

## Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi *Autoplay Studio 8*

Susandi

Universitas Negeri Padang

E-mail: [soesandie28@gmail.com](mailto:soesandie28@gmail.com)

Dierima : Juli 2019; Dipublikasikan: Juli 2019

### ABSTRAK

Bahan ajar yang digunakan di sekola pada umumnya masih kurang inovatif, hanya menggunakan media-media yang tersedia di lingkungan sekolah, dan belum memanfaatkan teknologi. Bahan ajar belum menuntun siswa belajar secara mandiri. Untuk itu dikembangkan Bahan ajar yang memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, sehingga materi pembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Tujuan yang hendak dicapai adalah menghasilkan Bahan ajar berbasis multimedia menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Data penelitian diperoleh dari uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Data uji validitas diperoleh melalui lembar validasi media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil analisis angket respon siswa dan guru. Data keefektifan dilihat dari pengamatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* dalam pembelajaran Fiqih yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan karakteristik isi media telah sesuai dengan kurikulum, desain dan layout yang jelas, kemudahan pengoperasian media, bahasa yang digunakan jelas, sederhana, ringkas, mudah dipahami, serta penyajiannya jelas disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hasil pengamatan dan angket menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah praktis dengan karakteristik memiliki isi dan tujuan yang jelas, mudah dibaca, tampilan menarik dan dapat meningkatkan daya tarik/minat siswa untuk belajar Fiqih. Selain itu, media yang dikembangkan juga telah efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan belajar 87,2%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran Fiqih menggunakan *Autoplay Studio 8* yang dikembangkan untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** Fiqih, Autoplay Studio, Multimedia

### ABSTRACT

Teaching materials used in schools are generally still not innovative, only use the media available in the school environment, and do not utilize technology. Teaching materials have not guided students to learn independently. For this reason, instructional materials are developed that provide students the opportunity to learn independently, so that learning materials can last long in students' memories. The goal to be achieved is to produce multimedia-based teaching materials using the *Autoplay Studio 8* application that is valid, practical, and effective. This type of research is development. The development model used is a 4-D model, consisting of four stages namely *define, design, develop* and *disseminate*. The research data were obtained from tests of validity, practicality and effectiveness. Validity test data are obtained through media validation sheets. Practicality data was obtained from the analysis of questionnaire responses of students and teachers. The effectiveness data can be seen from the observation of

students' learning activities and outcomes. The data collected was analyzed descriptively. The results showed that multimedia-based teaching materials using the Autoplay Studio 8 application in Fiqh learning developed met valid criteria with characteristics of media content in accordance with curriculum, design and layout that were clear, ease of operation of the media, the language used was clear, simple, concise, easy to understand, and the presentation is clearly adjusted to the characteristics of students. The results of observations and questionnaires show that learning media is already practical with characteristics that have clear contents and goals, are easy to read, attractive appearance and can increase the attractiveness / interest of students to study Fiqh. In addition, the developed media has also been effective in increasing student learning activities and outcomes with a mastery learning rate of 87.2%. Based on these results, it can be concluded that multimedia-based teaching materials in Fiqh learning using Autoplay Studio 8 which was developed for Grade VII students of Madrasah Tsanawiyah were declared valid, practical, and effective.

**Keywords:** Fiqh, Autoplay Studio, Multimedia

## PENDAHULUAN

Pembelajaran fiqih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna). Pembelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat: *pertama* mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqih muamalah. *Kedua* melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial. (Permenag Nomor 2 Tahun 2008). Agar tujuan dari mata pelajaran fiqih tersebut dapat terwujud, tentu didukung oleh banyak komponen pembelajaran yang ada di dalamnya. Adapun komponen-komponen pembelajaran tersebut menurut Nana Sudjana terdiri dari : tujuan, bahan (materi), metode dan alat serta penilaian (evaluasi). Keempat komponen tersebut menurutnya menjadi komponen yang utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar. ( Sudjana,2009:29-30)

Penggunaan media dalam pembelajaran fiqih juga harus menjadi pusat perhatian bagi guru karena media merupakan salah satu sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran Fiqih, perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada hari Rabu tanggal 09 Agustus 2018 di MTsS Thawalib Tanjung Limau Kabupaten Tanah Datar belum mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran fiqih di sekolah tidak selalu berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran fiqih di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar untuk mempermudah siswa menguasai materi pelajaran Fiqih. Salah satu indikasi siswa sudah memahami materi ajar dengan perolehan hasil belajar. Namun, berdasarkan fakta yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar Fiqih yang diperoleh siswa masih rendah Nilai siswa belum mencapai atau rata-rata nilai siswa

masih berada di bawah KKM (7,5). Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII pada semester kedua tahun ajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Rata-rata Perolehan Hasil Semester Belajar Fiqih Siswa MTS Swasta Thawalib Tanjung Limau Tahun Ajaran 2017/2018**

No	Kelas	Rata-rata
1	VII.1	7.25
2	VII. 2	7.05
3	VII. 3	6.95
Total		21.25
Rata-rata		7.08

Sumber: Guru MaPe1 Fiqih MTs Swasta Thawalib Tanjung Limau TP.

Berdasarkan tabel 1. di atas, rata-rata perolehan nilai siswa pada kelas VII, berkisar pada angka 6.95 hingga 7.25. Data ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai Fiqih siswa masih ada yang belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa fenomena pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam pengajaran Fiqih yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa, antara lain: (1) pendekatan pembelajaran masih terlalu di dominasi guru (teacher centered), seperti guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah tanpa diiringi pendekatan lain, (2) frekuensi teori dengan praktek tidak seimbang, guru lebih cenderung mengemukakan teori berdasarkan buku teks saja, tidak keseluruhan materi diiringi praktek langsung oleh siswa dikarenakan waktu yang dirasakan kurang, (3) pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan bahan ajar yang menantang siswa dalam pembelajaran, akibatnya guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.

Fenomena permasalahan di atas mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam pengajaran Fiqih di MTs Swasta Thawalib Tanjung Limau tidak dapat dipertahankan dan perlu diperbaiki kegiatan yang ada di sekolah jika ingin mencapai tujuan pembelajaran dan juga tujuan pendidikan. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan Computer Based Instruction (CBI) (Rusman, 2012: 154) merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan. Konsep pembelajaran berbasis komputer tersebut dapat diaplikasikan juga pada bahan ajar. Salah satu format bahan ajar yang bisa membantu interaktif dan partisipasi (seperti yang tercantum pada PP nomor 32 tahun 2013) adalah bahan ajar berbasis komputer, yaitu bentuk bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yang berbasiskan pada komputer yang terdiri dari empat model, yaitu drill and practice, tutorial, games dan simulasi. Salah satu model digunakan dalam CBI untuk meningkatkan interaktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan berbantuan komputer biasanya diprogram tidak berdasar pada penelitian atau pengalaman lapangan, karena pembelajaran dengan bantuan komputer dirancang untuk kebutuhan pasar. Masuknya komputer dalam proses belajar, melahirkan suasana yang menyenangkan karena siswa dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Kemudian gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk mengetahui lebih jauh lagi. Dengan desain program pembelajaran yang menarik diharapkan siswa menjadi

tekun, sehingga diharapkan menjadi lebih unggul dibidangnya, lebih cerdas, lebih kreatif, dan lebih mampu melihat persoalan dari segi lain, kini dan masa datang.

Salah satu software yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *AutoPlay studio 8*. *AutoPlay studio 8* memiliki banyak fasilitas untuk membuat bahan ajar seperti: respon interaktif yang cepat, penggunaan data base dalam program, scoring pada akhir program, tampilan materi dan tes interaktif serta pengelolaan konten dalam penggunaan program.

Banyak bahan ajar berbasis komputer dijual di pasaran, namun menurut penulis kebanyakan dari bahan ajar tersebut bersifat sekedar untuk menampilkan materi pelajaran melalui komputer bahkan hanya terfokus pada modalitas belajar visual saja. Sesuai dengan pembahasan yang telah ada bahan ajar multimedia interaktif akan lebih dikembangkan dengan memperhatikan berbagai jenis modalitas belajar seperti visual, audio, dan kinestetik disertai menu-menu pilihan tentang isi materi yang disajikan sehingga menawarkan keunggulan dalam pemanfaatan bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran Fiqih yang saat ini dirasakan sangat dibutuhkan keberadaannya dalam membantu memperkaya pengetahuan siswa dan mengatasi permasalahan sumber daya manusia pengajar di sekolah. Sehingga pembelajaran yang menggunakan bahan ajar multimedia interaktif ini akan lebih bermakna karena dapat meliputi beragam modalitas belajar yang dimiliki siswa. Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka penulis mengajukan penelitian, dengan “Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi *Autoplay Studio 8* Di Madrasah Tsanawiyah (Mts)”

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif. Pengembangan produk untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:87). Salah satu tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran Fiqih berbasis multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Fiqih. Pengembangan media pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas VII MTs untuk mempelajari materi *Sucikanlah Lahir Dan Batinmu, Gapailah Cinta Tuhan-Mu (Taharah)*. Penelitian dan pengembangan adalah studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahamannya tentang subjek yang diteliti. Maka jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*development research*). Sugiyono (2012:297) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan mengembangkan sebuah produk melalui tahapan tertentu, hingga nantinya dihasilkan produk yang teruji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap kebutuhan. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D, yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Menurut Thiagarajan, dkk. (Trianto, 2011:189) model ini terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan, maka hasil dari pengembangan multimedia interaktif dimulai dengan observasi terhadap pembelajaran Fiqih di kelas VII MTs, membuat multimedia pada mata pelajaran Fiqih KD 3 tentang memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. *Sucikanlah Lahir dan Batinmu, Gapailah Cinta Tuhan-Mu*, selanjutnya dilakukan validasi ahli. Hal ini sesuai dengan hasil penilaian ahli tentang produk multimedia interaktif yang dikembangkan baik dari aspek media, isi/ materi, dan bahasa dinilai sangat valid dengan revisi ringan. Jumlah rata-rata dari validator media 91,2, validator isi sebesar 94,7 dan validator bahasa 89,6 dengan rata-rata 91,8 kategori sangat valid. Dan hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* dari segi kepraktisan, mulai dari kemudahan penggunaan, manfaat, tampilan dan waktu, berdasarkan pandangan guru maka diperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat baik, dan diperoleh nilai 90,2 dengan kriteria sangat baik dari segi siswa. Sedangkan uji coba efektivitas dilakukan di kelas VII MTs Thawalib Tanjung Limau yang berjumlah 20 orang dengan hasil sebesar 1745 dengan rata-rata hasil belajar 87,2. Berdasarkan perbandingan nilai hasil belajar dengan nilai ujian tengah semester siswa, terlihat bahwa media interaktif dalam pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* di kelas VII MTs dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Mengembangkan multimedia interaktif dimulai dengan observasi terhadap pembelajaran Fiqih di kelas VII MTs, membuat multimedia pada mata pelajaran Fiqih KD 3 tentang memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. *Sucikanlah Lahir dan Batinmu, Gapailah Cinta Tuhan-Mu*, selanjutnya dilakukan validasi ahli. Hal ini sesuai dengan hasil penilaian ahli tentang produk multimedia interaktif yang dikembangkan baik dari aspek media, isi/ materi, dan bahasa dinilai sangat valid dengan revisi ringan. Jumlah rata-rata dari validator media 91,2, validator isi sebesar 94,7 dan validator bahasa 89,6 dengan rata-rata 91,8 kategori sangat valid.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* dari segi kepraktisan, mulai dari kemudahan penggunaan, manfaat, tampilan dan waktu, berdasarkan pandangan guru maka diperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat baik, dan diperoleh nilai 90,2 dengan kriteria sangat baik dari segi siswa.

Uji coba efektivitas dilakukan di kelas VII MTs Thawalib Tanjung Limau yang berjumlah 20 orang dengan hasil sebesar 1745 dengan rata-rata hasil belajar 87,2. Berdasarkan perbandingan nilai hasil belajar dengan nilai ujian tengah semester siswa, terlihat bahwa media interaktif dalam pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* di kelas VII MTs dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Penelitian ini telah menghasilkan media interaktif dalam pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* di kelas VII MTs menggunakan aplikasi

*Autoplay Studio 8* yang valid, praktis, dan efektif. Media Pembelajaran yang dikembangkan disusun berdasarkan aspek media, isi, dan bahasa. Media pembelajaran disusun secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini memberikan gambaran dan masukan khususnya kepada pratisi pendidikan, karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih. Media yang dikembangkan ini juga dapat membuat pembelajaran Fiqih lebih bermakna dan menarik minat siswa, karena media pembelajaran yang digunakan berbasis multimedia interaktif.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran, salah satunya multimedia interaktif mampu meningkatkan minat siswa zaman sekarang yang sangat tertarik dengan teknologi. Melalui media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menuntun siswa untuk belajar mandiri disesuaikan dengan tingkat kemampuannya, hal inilah menggambarkan bahwa media interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Fiqih.

Kegiatan seperti ini memberikan kontribusi dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran Fiqih. Oleh sebab itu, media interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Studio 8* bisa digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dilakukan oleh setiap guru pada setiap sekolah dengan memperhatikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menentukan kualitas media pembelajaran agar sesuai dengan hasil yang diharapkan serta tepat sasaran sesuai dengan tujuan pendidikan.

#### DAFTAR REFERENSI

- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang SKL dan Standar Isi PAI dan Bahasa Arab di Madrasah. Pdf., h. 50. Tersedia: [Kemenag.go.id/file/dokumen/02Lampiran-Permenag.Pdf](http://Kemenag.go.id/file/dokumen/02Lampiran-Permenag.Pdf)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Diunduh tanggal 28 Mei 2019
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah. Diunduh tanggal 28 Mei 2019.
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Cv. Wacana Prima
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Jakarta: Rajawali Press
- Sudjana Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Al-Gensindo

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supri Jono. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh tanggal 7 Februari 2018.