

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KUTU PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS MA'ARIF NU
INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

HARI PRASETIA

9321.031.17

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KUTU PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS MA'ARIF NU
INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI**

HARI PRASETIA

NIM. 9321.031.17

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



(Dr. H. Ilham Tohari, SH., M.HI)

NIP. 197009042003121002

Pembimbing II



(M. Alim Khoiri, S.H.I, M.Sy)

NIP. 198703142015031006

NOTA DINAS

Kediri, 7 April 2021

Nomor :
Lampiran : Terlampir
Hal : Bimbingan Skripsi
Kepada

Yth, Bapak Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 – Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : HARI PRASETIA
NIM : 9321.031.17
Judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF KUTU PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS
MA'ARIF NU INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1). Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaanya Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



(Dr. H. Ilham Tohari, SH., M.HI)

NIP. 197009042003121002

Pembimbing II



(M. Alim Khoiri, S.H.I, M.Sy)

NIP. 198703142015031006

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 7 April 2021

Nomor :
Lampiran : Terlampir
Hal : Penyerahan Skripsi
Kepada

Yth, Bapak Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

Di

Jl. Sunan Ampel 07 – Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : HARI PRASETIA

NIM : 9321.031.17

Judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF KUTU PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS
MA'ARIF NU INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1). Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaanya Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



(Dr. H. Ilham Tohari, SH., M.HI)

NIP. 19700904 200312 1 002

Pembimbing II



(M. Alim Khoiri, S.H.I., M.Sv)

NIP. 19870314 201503 1 006

Halaman Pengesahan

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KUTU
PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS MA'ARIF NU
INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI

HARI PRASETIA
9.321.031.17

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri
pada tanggal 19 April 2021

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Dr. Muhamad Yasin, S.Ag., M.Pd. (.....)
NIP. 19710610 199803 1 003

2. Penguji I
Dr. H. Ilham Tohari, SH., M.HI (.....)
NIP. 19700904 200312 1 002

3. Penguji II
M. Alim Khoiri, S.H.I., M.Sy (.....)
NIP. 19870314 201503 1 006

Kediri, 26 April 2021
Dekan Fakultas

(Dr. H. Ali Anwar, M.Ag)
NIP. 19640503 199603 1 001

MOTTO

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ

“Barangsiapa yang dihendaki kebaikan oleh Allah, maka Allah akan memahamkannya dalam urusan agama”.

(HR. Bukhori dan Muslim)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin

Segala puji kepada Allah SWT, yang Maha Esa, Dzat yang Maha Agung dan Maha Pengasih lagi Maha penyayang, Tuhan semesta alam. Shalawat dan salam kepada baginda Muhammad SAW, yang telah mengenalkan Tuhan Yang Maha Esa sebagai kebenaran sejati pada jiwa-jiwa pencipta-Nya, untuk jiwa-jiwa suci yang menghembuskan nafas-Nya, menuliskan keberkahan nama-Nya.

Dengan segenap rasa cinta dan kasih, ku persembahkan karya ini untuk orang-orang terkasih ...

1. Bapak, Ibu dan kakakku yang selalu memberikan *support* tanpa batas dalam segala hal.
2. Bapak Ilham Thohari dan Bapak Alim Khoiri, yang senantiasa selalu mendoakan, mendukung dan selalu memberi semangat serta nasihat, menyayangi serta mengasihi dengan penuh rasa cinta.
3. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat sehingga menambah warna dalam hidupku
4. Tiada pantas kata selain terimakasih yang tak terhingga untuk Bapak/Ibu/Dosen/Guru atas ilmu yang telah engkau berikan, jasa-jasamu takkan pernah kulupa.
5. Untuk Ibu Lia Safitri, M.Pd selaku Kepala MTs Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri, Ibu Nisaa Unzylayka, M.Pd selaku Wakil Kepala Bidang Kurikulum, serta Bapak Abdul Wahab Sya'roni, M.Pd selaku guru Fikih yang telah banyak membantu saya dalam penelitian ini.
6. Almamaterku tercinta IAIN Kediri.

ABSTRAK

Hari Prasetya. 2021. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif KUTU Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTs Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri, Pembimbing (1) Dr. H. Ilham Tohari, S.H, M.H.I. dan Pembimbing (2) M. Alim Khoiri, S.H, M.Sy

Kata Kunci: Pengembangan, Media Interaktif, *Game* KUTU

Penelitian terkait pengembangan *game* interaktif KUTU (Kuis Berhantu) ini dilatar belakangi oleh maraknya pengembangan multimedia-multimedia interaktif saat ini. Program dan aplikasi pengembang *game* interaktif seperti *Adobe Flash* mulai diminati oleh kalangan pendidik dengan berkembangnya IT di dunia pendidikan. Akan tetapi, *Adobe Flash* yang notabene menggunakan bahasa *Actionscript* seringkali menjadi kendala di kalangan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbagai mata pelajaran termasuk Fikih. Terlebih pasca pembelajaran daring dimasa pandemi, pembelajaran interaktif tentu akan sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

Salah satu program yang sudah familiar di semua kalangan termasuk pendidik adalah program Microsoft Powerpoint. Program yang seringkali digunakan untuk melakukan presentasi materi ini, ternyata lambat laun dalam perkembangannya juga mendukung dalam berbagai media grafis seperti audio dan video. Dengan potensi besar tersebut, tentu akan lebih mudah memperkenalkan *game* yang berasal dari produk Microsoft Powerpoint daripada penggunaan bahasa *Actionscript* bagi kalangan pendidik yang baru melek teknologi. Berdasarkan observasi peneliti di MTs Ma'arif NU Insan Cendekia yang notabenenya merupakan sekolah baru berdiri dengan 5 siswa di angkatan pertama ini, problem minimnya interaksi pasca pembelajaran daring tentu akan semakin menjadi-jadi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi solutif dalam menangani hal tersebut, seperti halnya *game* KUTU ini. Fokus penelitian ini adalah terkait proses pengembangan *game* KUTU, tingkat kelayakannya, serta presentase keberhasilannya saat pengaplikasian produk. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan metode *Research and Development* (RnD) menggunakan 2 jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini mengacu pada model metodologi Borg dan Gall.

Hasil penelitian pengembangan melalui tahapan validasi produk oleh ahli desain menunjukkan skor kelayakan 95,7% dan oleh ahli media memperoleh skor 86%. Selain itu, hasil skor kelayakan dari ahli materi juga mendapat kategori sangat layak dengan presentase 87,%. Sedangkan hasil kuesioner yang di berikan pada siswa demi mengetahui respon dari siswa terhadap media yang dibuat adalah 80,84. Nilai tersebut bisa dikategorikan berhasil dalam pengujiannya sehingga dapat diambil kesimpulan produk media *game* KUTU yang telah dibuat layak untuk dipakai.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah saw, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Aaamiin.

Atas kehendak Allah SWT. Sehingga, Penyusun dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul: “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KUTU PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS MA’ARIF NU INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI”, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung hingga selesainya skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Dr Nur Chamid, MM, selaku Ketua IAIN Kediri.
2. Bapak Dr Ali Anwar M, Ag., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
3. Bapak Dr. Iskandar Tsani, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
4. Seluruh dosen dan karyawan IAIN Kediri khususnya Jurusan Tarbiyah atas bimbingan dan pelayanan ilmiahnya.
5. Bapak, ibu dan saudara-saudaraku yang selalu mendorong dan memberikan doa untuk kelancaran skripsi ini.
6. Dan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu proses pembuatan skripsi ini.

Semoga kebaikan pihak mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Penyusun sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Oleh karena itu sumbangan, saran, dan kritik yang membangun sangat penyusun nantikan dengan harapan semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Aamiin.

Wassalamualaikum, Wr Wb

Kediri, 7 April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Konteks Penelitian	2
C. Fokus Penelitian.....	9
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
G. Kerangka Berpikir.....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	14

I. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	16
BAB II KAJIAN TEORI.....	18
A. Multimedia.....	18
B. Kuis Interaktif	20
C. Microsoft Powerpoint.....	22
D. Fikih	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Pendekatan Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	26
C. Ujicoba Produk	30
D. Subjek Penelitian.....	30
E. Jenis Data.....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN.....	44
A. Paparan Data.....	44
B. Prosedur Penggunaan Produk.....	58
C. Analisis Data dan Revisi Produk	60
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	I

DAFTAR TABEL

TABEL 1	: Angket Ahli Desain
TABEL 2	: Deskripsi Angket Ahli Desain
TABEL 3	: Angket Ahli Media
TABEL 4	: Deskripsi Angket Ahli Media
TABEL 5	: Angket Ahli Materi
TABEL 6	: Deskripsi Angket Ahli Materi
TABEL 7	: Angket Respon Siswa
TABEL 8	: Kategori Penilaian Kelayakan Media
TABEL 9	: Kategori Presentase Penilaian Kelayakan Ahli Media
TABEL 10	: Hasil Penilaian Ahli Desain
TABEL 11	: Hasil Penilaian Ahli Media
TABEL 12	: Hasil Penilaian Ahli Materi
TABEL 13	: Hasil Respon Siswa

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: Surat Izin Penelitian
LAMPIRAN II	: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di MTs Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri
LAMPIRAN III	: Profil MTs Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri
LAMPIRAN IV	: Data Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri
LAMPIRAN V	: Instrumen Pedoman Wawancara
LAMPIRAN VI	: Lembar Angket Validasi Ahli Desain
LAMPIRAN VII	: Lembar Angket Validasi Ahli Media
LAMPIRAN VIII	: Lembar Angket Validasi Ahli Materi
LAMPIRAN IX	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
LAMPIRAN X	: Lembar Angket Respon Siswa
LAMPIRAN XI	: Catatan Lapangan
LAMPIRAN XII	: Dokumentasi