

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMPUTER (MOVIE MAKER DAN PPT)****Aris Try Andreas Putra**Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari
aristryandreasputraaritonda@gmail.com**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil media pembelajaran fiqh berbasis *movie maker dan ppt* yang telah dikembangkan, menciptakan produk dan menciptakan kevalidan serta keefektifan media berbasis *movie maker dan ppt* diterapkan dalam pembelajaran fiqh, dan mengetahui respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran fiqh berbasis *movie maker dan ppt* yang telah dikembangkan. Desain yang digunakan adalah Desain Pengembangan Produk Model ADDIE. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Konsel yang melibatkan 40 sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran dengan *PowerPoint* yang dikembangkan sangat baik dan layak dipergunakan dilihat dari penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase total sebesar 92,5%, sedangkan ahli materi memperoleh persentase total sebesar 95,56% dan menurut siswa memperoleh persentase total sebesar 90,06%. 2) Pada pengujian terbatas diperoleh skor penilaian total sebesar 94,66%, Sementara itu pada uji luas memperoleh penilaian total sebesar 95%. 3) Uji coba penerapan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dan video dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu membandingkan hasil belajar siswa. Dari penelitian diperoleh data bahwa terdapat perbedaan rerata skor nilai antara kelas kontrol rerata nilai sebesar 75 sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan *PowerPoint* dan video ini efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 28,03%.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran, Berbasis Komputer (Movie Maker dan PPT)*

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the results of learning media that have been developed, create products and create validity and effectiveness of movie maker and PPT applied in fiqh learning, and find out teacher and student responses to media and PPT that has been developed. The design used ADDIE Model. The data analysis techniques in this study used descriptive and inferential analysis. This study was conducted at MIN 2 Counseling involving 40 samples. The results showed that: 1) media that were developed very well and were feasible to use seen from the assessment given by the learning media experts obtained a total percentage of 92.5%, while the material experts obtained a total percentage of 95.56% and according to students get a total percentage of 90.06%. 2) In limited testing, the total score of 94.66% is obtained, while in the broad test the total assessment is 95%. 3) The trial of the application of PPT and video is done by the experimental method, namely comparing student learning outcomes. From the research, it was obtained data that there was a difference in the average score between the control classes, the average value was 75 while for the experimental class it was 84. So it can be concluded that the learning media with PPT and video were effective to improve student learning achievement by 28.03%.

Keywords: Development of Learning Media, Computer (Movie Maker and PPT)

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan bagian yang integral dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan instrumen vital dalam proses pembelajaran. Dalam interaksi pembelajaran guru akan berhadapan dengan berbagai situasi dan karakteristik yang berbeda dari peserta didik. Berdasarkan data dalam latar kelas diperoleh informasi bahwa siswa akan mengalami kejenuhan belajar tanpa didukung oleh metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Untuk memecahkan masalah klasik tersebut maka pendidik mampu menggunakan sumber belajar dan media yang baik dalam pembelajaran. Sumber belajar yang baik tersebut harus disajikan dalam media pembelajaran yang responsif siswa. Media pembelajaran dipandang mampu meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses dan kualitas hasil pembelajaran. Selanjutnya, menurut Rivai dan Sudjana pemanfaatan media pembelajaran secara baik akan memberikan peluang bagi peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik dan dapat meningkatkan kinerjanya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹ Model-model media pembelajaran dalam era digital sekarang ini telah banyak menawarkan program-program yang menarik. Program *Movie Maker dan PPT* adalah salah satu dari beragam aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer. Kelebihan dari *Movie Maker dan PPT* adalah menampilkan multimedia, gabungan antar teks, grafis, suara, dan animasi lebih baik dan sederhana. Olehnya itu, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer (*movie maker dan PPT*). Penelitian ini penting untuk dilakukan disebabkan oleh 3 alasan. Pertama Media merupakan faktor utama dalam penyampaian informasi dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, pada zaman teknologi yang semakin canggih guru dituntut secara profesional untuk dapat mempergunakan media yang berbasis pada IT. Dan ketiga, Penelitian ini secara praktis akan memberikan sumbangsi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan IT pada guru madrasah dan sekolah. Pengembangan media pembelajaran berbasis *movie maker dan PPT* di Madrasah Ibtidayah Negeri 2 Konawe Selatan didasarkan pada asumsi-asumsi berikut: 1) Sebagian besar guru mampu mengoperasikan komputer dengan baik sehingga membantu dalam penggunaan media pembelajaran. 2) Media yang dikembangkan adalah sebuah Media Pembelajaran Fiqh Berbasis *Movie maker dan PPT* yang sifatnya sederhana sehingga mudah digunakan. 3) Sekolah memiliki komputer dengan jumlah dan spesifikasi komputer yang cukup memadai sehingga media ini mudah digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan latar dan asumsi penelitian di atas maka penelitian ini difokuskan pada 3 hal: 1) Bagaimana Hasil Media Pembelajaran FIQH Berbasis *Movie Maker dan PPT* yang telah dikembangkan. 2) Bagaimana Kevalidan dan Keefektifan Media Berbasis *Movie Maker dan PPT* Diterapkan Dalam Pembelajaran FIQH. 3) Bagaimana respon Guru dan Siswa terhadap media pembelajaran FIQH berbasis *Movie Maker dan PPT* yang telah dikembangkan.

B. Konsep Media Pembelajaran

Sebelum menjelaskan tentang media pembelajaran terlebih dahulu penulis menyajikan pendapat para pakar media tentang media. Gerlach & Ely menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selanjutnya pengertian media menurut Gerlach & Ely dalam

¹ Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sinar Baru Algosindo, 2001),

proses pembelajaran sering diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.² Heinich menjelaskan terminologi media sebagai perantara yang mengantar pesan antara sumber dan penerima pesan. Oleh karena itu, semua alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti, film, radio, rekaman audio, dan lain-lain, apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau memiliki pesan-pesan pembelajaran maka media itu dikatakan media pembelajaran.³ Asnawir dan Usman menjelaskan penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁴ Berdasarkan dari pengertian-pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang berbentuk benda, peristiwa dan orang yang dapat memungkinkan peserta didik untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini maka guru atau guru, buku ajar serta lingkungan adalah media.⁵

Gagne and Briggs secara jelas menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Selanjutnya Arsyad menjelaskan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.⁶ Oleh karena itu dapat dipahami media pembelajaran adalah alat komunikasi dalam pembelajaran yang berupa *hardware* (perangkat keras) maupun *software* (perangkat lunak) untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai secara baik.

C. Konsep Media Movie Maker dan PPT

Movie maker adalah *software* yang dipakai oleh *designer*, mempunyai kemampuan yang baik dalam menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi, dan suara. Program ini merupakan sebuah program aplikasi standar yang tersedia dalam komputer. Aspek-aspek yang harus dimunculkan dalam *medesign* media pembelajaran berbasis Movie Maker dan PPT antara lain: a) berorientasi pada tujuan, b) isi sesuai dengan SK dan KD, c) petunjuk baik, d) Navigasi gampang, e) pendahuluan yang baik dan menarik, f) tata urutan pembelajaran yang jelas, g) interaktif, h) Proporsi seimbang, i) efek suara, j) mendorong motivasi belajar belajar, k) Materi jelas, l) animasi yang baik, m) terdapat musik, n) Ada latihan soal, o) terdapat evaluasi siswa.

D. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Sadiman sebagai berikut:

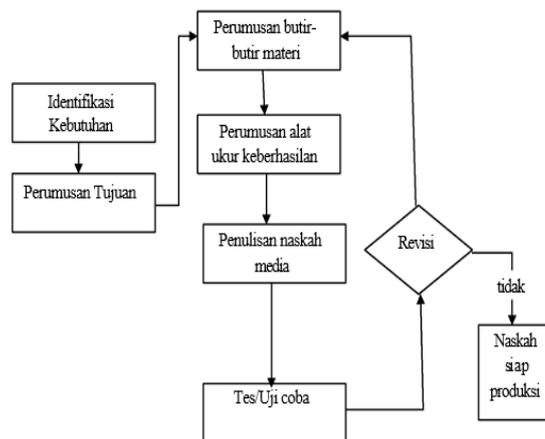
² V.G. Gerlach, dan D.P. Ely, *Teaching and Media. A. Systematic Approach* (United State of America: Prentice-Hill, Inc, Englewood Cliffs, 1980), 241

³Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto.*Media Pembelajaran; Manual dan Digital.*(Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 9

⁴ Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

⁵ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), 5-6

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 4



Gambar1 .Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian relevan dalam penelitian ini seperti yang dilakukan oleh 1) Firman Fauzan, 2008, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX)*. Hasil dari penelitian ini adalah model media yang cocok untuk pembelajaran PAI pokok bahasan Al-Qur'an adalah media pembelajaran interaktif serta tingkat efektifitas hasil pembelajaran berbasis multimedia computer memperoleh hasil yang sangat signifikan.⁷ Penelitian Fauzan berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan pada software (Moviemaker dan PPT) dan produk yang dikembangkan. Penelitian Fauzan mengembangkan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX, sedangkan penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis moviemaker dan PPT. 2) Widodo Dwi Riyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SD Muhammadiyah 1 Ngawi*.⁸ Penelitian Riyanto ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi dan revisi serta uji coba lapangan. Tahap pertama adalah pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Tahap kedua adalah pengembangan yang meliputi perencanaan dan pengembangan produk. Tahap ketiga adalah validasi dan revisi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap terakhir adalah uji coba lapangan yang meliputi: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan besar. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara dan test. Data dari hasil angket dan test dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan data yang diperoleh dari wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitiannya adalah validasi ahli materi menunjukkan bahwa kualitas multimedia pembelajaran sangat baik, dan multimedia pembelajaran yang telah

⁷ Firman Fauzan, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX)*. Tesis, (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2008)

⁸Widodo Dwi Riyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SD Muhammadiyah 1 Ngawi*, Tesis (Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta 2016)

dikembangkan tersebut efektif digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini akan mengembangkan model media pembelajaran fiqh berbasis *Movie maker dan PPT*, dengan prosedur model pengembangan menggunakan model ADDI (Analisis, Design, Development dan Implimentation).

E. Metode dan Jenis penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Develophment* akan digunakan dalam penelitian ini yakni suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitain pengembangan ini adalah media pembelajaran Fiqh pokok pembahasan adalah Shalat Wajib dalam bentuk *Movie Maker dan PPT*.

Prosedur dan desain dari penelitian ini adalah model desain pembelajaran ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu:

1. *Analysis* (analisis) merupakan kegiatan untuk menganalisis perlunya pengembangan model media pembelajaran yang lebih inovatif dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model media pembelajaran baru. Kegiatan analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis standar isi yang dilakukan di MIN 2 Konsel kelas III sebagai tahap awal pengembangan produk media pembelajaran.
2. *Design* (perancangan) merupakan proses runutdengan menentukan tujuan pembelajaran dan skenario pembelajaran. Desain yang dilakukan yaitu: membuat alur pembelajaran materi semester genap yang dituangkan dalam *flowchart* media dan menyusun isi dan materi.
 - a) Pembuatan alur pembelajaran (*Flowchart*) Media. Tujuan penyusunan alur pembelajaran yaitu agar media yang akan dirancang sistematis dan terarah dalam proses pembuatan.
 - b) Penyusunan garis besar isi/materi
3. *Development* (produksi) berisi kegiatan relasi produk. Tahap ini adalah tahap relasi produk media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dilakukan sebelumnya.
4. *Implementation* (implementasi) merupakan tahap penerapan rancangan dan model yang telah dikembangkan, dan selanjutnya dilakukan evaluasi awal.

Tahap selanjutnya adalah proses pembuatan media pembelajaran, meliputi: a) Proses pembuatan komponen-komponen media pembelajaran. Komponen-komponen media pembelajaran tersebut antara lain: a) *template* (latar belakang), animasi, gambar, teks materi, dan audio. b) Pembuatan desain tampilan, c) Penulisan ringkasan materi. d) Pembuatan instrumen penilaian produk. Pembuatan instrumen penilaian produk ini berdasarkan padabeberapa aspek yang dimiliki oleh *Movie Maker dan PPT* yang akan dihasilkan. Aspek yang dimaksud adalah kebenaran, keluasan dan kedalaman, kebahasaan yang digunakan, keterlaksanaan, tampilan dan kemudahan penggunaan. e) Uji coba ahli. Uji coba ahli ini dilakukan oleh guru pembimbing, ahli media, ahli materi. Hasil uji ahli ini diperoleh berupa informasi kualitatif untuk melihat kelayakan produk yang dihasilkan dan teori yang digunakan. Informasi kualitatif yang diperoleh tidak sepenuhnya digunakan oleh peneliti, akan tetapi lebih dipilah-pilah mana yang sekiranya sesuai dengan produk yang dikembangkan. f) Uji produk awal: 1) Melakukan uji coba produk dan 2)

Melakukan analisis dari data yang diperoleh. g) Revisi produk: 1) Perbaiki produk *Movie Maker dan PPT* dan 2) Membuat kesimpulan produk, apakah produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri atau tidak.

5. *Evaluation* (evaluasi), dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif (mingguan).

Data-data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

a. Angket untuk ahli media pembelajaran, digunakan untuk memperoleh data tentang aspek tampilan dan aspek pemrograman. Instrument penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yaitu:

1) Aspek tampilan terdiri dari 13 indikator penilaian, yaitu: (1) desain slide, (2) pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan, (3) pemilihan *background*, (4) ukuran huruf, (5) pilihan *button*, (6) tampilan gambar, (7) penempatan *button*, (8) tata letak, (9) kecepatan animasi, (10) penempatan gambar, (11) kejelasan narasi, (12) komposisi dan kombinasi warna, dan (13) music pendukung.

2) Aspek pemrograman terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu: (1) kemudahan penggunaan, (2) tingkat interaktivitas pengguna terhadap media, (3) kemudahan navigasi, (4) konsistensi *button*, (5) pengaturan animasi, (6) komposisi setiap slide, (7) kejelasan petunjuk penggunaan, (8) kemudahan memilih menu, (9) ketepatan penggunaan tombol, (10) efisiensi teks dan (11) kualitas tampilan gambar.

b. Angket untuk ahli materi, digunakan untuk memperoleh data tentang aspek pembelajaran dan aspek materi instrument penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yaitu:

1) Aspek pembelajaran terdiri dari 11 indikator penilaian yaitu: (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan indikator, (4) sistematika penyajian materi, (5) kejelasan petunjuk belajar, (6) kebenaran uraian materi, (7) kejelasan sasaran program, (8) pemilihan strategi belajar (belajar mandiri), (9) pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi, (10) keegiatan belajar dapat memotivasi siswa, (11) pemberian umpan balik.

2) Aspek materi terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu (1) materi mudah difahami, (2) kebenaran isi materi yang disajikan, (3) kejelasan uraian materi, (4) kesesuaian materi dengan siswa, (5) kesesuaian contoh dengan materi, (6) kesesuaian latihan dengan materi, (7) konsistensi penyajian, (8) penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi, (9) variasi bentuk soal, (10) tingkat kesulitan soal, (11) kesesuaian gambar, bagan untuk memperjelas isi.

c. Angket untuk guru dan siswa

Angket ini diberikan kepada beberapa guru FIQH dan beberapa siswa untuk melihat respon yang diberikan dari produk media pembelajaran FIQH berbasis *Movie Maker dan PPT* yang telah dikembangkan. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Instrument penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan, yaitu:

1) Aspek pembelajaran terdiri dari 8 indikator penilaian, yaitu: (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kemudahan memahami

materi, (3) pemberian latihan untuk memahami materi, (4) keseimbangan, (5) pemilihan strategi belajar (belajar mandiri), (6) kejelasan petunjuk belajar, (7) pemberian motivasi, dan (8) keseimbangan materi dengan soal tes.

- 2) Aspek isi/materi terdiri dari 9 indikator penilaian yaitu: (1) kelayakan materi, (2) kesesuaian materi dengan siswa, (3) kejelasan materi, (4) penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi, (5) ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi, (6) kejelasan petunjuk mengerjakan tes, (7) pemberian evaluasi akhir, (8) variasi bentuk soal, dan (9) konsistensi penyajian.
- 3) Aspek tampilan terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu: (1) desain slide, (2) pemilihan *background*, (3) pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan, (4) keterbacaan tulisan, baik materi, petunjuk soal, maupun bagan, (5) ukuran huruf, (6) tata letak (*layout*), (7) kecepatan animasi, (8) kejelasan narasi, (9) penempatan *button*, (10) tampilan gambar, dan (11) penggunaan music.
- 4) Aspek pemrograman terdiri dari 7 indikator penilaian, yaitu: (1) kemudahan penggunaan, (2) kejelasan petunjuk penggunaan, (3) kemudahan memilih materi untuk dipelajari, (4) pengaturan animasi, (5) kemudahan navigasi, (6) komposisi setiap slide, dan (7) efisiensi gambar.

Langkah-langkah yang digunakan analisis data untuk memberikan kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Data berupa skor penilaian dari ahli media, ahli materi dan yang diperoleh dari angket guru dan siswa diubah menjadi data interval. Dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1).
- b. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata dari setiap aspek kriteria yang dinilai. Untuk menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

- X = Skor rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah skor
 n = Jumlah Responden

- c. Kemudian mengubah skor rata-rata yang berupa data kualitatif menjadi nilai kuantitatif dengan kategori penilaian ideal sebagai berikut:

Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala *Likert*

| Nilai | Skor | Kriteria |
|-------|----------------------------------------------------------|-------------|
| A | $X > X_i + 1,8 \text{ SB}_i$ | Sangat Baik |
| B | $X_i + 0,6 \text{ SB}_i < X \leq X_i + 1,8 \text{ SB}_i$ | Baik |
| C | $X_i - 0,6 \text{ SB}_i < X \leq X_i + 0,6 \text{ SB}_i$ | Cukup |

| | | |
|---|----------------------------------------------|---------------|
| D | $X_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$ | Kurang |
| E | $X \leq X_i - 1,8 S_{Bi}$ | Sangat Kurang |

Dalam penelitian ini diterapkan nilai kelayakan produk minimal C dengan kategori Cukup, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media maupun ahli materi, dan hasil respon dari guru maupun siswa. Jika hasil penilaian akhir secara keseluruhan pada aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan dan pemrograman dengan minimal C (Cukup), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah layak digunakan.

- d. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala *Likert*. Panduan konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala *likert*

| Skor | Interval Skor | Kategori |
|------|----------------------|---------------|
| 5 | $X > 4,21$ | Sangat Baik |
| 4 | $3,40 < X \leq 4,21$ | Baik |
| 3 | $2,60 < X \leq 3,40$ | Cukup |
| 2 | $1,79 < X \leq 2,60$ | Kurang |
| 1 | $X \leq 1,79$ | Sangat Kurang |

Juga dapat menggunakan kategori kelayakan yang dituliskan oleh Arikunto sebagai berikut:

| Persentase Pencapaian | Skala Nilai | Interpretasi |
|-----------------------|-------------|--------------|
| 76-100% | 4 | Sangat Layak |
| 56-75% | 3 | Layak |
| 40-55% | 2 | Cukup |
| 0-39% | 1 | Kurang Layak |

F. Hasil Penelitian

Media pembelajaran berbasis audio visual yang sifatnya aplikatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Seperti konsep media pembelajaran disebutkan sebagai alat/ media interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik agar berjalan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang akan dijelaskan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis PPT dan video dalam bentuk tampilan *software* multimedia. Media pembelajaran ini memfasilitasi siswa dalam memahami dalam mempelajari materi fiqh dengan mudah. Materi fiqh dengan tampilan media pembelajaran didesain dan dikembangkan sesuai dengan kurikulum (silabus) MI. Adapun proses desain dan pengembangan media pembelajaran Fiqh dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Perancangan Materi Fiqh

Adapun langkah/tahap yang dilakukan dalam membuat desain materi multimedia sebagai berikut:

a. Identifikasi Tujuan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran fiqh sebagai media pembelajaran di MI untuk mempermudah dan mengefisienkan serta mengefektifkan pembelajaran fiqh di Madrasah. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik mampu mengetahui Pengertian shalat Fardhu, Syarat sah shalat

fardhu, Rukun shalat fardhu, Melafalkan niat shalat fardhu, Menghafal bacaan shalat fardhu, Mempraktekan shalat fadhu.

b. Analisis Materi

Tahap analisis dalam pembuatan materi Fiqh dilakukan secara bertahap dua tahap, yaitu: tahap analisis kebutuhan *usser* dan analisis pembelajaran. Dalam analisis kebutuhan *usser*, diidentifikasi masalah yang didapatkan pada pembelajaran Fiqh. Rekomendasi dari hasil penelusuran/ identifikasi dari tahap analisis kebutuhan *usser* antara lain: (1) *software* yang dapat menstimulasi dan mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran Fiqh; (2) *software* yang aplikatif; (3) *software* yang memiliki desain dan display yang baik dan interaktif. Tahap desain dan pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang tertera dalam silabus pembelajaran.

c. Review Pembelajaran

Tahap *review instruksional* merupakan pengkajian ulang mengenai pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini difokuskan pada domain kemanfaatan/utilitas dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Penyampaian materi fiqh dengan menggunakan media pembelajaran berbasis PPT dan video, dapat mengkonkritkan pembelajaran, karena media yang dibuat menampilkan kolaborasi teks, suara, animasi, gambar musik dan video.

d. Merumuskan Kompetensi Dasar

Dalam merumuskan kompetensi dasar, maka perumusannya disesuaikan dengan tujuan instruksional. Dalam penelitian ini, yang menjadi kompetensi dasarnya adalah peserta didik mampu mengetahui pengertian shalat Fardhu, syarat sah shalat fardhu, rukun shalat fardhu, melafalkan niat shalat fardhu, menghafal bacaan shalat fardhu, mempraktekan shalat fadhu.

e. Mengembangkan kriteria pembelajaran

Kriteria keberhasilan dalam pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar. Kriteria pembelajaran tersebut adalah rincian kompetensi dasar. Adapun kriteria keberhasilan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi pengertian shalat fardhu.
- 2) Mendiskusikan tentang syarat syah shalat fardhu
- 3) Mendengarkan tentang rukun shalat fardhu
- 4) Melafalkan niat shalat fardhu bersama sama
- 5) Menyimak uraian tentang bacaan shalat fardhu.
- 6) Melakukan diskusi kelompok tentang: bacaan shalat fardhu, urutan dan gerakan shalat fardhu dan hal-hal yang membatalkan shalat fardhu.
- 7) Memperagakan gerakan shalat fardhu secara berkelompok.

2. Hasil Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun langkah/tahap yang dilakukan dalam pengembangan perangkat lunak multimedia sebagai berikut:

a. Analisis Tahap Desain

Hasil analisis tahap desain media pembelajaran berbasis PPT dan video dilaksanakan melalui 2 (dua) tahap, yaitu tahap analisis spesifikasi teknis dan tahap analisis kerja program. Tahap analisis spesifikasi teknis dilakukan untuk mengetahui persyaratan dasar/minimal komputer untuk dapat mengakses media pembelajaran fiqh di madrasah. Media pembelajaran berbasis PPT dan videodipastikan dapat beroperasi

dalam sistem operasi Windows. Perangkat lunak yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran ini yaitu *Microsoft PPT dan Video 2013*.

Hardware diperlukan untuk mengakses media pembelajaran berbasis PPT dan video ini yaitu sebuah unit komputer yang dilengkapi dengan CD-Rom untuk keperluan membaca media pembelajaran dalam format CD, speaker aktif untuk mengecek *sounds*, monitor untuk menampilkan program, *keyboard* dan *mouse* untuk keperluan interaksi dengan program. Tahap analisis kerja program dilakukan untuk mengetahui kerja dari media pembelajaran yang dibuat. Media pembelajaran dirancangedemikian rupa agar memiliki sisi etetis secara display. Adapun hasil identifikasi dari tahap analisis kerja media pembelajaran fiqh sebagai berikut:

- 1) Pada saat program di *on* kan, maka akan ditampilkan halaman muka (*cover*), yang disertakan tombol *Profil*, *Help*, *Enter* dan *Close*. Jika tombol *Profil* diklik maka akan masuk ke halaman profil dari pembuat media pembelajaran. Jika tombol *Help* dipilih maka akan msuk pada halaman petunjuk untuk menjalankan media pembelajaran. Jika tombol *enter* dipilih akan masuk ke halaman pengantar program.
- 2) Pada halaman pengantar terdapat tombol *prev-next* dan *close*. Untuk melanjutkan program ke menu utama, pilih *next*.
- 3) Setelah masuk ke menu utama, terdapat lima pilihan kompetensi dasar. Untuk menuju ke materi, pilih salah satu kompetensi dasar tersebut.
- 4) Ketika sudah menu masuk pada materi, disediakan pilihan sub-sub materi dan soal evaluasi. Untuk membuka uraian materi pilih pada sub-sub materi yang ada.
- 5) Dalam menu materi ini untuk mempermudah navigai juga disediakan tombol *next-prev*, *first page-last page*, *home*, dan *close*. Untuk memilih materi kompetensi dasar yang lain, pilih tombol *home*.
- 6) Setetelah program selesai digunakan, untuk menutupnya gunakan tombol *close*.

b. Desain Program

Setelah materi dibuat dan disusun, selanjutnya dilaksanakan desain program. Desain program merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran ini.

G. Hasil Pengujian

Tahap pengujian dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dijelaskan pada metode penelitian. Sumber data yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi dan guru mata pelajaran. Rekomendasi pada instrumen digunakan untuk perbaikan media pembelajaran kedepan. Berikut akan disajikan data-data penelitian:

1. Hasil Pengujian oleh Ahli Media Pembelajaran

Domain-domain penilaian untuk ahli media pembelajaran yaitu: (1) desain slide, (2) pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan, (3) pemilihan *background*, (4) ukuran huruf, (5) pilihan *button*, (6) tampilan gambar, (7) penempatan *button*, (8) tata letak, (9) kecepatan animasi, (10) penempatan gambar, (11) kejelasan narasi, (12) komposisi dan kombinasi warna, dan (13) musik pendukung. Persentase penilaian ahli multimedia pembelajaran dalam hal ini dosen ahli multimedia pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian oleh Ahli Media Pembelajaran

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase (100%) |
|----|------------------------------------------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| 1 | Desain Slide | 9 | 10 | 90 |
| 2 | Pemilihan warna pada tulisan, Gambar dan Bagan | 9 | 10 | 90 |
| 3 | Pemilihan background | 9 | 10 | 90 |
| 4 | Ukuran huruf | 9 | 10 | 90 |
| 5 | Pilihan button | 9 | 10 | 90 |
| 6 | Tampilan gambar | 9 | 10 | 90 |
| 7 | Penempatan <i>button</i> | 9 | 10 | 90 |
| 8 | Tata letak | 9 | 10 | 90 |
| 9 | Kecepatan animasi | 10 | 10 | 100 |
| 10 | Penempatan gambar | 9 | 10 | 90 |
| 11 | Kejelasan narasi | 10 | 10 | 100 |
| 12 | Kombinasi warna | 10 | 10 | 100 |
| 13 | Musik pendukung | 9 | 10 | 90 |
| | Total | 120 | 130 | 92.5 |

1) Hasil Penilaian Ahli Materi

Angket penilaian untuk ahli materi meliputi aspek (1) kualitas materi dan (2) kemanfaatan materi. Ahli materi sebagai penilai media pembelajaran ini adalah Fiqh IAIN Kendari dan Guru Fiqh MIN 2 Konsel. Persentase data penilaian ahli materi disajikan pada Tabel . di bawah ini. Data selengkapnya ada di lampiran.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase (100%) |
|----|--------------------------------------------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| 1 | kelayakan materi | 10 | 10 | 100 |
| 2 | kesesuaian materi dengan siswa | 10 | 10 | 100 |
| 3 | kejelasan materi | 9 | 10 | 90 |
| 4 | penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi | 9 | 10 | 90 |
| 5 | ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi | 10 | 10 | 100 |
| 6 | kejelasan petunjuk mengerjakan tes | 10 | 10 | 100 |
| 7 | pemberian evaluasi akhir | 10 | 10 | 100 |
| 8 | variasi bentuk soal, | 9 | 10 | 90 |
| 9 | konsistensi penyajian | 9 | 10 | 90 |
| | Total | 86 | 90 | 95,56 |

2) Hasil Penilaian Siswa

Aspek penilaian untuk siswa meliputi (1) Kualitas materi dan (2) tampilan media. Siswa adalah guru yang mengajar Fiqh MIN 2 Konsel. Persentase data penilaian oleh siswa disajikan pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3. Penilaian Siswa

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase (100%) |
|----|-------------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| 1 | Kesesuaian Materi | 190 | 200 | 95 |

| | | | | |
|---|--------------------------------------------------|-------------|-------------|-------|
| 2 | kemudahan memahami materi | 179 | 200 | 89,5 |
| 3 | kejelasan materi | 185 | 200 | 92,5 |
| 4 | penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi | 172 | 200 | 86 |
| 5 | ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi | 185 | 200 | 92,5 |
| 6 | kejelasan petunjuk mengerjakan tes | 170 | 200 | 85 |
| 7 | pemberian evaluasi akhir | 180 | 200 | 90 |
| 8 | variasi bentuk soal, | 180 | 200 | 90 |
| | Total | 1441 | 1600 | 90,06 |

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata total penilaian oleh siswa terhadap media pembelajaran dengan *PTT dan Video* ini sebesar 90,09%. Sesuai dengan Tabel Skala Persentase, hasil tersebut masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

3) Hasil Uji Terbatas Oleh Siswa

Aspek penilaian uji terbatas untuk siswa meliputi (1) tampilan media (2) Pengoperasian media dan (3) kemanfaatan media. Uji terbatas ini dilakukan untuk mendapatkan masukan atau saran dari calon pengguna. Responden uji terbatas ini diambil secara acak sebanyak 10 dari siswa kelas 2A MIN 2 Konsel. Persentase data penilaian uji terbatas oleh siswa disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Tabel Uji Terbatas

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase |
|----|--------------------------------------------|---------------------|----------------------|--------------|
| 1 | Display Media Pembelajaran | 14 | 15 | 93,33 |
| 2 | Kemudahan Pengoperasian media pembelajaran | 13 | 15 | 86,67 |
| 3 | Kemanfaatan media Pembelajaran | 13 | 15 | 86,67 |
| | Total | 40 | 45 | 88,89 |

Berdasarkan keterangan tabel di atas, rata-rata total penilaian dalam uji terbatas oleh siswa terhadap media pembelajaran dengan *PTT dan Videosebesar* 88,89%. Hal itu jika dikategorikan berdasarkan tabel skala presentase, maka hasil perhitungan tersebut termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

4) Hasil Uji Luas

Domain penilaian uji luas untuk siswa meliputi (1) tampilan media (2) pengoperasian media dan (3) kemanfaatan media. Uji luas ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran setelah media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil uji luas ini diharapkan dapat menggambarkan penilaian pengguna terhadap media pembelajaran. Responden dari uji luas ini adalah seluruh siswa kelas II MIN 2 Konsel 40 siswa. Prosentase data penilaian uji luas oleh siswa disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Luas

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase |
|----|--------------------------------------------|---------------------|----------------------|------------|
| 1 | Display Media Pembelajaran | 195 | 200 | 97,5 |
| 2 | Kemudahan Pengoperasian media pembelajaran | 190 | 200 | 95 |
| 3 | Kemanfaatan media Pembelajaran | 185 | 200 | 92,5 |
| | Total | 570 | 600 | 95 |

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata total penilaian dalam uji luas oleh siswa terhadap media pembelajaran dengan *PTT dan Video* ini sebesar 95%. Berdasarkan tabel skala presentase, maka hasil perhitungan tersebut termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

5) Pengujian Validitas Soal

Pengujian validitas soal yang diujikan dalam penerapan media pembelajaran ini dengan validitas rasional dan validitas empiris. Validitas rasional diperoleh dengan mengasumsikan soal-soal yang dibuat memiliki aspek validitas yang baik. Hasil tes belajar fiqh dapat dikatakan telah memiliki validitas rasional, apabila setelah dilakukan penganalisaan secara rasio tes hasil belajar fiqh tersebut dengan tepat telah dapat mengukur. Soal juga telah diajukan kepada ahli materi untuk mendapatkan rekomendasi mengenai validitas konstruk dan validitas isi soal. Validitas isi untuk mengetahui apakah isi dari tes tersebut sudah dapat mengukur hasil belajar. Validitas konstruksi dimaksudkan untuk mengetahui apakah butir-butir soal membangun tes tersebut benar telah dapat dengan secara tepat mengukur aspek-aspek pengetahuan (aspek kognitif, afektif, psikomotorik). Dalam penerapan validitas rasional dihasilkan kesimpulan ahli materi bahwa validitas konstruk dan isi dari soal fiqh tersebut secara rasio telah memenuhi aspek pembuatan soal yang sesuai dengan kurikulum fiqh kelas dua.

Validitas Empiris juga dilakukan untuk melihat validitas dan reliabilitas dari soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Dari perhitungan diperoleh penjelasan tentang status butir soal pilihan ganda nomor 1 sampai nomor 10 adalah valid dan reliabel, dengan indeks reliabilitas alpha cronbach sebesar 0,84.

H. Penerapan Media Pembelajaran

1) Penerapan di Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran berbasis PPT dan Video. Kelas yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas 2A. Kelas ini diajar dengan media konvensional, seperti yang digunakan pada hari-harinya. Media yang digunakan yaitu papan tulis serta buku siswa. Dalam kegiatan pembelajarannya adalah, sebelum pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya setelah *pretest* selesai, maka dilanjutkan dengan pembelajaran seperti biasa. Setelah materi pembelajaran selesai diajarkan, maka siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui perubahan belajar siswa. Skor hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol disajikan sebagai berikut.

Tabel 6. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

| No | Nilai | Pretest | Posttest |
|----|----------------------|---------|----------|
| 1 | Nilai terendah (Min) | 57 | 61 |

| | | | |
|---|--------------------|----|----|
| 2 | Nilai Tinggi (Max) | 85 | 89 |
| 3 | Rata-rata (Mean) | 71 | 75 |

Berdasarkan keterangan tabel di atas, diperoleh informasi terdapat peningkatan rerata *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol, dari 71 menjadi 75 atau terjadi kenaikan rerata 5,06%.

2) Penerapan di Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis PPT dan Video. Kelas yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas 2 B. Media yang digunakan dalam kelas ini adalah papan tulis, LCD proyektor, dan buku siswa. Dalam kegiatan pembelajarannya adalah, sebelum pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya setelah *pretest* selesai, maka dilanjutkan dengan pembelajaran seperti biasa. Setelah materi pembelajaran selesai diajarkan, maka siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui perubahan belajar siswa. Skor hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen disajikan sebagai berikut.

Tabel 7. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

| No | Nilai | Pretest | Posttest |
|----|----------------|---------|----------|
| 1 | Nilai terendah | 52 | 72 |
| 2 | Nilai Tinggi | 80 | 97 |
| 3 | Rata-rata | 66 | 84,5 |

Berdasarkan keterangan tabel di atas, diperoleh informasi terdapat peningkatan rerata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, dari 66 menjadi 84,5 atau terjadi kenaikan rerata 28,03%

I. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, pembahasan penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1) Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran

a) Ahli Media Pembelajaran

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase (100%) |
|----|------------------------------------------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| 1 | Desain Slide | 9 | 10 | 90 |
| 2 | Pemilihan warna pada tulisan, Gambar dan Bagan | 9 | 10 | 90 |
| 3 | Pemilihan background | 9 | 10 | 90 |
| 4 | Ukuran huruf | 9 | 10 | 90 |
| 5 | Pilihan button | 9 | 10 | 90 |
| 6 | Tampilan gambar | 9 | 10 | 90 |
| 7 | Penempatan <i>button</i> | 9 | 10 | 90 |
| 8 | Tata letak | 9 | 10 | 90 |
| 9 | Kecepatan animasi | 10 | 10 | 100 |
| 10 | Penempatan gambar | 9 | 10 | 90 |
| 11 | Kejelasan narasi | 10 | 10 | 100 |
| 12 | Kombinasi warna | 10 | 10 | 100 |
| 13 | Musik pendukung | 9 | 10 | 90 |
| | Total | 120 | 130 | 92.5 |

Hasil penilaian oleh ahli multimedia dilihat dari 13 indikator yaitu: Desain Slide mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, Pemilihan warna pada tulisan, Gambar dan Bagan mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, pemilihan background mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, ukuran huruf mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, pilihan *button* mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, tampilan gambar mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, penempatan *button* mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, tata letak mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, kecepatan animasi mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, penempatan gambar mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, kejelasan narasi mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, kombinasi warna mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, dan musik pendukung mendapatkan skor penilaian sebesar 90%. Secara total, penilaian dari ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh sebesar 92,5%. Sehingga tingkat validasi tampilan pada media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh diinterpretasikan sangat layak untuk dipergunakan.

b) Ahli Materi Pembelajaran

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase (100%) |
|----|--------------------------------------------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| 1 | kelayakan materi | 10 | 10 | 100 |
| 2 | kesesuaian materi dengan siswa | 10 | 10 | 100 |
| 3 | kejelasan materi | 9 | 10 | 90 |
| 4 | penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi | 9 | 10 | 90 |
| 5 | ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi | 10 | 10 | 100 |
| 6 | kejelasan petunjuk mengerjakan tes | 10 | 10 | 100 |
| 7 | pemberian evaluasi akhir | 10 | 10 | 100 |
| 8 | variasi bentuk soal, | 9 | 10 | 90 |
| 9 | konsistensi penyajian | 9 | 10 | 90 |
| | Total | 86 | 90 | 95,56 |

Hasil penilaian oleh ahli multimedia dilihat dari 9 indikator yaitu: kelayakan materi mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, kesesuaian materi dengan karakter siswa mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, kejelasan materi mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, kejelasan petunjuk mengerjakan tes mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, pemberian evaluasi akhir mendapatkan skor penilaian sebesar 100%, variasi bentuk soal mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, konsistensi penyajian mendapatkan skor penilaian sebesar 90%. Secara total, penilaian dari ahli materi pembelajaran terhadap media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh sebesar 95,56%. Sehingga tingkat validasi materi pada media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh diinterpretasikan sangat layak untuk dipergunakan.

c) Penilaian oleh Siswa

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase (100%) |
|----|-----------------|---------------------|----------------------|-------------------|
|----|-----------------|---------------------|----------------------|-------------------|

| | | | | |
|---|--------------------------------------------------|-------------|-------------|-------|
| 1 | Kesesuaian Materi | 190 | 200 | 95 |
| 2 | kemudahan memahami materi | 179 | 200 | 89,5 |
| 3 | kejelasan materi | 185 | 200 | 92,5 |
| 4 | penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi | 172 | 200 | 86 |
| 5 | ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi | 185 | 200 | 92,5 |
| 6 | kejelasan petunjuk mengerjakan tes | 170 | 200 | 85 |
| 7 | pemberian evaluasi akhir | 180 | 200 | 90 |
| 8 | variasi bentuk soal, | 180 | 200 | 90 |
| | Total | 1441 | 1600 | 90,06 |

Hasil penilaian dan pendapat siswa dilihat dari 8 indikator yaitu: kesesuaian materi mendapatkan skor penilaian sebesar 95%, kemudahan memahami materi mendapatkan skor penilaian sebesar 89,5%, kejelasan materi mendapatkan skor penilaian sebesar 92,5%, Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi mendapatkan skor penilaian sebesar 86%, ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi mendapatkan skor penilaian sebesar 92,5%, kejelasan petunjuk mengerjakan tes mendapatkan skor penilaian sebesar 85%, pemberian evaluasi akhir mendapatkan skor penilaian sebesar 90%, variasi bentuk soal mendapatkan skor penilaian sebesar 90%. Secara total, penilaian dan pendapat siswa terhadap media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh sebesar 90,06%. Sehingga tingkat penggunaan media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh diinterpretasikan sangat layak untuk dipergunakan.

d) Pengujian Terbatas

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase |
|----|--------------------------------------------|---------------------|----------------------|--------------|
| 1 | Display Media Pembelajaran | 14 | 15 | 93,33 |
| 2 | Kemudahan Pengoperasian media pembelajaran | 13 | 15 | 86,67 |
| 3 | Kemanfaatan media Pembelajaran | 13 | 15 | 86,67 |
| | Total | 40 | 45 | 88,89 |

Berdasarkan hasil penilaian uji terbatas untuk siswa dilihat dari indikator (1) display media pembelajaran mendapatkan skor penilaian sebesar 93,33%, (2) kemudahan pengoperasian media mendapatkan skor penilaian sebesar 86,67%, dan (3) kemanfaatan media pembelajaran mendapatkan skor penilaian sebesar 86,67,33%. Secara total, penilaian uji terbatas terhadap media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh sebesar 88,89%. Oleh karena itu, dalam pengujian terbatas pada media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh diinterpretasikan sangat layak dipergunakan.

e) Pengujian Luas

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase |
|----|----------------------------|---------------------|----------------------|------------|
| 1 | Display Media Pembelajaran | 195 | 200 | 97,5 |

| No | Aspek Penilaian | Skor yang diperoleh | Skor yang diharapkan | Persentase |
|----|--------------------------------------------|---------------------|----------------------|------------|
| 2 | Kemudahan Pengoperasian media pembelajaran | 190 | 200 | 95 |
| 3 | Kemanfaatan media Pembelajaran | 185 | 200 | 92,5 |
| | Total | 570 | 600 | 95 |

Berdasarkan hasil penilaian uji luas untuk siswa dilihat dari indikator (1) display media pembelajaran mendapatkan skor penilaian sebesar 97,5%, (2) kemudahan pengoperasian media mendapatkan skor penilaian sebesar 95%, dan (3) kemanfaatan media pembelajaran mendapatkan skor penilaian sebesar 92,5%. Secara total, penilaian uji terbatas terhadap media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh sebesar 95%. Oleh karena itu, dalam pengujian terbatas pada media pembelajaran dengan *PTT dan Video* pada mata pelajaran fiqh diinterpretasikan sangat layak dipergunakan. Berdasarkan data di atas dari total pengujian terbatas dan luas mengalami peningkatan kelayakan dari 88,89% pada total uji terbatas menjadi 95 % pada uji luas, atau mengalami kenaikan sebesar 6,87%.

f) Pengujian Validitas Soal

Pengujian validitas soal yang diujikan dalam penerapan media pembelajaran ini dengan validitas rasional dan validitas empiris. Validitas rasional diperoleh dengan mengasumsikan soal-soal yang dibuat memiliki aspek validitas yang baik. Hasil tes belajar fiqh dapat dikatakan telah memiliki validitas rasional, apabila setelah dilakukan penganalisaan secara rasio tes hasil belajar fiqh tersebut dengan tepat telah dapat mengukur. Soal juga telah diajukan kepada ahli materi untuk mendapatkan rekomendasi mengenai validitas konstruk dan validitas isi soal. Validitas isi untuk mengetahui apakah isi dari tes tersebut sudah dapat mengukur hasil belajar. Validitas konstruksi dimaksudkan untuk mengetahui apakah butir-butir soal membangun tes tersebut benar telah dapat dengan secara tepat mengukur aspek-aspek pengetahuan. Hasilnya adalah soal yang disajikan sudah layak dan logis sesuai dengan materi, namun ada beberapa teknik penulisan yang perlu perbaikan. Dari perhitungan validitas soal diperoleh penjelasan tentang status butir soal pilihan ganda terhadap 10 butir soal adalah valid dan reliabel, dengan indeks reliabilitas alpha cronbach sebesar 0,84.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan terhadap media pembelajaran *PTT dan Video* di atas, diperoleh hasil pengujian ahli media pembelajaran mendapatkan skor penilaian total 92,5%, penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor penilaian total 95,5%, sedangkan penilaian oleh siswa memperoleh skor penilaian total sebesar 90,06%. Penilaian-penilaian oleh ahli materi, media dan pendapat siswa berada pada kategori sangat baik dan layak. Peserta didik memberikan penilaian berdasarkan pengalaman belajar siswa di sekolah, sedangkan dosen ahli media dan ahli materi memberikan penilaian berdasarkan kebenaran *PTT dan Video* dan kebenaran materi di dalam media. Hasil penilaian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran dengan *PTT dan Video* hasil pengembangan ini materi dan tampilan media sangat baik.

2) Penerapan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam uji coba media pembelajaran dengan *PTT dan Video* ini dilakukan secara eksperimenn. Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis dan materi Fiqh. Pembelajaran pada

kelas eksperimen pada dasarnya sama dengan pembelajaran pada kelas kontrol, namun media pembelajaran yang digunakan adalah *PTT dan Video* hasil desain dan pengembangan. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen juga sama.

Skor rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 71 sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 66 sehingga layak untuk dibandingkan karena perbedaannya tidak signifikan. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan maka dilakukan *posttest*, pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Skor nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 75 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84. Diperoleh pula peningkatan rerata nilai dari *pretest* ke *posttest* pada kelas kontrol sebesar 15,06%, sedangkan peningkatan rerata nilai dari *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 28,03%. Terjadi peningkatan rata-rata nilai baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Akan tetapi, jika dilihat pada hasil perhitungan peningkatan rata-rata nilai yang terjadi lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan *PTT dan Video* untuk mata pelajaran Fiqh efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 2 Konawe Selatan.

J. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Proses pengembangan media pembelajaran dengan *PowerPoint* untuk pembelajaran Fiqh ini melalui beberapa langkah, yaitu (1) identifikasi masalah dan potensi, (2) alternatif solusi, (3) rancangan produk meliputi rancangan pengembangan materi dan perangkat lunak, (4) produk awal, (5) uji ahli, (6) revisi I, (7) uji terbatas, (8) revisi II, (9) uji luas, (10) uji efektifitas dan (11) produk akhir. Selanjutnya proses rancangan produk terdapat dua tahap yaitu tahapan perancangan materi Fiqh dan tahap pengembangan perangkat lunak. Tahap perancangan materi Fiqh yang dilakukan adalah: (1) identifikasi tujuan, (2) analisis meliputi analisis kebutuhan pemakai dan analisis instruksional, (3) *review* instruksional, (4) merumuskan kompetensi dasar, dan (5) mengembangkan kriteria. Tahap pengembangan perangkat lunak yang dilakukan adalah: (1) analisis yang meliputi analisis spesifikasi teknik dan analisis kebutuhan, (2) desain program yang meliputi desain diagram alir, desain *interface*, (3) implementasi dan (4) pengujian.
- 2) Media pembelajaran dengan *PowerPoint* untuk mata pelajaran Fiqh yang dikembangkan sangat baik dan layak dipergunakan untuk membantuproses pembelajaran mata pelajaran Fiqh dilihat dari penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase total sebesar 92,5%, sedangkan ahli materi memperoleh persentase total sebesar 95,56% dan menurut siswa memperoleh persentase total sebesar 90,06%.
- 3) Pada pengujian terbatas diperoleh skor penilaian total sebesar 88,89%, Sementara itu pada uji luas memperoleh penilaian total sebesar 95%. Persentase yang didapat dari ahli materi, ahli media dan gurumata pelajaran tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan *PowerPoint* dan videoyang dikembangkan sangat baik layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran mata pelajaran Fiqh.
- 4) Uji coba penerapan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dan video dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu membandingkan hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran dengan *PowerPoint* dan siswa yang diajar dengan media pembelajaran dengan *PowerPoint*. Dari penelitian diperoleh data bahwa terdapat perbedaan rerata skor nilai antara kelas kontrol rerata nilai sebesar 75 sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran dengan *PowerPoint* dan video ini efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 28,03%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2010
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Asnawir dan basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Fauzan, Firman, *Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX*. Tesis, (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2008)
- Gerlach, V.G., dan D.P. Ely. *Teaching and Media. A. Systematic Approach United State of America*: Prentice-Hill, Inc, Englewood Cliffs, 1980
- Hackbarth, Steven, *The Educational Technology Handbook*, New Jersey: Educational Technology Publications, 1996.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algosindo, 2001
- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2015.
- Syaodih, Nana. *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remajarosdakarya. 2007
- Widodo Dwi Riyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SD Muhammadiyah 1 Ngawi*, Tesis (Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta 2016