



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
FIKIH POKOK BAHASAN SHALAT FARDHU MELALUI  
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI)  
KELAS I MI AL-IMAN BANARAN KOTA SEMARANG  
TAHUN AJARAN 2010/2011**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan  
Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Oleh

Widya Pratiwi

1102407005

PERPUSTAKAAN  
**UNNES**

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Pokok Bahasan Shalat Fardhu melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) kelas I di MI- Al- Iman Banaran kota Semarang Tahun ajaran 2010/2011" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin  
Tanggal : 8 Agustus 2011

Mengesahkan,

Semarang, Agustus 2011

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Achmad Munib, SH.,M.H.,M.Si  
NIP. 19510820 197401 1002

Dra. Istyarini, M.Pd  
NIP. 19591122 198503 2 001

Mengetahui;

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Drs. Budiyo, M.S

NIP. 19631209 198703 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

öPeningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Pokok Bahasan Shalat Fardhu melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) kelas I di MI- Al-Iman Banaran kota Semarang Tahun ajaran 2010/2011ö

disusun oleh :

Nama : Widya Pratiwi

NIM : 1102407005

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP Unnes pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 9 Agustus 2011

Panitia:

Ketua

Sekretaris

Drs. Harjono, M.Pd

NIP. 19510801 19703 1 007

Heri Triluqman BS, S.Pd

NIP.19820114 200501 1 001

Penguji

Agus Triarso, S.Kom., M.Pd

NIP. 19770228 200112 1 001

Penguji/Pembimbing I

Penguji/Pembimbing II

Drs. Achmad Munib, SH.,M.H.,M.Si

NIP. 19510820 197401 1 002

Dra. Istyarini, M.Pd

NIP.19591122 198503 2 001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, Agustus 2011

Widya Pratiwi  
NIM. 1102407005

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

- ✓ *Hidup adalah perjuangan*
- ✓ *Kebahagiaan terletak dihati, bukan dihartanya serta jabatan*
- ✓ *Sukses adalah sebuah perjalanan, bukan tujuan akhir.*
- ✓ *Takut akan kegagalan seharusnya tidak menjadi alasan untuk tidak mencoba sesuatu.*

### **Skripsi ini saya persembahkan untuk:**

- ✓ *Untuk Ibunda “Sulyati” dan Ayahanda “Misjo S.Pd” tercinta atas doa, kasih sayang, cinta dan kesabarannya.*
- ✓ *Untuk Adikku (Hajar, Arief dan Zidan) beserta seluruh keluarga yang selalu mendoakanku.*
- ✓ *Untuk Kekasihku tercinta “Muhammad Lukmanul Khakim “ atas segala support , pengorbanan dan ketulusannya.*
- ✓ *Untuk Sahabat terbaikku si kembar ana & nana yang selalu menemaniku di saat suka dan duka. (Ronde \*4ever).*
- ✓ *Untuk Saudara-saudara seperjuanganku di Selvian crew (Vita, Tiur, Nana, Umi, Mayang ) yang selalu solid.*
- ✓ *Untuk Teman-teman seperjuanganku TP’07 “ community”.*
- ✓ *Untuk almamaterku tercinta.*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Pokok Bahasan Shalat Fardhu melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) kelas I di MI- Al- Iman Banaran kota Semarang Tahun ajaran 2010/2011", dapat penulis selesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Strata I guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, UNNES.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si. Rektor Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pendidikan formal di Universitas Negeri Semarang sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Drs. Harjono, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian sehingga penelitian ini dapat berlangsung di MI Al- Iman Banaran, Semarang.
3. Drs. Budiyo, MS. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Achmad Munib, SH.,M.H.,M.Si Dosen wali dan Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Dra. Istryarini, M.Pd Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan



bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.

6. Agus Triarso, S.Kom., M.Pd selaku Penguji media, atas bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Tim Penguji Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNNES
9. Sri Maryatun, S.Pd.I. Kepala MI Al- Iman Banaran Kab. Semarang atas ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
10. Ida Purwaningsih, S.Pd. Guru kelas MI Al- Iman Banaran Kab. Semarang atas bantuan selama penelitian.
11. Siswa-siswi kelas kelas I MI Al- Iman Banaran Kab. Semarang atas pertisipasinya dalam penelitian.
12. serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan pembaca.

Semarang, Agustus 2011

Penulis

## ABSTRAK

Pratiwi, Widya, 2011., Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Pokok Bahasan Shalat Fardhu melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) kelas I di MI- Al- Iman Banaran kota Semarang Tahun ajaran 2010/2011. Dosen Pembimbing I: Drs. Achmad Munib, SH.,M.H.,M.Si. Dosen Pembimbing II: Dra. Istyarini, M.Pd

Kata Kunci: **Peningkatan Hasil Belajar, *Authorware 7.0*.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: Apakah Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Semester II MI Al Iman Banaran Semarang pada Pokok bahasan Shalat fardhu tahun ajaran 2010/2011. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan MPI mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Semester II MI Al Iman Banaran Semarang pada Pokok bahasan Shalat fardhu tahun ajaran 2010/2011. Manfaat penelitian ini bagi siswa dapat memahami materi pelajaran Shalat fardhu, bagi guru sebagai pertimbangan dalam menggunakan media dalam pembelajaran di kelas dan bagi sekolah sebagai perbaikan proses pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan kualitas sekolah yang bersangkutan.

MPI memiliki keunggulan sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar karena informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Pada saat yang tepat siswa dapat membaca, menginterpretasi, dan menyerap konsep materi pelajaran melalui *drill and practice* serangkaian soal.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*class Action room reaserch*). Penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa . Program dinilai dengan metode test dan non test, Hasilnya diolah secara deskriptif persentase. Penerapan pembelajaran *MPI* dalam penelitian ini diterapkan dalam satu kelas. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas I MI Al- Iman Banaran Semarang dengan menggunakan pretest dan posttest sebagai siklus.

MPI secara nyata meningkatkan hasil belajar fikih, terbukti dari rata-rata hasil belajar pada siklus I hanya 62, pada siklus II mengalami peningkatan 13 % dengan rata-rata hasil belajar sebesar 76 dan presentasi ketuntasan 81 %. Pada siklus III mengalami peningkatan belajar sebesar 5 % dengan rata-rata hasil belajar 81. Sedangkan perubahan psikomotorik siswa kelas I setelah mengikuti pembelajaran Fikih melalui MPI mengalami perubahan yang positif. Perubahan psikomotorik ini dapat dibuktikan dari rata-rata siklus I mencapai 78 %, siklus II 79 % dan peningkatan siklus III mencapai 83 %.Simpulan dari penelitian ini adalah program *Authorware 7.0* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas I Semester II MI Al Iman Banaran Semarang pada Pokok bahasan Shalat fardhu tahun ajaran 2010/2011.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR GRAFIK .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Penegasan Istilah .....	8
1.6 Ruang Lingkup Penelitian .....	9
1.7 Sistematika Skripsi .....	10
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Hakikat Pembelajaran .....	11

2.1.1 Ciri-ciri Pembelajaran .....	13
2.2 Pembelajaran Fikih .....	15
2.2.1 Pengertian Fikih .....	15
2.2.2 Fungsi dan Tujuan mata pelajaran Fikih .....	16
2.2.3 Pokok bahasan Shalat Fardhu .....	17
2.3 Media Pembelajaran .....	17
2.3.1 Fungsi dan Manfaat media pembelajaran .....	20
2.3.2 Jenis dan Karakteristik Media .....	21
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	24
2.3.4 Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)í í í í .í í .....	27
2.4 Authorware 7.0.....	32
2.5 Hasil belajar .....	41
2.6 Kerangka Berfikir.....	43
2.7 Hipotesis .....	44
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	45
3.2 Subjek Penelitian dan variabel .....	48
3.3 Pelaksanaan penelitian.....	48
3.4 Instrumen Penelitian .....	48
3.4.1. Instrumen Tes tertulis .....	49
3.4.2 Dokumentasi .....	49
3.4.3 Lembar Pengamatan .....	49
3.5 Langkah Penelitian .....	51
3.5.1 Siklus 1.....	50

3.5.2 Siklus II & III .....	51
3.6. Metode Pengumpulan data.....	51
3.6.1 Cara pengambilan data.....	52
3.7 Metode pengambilan data.....	52
3.7.1 Teknik Analisis data .....	52
3.7.1 Validitas .....	60
3.7.2 Reliabilitas .....	60
3.7.3 Daya Pembeda.....	62
3.7.4 Taraf Kesukaran .....	62
3.8 Hasil Pengujian Instrumen.....	61
3.8.1 Validitas .....	61
3.8.2 Reabilitas.....	61
3.8.3 Daya Beda .....	61
3.8.4 Taraf Kesukaran .....	61
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	63
4.2 Pembahasan.....	79
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	92
5.2 Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

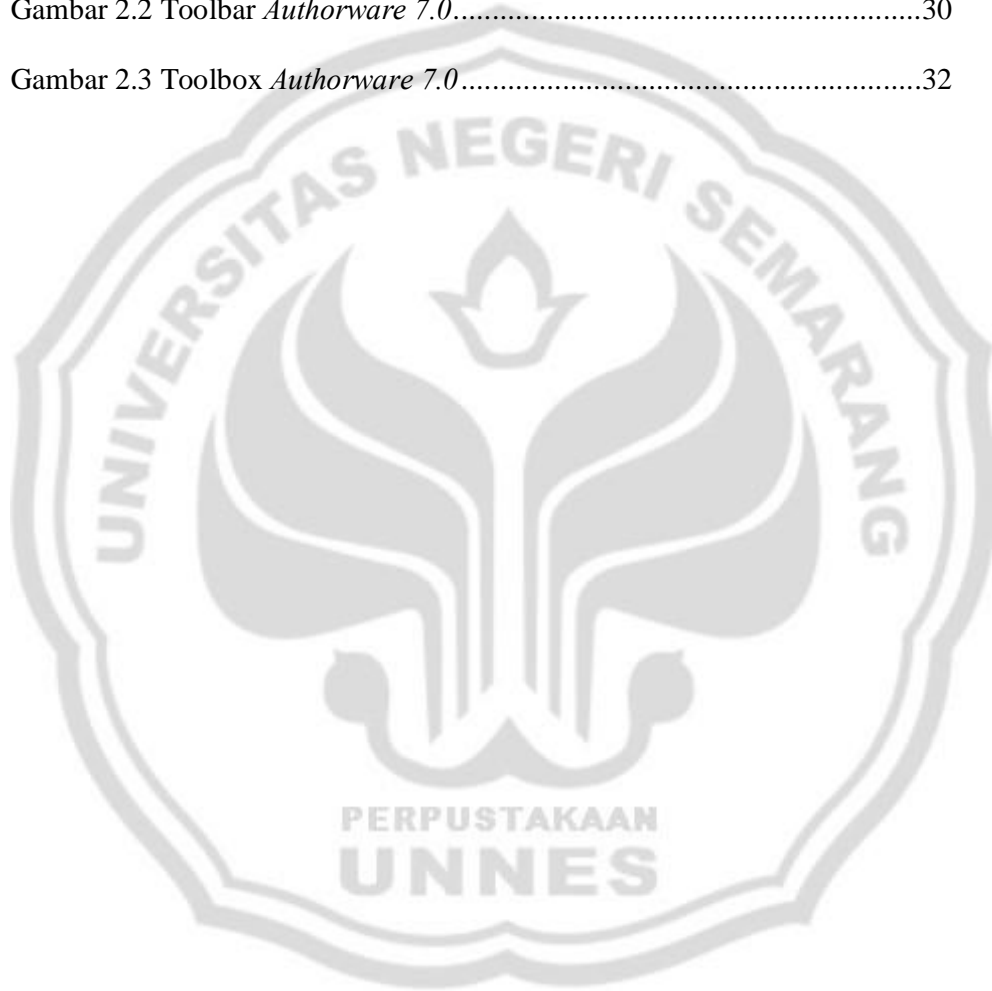
Lampiran 1 Daftar nama kelas I MI .....	95
Lampiran 2. Soal Uji coba .....	96
Lampiran 3 Kunci jawaban .....	97
Lampiran 4 RPP .....	109
Lampiran 5 naskah MPI.....	110
Lampiran 6 hasil lembar pengamatan.....	164
Lampiran 7 Hasil Analisis Uji Coba Soal.....	170
Lampiran 8 perhitungan validitas .....	174
Lampiran 9 Perhitungan Reabilitas Instrumen.....	175
Lampiran 10 Perhitungan Tingkat Kesukaran .....	176
Lampiran 11 Perhitungan Daya pembeda Soal .....	177
Lampiran 12 hasil lembar pengamatan siklus I.....	178
Lampiran 13 hasil lembar pengamatan siklus II .....	179
Lampiran 14 hasil lembar pengamatan siklus III.....	180
Lampiran 15 Soal pretest dan posttest siklus I, II, III.....	181
Lampiran 16 Jawaban Soal pretest dan posttest siklus I, II, III .....	189
Lampiran 17 Daftar ketuntasan Belajar siklus I,II, III.....	191
Lampiran 18 Foto kegiatan Penelitian Siklus I,II,III.....	192
Lampiran 19 Surat Penelitianí í í í í í í í í í í í í í í í í	193

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria validitas instrumen.....	51
Tabel 3.2	Kriteria tingkat reliabilitas.....	52
Tabel 3.3	Kriteria daya pembeda soal.....	53
Tabel 3.4	Kriteria indeks kesukaran.....	54
Tabel 4.1	Rata-rata nilai pada siklus I,II,III .....	58
Tabel 4.2	lembar pengamatan gerakan shalat fardhu .....	67
Tabel 4.3	perbandingan nilai gerakan shalat fardhu.....	70
Tabel 4.4	Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I .....	74
Table 4.5	Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II .....	77
Table 4.3	Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus III.....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Framework</i> (Jendela Kerja) .....	29
Gambar 2.2 <i>Toolbar Authorware 7.0</i> .....	30
Gambar 2.3 <i>Toolbox Authorware 7.0</i> .....	32





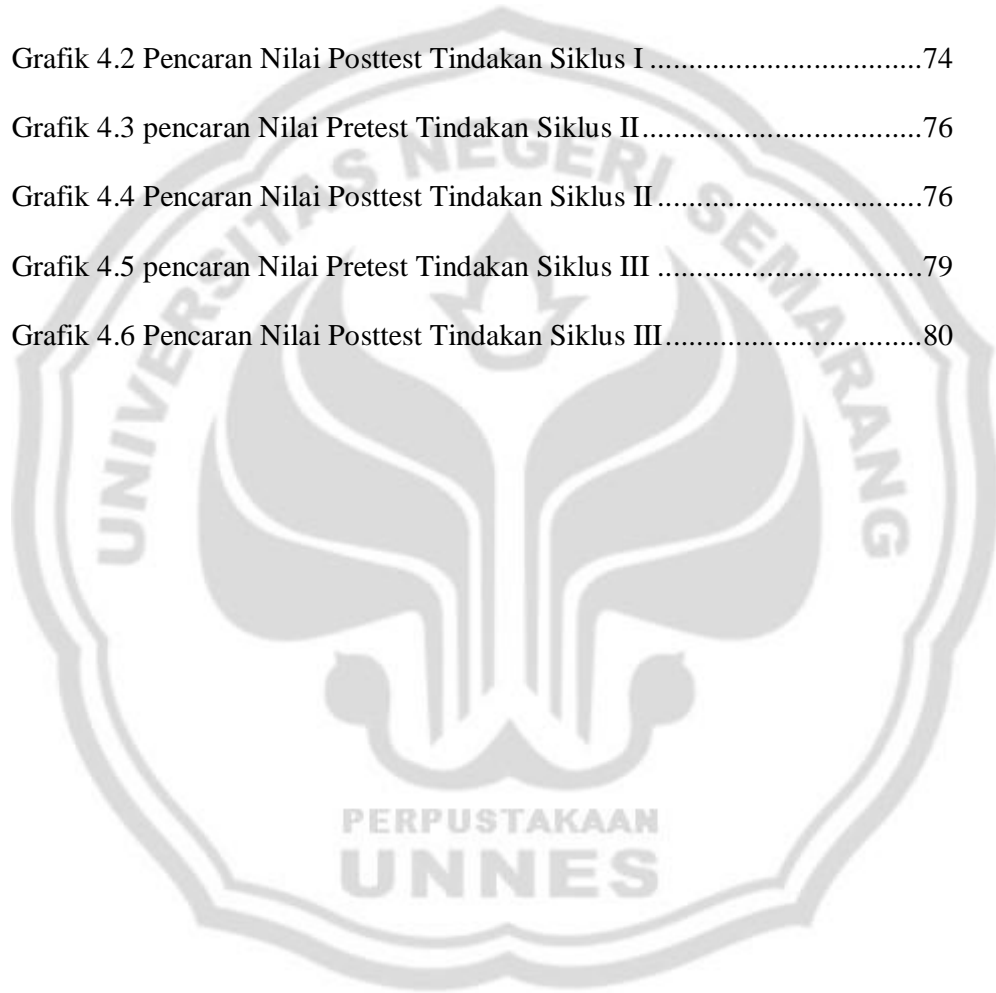
## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Pola pembelajaran .....	20
Bagan 3.1 Rancangan diagram penelitian Tidakkan kelas .....	43
Bagan 4.1 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I.....	73
Bagan 4.2 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I .....	75
Bagan 4.3 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II .....	77
Bagan 4.4 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II .....	78
Bagan 4.5 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus III.....	81
Bagan 4.6 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus III.....	82

## DAFTAR GRAFIK

### Daftar Grafik

Grafik 4.1 Pencaran Nilai Pretest Tindakan Siklus I.....	73
Grafik 4.2 Pencaran Nilai Posttest Tindakan Siklus I.....	74
Grafik 4.3 pencaran Nilai Pretest Tindakan Siklus II.....	76
Grafik 4.4 Pencaran Nilai Posttest Tindakan Siklus II.....	76
Grafik 4.5 pencaran Nilai Pretest Tindakan Siklus III.....	79
Grafik 4.6 Pencaran Nilai Posttest Tindakan Siklus III.....	80



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu bangsa. Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, setiap individu dituntut untuk berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Semakin maju keterampilan manusia, karena pendidikan dan teknologi yang maju. Semakin kaya teknologi yang dipakai untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan akan menuju tercapainya tujuan pendidikan yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan aspek penting dalam mendewasakan manusia, sebab pendidikan merupakan suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan. (Munib, 2004: 26)

Program belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantar para peserta didik menuju pada perubahan-berubahan tingkah laku. Baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Belajar merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan manusia, terutama pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar, karena penanaman konsep pada tingkat Sekolah Dasar merupakan fondasi bagi kelangsungan pendidikan berikutnya. Agar pembelajaran tercapai, maka materi yang disampaikan harus dapat membentuk pengetahuan dan sikap serta nilai-nilai kemasyarakatan yang terhimpun dalam satu kesatuan disiplin ilmu yang disebut mata pelajaran.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, sehingga diperoleh hasil belajar, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kesadaran baik dari siswa sebagai subjek yang harus terlibat secara aktif dalam proses belajar maupun guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan, karena belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif.

Dimiyati dan Mudjiono (2002: 51) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui partisipasi seorang siswa akan dapat memahami pelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempertinggi hasil belajarnya.

Salah satu mata pelajaran tambahan yang cukup penting dan perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik yang mempunyai latarbelakang kehidupan islami serta menuntut ilmu pada sekolah Islam yang memasukkan kurikulum Bahasa Asing adalah mata pelajaran Fikih. Pengajaran

Fikih untuk Sekolah Dasar (Madrasah Ibtidaiyah) sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum tahun 1994 adalah suatu proses kegiatan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan berbahasa Arab Fusha (Bahasa arab yang kita pelajari dan kita pakai sekarang ini) baik aktif maupun pasif serta menumbuhkan sikap positif ter hadap bahasa itu. Kemampuan dan sikap terhadap bahasa itu adalah sangat penting dalam rangka memahami ajaran Islam dari sumber aslinya baik Al qur'an dan Hadits maupun kitab- kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan islam.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah mengalami permasalahan- permasalahan serius dan kompleks. Diantaranya permasalahan itu adalah faktor guru yang tidak profesional dan materi yang kurang memadai. Sedangkan dari faktor materi, kajian Asrori (2001) terhadap empat macam buku teks yang diberlakukan menunjukkan bahwa keempatnya mengalami kelemahan- kelemahan serius. Kelemahan-kelemahan itu meliputi (1) Isi tidak sesuai dengan kurikulum, (2) Kalimat tidak konsisten, (3) Over kaidah, (4) Sekedar memenuhi pola struktur, (5) Tidak bergambar, (6) Mengenalkan istilah gramatika, (7) penerjemahan sebagai model.

Kondisi yang sebenarnya MI- Al Iman kelas I pada mata pelajaran Fikih juga mengalami hal tersebut. Yaitu guru kurang kreatif dalam memaparkan materi. Sehingga mengalami penurunan nilai.

Dari paparan dan hasil wawancara guru di Madrasah Ibtidaiyah Al- Iman Banaran, Sekaran bahwa nilai rata-rata dari siswa rendah, dari prosentase 30 anak , hanya 25 % dari siswa menguasai materi pelajaran Fikih, sedangkan 75 % atau 22 Anak kurang menguasai dengan nilai dibawah 7. Melihat hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai Fikih adalah 59, sedangkan Ketuntasan Minimal yang diterapkan sekolah adalah 70. Sehingga siswa harus mengikuti remedial untuk mencapai nilai kriteria ketuntasan Minimal yang telah distandarkan.

Penelitian ini mengambil materi Shalat Fardhu , karena materi tersebut dapat diamati secara langsung. Akan tetapi seringkali kita tidak memperhatikannya sehingga dalam benak kita tata cara Shalat adalah materi yang abstrak. Materi ini terdapat pada kelas I MI Al- Iman semester genap. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih yaitu Ibu Ida pada tanggal 23 februari 2011 didapatkan siswa yang tuntas belajar <50 % dengan KKM yang diterapkan pada materi tersebut yaitu sebesar 70. Dalam menyampaikan materi ini, guru masih mengajar dengan metode ceramah, mengajar dengan media yang sederhana seperti penggunaan gambar gerakan shalat fardhu dengan kayu. Guru kurang memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan dalam belajar sehingga motivasi rendah.

Melihat kenyataan diatas, perlu kiranya seorang guru untuk menggunakan media yang tepat dalam pengajaran sebagai alat untuk meminimalkan kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik. Perkembangan yang begitu pesat dan semakin



modern makin memudahkan bagi seorang pendidik untuk memanfaatkan berbagai macam media yang ada.

Salah satu upaya untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar siswa, adalah dengan pemanfaatan salah satu sumber belajar yaitu media pembelajaran. Multimedia pembelajaran adalah setiap alat baik *hardware* maupun *software* yang dapat membantu penyampaian pesan dalam pembelajaran sehingga pesan dari sumber ke penerima dapat tersampaikan. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien apabila ditunjang dengan adanya media pembelajaran yang memadai. Keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, media pembelajaran dibuat dan dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Berbagai macam *software* telah disediakan untuk pembuatan media pembelajaran antara lain *Microsoft powerpoint, flash, Authorware 7.0*, dll.

Media yang tepat bagi setiap pokok pelajaran merupakan sarana yang sangat mendukung. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar Fiqih adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Melalui pemanfaatan media ini peserta didik dapat memahami langsung secara aktif dan menyenangkan karena peserta didik secara langsung pula mengetahui benda atau pengertian apa yang dimaksud dengan melihat Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang ditunjukkan oleh guru. Ini sesuai untuk meningkatkan kemampuan dan minat anak Usia MI terutama yang senang bermain gambar bergerak dengan animasi , sehingga peserta didik lebih tertarik. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) mempunyai pengaruh langsung terhadap peserta

didik karena pesan yang disampaikan secara lisan melalui gambar bergerak, sehingga guru dapat memberikan motivasi dan mengembangkan kreativitas mengajar.

Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah sangat tepat digunakan dalam pelajaran Fikih. MPI ini merupakan sebuah program yang dikombinasikan dengan program-program pembuat animasi seperti *flash*, *swish*, bahkan *powerpoint*. Selain itu program MPI ini juga dapat dikombinasikan dengan yang berformat audio dan gambar berupa MP3, MPEG, GIF dan sebagainya.

Bertolak dari hal tersebut diatas, penulis berkeinginan untuk meningkatkan hasil belajar dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) program *Authorware 7.0* bagi siswa kelas I di MI - Al- Iman Banaran Kecamatan Gunung Pati Tahun Pelajaran 2010/2011ö. Yaitu untuk mengukur hasil belajar siswa tersebut.

Alasan Pemilihan MI- Al- Iman Banaran, kecamatan Gunung Pati Semarang tahun pelajaran 2010/2011ö sebagai populasi adalah bahwa guru khususnya pada mata pelajaran Fikih masih belum memanfaatkan media yang ada dalam menunjang pembelajaran, dan siswa masih sangat kurang dan kesulitan dalam memahami materi Fikih.

Evaluasi harus sering dilaksanakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Salah satunya dengan memberikan tes (kuis) pada setiap akhir pertemuan. Kuis ini berupa soal-soal yang diberikan untuk dikerjakan secara individual.

Alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar biasanya berupa tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan. Hasil belajar siswa yang rendah menandakan bahwa siswa tersebut belum menguasai materi. Apabila hal ini terjadi maka sulit untuk mengulangi materi sebelumnya karena banyaknya materi yang telah diberikan. Saat meneliti jawaban dari siswa, guru biasanya hanya menunjukkan letak kesalahan dari pekerjaan siswa, tanpa memberitahukan jawaban yang benar dan bagaimana cara mencapainya. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mencari jawaban yang benar. Siswa mungkin melakukan kesalahan yang sama saat mengerjakan soal yang serupa, sehingga siswa sulit untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Pokok Bahasan Shalat Fardhu melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) kelas I di MI- Al- Iman Banaran kota Semarang Tahun ajaran 2010/2011.”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu **“Apakah dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) mampu meningkatkan hasil belajar fikih bagi siswa MI Kelas I di MI Al ó Iman Banaran Semarang Tahun Ajaran 2010/2011.**

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat yang diperoleh pembelajaran dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Fikih pokok bahasan Salat fardu pada siswa kelas I semester II MI Al-Iman Banaran, Semarang Tahun pelajaran 2010/2011.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Memberi sumbangan pemikiran bagi para pembaca yang selanjutnya tertarik dengan penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis pada penelitian ini memberikan dasar pertimbangan bagi guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran baru yang seiring dengan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

## **1.5 Penegasan Istilah**

Untuk menghindari agar tidak terjadi salah pengertian dalam menafsirkan judul dalam skripsi ini, penulis merasa perlu membuat batasan yang mempelajari dan mempertegas istilah yang digunakan tersebut, yaitu:

### **1.5.1 Pembelajaran Fikih**

Pembelajaran Fikih adalah suatu proses yang mempelajari ilmu mengenai kehidupan. Menurut Ahmadi, Abu, dan Akhmad Rohani (1991: 4) pembelajaran Fikih sendiri sebenarnya merupakan suatu proses menjadikan peserta didik belajar Fikih sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **1.5.2 Authorware 7.0**

*Authorware 7.0* ini merupakan sebuah program yang dapat dikombinasikan dengan program ó program pembuat animasi seperti *flash*, *swish*, bahkan *powerpoint*. Selain itu program *Authorware* ini juga dapat dikombinasikan dengan program yang berformat audio dan gambar berupa MP3, MPEG, GIF dan sebagainya.

### 1.5.3 Kelas I

Adalah obyek penelitian atau penerima pesan atau peserta didik pada tingkatan kelas di MI pada tahun pelajaran 2011/2012.

### 1.5.4 Hasil belajar

Hasil belajar adalah semua perubahan di bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku (Winkel 1986:51). Setiap kegiatan belajar untuk menghasilkan suatu perubahan-perubahan yang diperoleh dari proses pendidikan dan pengalaman belajar pada dasarnya merupakan hasil belajar berupa tingkah laku. Sasaran hasil belajar berupa tingkah laku yang diharapkan, terjadi pada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Tanda yang diberikan pada hasil belajar tersebut berupa angka dan nilai.

## 1.6 Ruang lingkup penelitian

### 1.6.1 Ruang Lingkup tempat

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al- Iman Banaran yang beralamat di JL. Taman Siswa Banaran Kel. Sekaran Kec. Gunung Pati Kota Semarang.

### 1.6.2 Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan mei 2011



### 1.6.3 Ruang Lingkup Materi

Ruang Lingkup Materi yang pada penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Fikih pokok bahasan Shalat Fardhu yang diterapkan dengan penggunaan Program MPI

### 1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan garis besar penyusunan skripsi yang bertujuan untuk mempermudah jalan pikiran dan memenuhi secara keseluruhan isi

skripsi dalam penelitian. Adapun isi skripsi dalam penelitian ini adalah :

(1) Bagian pendahuluan skripsi berisi : judul skripsi, sari karangan atau abstrak, pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar grafik;

(2) Bagian isi skripsi terdiri dari :

BAB I berisi : Pendahuluan, latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika.

BAB II berisi : Landasan teori dan hipotesis, yaitu landasan teori yang menggambarkan dari beberapa teori yang berhubungan dengan skripsi ini dan hipotesis yaitu kesimpulan sementara tentang penelitian.

BAB III berisi : Metode penelitian berisi tentang penentuan objek penelitian, metode pengumpulan data, validitas dan metode analisis data.



BAB IV berisi : Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang pengumpulan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V berisi : kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir skripsi terdiri atas tentang daftar pustaka dan lampiran.



## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Pembelajaran MI

##### 2.1.1 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja, oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Pembelajaran diartikan sebagai usaha untuk mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan siswa dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi yaitu tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang harus memainkan peranan serta ada hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana prasarana belajar dan mengajar yang tersedia. Sehingga setiap komponen pembelajaran saling bersinergi mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Smith (2009:29-30) ada 5 kategori utama pembelajaran, yaitu:

- (1) Pembelajaran sebagai sebuah peningkatan pengetahuan kuantitatif. Pembelajaran adalah mendapatkan informasi atau "mengetahui banyak hal";
- (2) Pembelajaran sebagai proses mengingat. Pembelajaran adalah menyimpan informasi yang bisa diproduksi;
- (3) Pembelajaran sebagai proses mendapatkan fakta-fakta, keterampilan, dan metode-metode yang bisa dikuasai dan digunakan sesuai kebutuhan;

- (4) Pembelajaran sebagai proses memahami atau mengabstrasikan makna. Pembelajaran melibatkan bagian-bagian yang berkaitan satu sama lain dengan subjek permasalahan dan dengan dunia nyata;
- (5) Pembelajaran sebagai proses penafsiran dan pemahaman akan realitas dalam sebuah cara yang berbeda. Pembelajaran melibatkan pemahaman akan dunia dengan menafsirkan kembali pengetahuan.

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan pengalaman meliputi perubahan kemampuan berpikir, bertindak dan perasaan. Proses belajar melibatkan berbagai aktivitas baik fisik, mental maupun perasaan yang juga melibatkan berbagai komponen yang secara langsung maupun tidak langsung ikut mempengaruhi proses dan hasil belajar. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai sebuah proses kegiatan pelaksanaan kurikulum suatu lembaga pendidikan yang telah ditetapkan (Nana Sudjana, 2001: 1).

Seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam interaksi berikutnya dengan lingkungan merupakan pembelajaran. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja, oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah membantu kepada siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kualitas maupun kuantitas. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atas norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

Pembelajaran juga diartikan sebagai usaha untuk mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan siswa dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi yaitu tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang harus memainkan peranan serta ada hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana prasarana belajar dan mengajar yang tersedia (Usman, 2006:6).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut maka peneliti menyimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan lingkungannya dilengkapi fasilitas dan perlengkapan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik.

### 2.1.2 Ciri – Ciri Pembelajaran

- a) Tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran ialah:
  - (1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur pembelajaran, dalam suatu rencana khusus;
  - (2) Kesalingtergantungan (*interpendence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran;
  - (3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural) (Hamalik, 2008:65-66);

Ciri-ciri pembelajaran (TIM MKDK, 2000:2005) dapat dikemukakan sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis;
- (2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar;
- (3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa;
- (4) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa;
- (5) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu yang tepat dan menarik
- (6) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses dimana ada interaksi si pembelajar dengan pebelajar untuk mencapai pengalaman belajar siswa. Pembelajaran yang baik perlu kerjasama komponen-komponen pendidikan guna mencapai lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung.

Perumusan tujuan pembelajaran itu adalah, hasil belajar yang diinginkan pada diri pembelajar, agak lebih rumit untuk diamati dibandingkan dengan tujuan lainnya, karena tujuan pembelajaran tidak dapat diukur secara langsung. Tujuan pembelajaran merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri pembelajar setelah menyelesaikan

pengalaman belajar. Untuk mengukur kemampuan pembelajar di dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan adanya pengamatan kinerja pembelajar sebelum dan setelah pembelajaran berlangsung, serta mengamati perubahan kinerja yang terjadi.

Menurut Peneliti, Ciri pembelajaran adalah jika pembelajaran itu sesuai prosedur, sistematis, terarah, terukur dan terkendali. Pembelajaran yang baik dapat mengukur masing-masing kemampuan siswa dalam kelas.

## **2.2 Pembelajaran Fikih**

### **2.2.1 Pengertian Fikih**

Fikih merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan nilai. Fikih juga merupakan wadah untuk membangun warga negara yang memperhatikan lingkungan serta bertanggung jawab kepada masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran Fikih adalah suatu proses yang mempelajari ilmu mengenai ketuhanan dengan pedoman akidah dan akhlak agama.

Pendidikan Fikih menekankan pada pemberian pengalaman dan ketrampilan secara langsung. Karena itu, siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami ketuhanan.

Menurut Iskandar dan Usman Mulyadi (1988: 13), kurikulum adalah program pendidikan yang disediakan oleh sekolah untuk siswa, melalui program yang direncanakan tersebut siswa melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga mendorong perkembangan dan pertumbuhannya sesuai dengan pendidikan yang telah ditentukan.



Sumanto Al-Qurtuby melihat Fiqih merupakan kajian ilmu Islam yang digunakan untuk mengambil tindakan hukum terhadap sebuah kasus tertentu dengan mengacu pada ketentuan yang terdapat dalam syariat Islam yang ada. Dalam pemahaman seperti ini maka kajian atau produk Fiqih selanjutnya bersifat lebih dinamis. Dan lebih lanjut Fiqih merupakan suatu metode pemaknaan hukum terhadap realitas. Dalam perkembangan selanjutnya fikih mampu menginterpretasikan teks-teks agama secara kontekstual.

Dalam pengertian fikih tersebut, maka dalam konteks pembelajaran fikih di sekolah adalah salah satu bagian pelajaran pokok yang termasuk dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diberikan pada siswa-siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). Kesatuan pengertian Kurikulum Fiqih yang dimaksud di sini adalah adalah kurikulum yang diorientasikan pada pembinaan pengembangan perilaku dan pemahaman peserta didik terhadap agama pada dataran praksis operasional yang ditetapkan secara bersama dan menjadi GBPP pada Madrasah Ibtidaiyah. Obyek kajian **Fiqih** sangat luas dan mencakup ilmu kerohanian . Karenanya, dikenal berbagai materi yang beragam.

### **2.2.2 Fungsi dan Tujuan mata pelajaran Fiqih**

Mata pelajaran fikih berfungsi untuk Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara nilai-nilai moral religius serta perluasan cakrawala agama. Dengan demikian siswa memiliki bekal diri dalam beragama menanamkan hukum agama sehingga siswa dapat meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sebagai warga negara yang menguasai sains berlandaskan hukum agama.

Tujuan mata pelajaran fikih adalah:

- (1) Memahami konsep- konsep fikih dan saling keterkaitannya;
- (2) Mengembangkan keterampilan dasar fikih untuk menumbuhkan nilai beragama;
- (3) Menerapkan konsep dan prinsip fikih untuk menghasilkan karya teknologi sederhana yang berkaitan dengan kebutuhan manusia yang berlandaskan ilmu agama dan moralitas;
- (4) Meningkatkan kesadaran akan sikap keagamaan.

### **2.2.3 Pokok Bahasan Shalat Fardhu**

Pokok Bahasan Mengenal tata cara salat fardhu merupakan salah satu materi wajib yang harus dipelajari oleh siswa kelas 1 di MI. Pada mata pelajaran Fikih pokok bahasan Shalat fardhu terdapat pada kelas I semester II, khususnya terdapat pada bab 4. Dalam materi ini dijabarkan mengenai macam-macam salat fardhu, menirukan gerakan salat fardhu dan menghafal bacaan Shalat fardhu.

### **2.3 Media pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium berasal dari bahasa Latin, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran.

Proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan)

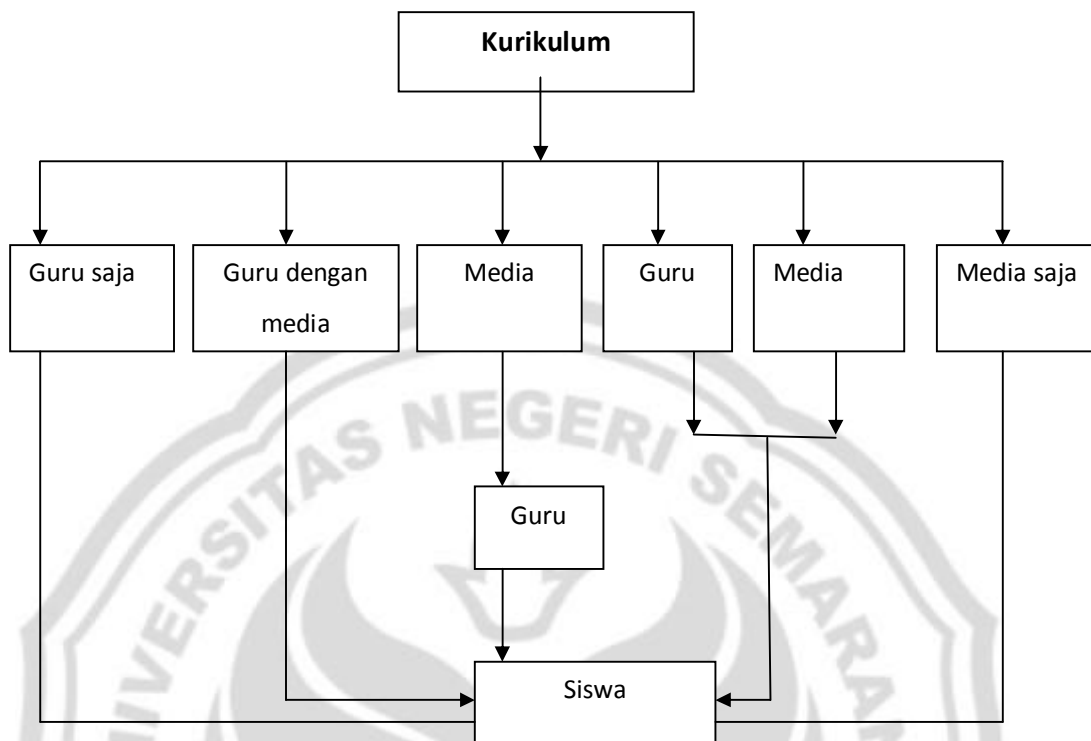
maupun non-verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran symbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Adakalanya penafsiran berhasil, adakalanya tidak. Kegagalan atau ketidakberhasilan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan/ketidakberhasilan atau penghambat dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima.

Martin dan Briggs yang dikutip oleh degeng (1989: 321), mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi.

Menurut Arsyad (2007: 4) Media pembelajaran adalah media ( Alat ) yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2007: 7) media pembelajaran secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, *chalet*, *video camera*, *video recorder*, *film slide*, foto, gambar, grafis, televise dan komputer.

Menurut Henich dalam Yusufhadi (2007: 553) peran media dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari bagan pola pembelajaran berikut



Dari bagan 2.1 diatas, jelaslah bahwa belajar adalah suatu proses pribadi yang tidak harus dan atau selalu merupakan akibat kegiatan mengajar. Guru melakukan kegiatan mengajar selalu tidak selalu diikuti terjadinya kegiatan belajar pada siswa. Sebaliknya siswa dapat melakukan kegiatan belajar tanpa harus ada guru yang mengajar. Namun dalam kegiatan belajar mengajar siswa ini ada kegiatan membelajarkan yaitu misalnya yang dilakukan oleh penulis buku ajar, atau pengembangan paket belajar, dan sebagainya. (Yusuf,hadi, 2007: 553).

Schamm dalam (Yamin, 2007: 183), membuat pembagian media menurut pemakaian (control pemakai atas penggunaan media). Berikut ini hasil penelitian Schramm tentang klasifikasi media menurut control pemakai

Dari beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu maupun metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik.

### **2.3.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran ( Media Pendidikan)**

Hamalik dalam Arsyad (1997: 15) mengemukakan bahwa, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan juga rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran secara umum, mempunyai fungsi untuk mengatasi hal-hal : hambatan komunikasi, keterbatasan fisik kelas, sikap pasif, keterbatasan dan sekaligus mempersatukan amanat siswa ( Haryono, n.d: 16 ).

Mengenai fungsi media pembelajaran, Rachman ( 1990: 114)

Mengemukakan : media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruang kelas; memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan; menghasilkan keseragaman pengamatan; menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik; menimbulkan keinginan dan minat baru; membangkitkan motivasi belajar siswa; memberikan pengalaman yang integral dari yang konkrit ke yang abstrak.

Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan harus dapat merangsang pola pikir siswa menjadi lebih aktif, memberikan respon lebih agresif, sehingga seluruh aspek kompetensinya dapat digali secara optimal.

### **2.3.2 Jenis dan Karakteristik Media**

Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh kemampuan dalam sadirman dkk (1986: 28) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan *the question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection*. Jadi klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam menentukan strategi pembelajaran.

Menurut Sadiman (2003: 28), jenis ó jenis media antara lain :

- (1) Media Grafis, terdiri dari gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel dan papan bulletin;
- (2) Media Audio, terdiri dari radio dan alat perekam pita magnetic;
- (3) Media Proyeksi, terdiri dari film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, TVST dan video.

Kemp & Dayton dalam Arsyad (2007: 37 ) mengelompokan media ke dalam 8 jenis yaitu :

- (1) Media Cetak;
- (2) Media Pajang;
- (3) *Overhead Transparencies*;
- (4) Rekaman Audiotape;
- (5) Seri slide dan film strips;
- (6) Penyajian multi image;
- (7) Rekaman video dan film hidup;
- (8) Komputer.



Sedangkan Leishin, Pollock dan Reigelut dalam arsyad (2007: 36) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu :

- (1) Media Berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field trip*);
- (2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas);
- (3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafis, peta, gambar, transparansi, *slide*);
- (4) Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi);
- (5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbasis komputer, video interaktif, *hypertext*).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah media mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan *konteks* pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. (Arsyad, 2007:15).

Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2007: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Sedangkan menurut Sadiman dkk (2003: 16), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera;
- (3) Menimbulkan kegairahan belajar;
- (4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;

- (5) Memungkinkan anak didik untuk belajar sendiri- sendiri menurut kemampuan dan minatnya;
- (6) Memberikan perangsang yang sama dalam belajar;
- (7) Mempersamakan pengalaman;
- (8) Menimbulkan persepsi yang sama dalam belajar.

Menurut peneliti, secara umum fungsi media adalah memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan, menimbulkan persepsi yang sama.

### 2.3.3 Jenis- jenis Media Pembelajaran

Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh kemampuan dalam Sadirman dkk (1986: 28) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan *the question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection*. Jadi klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam menentukan strategi pembelajaran.

Yusufhadi Miarso dalam salah satu artikelnya memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa (Sopyan, 2003: 4). Secara sederhana, multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang

umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan (Arsyad, 2000: 169-171).

Interaktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Artinya antara pengguna (*user*) dan media (program) ada hubungan timbal balik, user memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media (program). kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi/konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut. User harus berperan aktif dalam pembelajaran berbantuan komputer ini. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dikenal dengan *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan istilah untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun seluruhnya. Ada dua macam pembelajaran berbasis komputer, yaitu *Computer Assisted Instruction* (CAI) dan *Computer Managed Instruction* (CMI). Penggunaan komputer dalam pendidikan tentu menuntut Pendidikan guru yang mempunyai kompetensi mengajar dengan alat teknologi pendidikan modern ini. Komputer sebagai alat

pelajaran, CAI atau CAL (*Computer Assisted Learning*), mempunyai sejumlah keuntungan, antara lain:

1. Sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penyusun/pembuat;
2. Memiliki kemampuan menghitung dan mereproduksi grafik, gambar, dan memberikan bermacam-macam informasi yang tidak mungkin dikuasai oleh manusia;
3. Dapat menilai hasil setiap pelajar dengan segera;
4. CAI dan guru dapat saling melengkapi (Nasution 1999: 110-112).

Menurut peneliti kelompok media dibagi atas 9 kelompok yakni media Audio, Media Cetak, Media Audio-Cetak, Media Proyek Visual Diam, Media proyek Visual Diam dengan Audio, Media Visual Gerak, Media Visual Gerak dengan Audio, Media Benda dan Media komputer. Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran dan pembuatan modul pendamping yang menjelaskan penggunaan dan mengoperasikan program.

### **2.3.4 Multimedia Pembelajaran Interaktif**

#### **2.3.4.1 Pengertian Multimedia**



Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. (Rachmat dan Alphone, 2005 ).

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli (dalam Rachmat dan Alphone, 2006; Wahono, 2007; dan Zeembry, 2008) diantaranya:

1. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002).
2. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* (Robin dan Linda, 2001).
3. Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, *video*, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Fred T. Hofstetter, 2001).
4. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan *video* untuk menyampaikan pesan kepada publik (Romi Wahono, 2007).
5. Multimedia merupakan kombinasi dari data text, *audio*, gambar, animasi, *video*, dan interaksi (Zeembry, 2008).
6. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan



dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008).

(<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa **multimedia** dalam penelitian ini merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) berbentuk *Compact Disc* (CD), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa.

#### 2.3.4.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa.

Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat siswa belajar melalui interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi siswa (E. Mulyasa, 2004:100).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Unsur material meliputi; buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, *slide*, *film*, *audio*, dan *radio tape*. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan *audio* visual, juga komputer (multimedia). Unsur prosedur meliputi; jadwal, metode

penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya (Oemar Hamalik, 2005:57).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut maka peneliti menyimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan lingkungannya dilengkapi fasilitas dan perlengkapan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik.

#### 2.3.4.3 Pengertian interaktif

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi 2 arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer (*software*/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan 2 arah/timbal balik antara *software*/aplikasi dengan *user*-nya . Interaktifitas dalam multimedia oleh Zeemry (2008: slide ke-36) diberikan batasan sebagai berikut: (1) pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi; (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus *melahapö* semuanya (<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa **Multimedia Pembelajaran Interaktif** adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi, simulasi yang telah dikemas menjadi file digital

(komputerisasi) berbentuk *Compact Disc* (CD) digunakan untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (materi pokok pelajaran) dalam proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu terjadi perubahan perilaku siswa kearah yang lebih baik.

#### **2.3.4.4 Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif**

**Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.**

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Dengan beberapa manfaat di atas maka Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

#### **2.3.4.5 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran**

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

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

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

#### **2.4 Authorware 7.0**

*Authorware v.s 7.0* merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat mengintegrasikan berbagai media, seperti *video*, animasi, gambar dan suara. program ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Dengan *Authorware v.s 7.0* Anda dapat membuat program pembelajaran multimedia interaktif untuk pendidikan, presentasi baik komersial maupun non komersial, maupun laporan ilmiah.

*Authorware v.s 7.0* mempunyai fasilitas yang lengkap, penggunaannya pun mudah, antara lain untuk:

- (1) Mengimpor file, gambar, suara, dan movie;
- (2) Membuat menu pilihan dan animasi sederhana;
- (3) Membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan lain;
- (4) Membuat kuis dan game;
- (5) Membuat respon dan menampilkan hasil tes (evaluasi).

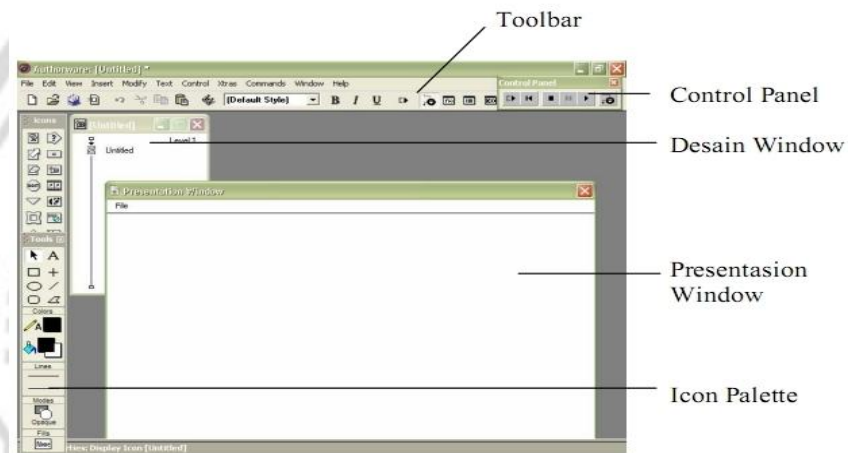
Program ini juga didukung beberapa *software* animasi, grafis, dan *sound* (suara) yang bisa dikombinasikan menjadi suatu tampilan multimedia yang berkualitas. *Software-software* tersebut antara lain: *Flash MX*, *Director MX*, *Quick Time*, *Photoshop*, *Corel Draw*, *Cool Edit*, dan sebagainya.

Susunan ikon dalam *Authorware v.s 7.0* dikenal dengan nama *flowline* (semacam *flowchart*). Penggunaannya tidak sulit, tinggal melakukan *click and drag* (klik dan geser) dari *Icon Palette* ke *Design Window*. Susunan ikon-ikon ini akan dibaca oleh komputer sebagai perintah yang akan dikerjakan. *Authorware v.s 7.0* tidak secara otomatis memberi nama pada ikon. Maka setiap ikon harus



diberi nama yang unik supaya mudah diingat untuk memperlancar proses pengerjaan program yang akan dibuat.

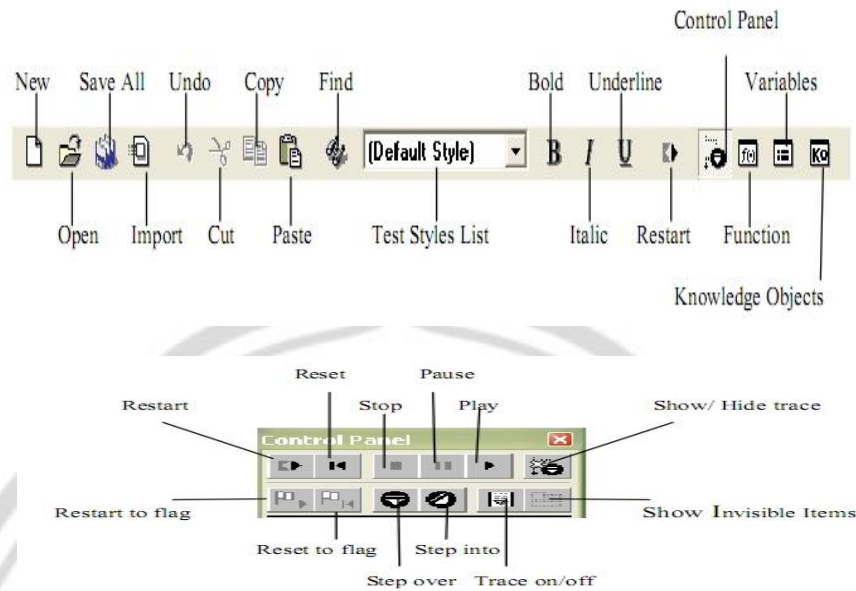
Di dalam *Display Icon Properties*, kita dapat memilih *layer*, transisi, dan posisi objek di *Presentation Window*. Saat kotak *Display Icon Properties* terbuka, *Authorware* juga akan membuka *Presentation Window* sehingga memudahkan kita dalam mengatur tata letak tampilan. Pindahkan objek pun dapat secara cepat dilakukan.



ambar 2.1 *Framework* (Jendela Kerja)

- (1) *Control Panel* adalah panel yang berisi perintah untuk mengeksekusi *Presentation Window*;
- (2) *Design Window* adalah jendela untuk menyusun artikel yang terdiri atas ikon-ikon;
- (3) *Presentation Window* adalah jendela yang menampilkan presentasi yang akan kita buat. Untuk menjalankannya, gunakan tombol *Play* dan *Control Panel*;
- (4) *Icon Palette* adalah jendela yang menampilkan semua ikon yang diperlukan untuk menyusun artikel di *Design Window*;





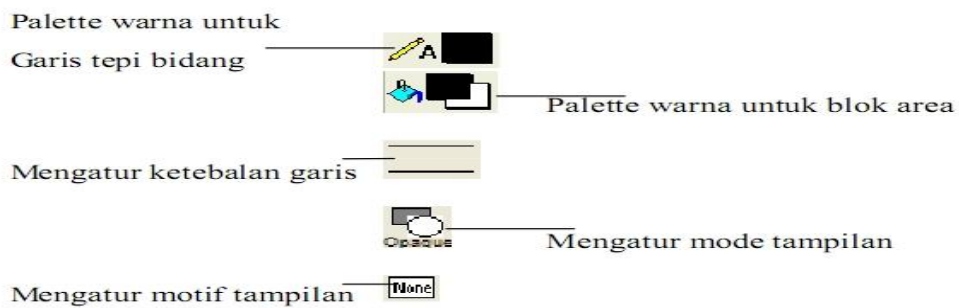
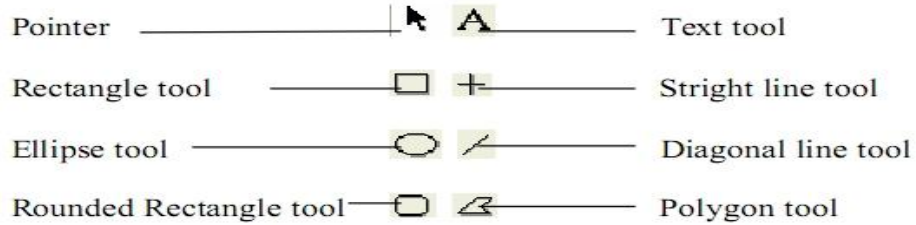
Gambar 2.2 *Control Panel Authorware vs. 7.0*

Fungsi masing-masing tombol tersebut adalah sebagai berikut :

- (1) *Restart* : menjalankan presentasi dari awal;
- (2) *Reset* : mengembalikan kondisi di awal presentasi;
- (3) *Stop* : menghentikan jalannya presentasi;
- (4) *Pause* : kondisi dimana presentasi berhenti sementara;
- (5) *Play* : menjalankan presentasi;
- (6) *Show / Hide trace* : menutup/ memunculkan *control panel*;
- (7) *Restart from flag* : menjalankan presentasi mulai dari icon di bawah flag (bendera);
- (8) *Reset to flag* : mengembalikan posisi awal di ikon bendera (*flag*);
- (9) *Step over* : menjalankan presentasi mulai dari awal;
- (10) *Step into* : menjalankan presentasi tiap 1 ikon (bila tombol ini diklik);
- (11) *Trace on/off* : memunculkan/menghilangkan ikon yang sedang dijalankan;



(12) *Show Invisible Items* : menampilkan item-item yang perlu masukan.












Selain *Toolbar* dan *Control Panel*, ada juga *Toolbox* untuk pengolahan teks dan gambar dari *Authorware v.s 7.0*





Gambar 2.3 *Toolbox Authorware vs. 7.0*

Ada beberapa ikon yang dapat digunakan untuk membuat sebuah proyek. Hasilnya merupakan susunan ikon dengan bermacam-macam fungsi. Dalam satu file kita dapat menyusun lebih dari 16.000 ikon. *Icon Palette* yang dapat kita gunakan antara lain:

	<i>Display Icon</i>	Menampilkan teks dan grafik pada layar
	<i>Motion Icon</i>	Menggerakkan objek sepanjang lintasan atau gerakan dari titik ke titik. Gerakan objek pun dapat digerakkan sesuai keinginan.

	<i>Erase Icon</i>	Menghapus sebagian atau seluruh objek dari layar
	<i>Wait Icon</i>	Menghentikan eksekusi dengan atau tanpa button
	<i>Navigate Icon</i>	Mengontrol perpindahan frame
	<i>Framework Icon</i>	Menyatukan media yang berbeda seperti struktur teks, grafik, <i>sound</i> , dan animasi dengan tombol navigasi
	<i>Decision Icon</i>	Keputusan apa yang akan diambil oleh ikon ini? Misalnya pengulangan ( <i>looping</i> ), selama kondisi itu benar maka akan selalu dikerjakan
	<i>Interaction Icon</i>	Memberikan selingan bagi para pemakai aplikasi dalam menentukan pilihan menu dengan mengklik button atau hotspot
	<i>Calculation Icon</i>	Digunakan pada penghitungan matematis $If\ Score > 100$ $then\ Score := 100$ $If\ Score < 0$ $then\ Score := 0$
	<i>Map Icon</i>	Digunakan untuk mengumpulkan beberapa ikon dalam satu wadah. Dengan memilih menu <i>Modify</i> , kemudian klik <i>Group</i> maka akan terlihat fungsi itu
	<i>Digital Movie Icon</i>	Menjalankan <i>Adobe Director</i> , <i>AVI</i> , dan <i>QuickTime digital movies</i> <i>MOV</i> , <i>FLC</i> ,
	<i>Sound Icon</i>	Memasukkan musik, narasi, dan <i>Sound Effect</i>
	<i>Video Icon</i>	Memasukkan media film dari <i>video disc</i> baik gambar, suara, atau animasi

	<p><i>Start and Stop Flags</i></p>	<p>Mengawali dan mengakhiri perintah yang harus dijalankan</p>
	<p><i>Icon Color Palette</i></p>	<p>Memberi warna pada ikon sebagai kode Tertentu</p>

Susunan ikon-ikon akan dibaca oleh komputer sebagai perintah yang akan dikerjakan. *Authorware v.s 7.0* tidak secara otomatis memberi nama pada ikon. Maka setiap ikon harus diberi nama yang unik supaya mudah diingat untuk memperlancar proses pengerjaan program yang akan dibuat.

Salah satu unsur penting dalam sebuah media interaktif adalah adanya interaksi antara program dan *user*. Program dapat menjalankan suatu perintah melalui respons yang diberikan oleh *user*. Sebaliknya, *user* juga memberikan respon sesuai dengan permintaan program. *Authorware v.s 7.0* memiliki beragam cara untuk membuat interaksi ini, seperti: *button* (tombol), *hot spot*, *hot text*, *hot object*, *text entry*, *pull-down menu*, dan sebagainya. Kita dapat menggunakan salah satunya sesuai kebutuhan.

Secara umum terdapat tiga komponen dasar dalam sebuah interaksi:

(1) **Media Interaksi:** *button*, *hot spot*, *hot object*, *hot text*, dan sebagainya.

Pilihlah cara interaksi yang paling mudah dan efisien. Misalnya untuk memilih salah satu negara tentu akan lebih mudah dilakukan dengan klik tombol (*Button*) daripada mengetikkan nama negara tersebut melalui *Text Entry*;

(2) **Jenis Respons.** Respons merupakan tindakan yang dilakukan oleh *user*.

Respons yang diberikan oleh *user* tergantung pada media atau jenis interaksi

yang terdapat dalam suatu program. Jika kita menggunakan sebuah tombol, tentu respons yang diharapkan adalah mengklik tombol tersebut. Jika Anda menggunakan *text box*, tentu respons yang diberikan oleh *user* adalah karakter yang diketikkan pada *text box* tersebut. Demikian seterusnya;

- (3) **Feedback.** Setelah *user* memberikan respons program akan menjalankan proses selanjutnya sesuai dengan jenis respons yang diterimanya. Hal inilah yang dimaksudkan dengan *feedback* (Respons balik/Balikan).

(Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, 2004:11)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *software Authorware 7.0* untuk membuat produk Multimedia Pembelajaran Interaktif pokok bahasan Shalat Fardhu.

Adapun kelebihan dari program Adobe Authorware ini adalah: (1). Mudah digunakan dalam membuat animasi-animasi teks yang kompleks, animasi gambar, grafik dan suara; (2). Sangat mudah dipelajari; (3). Dapat mengekspor file ke format file.swf (*Authorware 7.0*) dan format file.avi; (4), animasi-animasi *Authorware 7.0* dapat dimasukkan ke dalam halaman web.; (5). Hasil animasi *Authorware 7,0* dapat dikirim melalui sebuah e-mail.; (6). Dalam proses pembelajaran, siswa dapat belajar secara mandiri karena konsep pembelajaran disajikan secara kongkrit dan jelas.

Sedangkan kelemahan dari program *Authorware 7.0* adalah: (1) Memerlukan beberapa perangkat lunak agar animasi yang ditampilkan lebih menarik. Perangkat lunak tersebut antara lain *colledit, Wave edit, Nero Sound edit, Adobe Photoshop, Image Ready, Corel*; (2). Perlu mempelajari konsep-



konsep animasi dan terminology dari perangkat lunak ini serta mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan animasi yang menarik; (3). Dalam proses pembelajaran, kurang adanya interaksi antara guru dengan siswa karena siswa lebih banyak berinteraksi dengan komputer.

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Program *Authorware 7.0* tidak dapat terlepas dari metode konvensional, karena itu perlu diketahui pula karakteristik dari metode konvensional. Adapun kelebihan dan kekurangan dari metode konvensional adalah : (1). Lebih efektif digunakan untuk materi yang tidak rumit tetapi membutuhkan ekspresi wajah. Misalnya materi cerita; (2). Sebagai metode dasar (*basic*), maksudnya bahwa semua metode dalam pembelajaran pasti terdapat unsur-unsur konvensional didalamnya. Misalnya ceramah sebagai pembuka pelajaran.

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, maupun video.

Bahan- bahan ajar maupun informasi multimedia juga banyak didistribusikan melalui compact disk (CD). Beberapa penerbit ensiklopedia mulia menerbitkan ensiklopedia dalam bentuk CD, misalnya *Brintanica Encyklopedia* dan *Microsoft Encarta*.

Banyak multimedia dalam bentuk CD memerlukan program khusus untuk menayangkan informasinya. Program khusus tersebut disertakan dalam CD untuk dipasang di komputer pemakai. Animasi pada awalnya berupa kumpulan atau



potongan gambar yang ditampilkan bergantian secara tepat karena keterbatasan mata kita sehingga tidak dapat membedakan setiap gambar yang tampak dalam sebuah gerakan yang disebut animasi.

Pada mata pelajaran Fikih membutuhkan pemahaman yang konkret dari materi yang ada, dengan menggunakan media yang membantu guru mengatasi keterbatasannya dalam memberikan pengalaman dan contoh materi sehingga siswa dapat mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Materi yang sudah dibuat dalam format tayangan animasi, terkesan lebih materi sehingga siswa dapat mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Materi yang dibuat dalam format tayangan animasi, terkesan lebih hidup, konkret karena sesuai dengan contoh yang ada dan menarik ditambah dengan efek *sound* dan gambar.

## 2.5 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada yang dipelajari oleh pembelajar. Jika pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Anni, 2004: 4).

Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana (2000:22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu :

- (1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual;
- (2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap;

(3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Untuk memberikan informasi mengenai tingkat penguasaan pelajaran yang diberikan selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan alat ukur berupa tes dalam suatu proses evaluasi.

Prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan keberhasilan belajar siswa terhadap pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Dari ketiga hasil belajar tersebut yang paling tepat dalam proses belajar pada pokok bahasan shalat fardhu yaitu aspek psikomotorik karena dalam pokok bahasan ini siswa dituntut untuk lebih terampil dan aktif dalam menjawab pertanyaan.

Salah satu tes yang dapat melihat pencapaian hasil belajar siswa adalah dengan melakukan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar yang dilaksanakan oleh siswa memiliki peranan penting, baik bagi guru ataupun bagi siswa yang bersangkutan. Bagi guru, tes prestasi belajar dapat mencerminkan sejauh mana materi pelajaran dalam proses belajar dapat diikuti dan diserap oleh siswa sebagai tujuan instruksional. Bagi siswa tes prestasi belajar bermanfaat untuk mengetahui sebagai mana kelemahan-kelemahannya dalam mengikuti pelajaran.

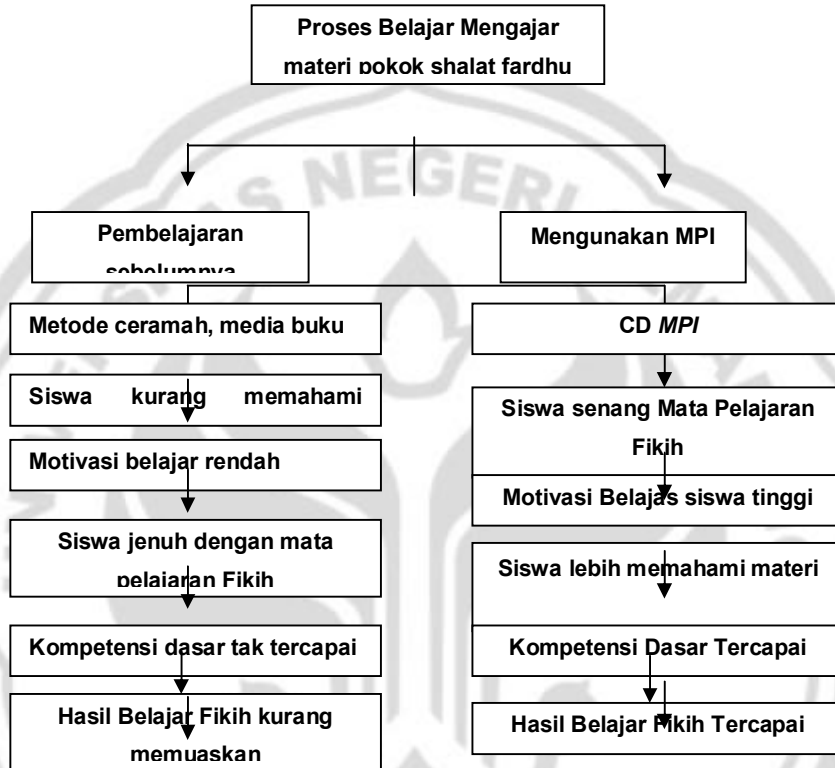
Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang memusatkan kegiatan belajar pada guru. Siswa hanya duduk, mendengarkan dan

menerima informasi. Cara penerimaan informasi akan kurang efektif karena tidak adanya proses penguatan daya ingat, walaupun ada proses penguatan yang berupa pembuatan catatan, siswa membuat catatan dalam bentuk catatan yang monoton dan linear.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Dengan metode pembelajaran yang sesuai, siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan dalam dirinya. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi di dalam dirinya. Pembelajaran berbasis peta pikiran, berusaha menggabungkan kedua belahan otak yakni otak kiri yang berhubungan dengan hal yang bersifat logis (seperti belajar) dan otak kanan yang berhubungan dengan keterampilan (aktivitas kreatif). Dengan demikian, dengan adanya penggunaan program MPI patut diduga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqih kelas I khususnya pada pokok bahasan Shalat fardhu

## 2.6 Kerangka Berfikir

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, maka dapat dirumuskan kerangka berfikir seperti pada gambar sebagai berikut :



Gambar 2.4 Kerangka berfikir penelitian

## 2.7 Hipotesis

Berdasarkan uraian sebagaimana diuraikan maka hipotesis yang peneliti ajukan adalah Ada peningkatan hasil belajar dengan memanfaatkan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dalam pembelajaran Fikih pokok bahasan Shalat Fardhu kelas I MI Al- Iman Banaran, Semarang.

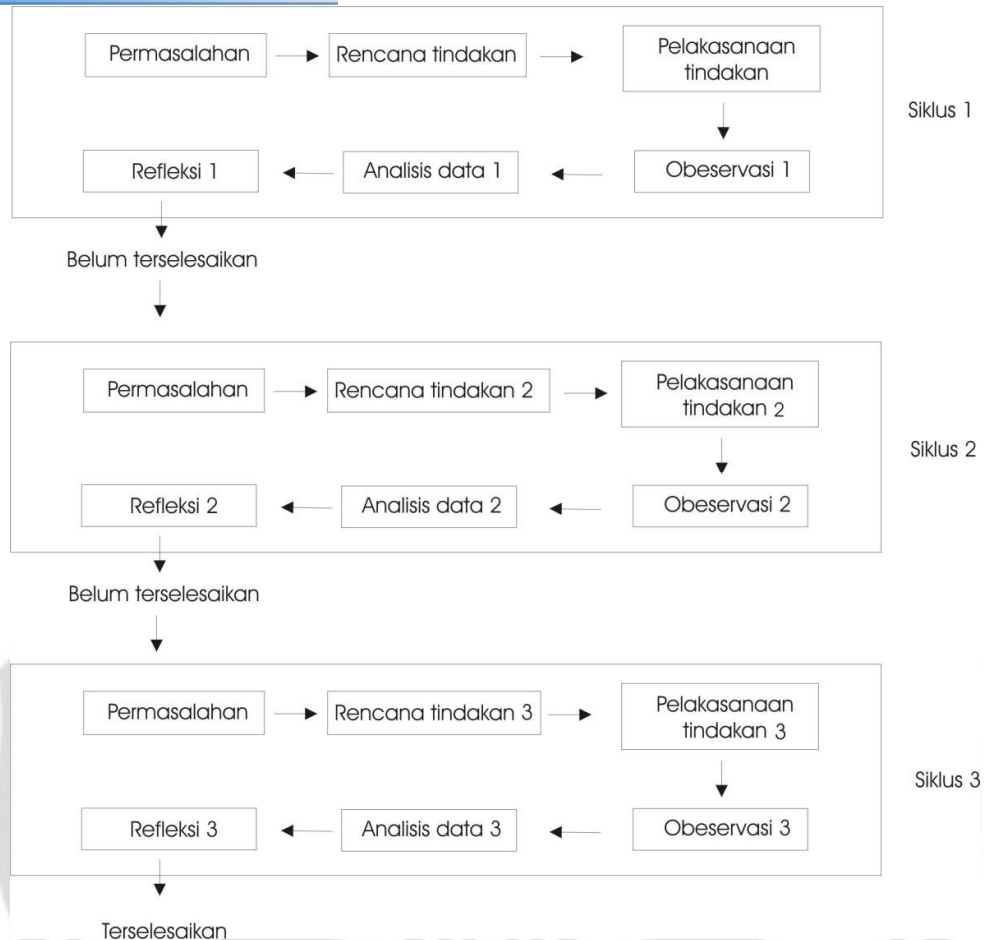
## BAB 3

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Class Room Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelaah atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari (a) praktik-praktik sosial atau kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka terhadap praktik-praktik tersebut, (c) situasi di tempat praktik itu dilaksanakan.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui beberapa langkah. Prosedur penelitian tindakan kelas meliputi : perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. . Prosedur kerja dalam penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang direncanakan dalam tiga siklus. Prosedur kerja tersebut secara garis besar dapat dijelaskan dengan deskripsi umum penelitian tindakan kelas pada gambar 1.



Bagan 3.1. Rancangan diagram Penelitian Tindakan kelas (Karwono, 2008)

Dari gambar dapat dijelaskan masing-masing tahap, yaitu:

(1) Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang akan dilakukan ialah meliputi apa penyebabnya masalah yang ada pada siswa kelas I kemudian menganalisis penyebab munculnya masalah dan menetapkan pengembangan tindakan (intervensi) yang akan dilakukan terhadap subyek. Beberapa hal tersebut digunakan untuk kepentingan studi awal yang diperoleh dari observasi dan wawancara terhadap responden (guru dan siswa). Apabila pada siklus I belum terjadi perubahan yang



diharapkan, maka pada siklus selanjutnya dicari kembali permasalahan yang ada pada siklus I. Kemudian pada siklus selanjutnya dikembangkan intervensi yang berbeda untuk menyempurnakan intervensi yang telah dilakukan pada siklus I, sehingga perubahan yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

(2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan Tindakan dilaksanakan untuk memperbaiki permasalahan yang ada pada subjek penelitian. Dalam pelaksanaan tindakan pada penelitian ini diterapkan dalam beberapa langkah yang meliputi tiga siklus. Langkah-langkah yang ada pada setiap siklus telah dijabarkan dalam Program Satuan Pelajaran dan Rencana Pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

(3) Pengamatan (*Observing*)

Observing adalah kegiatan pengamatan dan pengambilan data untuk memantau sejauh mana efek tindakan yang dilakukan terhadap siswa dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang dikehendaki serta menunjang pembelajaran yang berlangsung kondusif. Data-data yang dikumpulkan adalah berupa data primer maupun data skunder. Instrumen serta data yang dikumpulkan diharapkan dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas data.

(4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah suatu kegiatan yang mengulas secara kritis terhadap perubahan yang terjadi pada siswa, suasana pembelajaran yang berlangsung di kelas, dan guru. Dalam kegiatan ini perlu adanya analisis dan refleksi terhadap data-data yang telah dikumpulkan untuk didiskusikan bersama dengan

kolaborator untuk mengetahui sejauh mana *action* (intervensi) yang dilakukan telah menghasilkan suatu yang berarti dengan adanya pemanfaatan program MPI pembelajaran Fikih pokok bahasan Pengenalan Wudhu. Kelebihan maupun kekurangan yang ada dalam pembelajaran segera dicari solusinya dan langkah-langkah untuk perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I MI- AL Iman Banaran Semarang. Variabel penelitian dalam penelitian ini adalah objek penelitian / apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian ( Arikunto, 2002:99). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari 2 macam, yaitu :

Variabel bebas : Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Variabel terikat : Hasil Belajar siswa

### 3.3 Pelaksanaan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al ó Iman Banaran Semarang yang beralamat di JL. Banaran, Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas I.

### 3.4 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk menjangking data dalam penelitian ini terdiri dari alat evaluasi yaitu tes tertulis, dokumentasi dan lembar pengamatan. Validitas instrumen melalui beberapa pengujian yaitu uji validitas, reabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran soal.

#### 3.4.1 Tes tertulis

Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes yang digunakan adalah tes obyektif untuk siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Pengambilan data melalui tes dalam penelitian ini dilakukan setelah proses pembelajaran pada tiap siklusnya.

### **3.4.2 Dokumentasi**

Metode ini digunakan untuk memberikan gambaran perilaku siswa ketika pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dapat berupa (foto). Pengambilan data dalam bentuk dokumentasi foto dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dan merupakan tanda yang penting sebagai tanda bukti sudah terjadi suatu penelitian.

### **3.4.3 Lembar pengamatan**

Observasi atau pengamatan yaitu mengamati perhatian dan sikap siswa, serta keaktifan siswa dalam bertanya pada proses kegiatan pembelajaran gerakan shalat fardu. Metode ini digunakan untuk mengetahui penerapan penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) baik yang terlihat pada aktivitas siswa. Observasi dilakukan oleh pengamat pada setiap pembelajaran.

## **3.5 Langkah Penelitian**

### **3.5.1 Siklus 1**

#### *3.5.1.1 Perencanaan*

##### a. Perencanaan

- (1) Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran;

- (2) Peneliti menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran Fikih pokok bahasan Shalat Fardhu;
  - (3) Peneliti menyiapkan kisi-kisi soal evaluasi I yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa;
  - (4) Peneliti membuat kunci jawaban soal evaluasi;
  - (5) Peneliti membuat lembar pengamatan aktivitas siswa.
- b. Pelaksanaan
- (1) Guru mengkondisikan siswa dengan mengabsen siswa, menyuruh siswa untuk menyiapkan buku-buku yang berkaitan dengan mata pelajaran fikih;
  - (2) Guru memberi acuan kepada siswa dengan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan;
  - (3) Guru memberikan motivasi dengan cara menginformasikan kegunaan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari;
  - (4) Guru memberikan paket dan suplemen pembelajaran;
  - (5) Guru menjelaskan materi gerakan shalat fardhu dengan memodelkan penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) pada pembelajaran Fikih Pokok Bahasan salat fardhu. langkah perlangkah pada tiap tahapnya, dengan memakai contoh materi dari bacaan Shalat fardhu;
  - (6) Guru memberikan pertanyaan yang telah dibuat kepada siswa yang sudah disediakan dalam MPI;

- (7) Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan proses tanya jawab;
- (8) Guru mengadakan evaluasi untuk mendapatkan data hasil tes pada siklus 1.

#### 3.5.1.2 Observasi

Tim peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dan menganalisis data yaitu hasil tes, hasil observasi siswa.

#### 3.5.1.3 Refleksi

Mendiskusikan hasil pengamatan untuk perbaikan pada pelaksanaan siklus2.

#### 3.5.2 Siklus 2 dan 3

Pada siklus 2 materi yang diajarkan adalah salat fardu dan pada siklus 3 adalah menirukan gerakan salat fardu. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan ditentukan setelah refleksi siklus 1 demikian juga untuk siklus 2 dan siklus 3.

### 3.6 Metode Pengumpulan Data

- (1) Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa;
- (2) Jenis data yang diperoleh adalah data hasil belajar, data tentang tanggapan siswa selama proses pembelajaran dengan pemanfaatan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam pembelajaran Fikih sub pokok shalat fardhu .

#### 3.6.1 Cara pengambilan data

- (1) Observasi digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung;
- (2) Tes dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar siswa, yaitu dengan memberikan evaluasi (tes) tertulis pada siswa yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus;
- (3) Tentang tanggapan siswa selama proses pembelajaran dilakukan melalui pengamatan langsung;
- (4) Kinerja guru dalam proses pembelajaran dicatat langsung melalui lembar observasi guru.

### **3.7 Metode Analisis Data**

#### **3.7.1 Teknik Analisis Data**

Bentuk instrument tes yaitu berupa soal-soal yang terdiri dari 35 butir. Setiap soal dengan dikerjakan oleh siswa dianalisis dan diskor akhir dari setiap soal digabung untuk mendapatkan skor keseluruhan. Berdasarkan jumlah skor keseluruhan ini kemudian diolah untuk mendapatkan nilai akhir yang selanjutnya nilai akhir inilah yang dianalisis apakah sudah memenuhi indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan dalam penelitian ini. Seperangkat tes yang disusun harus dilakukan uji coba terlebih dahulu. Uji coba bertujuan untuk menganalisis tentang validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan butir-butir soal yang akan digunakan.

Untuk memperoleh data yang akurat, soal tes yang digunakan sebagai alat evaluasi terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran soal tes.

##### *3.7.1.1 Validitas*



Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto 2006:168).

Dalam perangkat tes ini digunakan perhitungan validitas item/butir, karena peneliti ingin mengetahui valid dan tidaknya instrument atas dasar kevalidan setiap butir soal sehingga instrument nantinya dapat digunakan secara efektif dalam bentuk pengujian tes belajar yang mengukur aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berhubungan dengan hasil belajar siswa. Untuk menghitung validitas dalam penelitian ini digunakan rumus korelasi product moment.

Rumusnya: 
$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$r_{xy}$  = koefisien korelasi variabel x dan variabel y

(Arikunto 2006 : 79).

Kriteria valid tidaknya soal tes dapat dianalisis dengan cara membandingkan  $r_{xy}$  dengan  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{xy} > r_{tabel}$ , maka butir soal dikatakan valid.

Setelah diketahui nilai  $r_{xy}$  kemudian disesuaikan dengan  $r_{tabel}$ . Apabila harga  $r_{hitung} (r_{xy}) > r_{tabel}$  maka soal dikatakan valid.

Tabel 3.1 Kriteria validitas instrumen

Nilai validitas	Kriteria
0,801-1,000	Sangat tinggi
0,601-0,800	Tinggi
0,401-0,600	Cukup
0,201-0,400	Rendah
0,001-0,200	Sangat rendah

### 3.7.1.2 Reliabilitas

Suatu soal dapat dikatakan reliable (dapat dipercaya) jika mampu mengungkapkan data secara meyakinkan atau dapat dipercaya. Menurut Arikunto (2006:178) Reliabilitas adalah konsistensi (kemantapan) pengukuran dalam jangka waktu tertentu, dengan kata lain dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.

Analisis realibilitas bentuk tes pilihan ganda menggunakan (KR-20) yang dikemukakan oleh Kuder dan Richardson. Dengan rumus:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = reabilitas tes secara keseluruhan
- $p$  = proporsi siswa yang menjawab benar
- $q$  = proporsi siswa yang menjawab salah ( $q = 1 - p$ )
- $\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$
- $n$  = banyaknya item
- $S$  = standar deviasi dari tes.

Apabila harga  $r_{11}$  dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% ternyata lebih besar, berarti instrumen tersebut reliabel.

Tabel 3.2 Kriteria tingkat reliabilitas

Nilai reliabilitas	Kriteria
0,801-1,000	Sangat tinggi
0,601-0,800	Tinggi
0,401-0,600	Cukup
0,201-0,400	Rendah
0,001-0,200	Sangat rendah

(Suharsimi Arikunto, 2006:100).

Kriteria reliabel tidaknya soal tes dapat dianalisis dengan cara membandingkan  $r_{11}$  dengan harga  $r_{tabel}$  yang sesuai pada tabel harga product moment maka dikatakan soal yang diujikan reliabel.

### 3.7.1.3 Daya pembeda

Rumus untuk menentukan daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan ;

DP = daya beda soal ( indeks diskriminasi)

$JB_A$  = jumlah yang benar pada butir soal kelompok atas

$JB_B$  = jumlah yang benar pada butir soal kelompok bawah

$JS_A$  = banyaknya siswa pada kelompok atas

Tabel 3.3 Kriteria daya pembeda soal

Nilai daya pembeda	Kriteria
--------------------	----------

0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Sedang
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali
D = Bernilai negatif	Sangat jelek

(Suharsimi Arikunto, 2006:218)

Bila DP negatif, semua tidak baik, jadi butir soal yang mempunyai DP negatif sebaiknya dibuang, Arikunto (2001), akan tetapi Soal akan dipakai semua sebagai alat evaluasi tetapi soal-soal yang mempunyai DP negatif diperbaiki.

#### 3.7.1.4 Tingkat kesukaran

Rumus yang digunakan adalah :

$$IK = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A + JS_B}$$

Keterangan :

- IK = indeks kesukaran
- JB<sub>A</sub> = jumlah yang benar pada butir soal kelompok atas
- JB<sub>B</sub> = jumlah yang benar pada butir soal kelompok bawah
- JS<sub>A</sub> = banyaknya siswa pada kelompok atas
- JS<sub>B</sub> = banyaknya siswa pada kelompok bawah

Nilai yang diperoleh diklasifikasikan sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria indeks kesukaran

Nilai indeks kesukaran	Kriteria
0,00-0,10	Sangat sukar
0,11-0,30	Sukar

0,31-0,70	Sedang
0,71-0,90	Mudah
> 0,91	Sangat mudah

(Suharsimi Arikunto, 2006:208)

Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif. Analisis statistic yang digunakan pada tahap akhir adalah uji- t desain pretest dan post-test group desain. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan, yaitu:

$$H_0: \mu_2 \leq \mu_1$$

$$H_a: \mu_2 > \mu_1$$

Keterangan:

$\mu_1$  : Siklus I

$\mu_2$  : siklus II

Rumus yang digunakan dalam menganalisis tahap akhir ialah ddengan mengadakan uji-t sebagai berikut :

$$T t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum D^2}{N(N-2)}}$$

Keterangan :

Ma : mean dari deviasi antara post-test dan pre-test

d : Deviasi masing-masing Subjek (d-Md)

N : Banyaknya subjek dalam sampel

(N-1) : d.b ( Arikunto, S. 2002:275)

Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.

### 3.1.7.2 Teknik Presentase

Teknik presentase ini digunakan untuk menganalisis data hasil lembar pengamatan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil analisis tersebut akan digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan, serta tanggapan siswa tentang proses pembelajaran Fikih dengan menggunakan produk MPI.

#### Kriteria pengujian :

Ho diterima apabila  $t < t_{(1-\frac{\alpha}{2})} (n_1 + n_2 - 2)$  dan  $t > t_{(\frac{\alpha}{2})} (n_1 + n_2 - 2)$  hal ini

berarti ada peningkatan kemampuan dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas I Pokok bahasan shalat fardhu banaran tahun ajaran 2010/2011.

Selain menghitung pre-test, peneliti ini juga menghitung nilai siswa dan merekap nilai tes. Kemudian menghitung nilai yang diperoleh

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah soal}}$$

Berikut rumus presentase nilai untuk mengetahui analisis data.

$$NP = \frac{R}{JR} \times 100\%$$

Keterangan

NP : Nilao dalam persen



R : Skor yang dicapai

JS : Jumlah keseluruhan siswa

( Arikunto, 2002:278)

Hasil perhitungan nilai siswa dari masing-masing tes ini kemudian dibandingkan dengan hasil pada siklus I, dan Siklus II. Hasil ini akan memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa pada siklus II lebih besar dari Siklus I dan Siklus III lebih besar dari siklus II dan dapat mengetahui presentase peningkatan hasil belajar siswa.

### 3.8 Hasil Pengujian Instrumen

#### 3.8.1 Validitas

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui dari 35 soal ternyata yang memenuhi kriteria valid hanya 30 soal. Adapun soal-soal yang tergolong valid yaitu 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 14,, 15 ,16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35 sedangkan yang tidak valid adalah soal no 4, 11, 12, 13 dan 31.

#### 3.8.2 Reliabilitas

Pada penelitian ini uji reabilitas menggunakan rumus KR-20, hasil perhitungan reliabilitas tes menunjukkan hasil  $r_{11} = 0,880$ . Sementara  $r_{tabel} = 0,304$ . Karena  $r_{11} > r_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel. Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran 16.

#### 3.8.3 Daya Pembeda

Berdasarkan perhitungan daya pembeda soal, maka diperoleh kategori soal sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kategori Daya Pembeda Soal

No	Kriteria	Nomor soal	Jumlah	%
1.	Jelek	4,11,12,13,31	5	14,29%
2.	Cukup	3,5,9,10,14,19,20,21,22,23,24,25,30,31,2	15	42,85%
3.	Baik	1,2,6,7,8,15,16,17,18,26,27,28,29,33,34,5	15	42,85%

Sumber: Hasil penelitian tahun 2010

Berdasarkan analisis ujicoba tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa 30 soal layak digunakan untuk instrumen penelitian. Dalam penelitian ini banyaknya soal yang akan digunakan untuk penelitian adalah 30 butir.

### 3.8.4 Taraf Kesukaran

Klasifikasi atau ketentuan yang digunakan adalah :

Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal Ujicoba

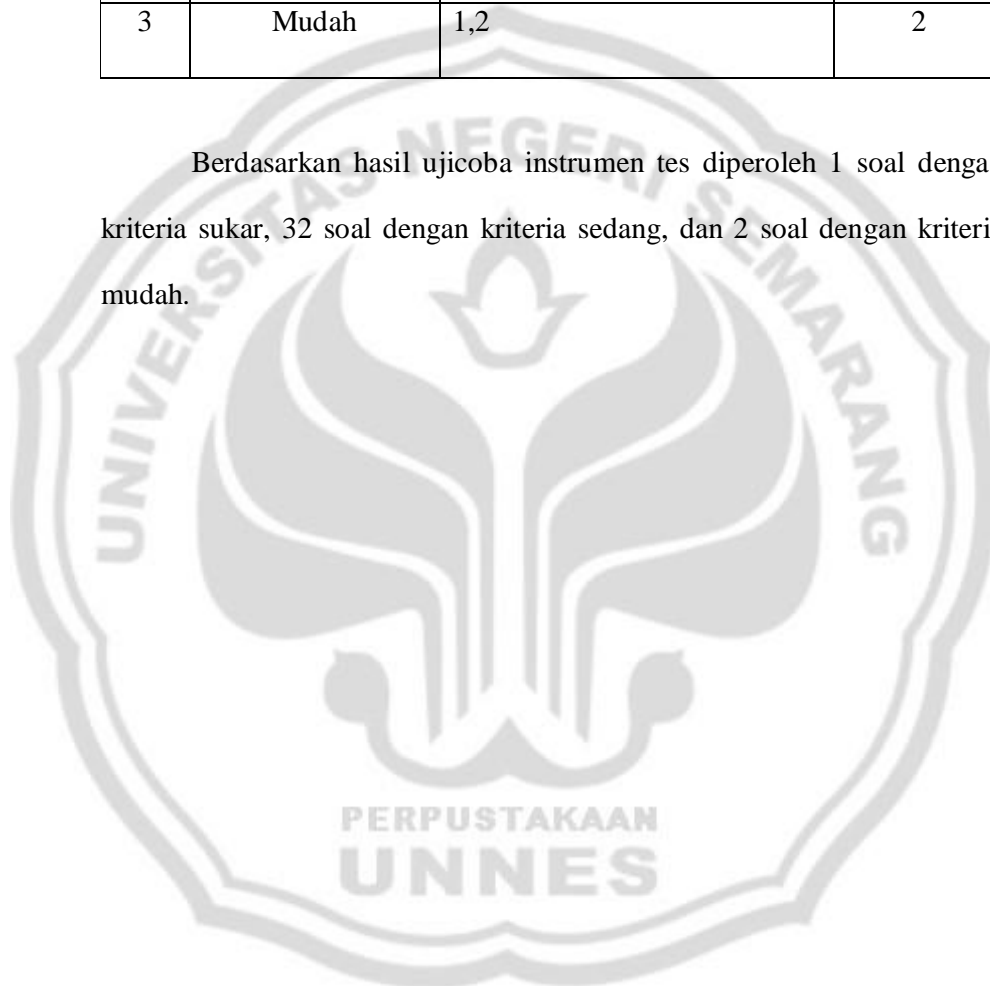
Interval P	Kriteria
0.00 - 0.10	Sangat Sukar
0.11 - 0.30	Sukar
0.31 - 0.70	Sedang
0.71 - 0.90	Mudah
P × 0.90	Sangat Mudah

Tabel 3.7 Ringkasan Tingkat Kesukaran Soal Ujicoba

No	Kriteria	Nomor soal	Jumlah
1	Sukar	7	1

2	Sedang	,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15, 16,17,18,19, 20,21,23,24,25,26,27, 28, 29,30, 31,32,33,34,35	32
3	Mudah	1,2	2

Berdasarkan hasil ujicoba instrumen tes diperoleh 1 soal dengan kriteria sukar, 32 soal dengan kriteria sedang, dan 2 soal dengan kriteria mudah.



## BAB 4

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Class room Action Researce* atau tindakan kelas dengan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) untuk mengetahui apakah penggunaan media tersebut memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Fikih kelas I di MI Al-Iman Semarang Tahun ajaran 2010/2011 dalam mata pelajaran Fikih.

Hasil penelitian ini diperoleh dari Tindakan Kelas pada siklus I, dan tindakan kelas pada siklus II dan siklus III. Hasil penelitian ini terdiri dari hasil tes dan non test. Hasil tes dapat dilihat dari pemberian *pretest* dan *posttest* gerakan shalat setelah mendapatkan materi dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) pada siklus I dengan menggunakan media dengan pokok bahasan macam-macam salat fardhu, siklus II dengan pemberian *pretest* dan *posttest* Shalat Fardhu dengan menggunakan media dengan pokok bahasan gerakan Shalat Fardhu, siklus III dengan pemberian *pretest* dan *posttest* gerakan salat menggunakan media dengan Pokok Bahasan bacaan Shalat Fardhu.

Hasil non test berupa lembar pengamatan gerakan shalat fardhu selama pembelajaran berlangsung dalam kegiatan belajar.

#### 4.1.1 Kondisi Awal

Perbedaan antara sebelum diadakannya penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) ini, dalam pembelajaran Fikih Kelas I di MI Al-Iman tahun ajaran 2010/2011 adalah metode yang kurang menarik, yakni secara verbalistik yakni teknik mengajar dengan ceramah saja, penguasaan siswa yang kurang adalah disebabkan kurangnya teknik mengajar yang baru oleh guru dalam pembelajaran yang berlangsung.

Dalam pembelajaran Fikih, media dalam pendidikan sangat diperlukan dan sangat membantu guru dalam menumbuhkan semangat dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal. Dilain pihak, perkembangan media informasi dan komunikasi, akan membawa perubahan bergesernya peran guru dalam pembelajaran. Guru bisa saja tidak menjadi salah satu penyampai pesan dan informasi dalam pembelajaran, namun siswa dapat memperoleh informasi dan pengetahuan salah satunya dari CD pembelajaran. CD pembelajaran ini sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran dikelas, namun tidak sepenuhnya dapat mengganti peran seorang guru.

Dalam kaitan dengan pembelajaran, pengadaan tes dengan menghitung t-test dengan hipotesis terbukti bahwa ada perbedaan antara siklus I dan siklus II, perbedaan siklus I dan siklus II dinyatakan dengan  $H_0$  diterima apabila  $t < t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$ . Pada  $\alpha = 50\%$ , dengan  $db = 30+30-2$  diperoleh  $t_{(0,95)(58)} = 55,1$  sedangkan  $t = 2,50$  karena  $t$  berada

pada daerah penolakan  $H_0$ , maka disimpulkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siklus I, dan pada siklus II.

Perbedaan siklus II dan siklus III dinyatakan dengan  $H_0$  diterima apabila  $t(t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)})$  pada  $\alpha = 5\%$ , dengan  $db = 30+30-2$  diperoleh  $t(0,95)(58) = 55,1$  sedangkan  $t = 2,50$  karena  $t$  berada pada daerah penolakan  $H_0$ , maka disimpulkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siklus I, dan siklus II.

Dengan terdapatnya perbedaan ini, maka dapat kita lihat dalam perbedaan nilai rata-rata atau mean dalam nilai belajar siswa kelas I di MI- Al-Iman Semarang pada tiap siklus. Adapun rata-rata nilai dapat dilihat pada table dibawah ini :

Table 4.1 Rata-rata nilai pada siklus I, II dan III

Siklus I Kognitif		Siklus II kognitif		Siklus III kognitif	
<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>
62	75	62	76	65	81
Siklus I Psikomotorik		Siklus II Psikomotorik		Siklus III Psikomotorik	
	78		79		83
Jumlah rata-rata	<b>76,95</b>		<b>78,05</b>		<b>8,2</b>



Dari table diatas dapat dilihat bahwa mean *post test* hasil belajar siklus I lebih besar dari mean *post-test* siklus I dan mean *post-test* hasil belajar siklus III lebih besar dari mean *post-test* siklus I dan Siklus II.

Dilihat dari table diatas, maka penggunaan media sangat diperlukan. Terbukti dari hasil rata-rata nilai pada tabel bahwa penggunaan media CD Pembelajaran sangat berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar Fikih siswa di MI- Al-Iman banaran, Semarang. Dan guru seharusnya terampil dalam menggunakan media dalam pembelajaran.

#### **4.1.2 Hasil Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)**

##### *4.1.2.1 Analisis kebutuhan dan belajar Peserta Didik*

Kebutuhan belajar fikih siswa MI Al-Iman Semarang yang belum memenuhi target nilai baik yakni 8. Proses belajar yang menggunakan dalam pembelajaran Fikih yang secara konvensional yakni dengan menggunakan ceramah sesuai dengan buku sangat kurang menarik.

Untuk itu, seorang guru haruslah memiliki ketrampilan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton. Sehingga media pembelajaran yang digunakan akan memacu siswa untuk aktif dan bersemangat dengan pembelajaran yang efektif dalam pelajaran tersebut. Media yang digunakan dalam pembelajaran multimedia interaktif adalah dengan menggunakan CD Pembelajaran program MPI. Untuk itu, peneliti membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pelajaran Fikih

untuk siswa kelas I MI- Al- Iman Banaran dengan menggunakan MPI dalam pembelajaran.

#### *4.1.2.2 Analisis Tujuan hasil Belajar peserta Didik*

Pendidikan telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk itu tujuan dalam pembelajaran yang dalam program MPI pada mata Pelajaran Fikih dalam bentuk CD pembelajaran pada pokok bahasan Shalat Fardhu mampu mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan yakni mampu mendeskripsikan macam-macam Shalat Fardhu dalam bidang yang berkaitan dengan sekolah.

#### *4.1.2.3 Analisis ketersediaan sarana Prasarana pembelajaran*

Berdasarkan hasil Observasi awal oleh peneliti, Komputer di MI Al-Iman Semarang terdapat 3 buah dan 1 laptop. Yang akan digunakan dalam pembelajaran yakni untuk memutar CD pembelajaran mata pelajaran Fikih. Untuk itu dapat dikatakan bahwasanya MI Al-Iman Semarang memiliki sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran.

#### *4.1.2.4 Hasil penyusunan Draf produk*

##### **(1) Pembuatan Naskah Multimedia**

Pembuatan naskah MPI dibuat oleh peneliti dalam waktu 3 minggu. Sebelum membuat naskah, peneliti membuat jabaran materi, *flowchart*. (terlampir dalam lampiran)

Naskah telah disempurnakan dengan mendapat masukan dari banyak pihak. ( naskah terlampir dalam lampiran)

## **(2) Pembuatan Naskah Narasi**

Pembuatan naskah narasi dilakukan oleh peneliti dengan melakukan rekaman yang diawasi oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan yang sesuai dengan naskah.

## **(3) Mangaktualisasi naskah multimedia pembelajaran dengan menggunakan program MPI**

Naskah yang dibuat, kemudian dibuat dalam bentuk CD pembelajaran. Peneliti menggunakan program MPI

## **(4) Rekaman**

Rekaman dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan alat alat kamera digital casio n78 karena gambar yang dihasilkan jernih yang disimpan dalam bentuk gambar dan di-import ke *Flowline* MPI apabila ada suara baik maka dilakukan proses editing. Namun dalam hal ini, peneliti hanya mengedit bentuk WAV menjadi bentuk MP3. Dalam mixing, peneliti menggunakan sumber music yang didapat dari berbagai jenis music. Kegiatan terakhir dalam proses produksi ialah *Finising*. Peneliti memindahkan ke dalam bentuk CD ( *compact Disk*) yang akan digunakan dalam bentuk media CD pembelajaran dengan menggunakan MPI.

## **(5) Evaluasi**

Evaluasi produk, yakni CD pembelajaran Fikih dengan materi *Shalat Fardhu* dipertanggungjawabkan di depan dosen pembimbing dengan mempresentasikan dengan media komputer.

#### 4.1.2.5 Hasil Uji Coba Terbatas dan Uji coba lebih luas

Tahap uji coba dalam penggunaan produk, pada CD pembelajaran ini ialah :

1. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas dilakukan terhadap 20 orang siswa MI- Al-Iman Semarang dengan pokok bahasan *Shalat fardhu*. Dengan program MPI. Selanjutnya diadakan penyempurnaan sebelum diujicobakan lebih luas.

2. Uji coba lebih luas

Uji coba lebih luas yakni dilakukan dengan lebih dari uji coba terbatas, yakni 30 orang siswa MI-Al-Iman dengan pokok bahasan *Shalat fardhu* dengan program MPI.

#### 4.1.3 Hasil Uji Coba dan Sosialisasi hasil

Hasil uji coba adalah tahap pengujian kekuatan dari produk yang dihasilkan, yakni penggunaan CD pembelajaran dengan program MPI dalam peningkatan hasil belajar siswa MI Al-Iman Semarang kelas I. pengujian produk dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

#### (1) Hasil pada SIKLUS I

**a. Perencanaan**

Tahap perencanaan ini yaitu berupa rencana kegiatan dalam menentukan cara yang akan dilakukan peneliti untuk memecahkan suatu permasalahan. Cara yang digunakan dalam mengurangi kelemahan dalam pembelajaran Fikih sebelumnya, yakni dengan melakukan . (1) menyusun rencana pembelajaran Fikih pokok bahasan Shalat fardhu. (2) membuat instrument penelitian. (2) menyiapkan tes dan membuat skor nilai pada tiap tes.

**b. Tindakan**

Tindakan ialah suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis dalam menghasilkan peningkatan dan perbaikan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara menarik dan memotivasi siswa.

Pembelajaran dengan CD ini, dilakukan dengan menggunakan komputer, kemudian guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran ini. Siswa diharapkan mampu memahami isi materi yang ada pada materi dalam CD.

**c. Hasil tindakan**

Hasil tindakan ini dengan peneliti mencatat setiap aktivitas secara menyeluruh mengenai penggunaan media CD pembelajaran MPI pada siklus I ini, hasilnya ialah :

### SISWA

- a. Siswa merasa senang
- b. Siswa terlihat sangat antusias
- c. Siswa menyimak materi yang disampaikan

### GURU

- a. Mampu menggunakan media dengan baik
- b. Merasa terbantu dengan media

### PENGUNAAN MEDIA

- a. Media ada yang perlu dibenahi sedikit
- b. Media sangat membantu dalam menyampaikan materi
- d. **Refleksi**

Kegiatan siswa dalam pembelajaran siklus I masih ada beberapa aspek yang belum tuntas. Ini yang menjadi tindakan lebih lanjut pada siklus II nanti, agar prestasi belajar peserta didik lebih optimal.

Setelah dianalisis dapat disimpulkan bahwa saat proses pembelajaran siklus I, terjadi hambatan ó hambatan antara lain :

- (1) Ada beberapa peserta didik yang nilainya masih rendah;
- (2) Pada proses pembelajaran peserta didik masih banyak yang pasif;
- (3) Suasana kelas sedikit ramai jika ada waktu luang;
- (4) Kemampuan guru mengelola waktu masih kurang;



(5) Model belajar yang digunakan pada saat pembelajaran masih terdapat kesalahan dalam proses belajar.

Dengan munculnya hambatan ó hambatan pada saat pembelajaran siklus I, maka diperlukan adanya perbaikan yang dilanjutkan pada siklus II.

## **(2) Penelitian SIKLUS II**

- a. Perlu perbaikan media sedikit yakni suara kurang keras
- b. Perbaikan untuk pretest dan posttest

### **a. Perencanaan**

Perencanaan pada siklus II didasarkan pada hasil dari siklus I. Rencana yang dilakukan adalah (1). Membuat perbaikan rencana pembelajaran pokok bahasan Shalat Fardhu dengan menggunakan media CD yang materinya berbeda dengan materi siklus I yaitu macam-macam Shalat fardhu, dengan mengupayakan perbaikan masalah-masalah dan kekurangan pada siklus I, (2) menyiapkan lembar atau nontes pada siklus II., (3) menyiapkan tes yang menggunakan dalam evaluasi.

### **b. Tindakan**

Tindakan yang dilaksanakan peneliti dalam siklus II adalah (1) memberikan respon tentang hasil yang didapat dari siklus I, dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media CD pembelajaran, agar dapat memotivasi siswa untuk memahami pelajaran untuk mampu meningkatkan hasil belajar.

**c. Hasil tindakan**

**SISWA**

- a. Siswa merasa senang
- b. Siswa terlihat sangat antusias
- c. Siswa menyimak materi yang disampaikan

**GURU**

- a. Mampu menggunakan media dengan baik
- b. Merasa terbantu dengan media

**PENGUNAAN MEDIA**

- a. Media ada yang perlu dibenahi sedikit
- b. Media sangat membantu dalam menyampaikan materi

**d. Refleksi**

Pelaksanaan siklus II ini lebih baik daripada siklus I. Ketuntasan klasikal dalam pembelajaran Fikih Pokok Bahasan Pengenalan Shalat fardhu pada siklus II ini dikategorikan cukup dengan persentase 55,26%, karena ada beberapa aspek yang belum maksimal.

Proses belajar mengajar siklus II mengalami beberapa hambatan ó hambatan yang perlu diperbaiki yaitu :

- a) Kemampuan peserta didik masih kurang aktif dalam bertanya kepada guru
- b) Kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal.

Hambatan ó hambatan pada siklus II ini akan diperbaiki pada siklus III, agar mencapai target ketuntasan belajar.

### (3) Hasil pada SIKLUS III

#### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III didasarkan pada hasil dari siklus II. Rencana yang dilakukan adalah (1). Membuat perbaikan rencana pembelajaran pokok bahasan salat fardu dengan menggunakan media CD yang materinya berbeda dengan materi siklus II yaitu macam-macam salat fardu, tetapi diupayakan agar mampu lebih baik dari siklus I dan siklus II, (2) menyiapkan lembar pengamatan untuk memperoleh data nontest., (3) menyiapkan perangkat test untuk evaluasi siklus III materi gerakan Shalat fardu.

#### b. Tindakan

Tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus III adalah (1) memberikan respon tentang hasil pada siklus II tentang materi salat fardu, dengan menggunakan CD pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Untuk hal ini, diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran ini juga harus disertakan pemecahan masalah mengenai kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dalam memahami materi salat fardu, dan juga memperhatikan gerakan Shalat fardhu.

#### c. Hasil Tindakan

Pada siklus III ini masih dengan siklus I dan siklus II., yakni dengan mengobservasikan siswa dan juga kelas. Kekurangan dan kemajuan di siklus I dan siklus II harus menjadi sasaran pada siklus III.

#### **SISWA**

- a. Siswa merasa senang
- b. Siswa terlihat sangat antusias
- c. Siswa menyimak materi yang disampaikan

#### **GURU**

- a. Mampu menggunakan media dengan baik
- b. Merasa terbantu dengan media

#### **PENGUNAAN MEDIA**

- a. Media ada yang perlu dibenahi sedikit
- b. Media sangat membantu dalam menyampaikan materi

#### **d. Refleksi**

Pada siklus III ini berdasarkan pengamatan kegiatan guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan MPI mencapai 81% dikategorikan sangat baik

Ketuntasan klasikal dalam pembelajaran fikih pokok bahasan pengenalan Shalat Fardhu pada siklus III mengalami kemajuan daripada siklus II. Pada siklus III ketuntasan klasikal mencapai 100% dalam kategori sangat baik.

Pelaksanaan siklus III mampu memperbaiki dari siklus I dan siklus II. Hal ini ditunjukkan pada nilai rata-rata siklus I 62 menjadi 81 pada nilai rata-rata siklus III.

Berdasarkan hasil pada siklus III, maka tindakan dalam siklus dihentikan, karena hasil yang diharapkan sudah mencapai target ketuntasan yaitu 7,00.

Berdasarkan data hasil penelitian lembar pengamatan gerakan shalat fardu, peneliti dapat mengetahui sejauhmana ketrampilan siswa menguasai materi, pada tabel berikut :

**Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Gerakan Salat Fardu dalam Pembelajaran Fikih Melalui Media Pembelajaran Interaktif (MPI).**

No	Nama Siswa	LAFAL					BACAAN					GERAKAN					KE T
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	A Murtadno A				ç				ç						ç		
2	Andri Adi K			ç					ç						ç		
3	Rifqul Faizah				ç				ç						ç		
4	Ririn Asriyanti				ç				ç						ç		
5	Achmad Shafa U				ç				ç						ç		
6	Achmad Muzaka				ç				ç							ç	
7	Achmad Nur M				ç				ç						ç		
8	Alivia Namira S				ç				ç						ç		
9	Astrid Ananta A				ç				ç						ç		
10	Auliya N				ç				ç						ç		
11	Ayunda Nurjanah				ç				ç				ç				
12	Ersa Adelliana A			ç					ç						ç		
13	Faisyal Azman			ç					ç						ç		

14	Faridatul Khasnah			ç				ç					ç	
15	Ilma Fara Masitoh			ç				ç					ç	
16	Isna Ana S				ç		ç						ç	
17	Khanif Tuflikhun				ç			ç					ç	
18	Laili Khoirun Afis			ç				ç					ç	
19	Maulana Alwi A			ç				ç					ç	
20	Maulitha Rahma			ç				ç					ç	
21	Muhammad A			ç				ç					ç	
22	Muhammad B L			ç				ç					ç	
23	Mida Khasanatu Z			ç				ç					ç	
24	Nur Hidayati			ç				ç					ç	
25	Resti Ika Putri			ç				ç					ç	
26	Rivan Pratama P			ç				ç					ç	
27	Siti Muawidatul A			ç				ç					ç	
28	Vania Intan Shabrina			ç				ç					ç	
29	Vita Ria Sari			ç				ç					ç	
30	Wahyu Adi Kusuma				ç			ç					ç	
<b>JUMLAH</b>				2	8	1	2	21	80	10		3	80	45
				1	0	5								

Keterangan :

Skor 5 : BS ( Baik Sekali )

Skor 4 : B ( Baik )

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Kurang Sekali

### Hasil Akhir

- a) Kurang Sekali : Jika Seperlima 1/5 dari anggota kelompok berperilaku seperti yang diharapkan



- b) Kurang : Jika duaperlima  $2/5$  dari anggota kelompok berperilaku seperti yang diharapkan
- c) Cukup : Jika tigaperlima  $3/5$  dari anggota kelompok berperilaku seperti yang diharapkan
- d) Baik : Jika empatperlima  $4/5$  dari anggota kelompok berperilaku seperti yang diharapkan
- e) Baik Sekali : Jika limaperlima  $5/5$  dari anggota kelompok berperilaku seperti yang diharapkan

Proses belajar hasil pengamatan terhadap kemampuan 3 jenis bacaan yang diberikan terdiri dari : ketrampilan siswa dalam melafalkan, kelancaran siswa dalam bacaan, pemahaman siswa dalam gerakan salat fardu menjadi semakin baik, siswa mengalami peningkatan dalam bacaan dan lafal dengan menggunakan *MPI*. Demikian juga ketrampilan siswa juga mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang tuntas dengan mencapai nilai  $\times 70$  sebanyak 91 %. Ini berarti mengalami peningkatan 20%

#### **ANALISIS DAN REFLEKSI**

Hasil Observasi kegiatan Pembelajaran ternyata mengalami peningkatan dibandingkan pada pembelajaran awal pada siklus I karena guru sudah lebih baik mengkondisikan kelas, memanfaatkan media secara optimal maka pada gerakan shalat fardu mengalami peningkatan dari 57 % menjadi 100 %. Pada siklus II sebagian siswa masih belum mampu dengan optimal, pada siklus III berkat bimbingan guru maka siswa mampu

mencapai ketrampilan yang diharapkan sehingga siswa mengalami peningkatan dalam lafal, bacaan dan gerakan.

ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu :

- (1) Skor rata-rata 78,6 , dengan rentang 7-10 dengan ketuntasan klasikal 90 %, indikator sebanyak 3 siswa sehingga guru harus mengulangi pada yang belum tuntas;
- (2) Sebanyak 27 siswa tuntas, 3 siswa belum tuntas, sehingga penekanan media athroware perlu diperjelas lebih ditingkatkan lagi terutama pada siswa yang belum tuntas.

#### 4.2 PEMBAHASAN

Pada pembelajaran pokok bahasan Shalat fardhu pada prasiklus I, kemampuan penguasaan gerakan masih kurang baik dan kurang memenuhi syarat nilai yang ditargetkan. Nilai *pretest* siklus I ialah (62) dan *post test* (75,3). proses yang dilakukan masih belum maksimal. Namun terdapat perbedaan yang meningkat antara *pretest* dan *posttest*.

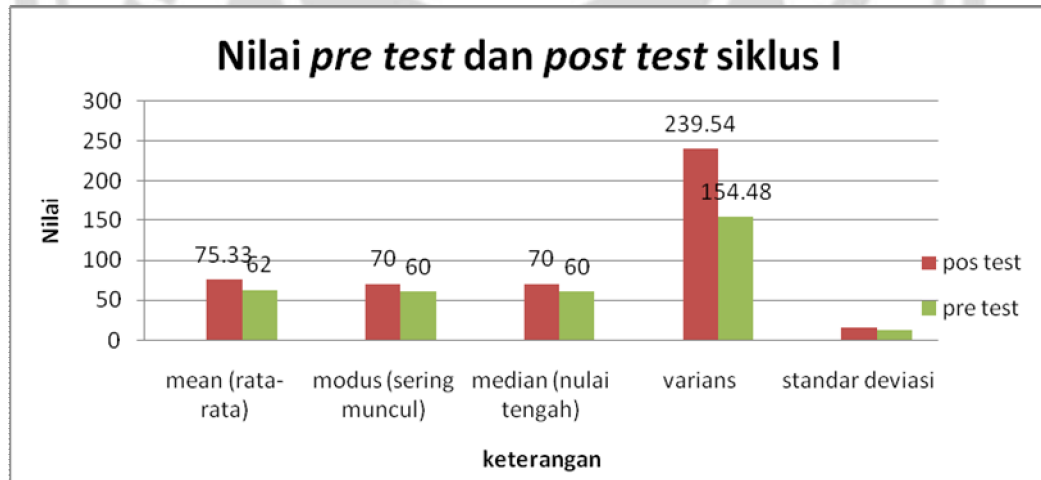
Pada siklus II, terlihat siswa sudah mulai menguasai materi untuk penguasaan gerakan salat. Dilihat dari nilai *pretest* siklus II ialah (62,6), dan *post test* (7,6). proses yang telah dilakukan sudah baik.

Pada siklus III, terlihat siswa sudah mulai menguasai materi untuk penguasaan gerakan shalat fardhu dan mengalami peningkatan yang sangat baik. Dilihat dari nilai *pretest* siklus III ialah (6,5), dan *posttest* (8,1). proses yang telah dilakukan sangat baik, karena sudah mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan target.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui *pretest* Siklus I, diperoleh rata-rata nilai pada siswa kelas I adalah 62 dengan standar

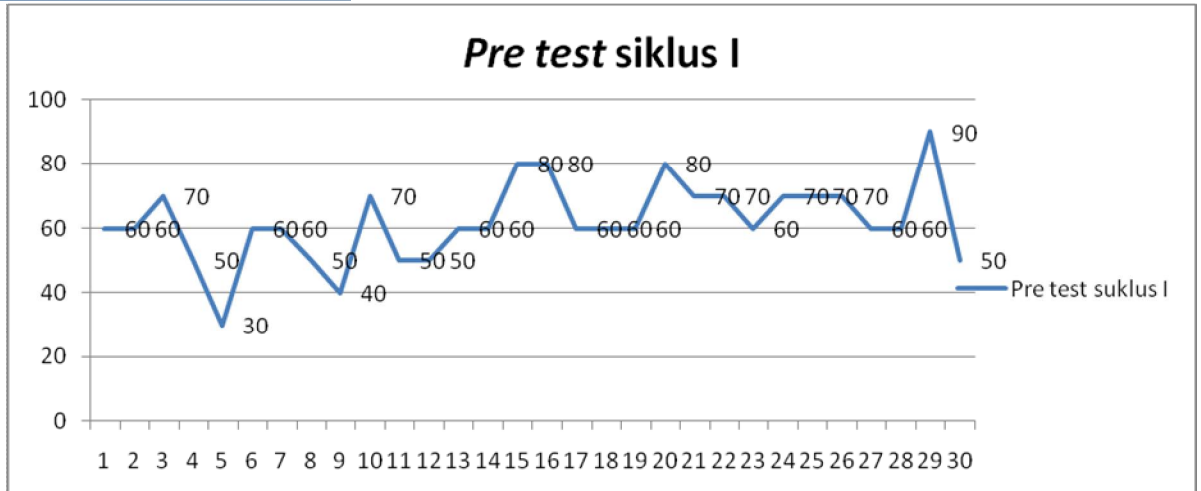
deviasi 0,78, nilai tertinggi 90 dan terendah 40. Data nilai *postest*, diperoleh rata-rata nilai pada siswa kelas VIII adalah 75,33 dengan standar deviasi 0,71, nilai tertinggi 10 dan terendah 7,67. Nilai *postest* juga telah mencapai nilai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yaitu 75 %. Berdasarkan data tersebut juga diperoleh median 7 dan modus 7. Bila dibuat daftar distribusi kategori tampak sebagai berikut:

**Bagan 4.1 Nilai *Pretest* dan *Postest* Siklus I Fikih Kelas I MI Al- IMan Banaran Semarang 2010/2011**

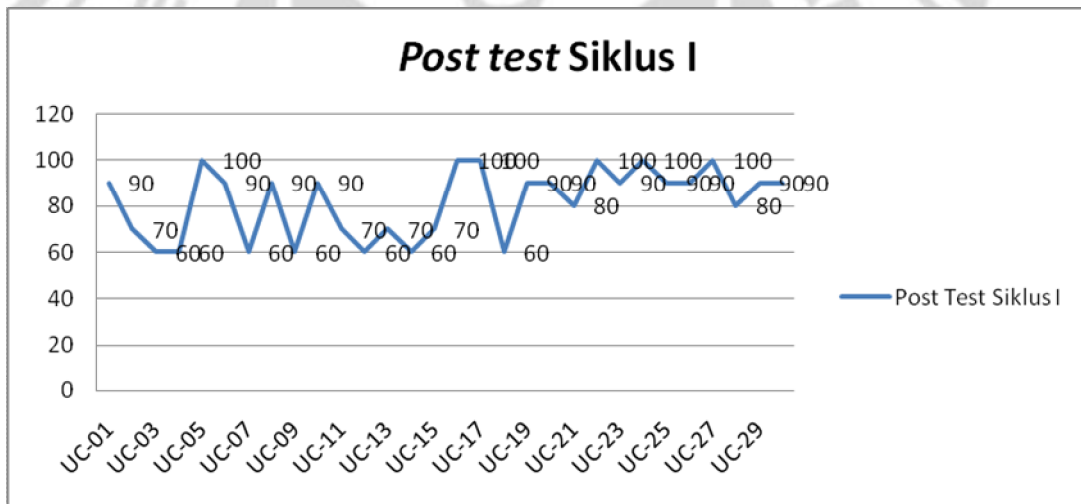


Adapun grafik perolehan nilai dari siklus I adalah :

Grafik 4.1 pencarian Nilai Tindakan *pretest* Siklus I



Perolehan nilai masing masing siswa pada siklus I dapat dilihat pada Grafik berikut ini .



Pada tindakan siklus I persentase nilai *post test* sangat baik (43,3%) baik (53,3%) , cukup (3,33%), terlihat peningkatan yang masih kurang.

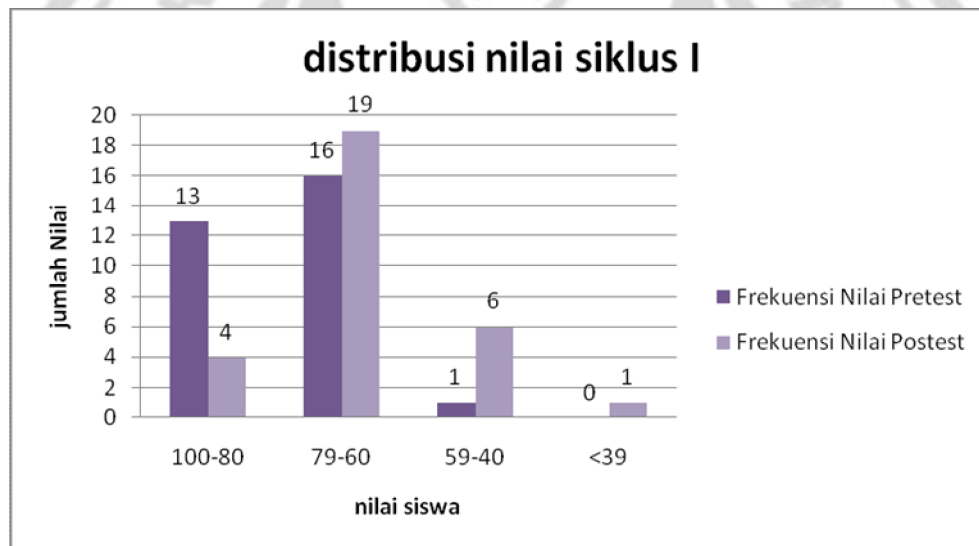
**Table 4.4 Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siklus I Fikih Kelas I MI Al-IMan Banaran Semarang 2010/2011**

No.	Rentang Nilai	Kategori	<i>Pretest</i> (Siswa)	<i>Posttest</i> (Siswa)

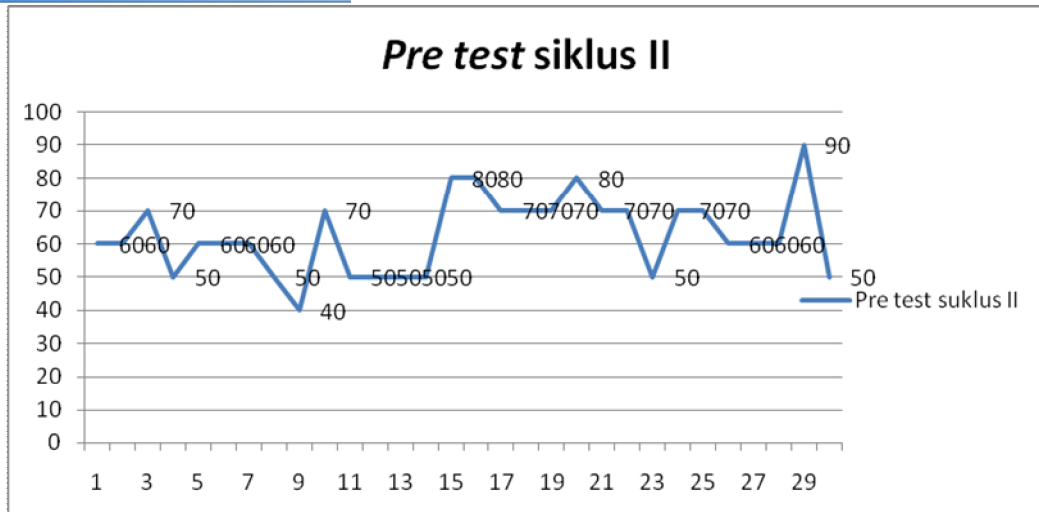
			F	%	F	%
1	10,0-8,5	Sangat baik	4	13,3 %	13	43,3 %
2	8,4-7,0	Baik	19	63,3 %	16	53,3%
3	6,9-5,5	Cukup	6	20 %	1	3,33%
4	<5,5	Kurang	1	3,3 %	0	0

Gambaran pretest dan postest tersebut dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:

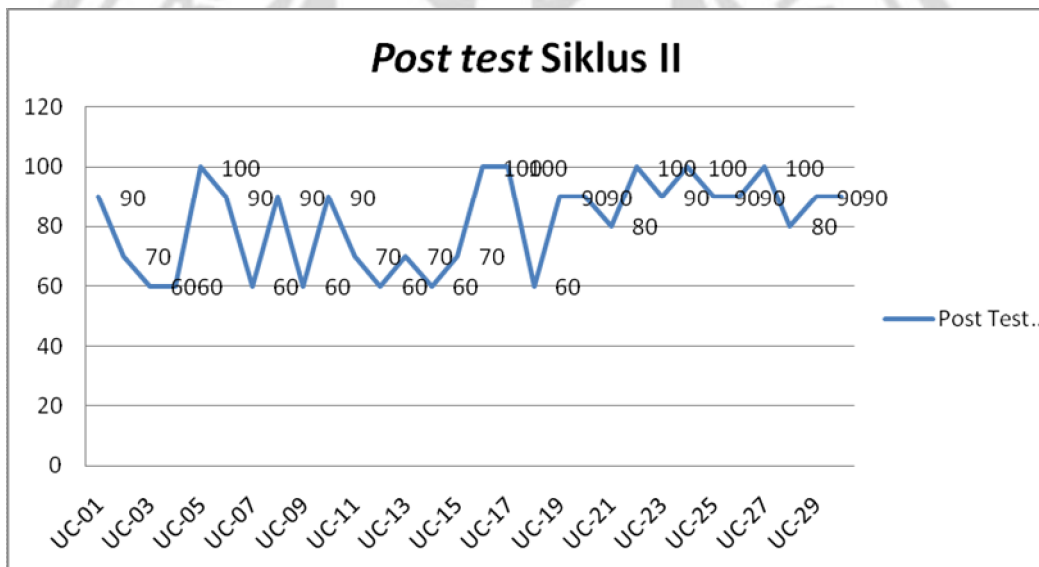
**Bagan 4.2 Distribusi Nilai *Pretest* dan *Postest* Siklus I Fikih Kelas I MI Al-Iman Banaran Semarang 2010/2011**



Perolehan nilai masing-masing siswa pada *pre test* siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 4.3 pencarian Nilai Tindakan *post test* Siklus II



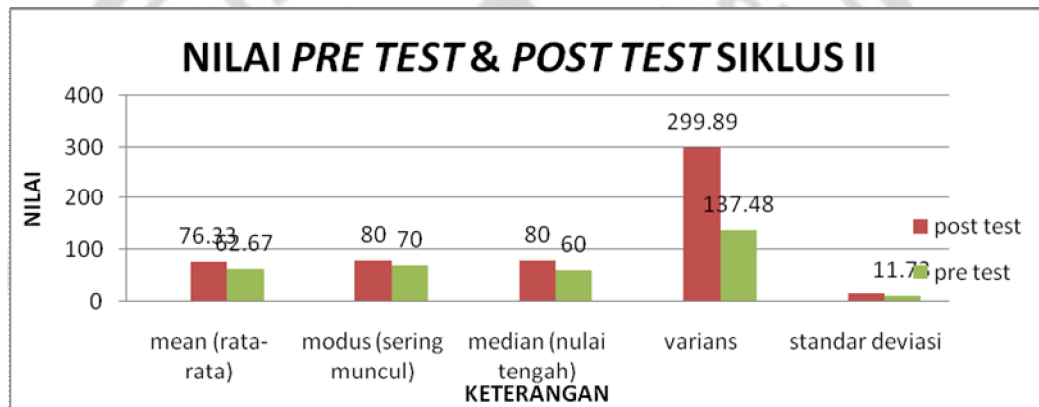
Perolehan nilai masing-masing siswa pada siklus II dapat dilihat pada grafik ini.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui *pretest* Siklus II, diperoleh rata-rata nilai pada siswa kelas I adalah 62,67 dengan standar deviasi 0,78, nilai tertinggi 90 dan terendah 40. Data nilai



posttest, diperoleh rata-rata nilai pada siswa kelas I adalah 76,33 dengan standar deviasi 0,71, nilai tertinggi 10 dan terendah 60. Nilai posttest juga telah mencapai nilai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yaitu 75 %. Berdasarkan data tersebut juga diperoleh median 8 dan modus 8. Bila dibuat daftar distribusi kategori tampak sebagai berikut :

**Bagan 4.3 Nilai Pretest dan Posttest Siklus II Fikih Kelas I MI Al- IMan Banaran Semarang 2010/2011**

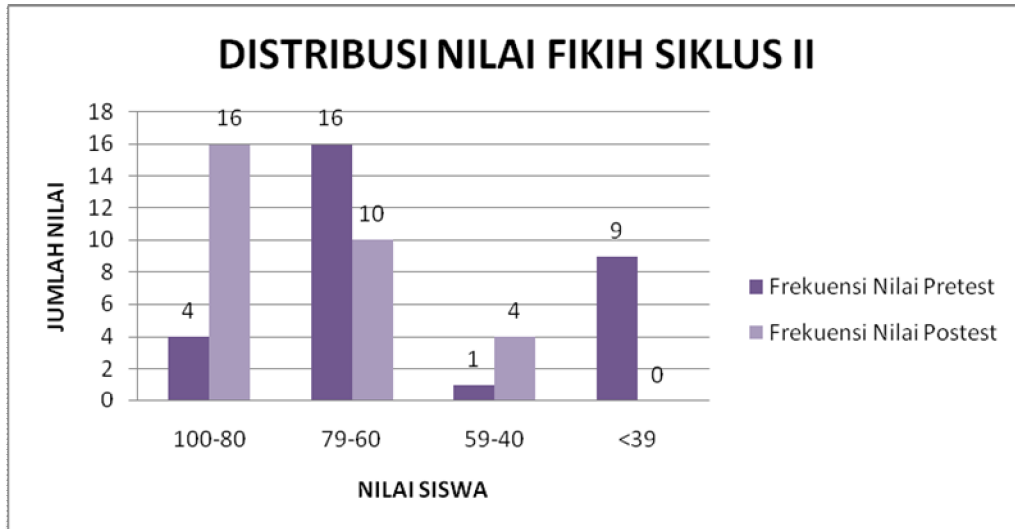


**Table 4.5 Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Siklus II Fikih Kelas I MI Al- IMan Banaran Semarang 2010/2011**

No.	Rentang Nilai	Kategori	Pretest (Siswa)		Posttest (Siswa)	
			F	%	F	%
1	10,0-8,5	Sangat baik	4	13,3 %	16	53,3%
2	8,4-7,0	Baik	16	53,3 %	10	33,3%
3	6,9-5,5	Cukup	1	3,3 %	4	13,3%
4	<5,5	Kurang	9	30 %	0	0

Gambaran *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:

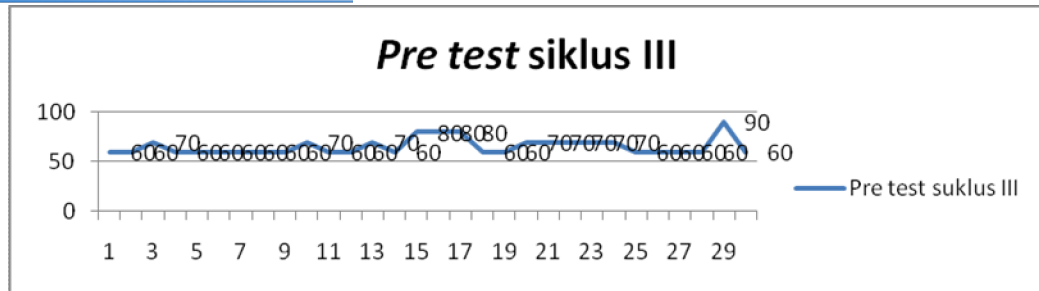
**Bagan 4.3 Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siklus II Fikih Kelas I MI Al-Iman Banaran Semarang 2010/2011**



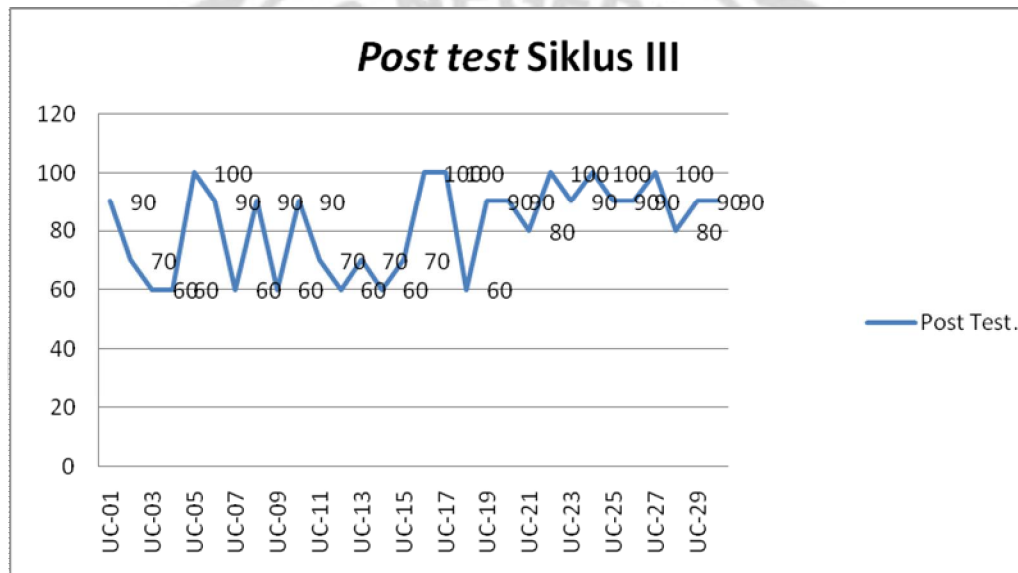
Pada tindakan siklus II presentase nilai *post test* cukup (13,3%), baik (33,3%) sangat baik (53,3%) dan nilai sangat baik mencapai (53,3%). Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini terjadi sedikit peningkatan, namun masih belum memenuhi target yang diinginkan.

Diperoleh nilai masing-masing siswa pada pratindakan siklus III dapat dilihat pada grafik berikut ini.

Grafik 4.5 pencaran Nilai Tindakan Siklus III



Perolehan nilai masing-masing siswa pada siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini

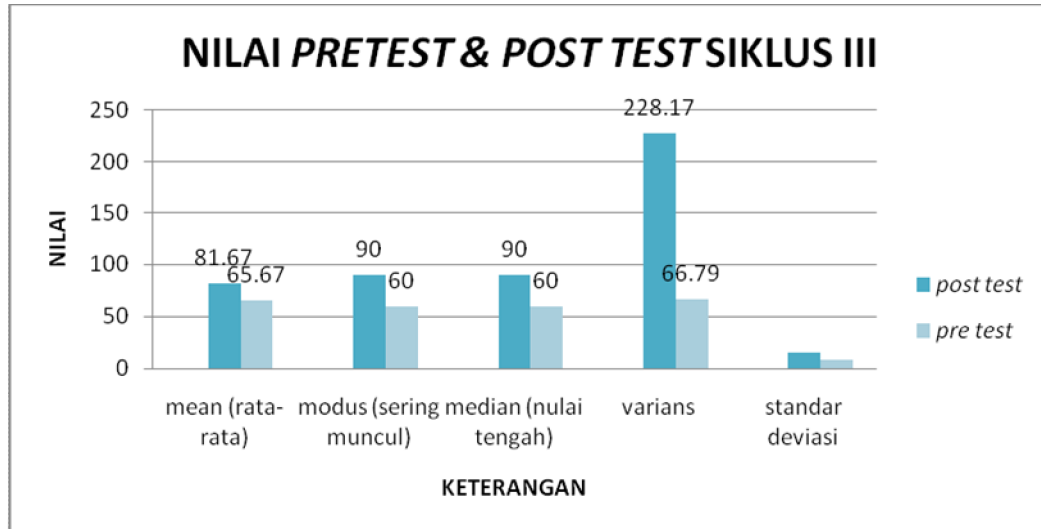


Grafik 4.6 Perencanaan Nilai Siswa Pada Siklus III

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui *pretest* Siklus III, diperoleh rata-rata nilai pada siswa kelas I adalah 65,67 dengan standar deviasi 0,78, nilai tertinggi 90 dan terendah 60. Data nilai *posttest*, diperoleh rata-rata nilai pada siswa kelas I adalah 81,67 dengan standar deviasi 0,71, nilai tertinggi 10 dan terendah 60. Nilai *posttest* juga telah mencapai nilai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yaitu 75 %. Berdasarkan data tersebut juga diperoleh

median 9 dan modus 9. Bila dibuat daftar distribusi kategori tampak sebagai berikut :

**Bagan 4.5 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siklus III Fikih Kelas I MI Al- IMan Banaran Semarang 2010/2011**



Pada tindakan siklus III presentase nilai *post test* kurang mencapai (0%), cukup (0%), baik (36,66%) dan nilai sangat baik mencapai (63,3%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus III ini sudah terjadi peningkatan sesuai dengan target yang diinginkan, terbukti dari meningkatkannya presentase nilai.

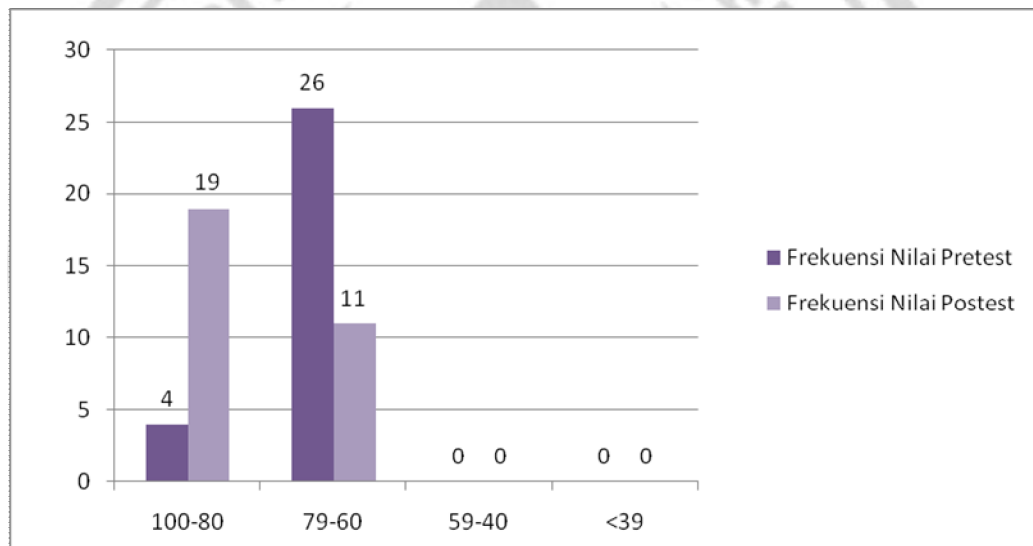
**Table 4.3 Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siklus III Fikih Kelas I MI Al- IMan Banaran Semarang 2010/2011**

No.	Rentang Nilai	Kategori	<i>Pretest</i> (Siswa)		<i>Posttest</i> (Siswa)	
			F	%	F	%

1	10,0-8,5	Sangat baik	4	13,3 %	19	63,3%
2	8,4-7,0	Baik	26	86,66 %	11	36,66%
3	6,9-5,5	Cukup	0	0	0	0
4	<5,5	Kurang	0	0	0	0

Gambaran *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:

**Bagan 4.3 Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siklus III Fikih Kelas I MI Al-Iman Banaran Semarang 2010/2011**



Pada *post test* siklus III diperoleh nilai rata-rata (65,67).

Pada *post test* siklus III diperoleh nilai rata-rata (65,67) dan pada *post test* siklus III diperoleh nilai rata-rata (8,1).

Meningkatnya hasil belajar pada siswa MI Al-Iman Banaran, Semarang dengan menggunakan media CD pembelajaran ini disebabkan oleh meningkatnya ketertarikan dan motivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media CD pembelajaran MPI

berdasarkan hasil yang diperoleh dari data nontest, diketahui bahwa terdapat perbedaan perilaku siswa dalam menyelesaikan pertanyaan, siswa lebih termotivasi dan tidak jenuh karena pembelajaran yang menarik. Hal ini tergantung pada kondisi siswa yang awalnya pandai kemudian meningkat, dan ada juga siswa yang kurang pandai namun mengalami peningkatan yang sangat baik. Keadaan ini dapat dilihat dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Siswa yang memiliki nilai rendah yaitu subjek 4, 9 dan 10. Pada subjek 29 nilai post test siklus I (6), nilai siklus (9), nilai siklus (10).

Siswa yang mengalami peningkatan maksimal dari maksimal dari pratindakan hingga siklus III adalah subjek 2,5,11,12,13,15,16,17,19,20,23,25,28,29. Siswa yang memiliki nilai tinggi yakni subjek 1 nilai *post test* siklus 1 (8), nilai siklus II(9)

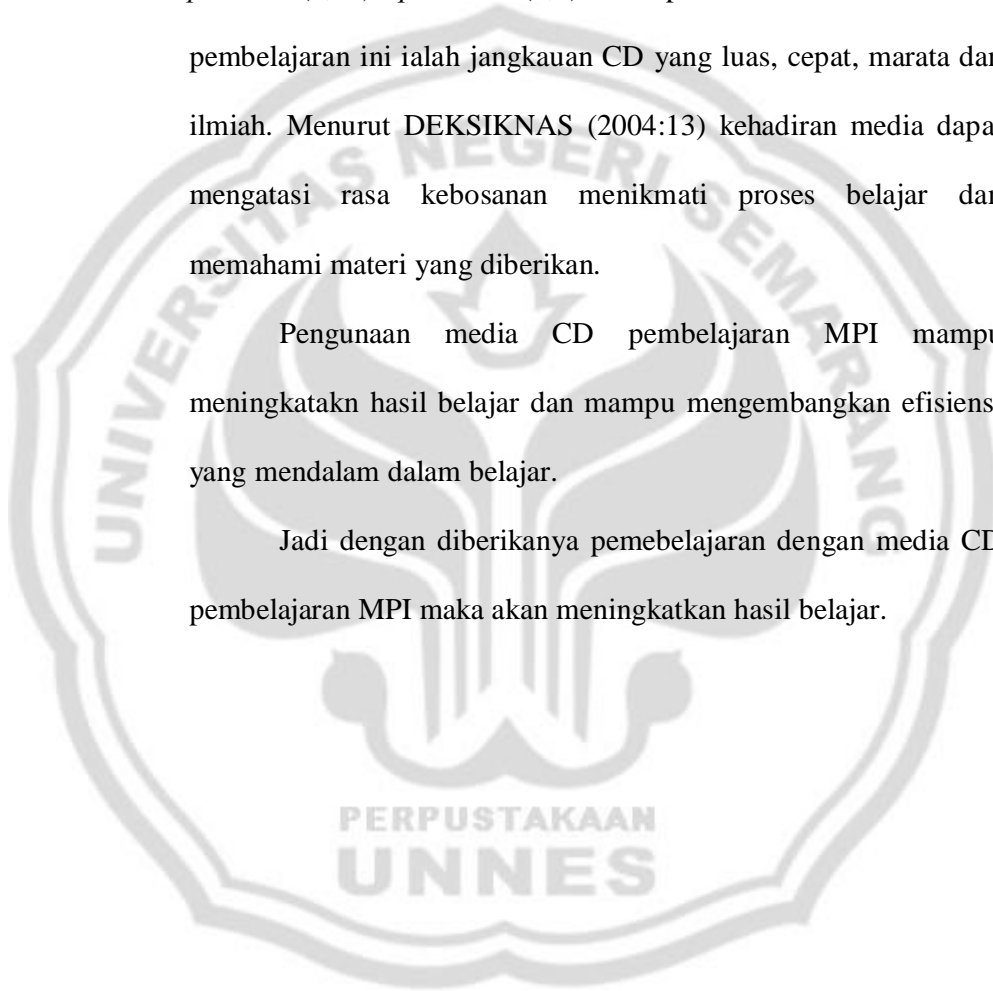
Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media CD pembelajaran MPI mampu meningkatkan hasil belajar fikih kelas I MI Al-Iman Banaran tahun ajaran 2010/2011. Hal ini dikarenakan siswa mudah memahami materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterkaitanya dengan materi, menambah semangat, meningkatkan motivasi, dalam mempelajari materi yang diajarkan kepada siswa.



Peningkatan yang sangat baik dengan menggunakan media CD pembelajaran MPI mengakibatkan kemajuan hasil belajar dengan peningkatan dari siklus ke siklus . siklus I *pretest* (6,2) *posttest* (7,53), siklus II *pretest* (6,26) *posttest* (7,63), siklus III *pretest* (6,56) *posttest* (8,1). Adapun kelebihan dari CD pembelajaran ini ialah jangkauan CD yang luas, cepat, marata dan ilmiah. Menurut DEKSIKNAS (2004:13) kehadiran media dapat mengatasi rasa kebosanan menikmati proses belajar dan memahami materi yang diberikan.

Pengunaan media CD pembelajaran MPI mampu meningkatkan hasil belajar dan mampu mengembangkan efisiensi yang mendalam dalam belajar.

Jadi dengan diberikanya pembelajaran dengan media CD pembelajaran MPI maka akan meningkatkan hasil belajar.



## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa

:

- (1) Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) mampu meningkatkan hasil belajar Fikih. Hal ini telah diketahui dari peningkatan rata-rata yang pada awalnya siswa mendapat nilai pada siklus I (62), siklus II nilai rata-rata (76) dan pada siklus III rata-rata nilai meningkat menjadi 8,1.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat disarankan :

- (1) Guru di MI- Al Iman Banaran hendaknya menerapkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.
- (2) Guru dalam menyampaikan materi belajar harus menggunakan variasi dalam penggunaan media belajar sehingga siswa dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan nilai yang diharapkan.
- (3) Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang lebih sempurna dalam pembelajaran dikarenakan masih terdapat kekurangan yaitu belum dilengkapi animasi dan suara pada setiap gerakan media pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Depdikbud. 2003. GBPP Fikih. Jakarta:Depdikbud
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Research 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryono, Anung. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Cetakan Kelima*. Jakarta : Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Iskandar. dan Usman Mulyadi. 1988. *Dasar- Dasar Pengembangan Kurikulum*, Jakarta: Bina Aksara.
- Kemp, Jerrold E., Deane K. Dayton. 1985. *Planning & Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Munib, achmad. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK
- Robin, Linda. 2001. *Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. From <http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>, 15 Juli 2010.
- Sadiman, Arief. 1993. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N., Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Syaodih, Nana. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Triarso, Agus. 2009. *Modul Pemrograman Macromedia Authorware 7.0*. Semarang: BPM Semarang.
- Wahana Komputer, Tim Penelitian dan Pengembangan. 2004. *Membuat Aplikasi Tutorial Interaktif dengan Macromedia Authorware*. Jakarta: Salemba Infotek.



### DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK

No	No. Induk	Nama Siswa	KODE UC
1	2237	A Murtadno Abdullah A	UC-1
2	2240	Andri Adi Kurniawan	UC-2
3	2266	Rifqul Faizah	UC-3
4	2267	Ririn Asriyanti	UC-4
5	2281	Achmad Shafa Uzzainy	UC-5
6	2283	Achmad Muzaka Fuady	UC-6
7	2284	Achmad Nur Mudrik J	UC-7
8	2285	Alivia Namira Salsabila	UC-8
9	2286	Astrid Ananta Aqlia Z	UC9
10	2287	Auliya Nurmayucha	UC-10
11	2288	Ayunda Nurjanah	UC-11
12	2292	Ersa Adeliana Ariani	UC-12
13	2294	Faisyal Azman	UC-13
14	2295	Faridatul Khasanah	UC-14
15	2297	Ilma Fara Masitoh	UC-15
16	2298	Isna Ana Setiawati	UC-16
17	2299	Khanif Tuflikhun	UC17
18	2300	Laili Khoirun Afis	UC-18
19	2302	Maulana Alwi Al Ikhsan	UC-19
20	2303	Maulitha Rahma K N	UC-20
21	2306	Muhammad Andra Ardiyanto	UC-21
22	2308	Muhammad Burhan Lubabil	UC-22
23	2309	Mida Khasanatu Zain	UC-23
24	2310	Nur Hidayati	UC24
25	2315	Resti Ika Putri	UC-25
26	2318	Rivan Pratama Putra	UC-26
27	2320	Siti Muawidatul A	UC-27
28	2322	Vania Intan Shabrina	UC-28
29	2323	Vita Ria Sari	UC-29
30	2324	Wahyu Adi Kusuma	UC-30

### KISI KISI INSTRUMEN MEDIA

a. Evaluasi produk

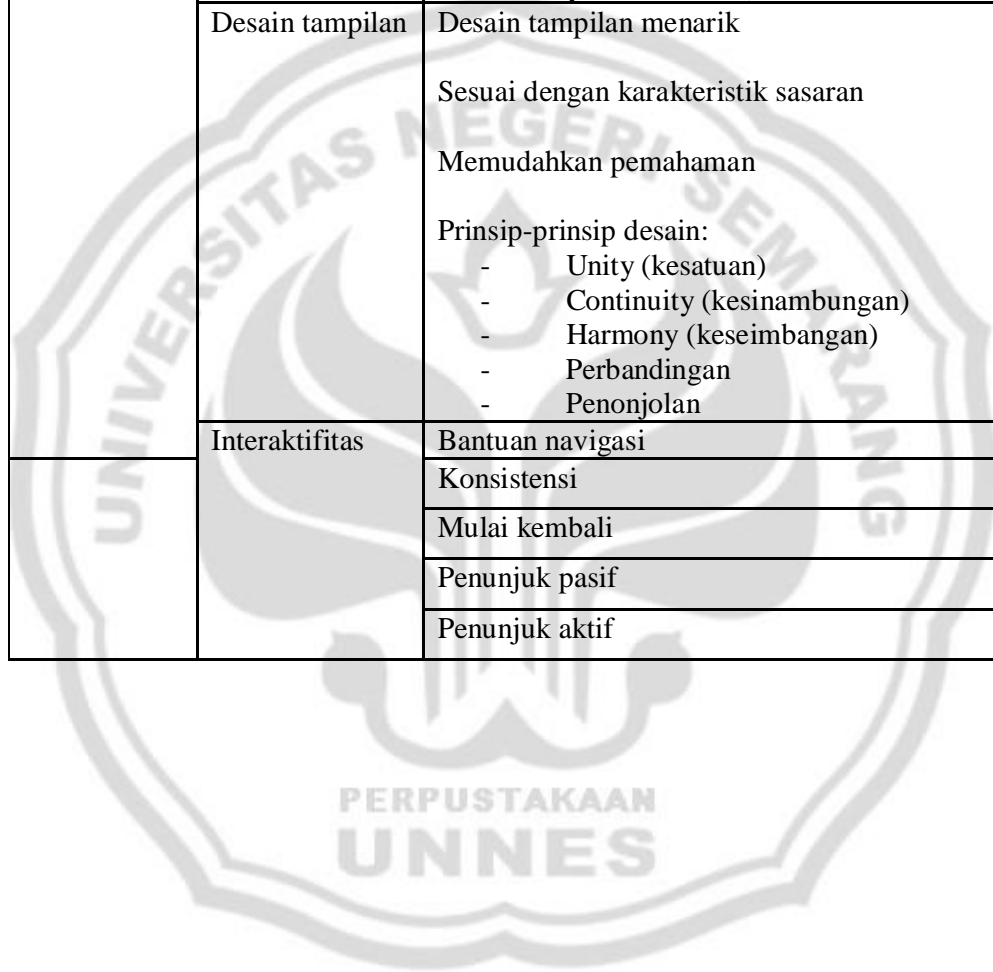
Komponen yang menjadi bahan evaluasi produk multimedia pembelajaran adalah kriteria dari kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.

#### KISI-KISI EVALUASI FORMATIF TENTANG KELAYAKAN PRODUK MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FIKIH POKOK MATERI SALAT FARDU

Variabel	Sub variable	Komponen dan deskripsi
Media pembelajaran	Kurikulum dan desain instruksional	Kesesuaian sasaran
		Kelengkapan unsur-unsur pembelajaran
		Kejelasan tujuan
		Konsistensi tujuan-materi-evaluasi
		Pemberian contoh
	Isi	Kebenaran substansi materi
		Kecukupan cakupan
		Kedalaman
		Aktualitas
		Kelengkapan sumber
	Komunikasi	Kejelasan materi
		Interaktivitas
		Penumbuhan motivasi
		Pemanfaatan prinsip komunikasi efektif
	Kapasitas komputer	Efektivitas pemanfaatan kemampuan komputer
		Multimedia
		Hyperlink
		Simulasi
	Kreatifitas	Gagasan baru
		Original
Unik		
Tidak melanggar rambu-rambu etika		



	Kesesuaian	<p>Sesuai dengan teknologi yang telah ada</p> <p>Dapat diterima secara umum</p> <p>User friendly</p> <p>Lebih menguntungkan (Pembelajaran lebih efektif, biaya lebih murah)</p>
	Desain tampilan	<p>Desain tampilan menarik</p> <p>Sesuai dengan karakteristik sasaran</p> <p>Memudahkan pemahaman</p> <p>Prinsip-prinsip desain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unity (kesatuan)</li> <li>- Continuity (kesinambungan)</li> <li>- Harmony (keseimbangan)</li> <li>- Perbandingan</li> <li>- Penonjolan</li> </ul>
	Interaktifitas	<p>Bantuan navigasi</p> <p>Konsistensi</p> <p>Mulai kembali</p> <p>Penunjuk pasif</p> <p>Penunjuk aktif</p>



**ANGKET EVALUASI KELAYAKAN PRODUK MULTIMEDIA  
MATA PELAJARAN FIKIH POKOK MATERI SALAT FARDU  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK AHLI MEDIA**

Nama :

Jabatan :

Nama instansi :

Petunjuk pengisian !

Berilah jawaban pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat anda, dengan cara memberi tanda (ç ) pada kolom yang tersedia.

Keterangan respon

SB = Sangat baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

SKB = Sangat Kurang Baik

Sub variabel	Pertanyaan	Jawaban				
		SB	B	CB	KB	SKB
Komunikasi	1. Kejelasan pesan yang tertuang di dalam multimedia pembelajaran ini					
	2. Kemungkinan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dengan program multimedia pembelajaran					
	3. Efektifitas program multimedia pembelajaran dari sudut pandang komunikasi					
Kapasitas komputer	1. Efektifitas dari penggunaan komputer dilihat dari produk multimedia pembelajaran ini					
	2. Hiperlink antar menu yang ada di dalam multimedia pembelajaran ini					
	3. Simulasi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran ini					
Kreatifitas	1. Tingkat inovasi pada multimedia pembelajaran ini					

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Originilitas dari multimedia pembelajaran ini dibandingkan dengan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah ada</li> <li>3. Keunikan dari multimedia pembelajaran interaktif ini</li> <li>4. Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ini dari sudut pandang etika</li> </ol>					
Kesesuaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian multimedia pembelajaran yang telah di kembangkan ini dengan teknologi komputer pada saat ini</li> <li>2. Kemungkinan keterterimaan multimedia pembelajaran ini pada pengguna secara umum</li> <li>3. Tingkat kemudahan penggunaan prgram ini</li> </ol>					
Desain tampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas desain tampilan dari program multimedia pembelajaran ini</li> <li>2. Kesesuaian program multimedia pembelajaran ini dengan prinsip desain pada multimedia, yakni kesatuan, kesinambungan, keseimbangan, perbandingan, dan penonjolan</li> </ol>					
Interaktifitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol-tombol bantu navigasi yang ada pada multimedia pembelajaran ini</li> <li>2. Konsistensi dari program multimedia pembelajaran ini</li> <li>3. Fungsi dari tiap tombol dalam mengakses setiap animasi di dalam multimedia pembelajaran interaktif ini</li> </ol>					

**ANGKET EVALUASI KELAYAKAN PRODUK MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FIKIH  
POKOK MATERI PESAWAT SALAT FARDU UNTUK AHLI  
MATERI**

Nama :

Jabatan :

Nama instansi :

Petunjuk pengisian !

Berilah jawaban pernyataan berikut sesuai dengan pendapat anda, dengan cara memberi tanda (ç ) pada kolom yang tersedia.

Keterangan respon

SB = Sangat baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

SKB = Sangat Kurang Baik

Sub variable	Pertanyaan	Jawaban				
		SB	B	CB	KB	SKB
Kurikulum dan desain instruksional	1. Kesesuaian multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dengan sasaran yang dalam hal ini adalah siswa MI kelas I semester II.					
	2. Kelengkapan unsur-unsur pembelajaran yang ada didalam program multimedia pembelajaran ini					
	3. Kesesuaian antara tujuan					

	pembelajaran, materi dan evaluasi yang disajikan di dalam program multimedia ini					
Isi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebenaran materi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran ini</li> <li>2. Kecukupan cakupan materi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran ini</li> <li>3. Kedalaman materi yang disajikan pada multimedia pembelajaran</li> <li>4. Aktualitas pesan yang disajikan</li> <li>5. Kelengkapan sumber yang digunakan sebagai acuan</li> </ol>					
Kesesuaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian multimedia yang dikembangkan dengan teknologi yang dimiliki</li> <li>2. Kemudahan penggunaan program multimedia pembelajaran oleh pengguna</li> <li>3. Penggunaan multimedia pembelajaran lebih memudahkan dalam proses pembelajaran</li> <li>4. Efisiensi Penggunaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dari segi biaya</li> </ol>					
Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan materi yang disajikan</li> <li>2. Kemampuan multimedia pembelajaran yang dikembangkan untuk menumbuhkan motivasi</li> <li>3. Efektifitas komunikasi dari penggunaan multimedia pembelajaran</li> </ol>					

**LEMBAR PENGAMATAN GERAKAN SHOLAT DALAM PEMBELAJARAN FIKIH MELALUI PROGRAM *ADOBE AUTHORWARE 7.0***

Nama Sekolah :  
 Nama Siswa :  
 Mata pelajaran :  
 Kelas / semester :

**PETUNJUK PENGISIAN .**

- 1) Bacalah dengan cermat 4 Indikator kemampuan siswa dalam mempraktekan sholat
- 2) Berilah tanda (v) pada kolom skala partisipasi, sesuai dengan hasil pengamatan di dalam kelas setiap kali tatap muka, silahkan mengisi lembar pengamatan sesuai dengan kenyataan.
- 3) berilah tanda (ç) pada skala penilaian jika deskriptor yang tertulis tampak .
  - a) jika jawaban a maka skor 4
  - b) Jika jawaban b maka skor 3
  - c) Jika jawaban c maka skor 2
  - d) Jika jawaban d maka skor 1

No	Indikator yang diamati	Deskriptor	N	Skala partisipatif			
				1	2	3	4
1.	Ketrampilan siswa dalam melafalkan	a. Tekanan sudah sesuai dengan langkah b. Tekanan kurang sesuai dengan langkah c. Tekanan belum sesuai dengan langkah d. Tekanan tidak sesuai dengan langkah					
2.	Kelancaran siswa dalam bacaan	a. Bacaan sudah sesuai dengan langkah b. Bacaan kurang sesuai dengan langkah c. Bacaan belum sesuai dengan langkah d. Bacaan tidak sesuai dengan langkah					
3.	Pemahaman siswa dalam gerakan	a. Dapat meniru dengan sempurna gerakan seluruh badan berdiri tegak menghadap kiblat kedua tangan lurus di sisi badan mata melihat ketempat sujud sesuai langkah. b. Dapat menirukan gerakan sebagian badan berdiri tegak menghadap kiblat kedua tangan lurus di sisi badan mata melihat					



	<p>salat Fardu</p>	<p>ketempat sujud sesuai dengan langkah.</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah</p> <p>.</p> <p>a. Dapat meniru dengan sempurna seluruh gerakan takbiratulihram (mengangkat tangan sejajar pundak atau telinga telapak dan kelima jari menghadap kekiblat sambil mengucap allahu akbar bacaan takbir dibaca bersamaan gerakan tangan boleh juga dibaca setelah gerakan tangan selesai sesuai dengan langkah.</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian badan gerakan takbiratulihram (mengangkat tangan sejajar pundak atau telinga telapak dan kelima jari menghadap kekiblat sambil mengucap allahu akbar bacaan takbir dibaca bersamaan gerakan tangan boleh juga dibaca setelah gerakan tangan selesai sesuai dengan langkah.</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan ini sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan ini sesuai dengan langkah</p> <p>a. Dapat meniru dengan sempurna seluruh gerakan bersedekap (meletakkan tangan diatas dada tangan kanan diatas pergelangan tangan kiri saat bersedekap kita membaca doa iftitah surat al-fatihah dan satu surat atau ayat dari al-qurʻan) sesuai dengan langkah.</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian badan gerakan bersedekap (meletakkan tangan diatas dada tangan kanan diatas pergelangan tangan kiri saat bersedekap kita membaca doa iftitah surat al-fatihah dan satu surat atau ayat dari al-qurʻan) sesuai dengan langkah.</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah</p> <p>a. Dapat meniru dengan sempurna seluruh gerakan rukuk (membungkukan badan punggung harus lurus sejajar dengan kepala kedua tangan diletakan pada lutut dengan jari-jari diregangkan mata melihat ke tempat sujud saat rukuk membaca bacaan rukuk sesuai dengan langkah.</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian badan</p>					
--	--------------------	---	--	--	--	--	--

		<p>gerakan rukuk (membungkukan badan punggung harus lurus sejajar dengan kepala kedua tangan diletakan pada lutut dengan jari-jari diregangkan mata melihat ke tempat sujud saat rukuk membaca bacaan rukuk sesuai dengan langkah.</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah</p> <p>a. Dapat meniru dengan sempurna seluruh gerakan iktidal ( berdiri dari rukuk sambil mengangkat tangan kedua tangan diangkat setinggi daun telinga saat iktidal membaca doa iktidal sesuai dengan langkah.</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian badan gerakan iktidal ( berdiri dari rukuk sambil mengangkat tangan kedua tangan diangkat setinggi daun telinga saat iktidal membaca doa iktidal sesuai dengan langkah.</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah</p> <p>a. Dapat meniru gerakan sujud (gerakan merunduk sampai kepala menempel di tempat sujud kedua tangan berada di samping kiri dan kanan badan sesuai dengan langkah.</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian badan gerakan sujud (gerakan merunduk samapi kepala menempel di tempat sujud kedua tangan berada di samping kiri dan kanan badan sesuai dengan langkah.</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah</p> <p>a. Dapat meniru gerakan duduk diantara dua sujud ( kaki kanan ditegakkan kaki kiri dijadikan alas duduk kedua tangan diletakan di atas paha ujung lutut sambil membaca bacaan duduk di antara dua sujud sesuai dengan langkah.</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian badan gerakan duduk diantara dua sujud ( kaki kanan ditegakkan kaki kiri dijadikan alas duduk kedua tangan diletakan di atas paha ujung lutut sambil membaca bacaan duduk di antara dua sujud sesuai dengan langkah.</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

		<p>dengan langkah</p> <p>a. Dapat meniru gerakan duduk tahiyat awal (seperti duduk diantara dua sujud kaki kanan ditegakkan kaki kiri dibentangkan di lantai sebagai alas duduk telunjuk jari menunjuk ke kiblat) sesuai dengan langkah.</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian gerakan duduk tahiyat awal (seperti duduk diantara dua sujud kaki kanan ditegakkan kaki kiri dibentangkan di lantai sebagai alas duduk telunjuk jari menunjuk ke kiblat) sesuai dengan langkah.</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah</p> <p>a. Dapat meniru gerakan duduk tahiyat akhir (kaki kanan ditegakan kaki kiri dijelurkan dibawah kaki kanan pantat duduk di lantai) sesuai dengan langkah.</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian gerakan duduk tahiyat akhir (kaki kanan ditegakan kaki kiri dijelurkan dibawah kaki kanan pantat duduk di lantai) sesuai dengan langkah</p> <p>c. Kurang dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah</p> <p>a. Dapat meniru gerakan salam ( menoleh kekanan kemudian kekiri sambil membaca salam) sesuai langkah</p> <p>b. Dapat menirukan gerakan sebagian gerakan salam ( menoleh kekanan kemudian kekiri sambil membaca salam) sesuai langkah</p> <p>c. gerakan sesuai dengan langkah.</p> <p>d. Belum dapat menirukan gerakan sesuai dengan langkah</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

Ket :

N : Nilai

Skor penilaian	Skor
A	85-100
B	75-84

C	65-74
D	55-64

Kesimpulan Skor :

PBM sudah berjalan dengan baik

Pengamat

Ida Kurniawati, S.Pd



**POST TEST SIKLUS I FIKIH KELAS 1  
"SALAF FARDU" MI AL IMAN – BANARAN  
KOTA SEMARANG TAHUN 2011**

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

**Mata Pelajaran : Fikih**  
**Pokok Bahasan : Salaf Fardu**  
**Kelas/ Semester : 1 / II**  
**Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah (MI)**

Petunjuk Umum .

1. Bacalah dengan cermat pertanyaan yang ada !
2. Kerjakan soal semua dibawah ini !
3. Silang (X) jawaban yang ku anggap benar pada lembar soal !
4. Bila sudah terlanjur mengilang, sementara ada berkemauan untuk membetulkan, maka berilah contengan dengan 2 garis sejajar secara horizontal !
5. Alokasi Waktu 20 menit .

- 
1. Salat harus dilakukan dengan í
    - a. Melamun
    - b. Santai
    - c. Khusuk dan tumakninah
  2. Melakukan gerakan salat harus í
    - a. Benar sesuai tuntunan rasullullah
    - b. Semuanya sendiri
    - c. Menurut kemampuan
  3. Mengangkat tangan sejajar pundak sambil mengucap takbir disebut í
    - a. Takbiratulihram
    - b. Rukuk

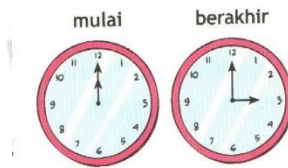
[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

4. Menoleh ke kanan kemudian ke kiri sambil membaca salam disebut gerakan í

- a. Salam
- b. Rukuk
- c. Duduk antara dua sujud

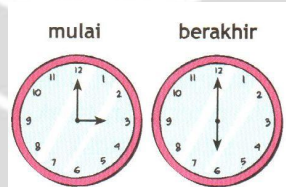
5. Salat yang dikerjakan pada jam 12 sampai jam 3 disebut í

- a. Salat Isha
- b. Salat Asyar
- c. Salat dzuhur



6. Salat yang dikerjakan pada jam 3 sampai jam 6 disebut ..

- a. Salat Isha
- b. Salat Asyar
- c. Salat dzuhur



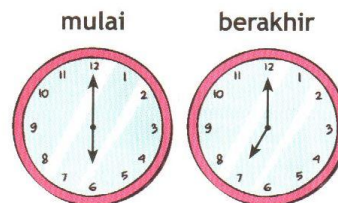
7. Salat yang dikerjakan pada jam 7 malam sampai jam 4 pagi disebut í

- a. Salat dzuhur
- b. Salat magrib
- c. Salat isya



8. Salat yang dikerjakan pada jam 7 malam sampai jam 4 pagi disebut í

- a. Salat ashar
- b. Salat magrib
- c. Salat isya

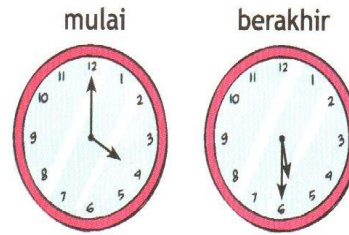




[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

...n 4 pagi terbit matahari disebut í

- a. Salat isya
- b. Salat subuh
- c. Salat dzuhur



10. Salat fardu yang dilaksanakan tiga rakaat adalah salat í

- a. Subuh
- b. Magrib
- c. Isya



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

**POST TEST SIKLUS II FIKIH KELAS 1  
"SALAF FARDU" MI AL IMAN – BANARAN**

**KOTA SEMARANG TAHUN 2011**

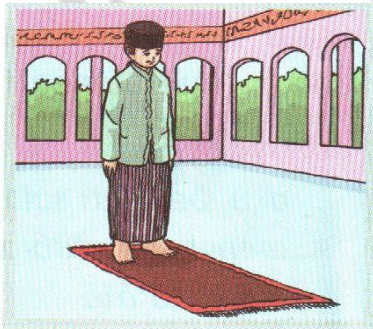
Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

**Mata Pelajaran : Fikih**  
**Pokok Bahasan : Salaf Fardu**  
**Kelas/ Semester : 1 / II**  
**Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah (MI)**

Petunjuk Umum .

1. Bacalah dengan cermat pertanyaan yang ada !
2. Kerjakan soal semua dibawah ini !
3. Silang (X) jawaban yang ku anggap benar pada lembar soal !
4. Bila sudah terlanjur mengilang, sementara ada berkemauan untuk membetulkan, maka berilah contengan dengan 2 garis sejajar secara horizontal !
5. Alokasi Waktu 20 menit .

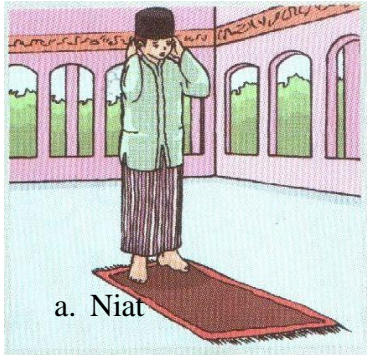
1. Gambar dibawah ini termasuk gerakan í



- a. Niat
- b. Salam

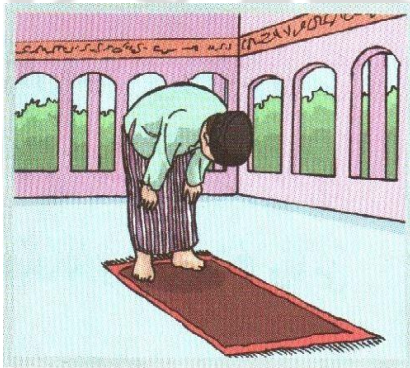
[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

2. Gambar dibawah ini termasuk gerakan í



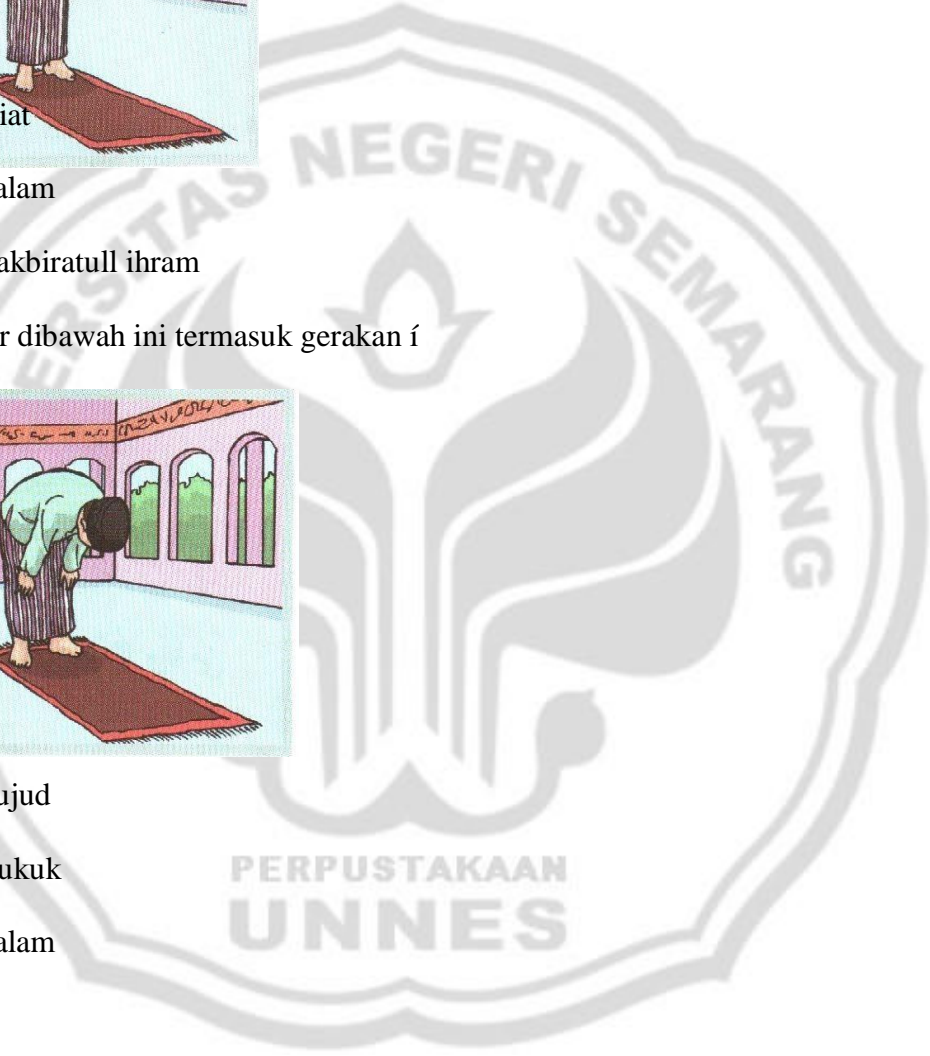
- a. Niat
- b. Salam
- c. Takbiratull ihram

3. Gambar dibawah ini termasuk gerakan í

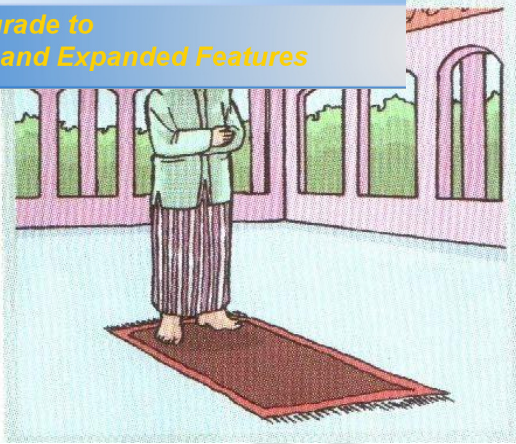


- a. Sujud
- b. Rukuk
- c. Salam

4. Gambar dibawah ini termasuk gerakan í

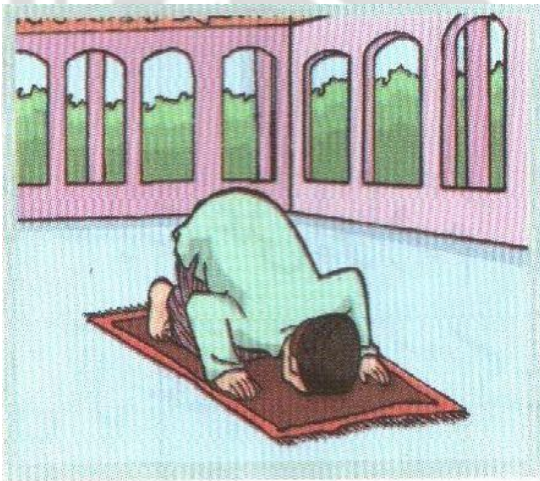


[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)



- a. Salam
- b. Sujud
- c. Iftitah

5. Gambar dibawah ini termasuk gerakan í



- a. Salam
- b. Sujud
- c. Iktidal

6. Gambar dibawah ini termasuk gerakan í

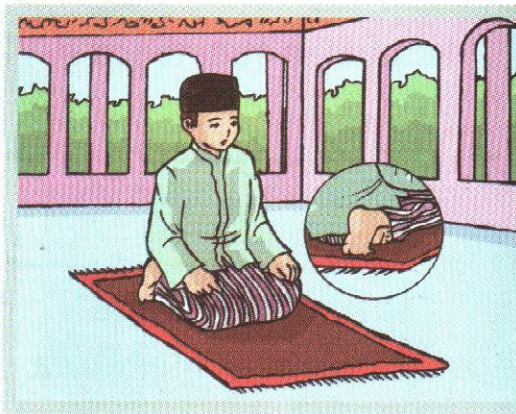


Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features



- a. Iktidal
- b. Iftitah
- c. Duduk tahiyatul awal

7. Gambar dibawah ini termasuk gerakan í



- a. Iktidal
- b. Iftitah
- c. Duduk tahiyatul Akhir

8. Gambar dibawah ini termasuk gerakan í

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)



- a. Salam
  - b. Sujud
  - c. Iftidal
9. Salat fardu berikut yang dikerjakan dua rakaat adalah í
- a. Salat Magrib
  - b. Salat Subuh
  - c. Salat Asyar
10. Doa yang dibaca pada rakaat pertama sebelum membaca surat al-fatihah dalam salat adalah í
- a. Iftitah
  - b. Kebaikan
  - c. Mohon keselamatan

\*\*\* Selamat mengerjakan \*\*\*



Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features

## GERAKAN SHOLAT DALAM PEMBELAJARAN

### RAM ADOBE AUTHORWARE 7.0 SIKLUS 1

NO KODE	Item observasi												Jumlah	%skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	43	89,5 %
2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	45	93,75 %
3	4	3	4	4	4	1	4	2	4	1	4	4	39	81,25 %
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	45	93,75 %
5	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	43	89,5 %
6	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	44	91,6 %
7	4	2	4	3	4	1	3	4	3	4	4	3	39	81,25 %
8	4	2	2	4	4	4	3	2	4	4	4	3	40	83,3 %
9	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	44	91,6 %
10	4	2	2	2	2	2	1	2	4	4	3	3	31	64,5 %
11	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	2	40	83,3 %
12	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	3	43	89,5 %
13	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	2	4	40	83,3 %
14	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	41	85,4 %
15	4	4	3	4	4	4	4	4	1	1	4	4	41	85,4 %
16	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	45	93,75 %
17	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	44	91,6 %
18	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	46	95,8 %
19	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	45	93,75 %
20	4	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	3	38	79,1 %
21	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	43	89,5 %
22	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	43	89,5 %
23	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	4	4	41	85,4 %
24	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	44	91,6 %
25	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	45	93,7 %
26	4	3	4	4	3	3	4	2	3	4	2	3	39	81,25 %
27	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	43	89,5 %
28	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	44	91,6 %
29	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	42	87,7 %
30	4	4	3	2	3	2	4	2	4	4	4	4	40	83,3 %
Mean	3.93	3.43	3.5	3.5	3.6	3.1	3.4	3.17	3.5	3.7	3.6	3.6	42	87,7 %

Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features

**GERAKAN SHOLAT DALAM PEMBELAJARAN**  
**AM ADOBE AUTHORWARE 7.0 SIKLUS II**

NO KODE	Item observasi												Jumlah	%skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	43	89,5 %
2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	45	93,75 %
3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	45	93,75 %
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	45	93,75 %
5	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	43	89,5 %
6	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	44	91,6 %
7	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	40	83,3 %
8	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	42	87,7 %
9	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	44	91,6 %
10	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	40	83,3 %
11	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	42	87,7 %
12	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	3	43	89,5 %
13	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	2	4	42	87,7 %
14	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	4	43	89,5 %
15	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	45	93,75 %
16	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	45	93,75 %
17	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	44	91,6 %
18	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	46	95,8 %
19	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	45	93,75 %
20	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	41	85,4 %
21	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	43	89,5 %
22	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	44	91,6 %
23	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	43	89,5 %
24	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	46	95,8 %
25	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9
26	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	41	85,4 %
27	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	43	89,5 %
28	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	44	91,6 %
29	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	42	87,7 %
30	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	43	89,5 %
Mean	3.93	3.63	3.6	3.6	3.6	3.4	3.5	3.53	3.6	3.8	3.6	3.6	43,43	90,47 %

Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features

**GERAKAN SHOLAT DALAM PEMBELAJARAN  
AM ADOBE AUTHORWARE 7.0 SIKLUS III**

NO KODE	Item observasi												Jumlah	%skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	97,9 %
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	46	95,8 %
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9 %
6	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	46	95,8 %
7	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9 %
8	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	44	91,6 %
9	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	97,9 %
10	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	44	91,6 %
11	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	45	93,75 %
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	97,9 %
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	47	97,9 %
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
15	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	46	95,8 %
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
17	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	44	91,6 %
18	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	46	95,75 %
19	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	46	95,8 %
20	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	43	89,5 %
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
22	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	45	93,75 %
23	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9 %
24	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9 %
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
26	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	46	95,8 %
27	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	46	95,8 %
28	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	46	95,8 %
29	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9 %
30	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9 %
Mean	4	3.7	3.7	3.8	3.9	3.9	3.9	3.97	3.9	3.9	3.9	3.8	46,36	96,58 %

Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features

## UNTASAN BELAJAR SIKLUS I

No	Nama Siswa	NILAI	LULUS	TL
1	A Murtadno Abdullah A	60		TIDAK LULUS
2	Andri Adi Kurniawan	70	LULUS	
3	Rifqul Faizah	80	LULUS	
4	Ririn Asriyanti	60		TIDAK LULUS
5	Achmad Shafa Uzzainy	60		TIDAK LULUS
6	Achmad Muzaka Fuady	60		TIDAK LULUS
7	Achmad Nur Mudrik J	50		TIDAK LULUS
8	Alivia Namira Salsabila	60		TIDAK LULUS
9	Astrid Ananta Aqlia Z	70	LULUS	
10	Auliya Nurmayucha	70	LULUS	
11	Ayunda Nurjanah	60		TIDAK LULUS
12	Ersa Adeliara Ariani	60		TIDAK LULUS
13	Faisyal Azman	100	LULUS	
14	Faridatul Khasanah	60		TIDAK LULUS
15	Ilma Fara Masitoh	90	LULUS	
16	Isna Ana Setiawati	90	LULUS	
17	Khanif Tuflikhun	70	LULUS	
18	Laili Khoirun Afis	60		TIDAK LULUS
19	Maulana Alwi Al Ikhsan	70	LULUS	
20	Maulitha Rahma K N	90	LULUS	
21	Muhammad Andra Ardiyanto	80	LULUS	
22	Muhammad Burhan Lubabil	80	LULUS	
23	Mida Khasanatu Zain	100	LULUS	
24	Nur Hidayati	100	LULUS	
25	Resti Ika Putri	100	LULUS	
26	Rivan Pratama Putra	80	LULUS	
27	Siti Muawidatul A	70	LULUS	
28	Vania Intan Shabrina	90	LULUS	
29	Vita Ria Sari	100	LULUS	
30	Wahyu Adi Kusuma	70	LULUS	



Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

## UNTASAN BELAJAR SIKLUS II

No	Nama Siswa	NILAI	LULUS	TL
1	A Murtadno Abdullah A	60		TIDAK LULUS
2	Andri Adi Kurniawan	70	LULUS	
3	Rifqul Faizah	80	LULUS	
4	Ririn Asriyanti	80	LULUS	
5	Achmad Shafa Uzzainy	70	LULUS	
6	Achmad Muzaka Fuady	60		TIDAK LULUS
7	Achmad Nur Mudrik J	100	LULUS	
8	Alivia Namira Salsabila	100	LULUS	
9	Astrid Ananta Aqlia Z	50		TIDAK LULUS
10	Auliya Nurmayucha	100	LULUS	
11	Ayunda Nurjanah	70	LULUS	
12	Ersa Adeliara Ariani	60		TIDAK LULUS
13	Faisyal Azman	50		TIDAK LULUS
14	Faridatul Khasanah	70	LULUS	
15	Ilma Fara Masitoh	100	LULUS	
16	Isna Ana Setiawati	50		TIDAK LULUS
17	Khanif Tuflikhun	100	LULUS	
18	Laili Khoirun Afis	70	LULUS	
19	Maulana Alwi Al Ikhsan	70	LULUS	
20	Maulitha Rahma K N	40	LULUS	
21	Muhammad Andra Ardiyanto	80	LULUS	
22	Muhammad Burhan Lubabil	70	LULUS	
23	Mida Khasanatu Zain	70	LULUS	
24	Nur Hidayati	80	LULUS	
25	Resti Ika Putri	100	LULUS	
26	Rivan Pratama Putra	100	LULUS	
27	Siti Muawidatul A	80	LULUS	
28	Vania Intan Shabrina	100	LULUS	
29	Vita Ria Sari	80	LULUS	
30	Wahyu Adi Kusuma	100	LULUS	

Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features

### NTASAN BELAJAR SIKLUS III

No	Nama Siswa	NILAI	LULUS	TL
1	A Murtadno Abdullah A	90	LULUS	
2	Andri Adi Kurniawan	70	LULUS	
3	Rifqul Faizah	70	LULUS	
4	Ririn Asriyanti	60	LULUS	
5	Achmad Shafa Uzzainy	100	LULUS	
6	Achmad Muzaka Fuady	80	LULUS	
7	Achmad Nur Mudrik J	70	LULUS	
8	Alivia Namira Salsabila	80	LULUS	
9	Astrid Ananta Aqlia Z	60	LULUS	
10	Auliya Nurmayucha	80	LULUS	
11	Ayunda Nurjanah	70	LULUS	
12	Ersa Adeliara Ariani	70	LULUS	
13	Faisyal Azman	70	LULUS	
14	Faridatul Khasanah	60	LULUS	
15	Ilma Fara Masitoh	70	LULUS	
16	Isna Ana Setiawati	100	LULUS	
17	Khanif Tuflikhun	100	LULUS	
18	Laili Khoirun Afis	60	LULUS	
19	Maulana Alwi Al Ikhsan	90	LULUS	
20	Maulitha Rahma K N	90	LULUS	
21	Muhammad Andra Ardiyanto	80	LULUS	
22	Muhammad Burhan Lubabil	100	LULUS	
23	Mida Khasanatu Zain	90	LULUS	
24	Nur Hidayati	100	LULUS	
25	Resti Ika Putri	90	LULUS	
26	Rivan Pratama Putra	90	LULUS	
27	Siti Muawidatul A	100	LULUS	
28	Vania Intan Shabrina	80	LULUS	
29	Vita Ria Sari	90	LULUS	
30	Wahyu Adi Kusuma	90	LULUS	