kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan produk. Adapun hasil penilaian validator dapat dilihat pada tabel 4.3.

e. Kemenarikan

Kemenarikan dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan. Aspek yang menjadi penilaian ahli media adalah tampilan isi materi, aspek penggunaan kata dan bahasa, dan aspek penggunaan media. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.3 untuk ahli media.

Tabel 4.3 Validasi Ahli Media Kemenarikan

No	Aspek/Indikator	Skor	Kategori
1	Kombinasi warna menarik	4	Baik
2	Warna tidak mengganggu materi	4	Baik
3	Kesesuaian tulisan dan <i>background</i>	4	Baik
4	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5	Sangat Baik
5	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	5	Sangat Baik
6	Kejelasan gambar dan video	4	Baik
7	Program dapat dibuka dan ditutup dengan mudah	4	Baik
8	Setiap bagian terhubung dengan baik sehingga program tampak jelas	5	Sangat Baik
Rata-Rata		4,3	Baik

Berdasarkan data pada tabel validasi ahli media, diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media sebesar 4,3 yang berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik dan layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

f. Kemudahan

Kemudahan dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan. Aspek yang menjadi

penilaian ahli media adalah tampilan isi materi, aspek penggunaan kata dan bahasa, dan aspek penggunaan media. Hasil penilaian dapat dilihat pada table 4.4 untuk ahli media.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Media Kemudahan

No	Aspek/Indikator	Skor	Kategori
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4	Baik
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan Kata yang digunakan konsisten	4	Baik
3	Tata letak tiap halaman seimbang	4	Baik
4	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan dapat terbaca	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian warna tampilan dan <i>background</i>	5	Sangat Baik
6	Perintah dalam program bersifat sederhana dan mudah dimengerti	4	Baik
Rata-Rata		4,3	Baik

Berdasarkan data pada tabel validasi ahli media , diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media sebesar 4,3 yang berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik dan layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

g. Kemanfaatan produk

Kemanfaatan produk yang dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan.Aspek yang menjadi penilaian ahli media adalah minat penggunaan media dan bahasa.Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.5 untuk ahli media.

Tabel 4.5 Validasi Ahli Media Kemanfaatan Produk

No	Aspek/Indikator	Skor	Kategori
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4	Baik
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami Dan Kata yang digunakan konsisten	4	Baik
3	Tata letak tiap halaman seimbang	4	Baik
Rata-rata		4	Baik

Berdasarkan data pada tabel validasi ahli media , diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media sebesar 4 yang berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik dan layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

h. Ahli Bahasa

Dari aspek kebahasaan yang dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan. Aspek yang menjadi penilaian ahli bahasa adalah, aspek penggunaan kata dan Kemerarikan, aspek kemudahan dan kemanfaatan produk. Hasil penilaian dapat dilihat pada table 4.6 untuk ahli bahasa.

a. Kemerarikan

Tabel 4.6 Validasi Ahli Bahasa Kemerarikan

No	Aspek/Indikator	Skor	Kategori
1	Kombinasi warna menarik	4	Baik
2	Warna tidak mengganggu materi	4	Baik
3	Kesesuaian tulisan dan <i>background</i>	4	Baik
4	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5	Sangat Baik
5	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	5	Sangat Baik
6	Kejelasan gambar dan video	4	Baik
7	Program dapat dibuka dan ditutup	4	Baik

	dengan mudah		
8	Setiap bagian terhubung dengan baik sehingga program tampak jelas	5	Sangat Baik
9	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	4	Baik
Rata-Rata		4,3	Baik

Berdasarkan data pada tabel validasi ahli bahasa , diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media sebesar 4,3 yang berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik dan layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

i. Kemudahan

Kemudahan dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan. Aspek yang menjadi penilaian ahli media adalah tampilan isi materi, aspek penggunaan kata dan bahasa, dan aspek penggunaan media. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.7 untuk ahli media.

Tabel 4.7 Validasi Ahli Bahasa Kemudahan

No	Aspek/Indikator	Skor	Kategori
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4	Baik
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan Kata yang digunakan konsisten	4	Baik
3	Tata letak tiap halaman seimbang	4	Baik
4	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan dapat terbaca	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian warna tampilan dan <i>background</i>	5	Sangat Baik
6	Perintah dalam program bersifat sederhana dan mudah dimengerti	4	Baik
7	Ketepatan istilah	4	Baik
8	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4	Baik
Rata-Rata		4,8	Baik

Berdasarkan data pada tabel validasi ahli media , diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media sebesar 4,8 yang berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik dan layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

j. Kemanfaatan produk

Kemanfaatan produk yang dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan. Aspek yang menjadi penilaian ahli bahasa adalah minat penggunaan media dan bahasa. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.8 untuk ahli bahasa.

Tabel 4.8 Validasi Ahli Bahasa Kemanfaatan Produk

No	Aspek/Indikator	Skor	Kategori
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4	Baik
2	Kelugasan bahasa	4	Baik
3	Tata letak tiap halaman seimbang	4	Baik
4	Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa	4	Baik
Rata-rata		4	Baik

Berdasarkan data pada tabel validasi ahli bahasa , diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media sebesar 4 yang berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori baik dan layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Implementasi

Tahap implementasi yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan uji coba penggunaan aplikasi media pembelajaran ruang belajar raflesia

kepada siswa kelas VII. Setelah melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi media ruang belajar raflesia, kemudian siswa mengisi angket untuk memberikan penilaian siswa yaitu tampilan isi tingkat kemenarikan, kemudahan, kemanfaatan produk, dan kebahasaan.

a. Kemenarikan

Kemenarikan dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan. Aspek yang menjadi penilaian siswa adalah tampilan isi materi, aspek penggunaan kata dan bahasa, dan aspek penggunaan media. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.9 dan 4.10 untuk respon ahli materi dan siswa.

Tabel 4.9 Penilaian Respon Ahli Materi Mengenai Kemenarikan

No	Aspek/Indikator	Indikator	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Baik
3	Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar	4	Baik
4	Ketersediaan rangkuman materi	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	4	Baik
6	Kesesuaian video untuk memperjelas materi	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi	4	Baik
8	Penyajian materi terurut dan sistematis	4	Baik
9	Tingkat interaktif peserta didik dengan media	4	Baik
10	Penggunaan bahasa yang baku	5	Sangat Baik
11	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	Sangat Baik
Rata-Rata		4,4	Baik

Berdasarkan data pada tabel penilaian respon ahli materi, diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media pembelajaran ruang belajar raflesia sebesar 4,4 berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori menarik.

Tabel 4.10 Penilaian Respon Siswa Mengenai Kemerarikan

No	Aspek/Indikator	Indikator	Kategori
1	Kejelasan tampilan gambar dan animasi	5	Sangat Baik
2	Kejelasan tampilan video dan suara	5	Sangat Baik
3	Kombinasi warna <i>background</i> yang bervariasi	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian video dengan materi ajar	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	5	Sangat Baik
Rata-Rata		5	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel penilaian respon siswa, diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media pembelajaran ruang belajar raflesia sebesar 5 berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori sangat menarik.

b. Kemudahan

Kemudahan dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan. Aspek yang menjadi penilaian siswa adalah kemudahan dipahami, kemudahan operasi, menarik pengguna. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.11 dan 4.12 untuk respon ahli materi dan siswa.

Tabel 4.11 Penilaian Respon Ahli Materi Mengenai Kemudahan

No	Aspek/Indikator	Indikator	Kategori
1	Media yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
2	Media digunakan mudah dioperasikan	5	Sangat Baik
3	Media yang digunakan praktis dan menarik	4	Baik
Rata-Rata		4,6	Baik

Berdasarkan data pada tabel penilaian respon ahli materi, diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media pembelajaran ruang belajar raflesia sebesar 4,6 berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori mudah.

Tabel 4.12 Penilaian Respon Siswa Mengenai Kemudahan

No	Aspek/Indikator	Indikator	Kategori
1	Petunjuk soal mudah dipahami	5	Sangat Baik
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	Sangat Baik
3	Media dapat digunakan sebagai alternative belajar diluar kelas	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja	5	Sangat Baik
5	Dilengkapi petunjuk penggunaan media	5	Sangat Baik
Rata-Rata		5	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel penilaian respon siswa, diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media pembelajaran ruang belajar raflesia sebesar 5 berarti bahwa secara umum media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori sangat mudah.

c. Kemanfaatan Produk

Kemanfaatan produk yang dilakukan terkait dengan kegiatan evaluasi formatif yang dilaksanakan di tahapan pengembangan. Aspek yang menjadi penilaian siswa adalah minat penggunaan media dan bahasa. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.13 dan 4.14 untuk respon ahli materi dan siswa.

Tabel 4.13 Penilaian Respon Ahli Materi Mengenai Kemanfaatan Produk

No	Aspek/Indikator	Indikator	Kategori
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4	Baik
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	Sangat Baik
3	Kata yang digunakan konsisten	4	Baik
4	Tata letak tiap halaman seimbang	5	Sangat Baik
5	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan dapat terbaca	4	Baik
Rata-Rata		4,4	Baik

Berdasarkan data pada tabel penilaian respon ahli materi, diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media pembelajaran ruang belajar raflesia sebesar 4,4 berarti bahwa secara umum kemanfaatan

produk yang digunakan media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori bermanfaat.

Tabel 4.14 Penilaian Respon Siswa Mengenai Kemanfaatan Produk

No	Aspek/Indikator	Indikator	Kategori
1	Petunjuk soal mudah dipahami	5	Sangat Baik
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	Sangat Baik
3	Media dapat digunakan sebagai alternative belajar diluar kelas	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja	5	Sangat Baik
5	Dilengkapi petunjuk penggunaan media	5	Sangat Baik
Rata-Rata		5	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel penilaian respon siswa, diperoleh bahwa nilai rata-rata total skor media pembelajaran ruang belajar raflesia sebesar 5 berarti bahwa secara umum kemanfaatan produk yang digunakan media pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis aplikasi termasuk dalam kategori sangat bermanfaat.

4. Tahap Evaluasi

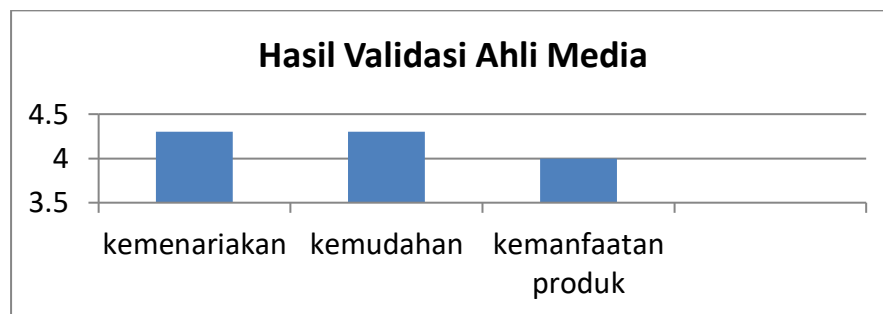
a) Analisis data validasi mediapembelajaran

Analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat di lampiran 4, validasi ahli media dapat dilihat pada Lampiran 5 dan Lampiran6.

Tabel4.15. Hasil analisis data ahli media

No	Aspek	Indikator	Kategori
1	Kemenarikan	4,3	Baik
2	Kemudahan	4,3	Baik
3	Kemanfaatan Produk	4	Baik

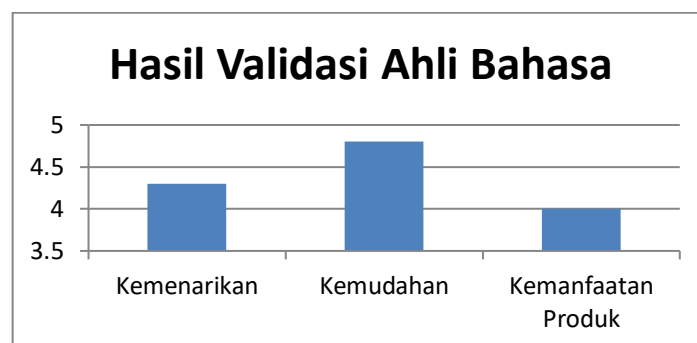
Sedangkan hasil data dari alat pengumpul data yang berupa angket jika disajikan pada diagram batang adalah sebagai berikut terlihat pada gambar 4.9.



Tabel 4.16. Hasil Analisis data ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Kategori
1	Kemenarikan	4,3	Baik
2	Kemudahan	4,8	Baik
3	Kemanfaatan Produk	4	Baik

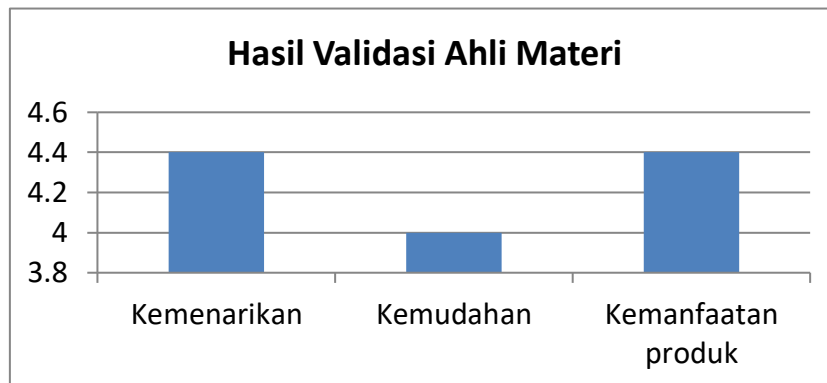
Sedangkan hasil data dari alat pengumpul data yang berupa angket jika disajikan pada diagram batang adalah sebagai berikut terlihat pada gambar 4.10.



Tabel 4.17. Hasil analisis data ahli materi

No	Aspek	Indikator	Kategori
1	Kemenarikan	4,4	Baik
2	Kemudahan	4,6	Baik
3	Kemanfaatan Produk	4,4	Baik

Sedangkan hasil data dari alat pengumpul data yang berupa angket jika disajikan pada diagram batang adalah sebagai berikut terlihat pada gambar 4.11.



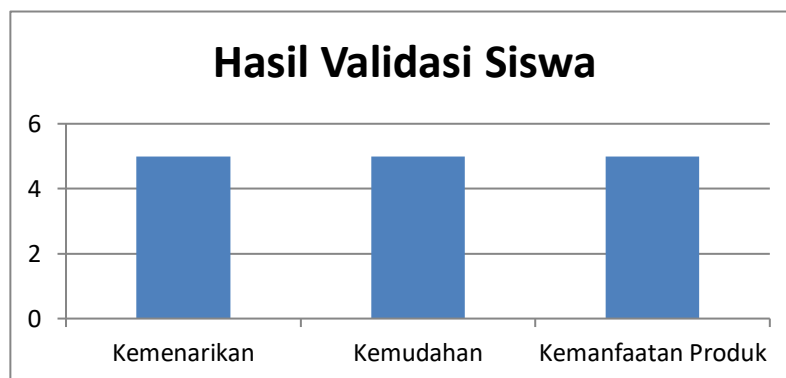
b) Analisis Data Dari Responden Media Pembelajaran

Analisis data dari responden media pembelajaran diperoleh dari siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 11.

Tabel 4.18. Hasil Analisis Data dari Siswa

No	Aspek	Indikator	Kategori
1	Kemenarikan	5	Sangat Baik
2	Kemudahan	5	Sangat Baik
3	Kemanfaatan Produk	5	Sangat Baik

Sedangkan hasil data dari alat pengumpul data yang berupa angket jika disajikan pada diagram batang adalah sebagai berikut terlihat pada gambar 4.4.



c) Produk Akhir

Produk akhir yang berupa “Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Ushul Fiqh Pada kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.” akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi.

5. Analisis Hasil Pengembangan Media Ruang Belajar Raflesia

Pengembangan dan Penelitian dilakukan di kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Penelitian tersebut menghasilkan produk Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia berbasis komputer menggunakan Software Macromedia Flash 8 Produk dikemas dalam bentuk Software yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan perangkat komputer.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis uraikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis membuat kesimpulan bahwa Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Ruang belajar Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah tersebut menghasilkan produk Media Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia berbasis komputer menggunakan Software Macromedia Flash 8 Produk dikemas dalam bentuk Software yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan perangkat computer sehingga baik digunakan pada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta sangat baik digunakan oleh siswa kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah..

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis memberikan saran yaitu di dalam penyampaian materi ditingkatkan lagi supaya lebih mudah untuk dipahami, media pembelajaran harus lebih bervariasi dan menarik agar siswa tidak bosan dan mengantuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bayan, Abd al-Hamid Hakim. J. 3. tt ,3; *Kata: Asl al-Bayt berarti: Pondasi Rumah, Lihat, Sapiudin Shiddiq, Ushul Fiqh*. Jakarta:Kencana Prenada Media. 2016.
- Abu Zahra, M. *Usul al-Fiqh*. Damascus: Dar al- Fikr al-Araby. 2015
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2013.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. 2016.
- Bahri, Syaiful Djamarah. *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukati*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2016.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta. 2012.
- Et.Al, Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014.
- Emad, Abu-Shanab.*The Influence of Social Networks on High School Students' Performance*.International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies. (2015).
- Kurnia Sinta, *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMA Negeri IDepo*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, 2011
- Lie, Lie A. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo. 2017.
- Mun'im al-Namir, Abdul.*Al-Ijtihad*.Cairo: Dar al-Shuruq. 2012
- Mulyono.*Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran Global*. Malang: UIN Maliki Press.
- Molenda, Januszewski. *Intruncional Technology & Media For Learning*. New Jersey: prentice Hall. 2018.
- Maryanne, Chiarelli ,dkk. *Using Classdojo To Help With Classroom Management During Guided Reading*. Texas Journal Of Literacy Education. (2015).

- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Raja Grafindo. 2014.
- Muhaimin. *Nuansa Baru Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2016.
- Murhada. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media. 2011
- Oemar, Hamalik. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti. 2013.
- Punaji Setyosari. *Metode Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2015.
- Ramayulis. *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: Kalam Mulia. 2015
- Ramayulis. *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia. 2016 .
- RM (Ed), Gagne. *Intructional Technology* (Foundations Hillsdale, Lawrence Erlmaum Associates, Publishers. 2017.
- Ramadhanty mashama putri. *Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan adobe captivate pada materi gerak harmonik sederhana*. Skripsi S1 Pendidikan Fisika Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Bengkulu. 2019.
- Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana. 2011.
- Shadily, Hassan. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Ikhtiar Baru Van-Hove. 2013
- Sanjaya, Wina. *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung :Kencana Prenada Media Grup. 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Tafonao, Talizaro. *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2, No.2, (2018).

Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2013.

Uzer, Moh usman. *menjadi guru professional*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2011.

Uzer Usman, Moh. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013.

Warson Munawwir, Ahmad. *Al-Munawwir Kamus Arab-Indonesia*. Yogyakarta: Pondok Pesantren al-Munawwir. 2015.

Wirdama, Adi dan Sri Rahayu. *Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Melayu Estate-Kabupaten Asahan*. Sumatera Utara: Program Studi Teknik Informatika Universitas Asahan. 2012

L
A
M
P
I
R
A
N

Tabel 4.19

Data angket analisis kebutuhan siswa-siswi kelas VII di MTs Qaryatul Jihad Pondok

Kubang Bengkulu Tengah.

No	Aspek	Jumlah (dari 15 siswa)	%
Kebutuhan Komputer dan Media Pembelajaran			
1	Memiliki Komputer? Ya Tidak	 10 5	 67% 33%
2	Dimana sering menggunakan komputer Rumah.? Sekolah Warnet Lainnya	 11 4	 73% 27%
3	Berapa lama menggunakan komputer Setiap hari? Dua hari sekali	 3 3	 20% 20%

	Lain- lain	9	60%
4	Apa disekolah tersedia laboratorium komputer? Ya Tidak	15	100%
5	Apa disekolah tersedia fasilitas infokus ? Ya Tidak	15	100%
6	Guru menggunakan komputer dalam pembelajaran? Pernah Tidak pernah	15	100%
7	Jika pernah, seberapa sering? Setiap hari Kadang-kadang Tidak pernah	15	100%
Kebutuhan Akan Multimedia Tentang Sifat Koligatif Larutan			
1	Apakah komputer/laptop suatu kebutuhan dalam kehidupan?		

	Ya Tidak	15	100%
2	Apakah multimedia dalam pembelajaran akan membuat belajar lebih menyenangkan? Ya Tidak	15	100%
3	Apakah anda menyukai materi sifat koligatif larutan? Ya Tidak	12 3	80% 20%
4	Apakah sifat koligatif larutan merupakan pembelajaran yang sulit untuk dipahami? Ya Tidak	5 10	33% 67%
5	Apakah penjelasan guru sudah cukup bagi anda untuk memahami materi sifat koligatif larutan? Cukup Kurang cukup Tidak ukup	7 7 1	47% 47% 7%

6	Apakah guru anda pernah menggunakan media dalam menjelaskan materi sifat koligatif larutan?		
	Sering	1	7%
	Kadang-kadang	2	13%
	Tidak pernah	12	80%
7	Jika pernah, media apa yang digunakan?		
	Powerpoint	3	20%
	Lainnya	12	80%
8	Jika tidak pernah, apakah menurut anda perlu menggunakan media dalam materi sifat koligatif larutan?		
	Ya	13	87%
	Tidak	2	13%
9	Setujukah anda jika dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia yang bias digunakan kapan saja sehingga meningkatkan penugasan konsep anda pada materi pelajaran?		
	Setuju	15	100%
	Tidak setuju		
10	Apakah anda tertarik menggunakan media laboratorium virtual dalam pembelajaran sifat koligatif larutan untuk membantu pemahaman		

	materipelajaran?		
	Ya	15	100%
	Tidak		
Kebutuhan Praktikum Pembelajaran Kimia			
1	Apakah gurupernah mengadakan praktikum pada pembelajaran kimia?	15	100%
	Pernah		
	Tidak pernah		
2	Dimana pelaksanaan praktikum dilakukan?		
	Kelas	14	93%
	Laboratoriu m Lapangan	1	7%
3	Apakah sekolah anda memiliki laboratorium kimia?		
	Ya	15	100%
	Tidak		
4	Apakah laboratorium di sekolah anda memiliki alat praktikum yang lengkap?		
	Ya	6	40%
	Tidak	9	60%

5	Apakah laboratorium di sekolah anda memiliki bahan praktikum yang lengkap?		
	Ya	4	27%
	Tidak	11	73%
6	Apakah laboratorium anda mempunyai tenaga laboratorium?		
	Ya	15	100%
	Tidak		
7	Menurut anda apakah fungsi laboratorium kimia yang ada telah berjalan dengan baik?		
	Ya	2	13%
	Tidak	13	87%

Lampiran foto-foto kegiatan penelitian





