

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*EDUTAINMENT* PADA MATERI POKOK *THAHARAH*  
KELAS VII SEMESTER I SISWA SMP MUHAMMADIYAH 1  
DEPOK, SLEMAN, YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

**NURJANAH WIJAYANTI**  
**NIM. 08410120**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2013**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurjanah Wijayanti

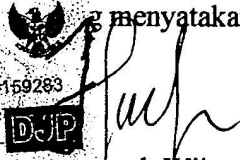
NIM : 08410120

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 05 April 2013

METERAI  
TEMPEL  
6000  
DJP  
600CAABF419159283  
menyatakan  
  
Nurjanah Wijayanti  
NIM. 08410120



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Sdr. Nurjanah Wijayanti  
Lamp : 3 eksemplar

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum. wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nurjanah Wijayanti

NIM : 08410120

Judul Skripsi : Pengembangan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok thaharah kelas VII semester 1 Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok, Sleman, Yogyakarta

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum. wr. wb.*

Yogyakarta, 15 April 2013

Pembimbing,

Dr. Sukiman, S. Ag, M. Pd  
NIP. 19720315 199703 1 009



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/357/2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS EDUTAINMENT PADA  
MATERI POKOK THAHARAH KELAS VII SEMESTER I SISWA SMP MUHAMMADIYAH  
1 DEPOK, SLEMAN, YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Nurjanah Wijayanti

NIM : 08410120

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Rabu tanggal 24 April 2013

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Dr. Sukiman, M.Pd.

NIP. 19720315 199703 1 009

Penguji I

Drs. Moch. Fuad

NIP. 19570626 198803 1 003

Penguji II

Dr. H. Sumedi, M.Ag

NIP. 19610217 199803 1 001

Yogyakarta, **17 MAY 2013**

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.

NIP. 19590325 198503 1 005

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ تُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَ يُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ

Artinya: "Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang bertaubat dan orang-orang yang mensucikan diri". (Al-Baqarah : 222).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan terjemahnya Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya Al-Jumanatul 'Ali*, (Bandung: CV Penerbit J-ART), 2004, hal. 35.

# HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi ini penulis persembahkan kepada  
Almamater Tercinta,*

Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ.

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ.

اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَا بَعْدُ.

*Alhamdulillah rabbil'alamiin*, segala puji dan syukur kehadiran Allah

SwT., Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan karunia dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpah kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Skripsi ini berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Edutainment Pada Materi Pokok Thaharah Kelas VII Semester I Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok, Sleman, Yogyakarta**". Penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Sukiman, S. Ag., M. Pd., sebagai pembimbing skripsi yang sangat teliti dan telah memberikan bimbingan, saran, masukan, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.

4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Al-Makhdi dan Ibunda Murtiyah tercinta yang selalu memberikan motivasi, doa dan dengan nasehat beliau serta teladan-teladannya sehingga saya bisa seperti sekarang ini.
6. Segenap guru dan karyawan SMP Muhamadiyah I Depok, Sleman, Yogyakarta khususnya Pak Hendro Sucipto, Pak Mukti, Pak Amin, Pak Fuad, terimakasih atas semua bantuan dan dukungannya serta terimakasih sudah berkenan memberikan tempat dan layanan yang sangat bagus dalam proses penelitian.
7. Para *peer reviewer*, Ahli media, Ahli materi dan *Reviewer* yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan CD multimedia interaktif yang penulis buat.
8. Saudara-saudara kandung saya mas Elsik, Agus, Wawan, mas Ari serta mbak Titi, Rina, Fajariyah, Fitri, dan juga Adik saya Restu Pamuji yang paling ragil. Terimakasih untuk semuanya, semoga Allah membalas kebaikan kalian. Amin.
9. Aa Ganjar yang selama lima tahun menemani saya hidup mandiri dijogja, dan memberi semangat dan motivasi serta pengalaman dan pelajaran yang berharga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman organisasi IMM (Santi, Uly, Surya, Istajib, Affif, Ndari, Rina) dan yang belum saya sebut satu-persatu, semua temen-temen PK Tarbiyah,



dan teman-teman Cabang IMM. Terimakasih dukungan dan motivasinya, semoga perjuangan kalian tidak sia-sia. Amin.

11. Sahabat-sahabat saya PAI-3 (Zaty, Erlina, Rahma, Nuril, Vitri) dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan motivasi dan penyemangat serta bantuan selama penyelesaian skripsi.

12. Teman-teman kos (Mba Ana, Ima, Rani, Ika) dan lainnya yang selalu memberikan keceriaan disaat saya sedih dan galau.

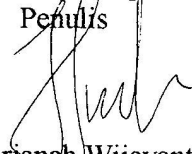
Semoga kebaikan dan jasa-jasa mereka diterima sebagai amal yang saleh dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah. Amin.

Selanjutnya penulis mengakui bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, baik dari segi isi, penulisannya maupun hasil produknya. Hal ini bersumber dari keterbatasan yang penulis miliki. Untuk itu, penulis dengan kerendahan hati mohon kepada pembaca untuk berkenan menyampaikan kritik dan saran demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap mudah-mudahan hasil skripsi ini berguna bagi penulis pribadi dan pembaca, serta pengguna pada umumnya. Amin.

Yogyakarta, 05 April 2013

Penulis

  
Nurjanah Wijayanti  
Nim. 08410120

## ABSTRAK

NURJANAH WIJAYANTI. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Edutainment* pada Materi Pokok *Thaharah* Kelas VII Semester I Siswa SMP Muhammadiyah I Depok, Sleman, Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2013.

Latar belakang penelitian pengembangan ini adalah bahwa proses pembelajaran sekarang ini sudah banyak berubah dari yang konvensional ke modern yang lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Proses pembelajaran sekarang ini tidak lagi terfokus pada sosok figur sang guru (pendidik). Guru (pendidik) dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran dikelas. SMP Muhammadiyah I Depok adalah salah satu lembaga pendidikan swasta yang sudah menerapkan teknologi pendidikan, akan tetapi dalam proses pembelajarannya masih banyak guru PAI yang masih menggunakan metode konvensional yang terpaku pada buku dan ceramah. Selain itu media pembelajaran yang ada cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Banyak siswa yang lebih tertarik bermain *plastations*, game online, facebook, ataupun menonton TV daripada mempelajari pelajaran PAI. Hal tersebut sangat memprihatinkan karena permainan *plastations*, game online, facebook, serta tayangan TV kebanyakan kurang mengandung unsur *education* bagi siswa. Oleh karena itu perlu dikembangkan multimedia interaktif berbasis *edutainment*, yang tidak hanya mengandung unsur hiburan tetapi juga dilengkapi unsur pendidikan, serta menguji keefektifan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah* kelas VII semester I.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah* kelas VII semester I untuk memberikan sarana belajar siswa yang efektif dan menyenangkan 2) mengetahui kualitas multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah* berdasarkan penilaian 5 guru Pendidikan Agama Islam SMP/Mts, 3) mengetahui tingkat minat belajar siswa melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Implementasi dilakukan di SMP Muhammadiyah I Depok yaitu siswa kelas VIIIC. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah disusunnya multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah* siswa kelas VII semester I yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) menggunakan software *Shoting SWF Easy 6* dan *Macromedia Director*. Multimedia interaktif berbasis *edutainment* ini berdasarkan penilaian 5 guru PAI SMP memperoleh kategori kualitas Sangat Baik

(SB), dan memperoleh skor 450 dari skor maksimal 500, sedangkan skor rata-rata yaitu 90 dengan persentase skor rata-rata yaitu 90%. Berdasarkan kriteria penilaian ideal, multimedia ini mempunyai kualitas sangat baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dan sumber acuan pendidik dalam pemilihan media pembelajaran. Hasil angket minat belajar siswa memperoleh skor 1579 dari skor maksimal 2100 dengan persentase 75,19% dan mempunyai kategori Baik (B).

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan.....	6
D. Kajian Pustaka .....	7
E. Landasan Teori .....	9
F. Metode Penelitian .....	39
G. Sitematika Pembahasan .....	56
<b>BAB II : GAMBARAN UMUM SMP MUHAMMADIYAH 1 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA</b>	
A. Letak Geografis.....	57
B. Sejarah.....	57
C. Visi.....	61
D. Kebijakan Mutu.....	61
E. Sasaran Mutu.....	61
F. Sistem Pendidikan SMP Muhammadiyah 1 Depok.....	62
G. Prestasi Yang Dicapai.....	63
H. Program Ekstra.....	63
I. Keunggulan.....	63
J. Struktur Organisasi Sekolah.....	64
K. Pendidik dan Kependidikan.....	65
L. Siswa.....	67
M. Sarana dan Prasarana.....	68
N. Program Pendukung Pembelajaran Siswa .....	68
<b>BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Peneliti Pengembangan .....	74
1. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Edutainment</i> Pada Materi Pokok <i>Thaharah</i> .....	74

2. Kualitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Edutainment</i> .....	99
3. Dampak Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Edutainment terhadap Minat Belajar Siswa.....	105
B. Pembahasan.....	107
1. Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis edutainment pada materi pokok thaharah kelas VII Semester I .....	107
2. Penilaian kualitas multimedia interaktif oleh 5 guru Pendidikan Agama Islam .....	109
3. Dampak penggunaan multimedia interaktif berbasis <i>edutainment</i> terhadap minat belajar siswa kelas VIIC pada materi <i>thahara</i> .....	110
<b>BAB IV : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	112
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut .....	113
1. Saran Pemanfaatan .....	113
2. Desiminasi .....	113
3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	115
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: Instrumen penilaian, Deskripsi butir instrumen.....	120
LAMPIRAN II	: Lembar penilaian reviewer, angket minat belajar, dan kisi-kisi minat belajar.....	129
LAMPIRAN III	: Daftar nama <i>peer reviewer</i> , ahli media, ahli materi, <i>reviewer</i> .....	135
LAMPIRAN IV	: Lembar pernyataan <i>peer reviewer</i> , ahli media, ahli materi dan penilaian <i>reviewer</i> .....	137
LAMPIRAN V	: Tabel tabulasi data penilaian multimedia oleh 5 guru.....	158
LAMPIRAN VI	: Tabel tabulasi data minat belajar siswa.....	160
LAMPIRAN VII	: Perhitungan kualitas multimedia interaktif berbasis edutainment pada materi pokok thaharah.....	162
LAMPIRAN VIII	: Lembar masukan <i>peer reviewer</i> , ahli media, ahli materi dan <i>reviewer</i> .....	170
LAMPIRAN IX	: Bukti seminar proposal, dan kartu bimbingan skripsi.....	179
LAMPIRAN X	: Surat izin penelitian.....	181
LAMPIRAN XI	: Sertifikat PPL I.....	183
LAMPIRAN XII	: Sertifikat PPL-KKN Integratif .....	184
LAMPIRAN XIII	: Sertifikat TOEFL, TOAFEL, dan ICT.....	185
LAMPIRAN XIV	: Sertifikat Sospem.....	187
LAMPIRAN XV	: Daftar riwayat hidup .....	188

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>1</sup> Tujuan pembelajaran akan tercapai jika kegiatan belajar berlangsung dengan baik. Dalam hal ini, antara peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan media pembelajaran harus saling mendukung.

Ditinjau dari cara penyajian materinya, dunia pendidikan mengalami 4 tahap perubahan. Perkembangan pertama adalah ketika dalam suatu masyarakat tumbuh profesi baru yang disebut guru yang diberi tanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan mewakili orang tua. Perkembangan kedua dimulai dengan dipergunakannya bahasa tulisan disamping bahasa lisan dalam penyajian ajaran. Perkembangan ketiga terjadi dengan ditemukannya teknik percetakan yang memungkinkan diperbanyak bahan-bahan bacaan dalam bentuk buku-buku teks sebagai materi pelajaran tercetak.

---

<sup>1</sup> UU RI no. 20, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hal. 7.

Keempat terjadi dengan mulai masuknya teknologi dibidang pendidikan seperti alat-alat mekanis, optis, maupun elektronis.<sup>2</sup>

Adanya perubahan dalam proses pembelajaran dari yang konvensional ke arah yang lebih modern yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi dibidang pendidikan seperti alat-alat elektronik, film, CD pembelajaran dan sebagainya memberi arah tersendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan ini pulalah yang membuat kebijakan untuk memanfaatkan media teknologi dalam pengelolaan pendidikan. Akan tetapi kenyataannya masih banyak sekolah-sekolah yang masih menggunakan cara-cara konvensional dalam proses pembelajaran.

Mengingat sekarang ini perubahan dalam dunia pendidikan tersebut terutama dilihat dari cara penyajiannya, maka pengembangan multimedia interaktif berbasis *edutainment* dalam proses pembelajaran diperlukan baik oleh siswa maupun oleh seorang guru.

Seorang guru tidak hanya sekedar menjalankan perannya dalam menyampaikan materi di depan kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran bidang studi yang menjadi tanggung jawabnya, tetapi juga diharapkan memiliki keterampilan dan kompetensi yang bisa menunjang profesinya, dalam hal ini yaitu keterampilan mendesain pembelajaran. Selain itu, Seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Akan tetapi masih banyak para guru yang hanya terpaku pada materi dan hasil pembelajaran. Mereka disibukan dengan berbagai kegiatan

---

<sup>2</sup> Sudjana Nana, dan Rivai Ahmad, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), hlm. 17.



menyusun tujuan (kompetensi) yang ingin dicapai, menyusun materi apa saja yang perlu diajarkan, dan kemudian merancang alat evaluasinya. Namun, salah satu hal yang penting yang seringkali dilupakan adalah bagaimana mendesain proses pembelajaran secara baik agar dapat menjembatani antara materi dan hasil pembelajaran.<sup>3</sup>

*Edutainment* (*educational entertainment* atau *entertainment-education*) adalah salah satu bentuk hiburan yang didesain dengan tujuan untuk memberikan suatu *education* (pendidikan).<sup>4</sup> Sedangkan multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya. Adanya game yang dikemas interaktif

Pendidikan agama Islam (PAI) adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, menghayati, mengimani, bertaqwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya Al-quran dan hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman<sup>5</sup>. Salah satu materi pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMP/MTs yaitu tentang *thaharah*. *Thaharah* merupakan salah satu materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai dasar mempelajari agama islam. Pemahaman tentang

---

<sup>3</sup> Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 3.

<sup>4</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Edutainment> diakses pada tanggal 20 September 2011.

<sup>5</sup> Ramayulis, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), hal. 21.

materi *thaharah* sulit dibangun secara tuntas hanya dengan mengandalkan proses pembelajaran di kelas, selain karena terbatasnya waktu pelajaran di kelas, juga karena mempelajari agama islam tidak terbatas secara teori saja namun diperlukan suatu media yang mampu memberikan gambaran-gambaran nyata tentang bagaimana tata cara pelaksanaan *thaharah* (bersuci), apa saja macam-macam najis dan bagaimana cara mensucikannya, bagaimana pelaksanaan wudlu yang benar sesuai dengan tuntunan Rosul, dan sebagainya.

SMP Muhammadiyah 1 Depok merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang berada di Dusun Stan, Desa Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Visi sekolah tersebut yaitu *“berakhlakul karimah, cerdas, berprestasi dan unggul dalam bidang teknologi dan informasi”*.

SMP Muhammadiyah 1 Depok dilihat dari sisi sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, terutama media pembelajaran sudah menerapkan teknologi pendidikan. Dalam proses pembelajaran tidak jarang para pendidik menggunakan media pembelajaran seperti OHP, LCD projector, dan sebagainya. Akan tetapi media yang ada masih monoton, dan cenderung membosankan kurang variatif, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta menyenangkan. Menurut Bapak Hendro salah satu guru PAI di SMP Muhammadiyah 1 Depok, beliau mengatakan bahwa tidak jarang siswa bosan dan enggan membaca buku pelajaran, karena kurang menariknya buku-buku pelajaran yang sudah ada.

Selain itu media pembelajaran yang sudah ada cenderung monoton dan membosankan. Bahkan ada siswa yang bolos sekolah hanya karena pergi ke rental untuk bermain plastations, dan games online.<sup>6</sup>

Bermula dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menyelesaikan masalah yang ada dengan cara membuat produk multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) serta menguji keefektifannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi *thaharah* kelas VII semester I siswa SMP Muhammadiyah I Depok?
2. Bagaimana kualitas multimedia interaktif berbasis *edutainment* menurut penilaian 5 guru PAI SMP/Mts?
3. Bagaimanakah dampak penggunaan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah* kelas VII semester I terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah I Depok?

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Hendro Sucipto guru PAI SMP Muhammadiyah I Depok, Sleman, Yogyakarta pada tanggal 06 September 2012.

## **C. Tujuan dan kegunaan Pengembangan**

### **1. Tujuan Pengembangan**

- a. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada pembelajaran PAI dalam bentuk *Compact Disk* (CD) untuk memberikan sarana belajar siswa yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Mengetahui kualitas multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *Thaharah* berdasarkan penilaian 5 guru PAI SMP/MTs Muhammadiyah.
- c. Mengetahui tingkat minat belajar siswa melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *Thaharah*.

### **2. Kegunaan Pengembangan**

Adapun kegunaan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam rangka memperkaya ilmu pendidikan khususnya berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada pembelajaran PAI.

b. Secara praktis

1) Bagi Siswa:

- a) Membantu siswa dalam usaha belajar secara mandiri yang menarik dan interaktif untuk memahami materi *thaharah* sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- b) Meningkatkan minat belajar siswa terutama pelajaran PAI dan dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi *thaharah* dengan melihat kondisi nyata dari materi yang telah disampaikan melalui interaksi langsung dengan media.

2) Bagi Guru PAI:

- a) Memberikan alternatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk membantu proses belajar mengajar,
- b) Mengembangkan kreativitasnya melalui penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif, dan dapat membuat media pembelajaran sendiri.

#### **D. Kajian Pustaka**

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya yaitu:

1. Skripsi Fitriani yang berjudul “ *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Sebagai Sumber Belajar Kimia Siswa Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia*”. Berdasarkan pengujian yang telah

dilakukan, hasil uji coba media pembelajaran kepada guru diperoleh kriteria SB (sangat baik) atau 86,4% guru menyatakan bahwa media tersebut sudah layak digunakan sebagai sumber belajar interaktif.<sup>7</sup>

2. Skripsi Ervina Widyastuti (2006), Fakultas MIPA UNY yang berjudul “Media Pembelajaran Matematika SMP Berbasis *Edutainment*”. Hasil penelitian yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Aritmatika Sosial dalam kegiatan Ekonomi dengan persentase 90%.<sup>8</sup>
3. Skripsi Witta Meliarty Sari, Fakultas MIPA UNY yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Edutainment* Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat dan Pecahan”. Hasil penelitian yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII SMP N 2 Godean dalam menyelesaikan permasalahan Matematika terutama pada materi operasi hitung Bilangan Bulat dan Pecahan.<sup>9</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika khususnya materi bilangan bulat dan pecahan, sedangkan skripsi yang penulis lakukan yaitu untuk mengetahui

---

<sup>7</sup> Fitriani, “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Sebagai Sumber Belajar Kimia Siswa Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia”, *Skripsi*, Fakultas SAINTEK, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010, hal. 51.

<sup>8</sup> Erwin Widyastuti, “Media Pembelajaran Matematika SMP Berbasis *Edutainment*”, skripsi, Fakultas MIPA UNY, 2006, hal. 67.

<sup>9</sup>Witta Meliarty Sari, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Edutainment* Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat dan Pecahan”, *Skripsi*, Fakultas MIPA UNY, 2011, hal. 65.

minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan prosedur ADDIE.

Berdasarkan kajian pustaka diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian yang pertama dan kedua, baik dari prosedur pengembangannya maupun dari obyek dan subyeknya. Adapun penelitian yang penulis lakukan bermaksud membuat produk multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah* dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Penelitian pengembangan**

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>10</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).<sup>11</sup>

Peelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berkaitan dengan pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian terutama

---

<sup>10</sup> Nana Syaodih, 2006, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hal 164.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D)*, Bandung: Alfabeta, 2012, hal. 407.

penelitian pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk dan menguji kualitas produk tersebut. penelitian pengembangan ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan ini adalah kebutuhan akan multimedia interaktif berbasis *edutainment*.

Menurut Borg dan Gall Tujuan utama penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan produk dan menguji efektivitas produk yang telah dihasilkan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Dengan demikian pembuatan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok thaharah merupakan tujuan pertama, sedangkan penilaian multimedia interaktif berbasis *edutainment* merupakan tujuan kedua.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu prosedur dari Sticland yaitu prosedur ADDIE<sup>12</sup> yaitu langkah-langkah pengembangan yang meliputi 5 tahap yaitu tahap analysis, design, development, implementation dan evaluation. Adapun langkah-langkah prosedur pengembangan ADDIE yaitu:

a. Tahap analisis

Melakukan analisis kurikulum menghasilkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, analisis karakteristik siswa SMP Muhammadiyah I Depok, analisis materi yaitu menghasilkan materi *thaharah* kelas VII semester I.

---

<sup>12</sup> A. W. Sticland, ADDIE Model, <http://ed.isu.edu/addie.html>, di akses tanggal 28 agustus 2011



b. Tahap desain

Desain dilakukan untuk membuat rancangan media pembelajaran. Tahap ini meliputi pembuatan *storyboard* multimedia interaktif berbasis *edutainment* dan menyusun alur media yang dibuat dalam bentuk *flowchart*.

c. Tahap pengembangan

Mengembangkan produk yang telah dirancang dengan menggunakan program utama yaitu *SWF Easy* dan *macromedia director*. Sedangkan program pendukung yaitu *Office 2007*, *Total Video Converter*, *Corel Draw X5* dan lain sebagainya.

Pada tahap pengembangan produk dibuat dan di beri masukan oleh pembimbing, dan *peer reviewer*, serta direvisi oleh ahli materi dan ahli media.

d. Tahap implementasi

Implementasi terbatas minat belajar siswa. Implementasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *edutainment* dengan mengisi angket minat belajar .

e. Tahap evaluasi

Setelah produk di ujisoba oleh siswa kemudian produk dinilai oleh *5 reviewer*. *Reviewer* disini yaitu guru PAI (Pendidikan Agama Islam) SMP Muhammadiyah.


## 2. Materi Thaharah kelas VII semester I

Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum yang dikembangkan di SMP Muhammadiyah I Depok yaitu membahas materi *thaharus*. Adapun pembahasan materi *thaharah* yaitu meliputi beberapa sub bahasan antara lain:

### a. Pengertian *Thaharah*

Pengertian *thaharah* secara bahasa yaitu bersih dan suci dari berbagai macam kotoran. Adapun secara istilah, *thaharah* artinya menghilangkan hadats, najis, dan kotoran dengan air atau tanah yang bersih. Menghilangkan hadas, yakni menghilangkan sifat yang menempel di badan yang dapat menghalangi sholat, thawaf dan sebagainya, dan menghilangkan najis dari badan, pakaian dan tempat.<sup>13</sup>

Adapun dalil yang memerintahkan untuk bersuci antara lain:

 إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ

"Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang bertaubat dan orang-orang yang mensucikan diri". (Al-Baqarah : 222).

### b. Macam-Macam *Thaharah*

Pembagian *thaharah* (bersuci) dibagi menjadi 2 yaitu:

- 2) Bersuci dari najis, maksudnya adalah bersuci dari hal-hal yang terkait dengan kebersihan badan, pakain dan tempat shalat dari najis.

---

<sup>13</sup> Syah Abdul Malik Kamal Bin As-Sayyid Salim, *Panduan Beribadah Khusus Wanita (Menjalankan Ibadah Sesuai Dengan Tuntunan Al-Qur'an Dan As-Sunnah)*, (Jakarta: Almahira, 2007), hal. 7.

3) Bersuci dari hadats, maksudnya adalah bersuci dari hadats, baik hadats kecil maupun hadats besar (kondisi *janabah*). Bersuci dari hadats kecil yaitu dapat dilakukan dengan cara wudlu atau tayammum, sedangkan bersuci dari hadats besar yaitu dengan cara mandi wajib.

**c. Alat-alat bersuci dan macam-macam air**

**1) Alat-alat bersuci**

- a) Air, seperti air hujan, air laut, air sungai, air sumur, air dari mata air, air salju (es) dan air embun.
- b) Bukan air, seperti debu dan benda-benda kesat lainnya seperti batu, kayu, kertas dan lain-lain.

**2) Air dan Macam-macamnya**

- a) Air *Mutlaq* atau *Thohir Muthohir* (suci menyucikan), yaitu air yang masih asli dan belum tercampur dengan benda lain yang terkena najis. Contohnya air hujan, air danau, air embun, air sumur, dan air laut. Allah berfirman:

وَيُنزِلُ □ عَلَيْكُمْ مِّنَ السَّمَاءِ مَاءً لِّيُطَهِّرَكُم بِهِ

“Dan Allah menurunkan kepadamu hujan dari langit untuk mensucikan kamu dengan hujan itu”. (Al-Anfal:11).<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Al-Hakim, *Al-qur'an dan terjemahannya*, (Semarang: Asy-Syifa, 1998), hal. 142.

Dalam hadits At-Turmudzi juga disebutkan yang artinya: "*Laut itu airnya suci dan bangkainya halal dimakan.*" (HR. At-Turmudzi).

- b) Air yang suci tapi tidak mensucikan (*thohir goiru muthohir*), yaitu air bersih yang tidak dapat berfungsi untuk mensucikan karena berubah warna, rasa dan baunya. Contohnya air kelapa, air teh, air kopi, air gula dan sejenisnya.
- c) Air musta'mal, yaitu air bekas dipakai untuk bersuci (berwudlu atau mandi wajib). Hukum air musta'mal boleh digunakan selama tidak mengalami perubahan dalam salah satu dari ketiga sifat utamanya (warna, bau dan rasanya).
- d) Air yang tersentuh benda atau zat najis, air jenis ini, banyak atau sedikit, tetap dinilai suci dan mensucikan asalkan tidak berubah sifat utamanya.<sup>15</sup>

#### **d. Pengertian Najis dan Macamnya**

Najis adalah kotoran yang melekat pada badan dan benda yang wajib untuk disucikan. Adapun macam-macam najis adalah sebagai berikut:<sup>16</sup>

- 1) Najis ringan (*mukhafafah*), yaitu najis yang cara menghilangkannya cukup dengan memercikan air pada tempat

---

<sup>15</sup> Hasanudin dan Abdullah Mukti, Pendidikan *Ibadah/Muamalah SMP/Mts Muhammadiyah Kelas 7*, (Yogyakarta: Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah DIY, 2011), hal.8.

<sup>16</sup> Hasanudin dan Abdullah Mukti, Pendidikan *Ibadah/Muamalah SMP/Mts Muhammadiyah Kelas 7*, (Yogyakarta: Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah DIY, 2011), hal. 2.

yang terkena najis. Contoh najis ringan : air kencing bayi laki-laki yang hanya makan ASI.

- 2) Najis sedang (*mutawashitah*), yaitu najis yang menghilangkannya harus dicuci sampai bersih hingga tidak berbau. Contoh: bangkai, darah, kotoran binatang, tinja, air kencing dan nanah.
- 3) Najis berat (*mughaladhah*), yaitu najis yang cara menghilangkannya harus dicuci dengan menggunakan air sebanyak tujuh kali dan salah satunya dicampur dengan debu atau tanah yang suci. Contoh najis berat: air liur anjing.
- 4) Najis yang dimaafkan (*ma'fu*), yaitu najis yang sukar untuk dideteksi (diketahui), seperti ketika kita duduk dikursi dan tidak tahu apakah kursi tersebut najis atau tidak. Apabila dikursi tersebut terdapat najis yang tidak diketahui, maka hukumnya dimaafkan.

#### **e. Pengertian Hadats dan Macamnya**

Hadas adalah keadaan tidak suci yang mengenai atau dialami seorang muslim, sehingga terhalang untuk melakukan sholat. Hadats dibagi menjadi dua yaitu:<sup>17</sup>.

- 1) Hadats kecil

Hadas kecil adalah segala keadaan yang terjadi berupa hal-hal sebagai berikut:

---

<sup>17</sup>Hasanudin dan Abdullah Mukti, Pendidikan *Ibadah/Muamalah SMP/Mts Muhammadiyah Kelas 7*, hal. 3

- a) Mengeluarkan sesuatu dari dubur (anus, pelepasan) maupun kubul (kemaluan). Hal itu bisa berupa buang air besar atau kecil dan mengeluarkan angin.
- b) Menyentuh kemaluan tanpa memakai alas
- c) Hilang akal karena tidur nyenyak, mabuk atau gila.

## 2) Hadats besar

Hadas besar adalah segala keadaan yang terjadi berupa hal-hal sebagai berikut:<sup>18</sup>

- a) Mengeluarkan mani (sperma)
- b) Hubungan antara suami istri, baik disertai dengan keluarnya mani atau tidak
- c) Haid atau nifas

## f. Cara Bersuci Dari Najis dan Hadats

Bersuci adalah kunci penting sebelum melaksanakan ibadah. Ada beberapa cara yang harus kita ketahui untuk dapat bersuci dari najis dan hadats. Najis dapat mengenai badan, pakaian maupun benda. Cara menghilangkan najis adalah dengan mencuci sampai hilang bentuk, warna, rasa dan baunya. Benda atau barang dan cara menyucikannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Pakaian maupun anggota badan yang terkena najis, wajib dicuci dengan air bersih, sehingga zat najis itu hilang bentuk, warna, bau dan rasanya. Jika barang itu sudah dicuci, tetapi

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, hal. 3.

tetap berbekas dan sukar untuk dihilangkan, maka najis itu dimaafkan.

- 2) Zat najis yang tidak tampak, seperti air kencing yang sudah kering, sehingga telah hilang tanda-tanda atau sifatnya, cara mensucikannya cukup dengan mengalirkan air diatasnya, walau hanya satu kali.
- 3) Bejana yang terkena jilatan anjing, cara mensucikannya adalah dibasuh tujuh kali , yang pertama atau salah satunya dicampur dengan tanah atau debu.
- 4) Benda yang tersentuh babi, cara mensucikannya cukup dengan membasuhnya satu kali saja dengan air, tanpa tanah atau debu.
- 5) Tanah yang terkena najis, cukup dengan menuangkan air diatasnya.
- 6) Mentega yang terkena najis, cukup membuang bagian yang terkena najis tersebut, sedang yang berada disekitarnya masih bisa untuk dimakan. Contoh: mentega kejatuhan bangkai cicak.
- 7) Kaca pisau dan kramik, cukup dengan mengusapnya sehingga hilang bekas-bekas najis tersebut.
- 8) Sepatu dan sandal, cukup dibersihkan dengan menggosokannya ke tanah sehingga zat najis itu hilang.
- 9) Kulit bangkai, selain babi dan anjing dapat disucikan setelah melalui proses penyamakan

10) Dalam keadaan terdesak, kita boleh menggunakan alat makan-minum orang non muslim tanpa harus mencucinya terlebih dahulu, tetapi apabila tidak terdesak, wajib mencucinya terlebih dahulu.<sup>19</sup>

## g. Wudlu

### 1) Pengertian Wudlu

Wudlu adalah bersuci dengan menggunakan air yang suci dengan niat berwudlu membasuh muka/wajah, kedua tangan sampai siku, mengusap kepala dan membasuh kedua kaki sampai mata kaki sesuai tata cara yang dicontohkan oleh rosulullah saw.<sup>20</sup> Dasar hukum berwudlu disebutkan dalam Al-Qur'an Surat al-Maidah ayat 6, sebagai berikut:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءٰمَنُوْا اِذَا قُمْتُمْ اِلَى الصَّلٰوةِ فَاغْسِلُوْا وُجُوْهَكُمْ وَاَيْدِيَكُمْ اِلَى الْمَرَافِقِ وَاَمْسَحُوْا بِرُءُوْسِكُمْ وَاَرْجُلَكُمْ اِلَى الْكَعْبَيْنِ

*“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, Maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki” (al-Maidah ayat:6).*

### 2) Tata Cara Berwudlu

Adapun tatacara berwudlu yang dilakukan Rosulullah adalah sebagai berikut:

a) Membaca basmalah sambil niat dalam hati

---

<sup>19</sup> Hasanudin dan Abdullah Mukti, Pendidikan *Ibadah/Muamalah SMP/Mts Muhammadiyah Kelas 7...*, hal. 4.

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal. 13-14.



- b) Membasuk kedua telapak tangan, disunahkan sebanyak tiga kali.
- c) Bersiwak atau menggosok gigi
- d) Berkumur dan menghirup air ke hidung serta menyemburkan kembali, dilakukan sebanyak tiga kali.
- e) Membasuh wajah secara merata. Dimulai dari ujung tumbuhnya rambut sampai ke dagu, mengusap dua sudut mata dilakukan sebanyak tiga kali.
- f) Membasuh tangan kanan sebanyak tiga kali sampai siku, dilanjutkan dengan sebelah kiri dilakukan sebanyak tiga kali dan sampai siku.
- g) Mengusap kepala dengan menjalankan kedua telapak tangan dari ujung muka kepala, sampai tengkuk dan kembalikan lagi ke muka. Kemudian mengusap kedua telinga luar dengan ibu jari dan sebelah dalamnya dengan kedua telunjuk. Dilakukan cukup sekali.
- h) Membasuh kedua kaki kanan dan kiri sampai mata kaki, dengan digosok sebanyak tiga kali sampai menyela bagian jarak kaki, dimulai dari kaki kanan kemudian dilanjutkan kaki kiri.
- i) Setelah melakukan wudlu dengan tertib dianjurkan untuk membaca do'a setelah wudlu.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> *Ibid.* , hal. 17.

Dari Umar ra. ia berkata : Rasulullah SAW bersabda : *"Tiada seorang di antara kamu yang berwudlu dengan sempurna, kemudian berkata : Asyhadu an laa ilaaha illallaah wahdahu laa syarikalahu, wa asyhadu anna Muhammadan abduhu wa rosuluhu. Kecuali delapan pintu surga dibuka, ia masuk dari pintu yang dikehendaki."* (Dikeluarkan oleh Imam Muslim, begitu juga Tirmidzi dengan tambahan : *Allahummaj 'alnii minat tawwabiina waj'alnii minal mutathohhiriin*).

## h. Tayammum

### 1) Pengertian dan Dasar Hukum Tayammum

Tayammum berasal dari kata “*tayamamu*” artinya menyengaja atau menuju. Adapun menurut istilah tayammum adalah menyengaja menggunakan debu atau tanah yang suci untuk mengusap muka dan kedua tangan sebagai ganti mandi dan wudlu dengan syarat dan rukun tertentu.

Dasar hukum diperbolehkannya tayammum yaitu terdapat dalam Al-Qur’an surat an-Nisa ayat 43, Allah berfirman:

وَإِنْ كُنْتُمْ مَرْضَىٰ أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِّنْكُمْ مِنَ الْغَائِطِ أَوْ لَمَسْتُمُ

النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا فَامْسَحُوا بِوُجُوهِكُمْ

وَأَيْدِيكُمْ ۖ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَفُورًا غَفُورًا ﴿٤٣﴾

*“Dan jika kamu sakit atau sedang dalam musafir atau datang dari tempat buang air atau kamu telah menyentuh perempuan, kemudian kamu tidak mendapat air, maka bertayammumlah kamu dengan tanah yang baik (suci), sapulah mukamu dan tanganmu. Sesungguhnya Allah Maha Pema'af lagi Maha Pengampun”.*

## 2) Sebab-sebab tayammum

- a) Karena tidak ada air.
- b) Berhalangan untuk menggunakan air karena saki, dan bila terkena air akan bertambah penyakitnya (berdasarkan keterangan dokter yang muslim).
- c) Dalam perjalanan (musafir) dan sangat sulit mendapatkan air.

Dari Ibnu Abbas ra, tentang firman Allah Azza wajalla :  
Dan jika kamu sakit atau dalam perjalanan, ia berkata :  
Jika seseorang terluka dalam perjuangan di jalan Allah dan terkena kudis lalu ia berjunub tetapi ia takut mati bila mandi, (maka ia boleh) tayammum." (HR. Ad-Daruquthni).

## 3) Tata Cara Tayammum

- a) Membaca basmallah disertai niat ikhlas dalam hati karena Allah swt.,
- b) Meletakkan kedua telapak pada tempat yang berdebu suci, kemudian kedua telapak tangan ditiup, agar debu yang kasar tidak menempel pada telapak tangan,
- c) Mengusapkan kedua telapak tangan yang berdebu pada wajah sampai merata dan diteruskan untuk mengusap

kedua punggung telapak tangan kanan sampai pergelangan tangan kemudian tangan kiri.<sup>22</sup>

## **i. Mandi Wajib**

### **1) Pengertian Mandi Wajib**

Mandi wajib adalah mandi dengan menggunakan air suci dan bersih (air mutlak) yang mensucikan dengan mengalirkan air tersebut ke seluruh tubuh mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki.

### **2) Sebab-sebab mandi wajib**

Adapun sebab-sebab mandi wajib yaitu: (1) mengeluarkan air mani, disengaja maupun tidak disengaja, (2) melakukan hubungan intim suami istri, (3) selesai haid/menstruasi, (4) melahirkan (wiladah) dan pasca melahirkan (nifas) (5) meninggal dunia yang bukan mati syahid.

### **3) Tata Cara Mandi Wajib**

Berikut ini adalah hal-hal yang perlu diperhatikan selama mandi karena wajib untuk dilakukan :

- a) Membaca basmalah disertai niat ikhlas semata-mata karena Allah swt.,

---

<sup>22</sup> *Ibid.* , hal.21.

- b) Membasuh kemaluan dengan tangan kiri, kemudian membersihkan tangan dengan alat pembersih, misalnya dengan sabun atau sejenisnya,
- c) Berwudlu seperti wudlu ketika hendak sholat,
- d) Menuangkan air ke atas kepala dengan digosok sebanyak tiga kali, dengan sedikit diberi wewangian pada tiap rambut,
- e) Menuangkan air ke seluruh tubuh sejak dari ujung rambut hingga ujung kaki dengan mendahulukan anggota badan sebelah kanan.
- f) Membasuh kedua kaki dengan mendahulukan yang kanan.<sup>23</sup>

### **3. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Edutainment***

#### **a. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan.<sup>24</sup> Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, hal. 27.

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), Hal. 3

dari pengirim menuju penerima.<sup>25</sup> Azhar Arsyad juga menyatakan bahwa media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi.<sup>26</sup>

Dalam dunia pendidikan media mendapat definisi lebih khusus, menurut Schramm media merupakan teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau dinyatakan oleh Briggs bahwa media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran.<sup>27</sup>

Menurut Kemp and Dayton, media mempunyai kontribusi dalam proses pembelajaran, kontribusi tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

---

<sup>25</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), Hal. 4.

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), Hal. 3.

<sup>27</sup> Chomsin S. Widodo, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2008), Hal. 29.

- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.<sup>28</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar dan menarik.

#### **b. Teori *Dale's Cone of Experience* Pada Pembelajaran Thaharah**

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikapnya.<sup>29</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>30</sup> Tujuan pembelajaran akan tercapai jika kegiatan belajar berlangsung dengan baik. Dalam hal ini, antara peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan media pembelajaran harus saling mendukung.

---

<sup>28</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran...*, Hal. 6.

<sup>29</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal.1.

<sup>30</sup> UU RI no. 20, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional...*, hal. 7.

*Thaharah* adalah salah satu materi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam mata pelajaran ibadah di SMP Muhammadiyah I Depok. Dalam kurikulum yang dikembangkan sekolah SMP Muhammadiyah salah satu tujuan mempelajari pendidikan Agama Islam yaitu untuk menanamkan, menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran peserta didik untuk mengamalkan ajaran Islam. Untuk dapat mengamalkannya seseorang harus mengetahui dahulu teori dan prakteknya. *Thaharah* merupakan materi yang tidak hanya mengulas teori saja akan tetapi membutuhkan gambaran-gambaran dan contoh praktek nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tentang materi *thaharah* sulit dibangun secara tuntas hanya dengan pembelajaran konvensional yang hanya mendengarkan ceramah di kelas, selain karena terbatasnya waktu pelajaran di kelas, juga karena mempelajari materi *thaharah* tidak terbatas secara teori saja namun diperlukan suatu media pembelajaran. Adanya media pembelajaran dalam mempelajari materi *thaharah* tidak hanya memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan secara teori saja akan tetapi juga memperoleh gambaran dan contoh praktek nyata, misalkan dengan melihat gambar, video atau film tentang tata cara bersuci yang disampaikan didalam media pembelajaran, maka peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari pengalaman yang dilihatnya.



Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.<sup>31</sup> Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).<sup>32</sup> Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya pada materi *thaharah* terdapat arti kata “wudlu” dipahami dengan langsung mengerjakan gerakan “wudlu”. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), kata “wudlu” dipelajari dari gambar, foto, film atau multimedia interaktif. Meskipun siswa belum pernah melakukan gerakan wudlu, akan tetapi mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari melihat gambar, foto, video, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol, siswa membaca atau mendengar kata “wudlu” dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya melakukan gerakan “wudlu”. Ketiga tingkat pengalaman tersebut saling berinteraksi dalam upaya memperoleh ‘pengalaman’ (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru. Tingkatan pengalaman tersebut digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Sedangkan materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan kedalam simbol-

---

<sup>31</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), Hal 7.

<sup>32</sup> *Ibid.*, hal. 7.

simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Proses komunikasi dapat digambarkan pada gambar 1:<sup>33</sup>

Pesan diperoleh dengan:	Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan:
a. Berbicara, menyanyi, memainkan musik, dsb.	Mendengarkan
b. Memvisualisasikan melalui film, foto, grafik, kartun, gerakan non verbal.	Mengamati
c. Menulis atau mengarang	Membaca

**Gambar 1. Pesan dalam Komunikasi**

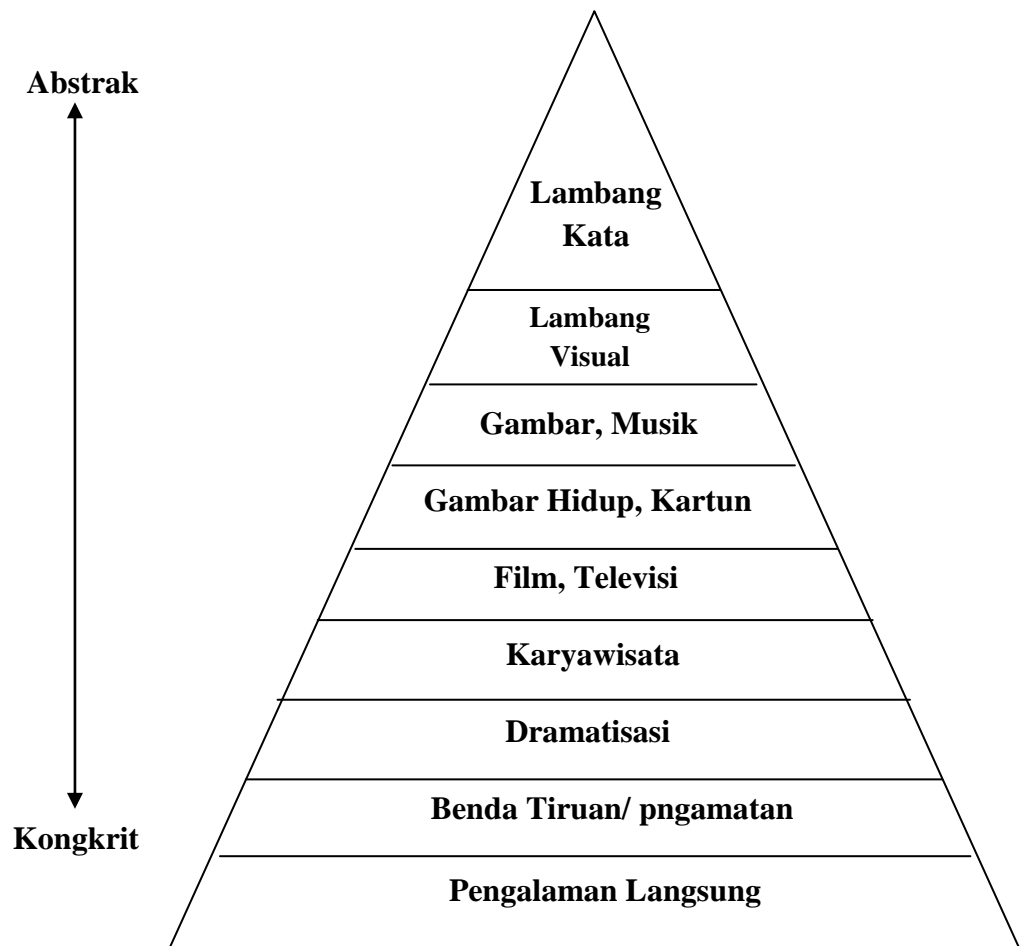
Uraian pada gambar 1. diatas memberikan petunjuk bahwa agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Pendidik berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Belajar dengan menggunakan indera ganda- pandang dan dengar- berdasarkan konsep diatas akan memberikan keuntungan bagi siswa. Peserta didik akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.

Menurut Dale, memperkirakan bahwa hasil belajar yang diperoleh melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya 12%.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), Hal. 8.

Kerucut pengalaman dale (Gambar.2) merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diungkapkan diatas. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkrit), sampai kepada lambang verbal (abstrak). Demikian juga dalam mempelajari materi thaharah perlu adanya media sebagai perantara penyampaian informasi kepada peserta didik. Berikut adalah gambar Krucut Pengalaman Edgar Dale:<sup>35</sup>



**Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

<sup>34</sup> *Ibid.*, Hal. 10.

<sup>35</sup> *Ibid.*, Hal. 11.

### c. Multimedia Interaktif Berbasis Edutainment

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua macam, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

- 1) Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: tv dan film.
- 2) Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, serta game interaktif.<sup>36</sup>

Menurut Najjar yang dikutip oleh widodo, pengertian multimedia adalah penyampaian informasi menggunakan gabungan dari teks, grafik, suara, video, dan animasi.<sup>37</sup>

Menurut Azhar Arsyad multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini

---

<sup>36</sup> Farid Fathurahman, "Artikel Multimedia Interaktif", <http://www.multimedia-interaktif.com/article> dalam google.com, 2012.

<sup>37</sup> Chomsin S. Widodo, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi...*, Hal. 33.

merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan suatu informasi, pesan, atau isi pelajaran.<sup>38</sup>

Multimedia jika dikembangkan secara tepat dan baik dalam proses pembelajaran, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.<sup>39</sup>

Multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan antara berbagai berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, dan animasi yang secara bersama-sama menampilkan suatu informasi, pesan, atau isi pelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, dan kualitas belajar siswa dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Sedangkan pengertian Multimedia interaktif menurut philips adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.<sup>40</sup> Menurut Rob Philips multimedia interaktif adalah suatu kesatuan yang menjabarkan perkembangan baru dari *software* komputer yang selaras dengan perkembangan informasi.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2002), Hal. 169.

<sup>39</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran....*, Hal. 52.

<sup>40</sup> *Ibid.*, Hal. 51.

<sup>41</sup> Phillips, Rob, *The Developer's Handbook To Interactive Multimedia*, (London: Kogan Page Limited, 1997), Hal. 8.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi aplikasi multimedia yang dignakan dalam proses pembelajran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang piliran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Winarno menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Winarno, Dkk, *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*, (Jakarta: Genius Prima Media, 2009), Hal.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif harus memperhatikan tiga karakteristik komponen lain, Daryanto menyatakan ketiga karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media 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 bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.<sup>43</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, grafis, animasi, dan audio yang memenuhi tiga kriteria, yaitu (1) Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sedangkan pengertian *Edutainment* (*educational entertainment* atau *entertainment-education*) adalah salah satu bentuk hiburan yang

---

<sup>43</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran...*, Hal. 53.

didisain dengan tujuan untuk memberikan suatu *education* (pendidikan).<sup>44</sup> P. W Agne, et al. juga menyatakan bahwa “*Edutainment is multimedia provide education in entertaining formate*” .<sup>45</sup> Maksudnya *edutainment* adalah multimedia yang menyajikan pendidikan dalam format yang menghibur. Pendidikan dengan format menghibur memungkinkan siswa merasa senang selama pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran berbasis *edutainment* menggabungkan prinsip *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan) yang pada umumnya memanfaatkan komputer sebagai media penyajiannya. Karena memuat unsur hiburan, media pembelajaran berbasis *edutainment* ini akan lebih disukai siswa dibandingkan dengan media pembelajaran biasa. Menurut Ibrahim media pembelajaran yang membawa dan membangkitkan rasa senang bagi siswa dapat memperbaharui semangat belajar, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa.<sup>46</sup>

Dalam dunia pendidikan *edutainment* juga dapat diartikan sebagai pendidikan sambil bermain atau bersenang-senang. Jika guru mengajar menggunakan metode permainan ditunjang dengan media yang menghibur maka siswa akan semakin senang. Siswa akan merasa seperti bermain tetapi sebetulnya materi pendidikan sudah tersampaikan, dan materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan siswa dengan senang hati akan

---

<sup>44</sup> [Http://En.Wikipedia.Org/Wiki/Edutainment](http://En.Wikipedia.Org/Wiki/Edutainment), Diakses Pada Tanggal 20 Januari 2011

<sup>45</sup> P. W. Agnew, Et Al. 1996. *Multimedia In The Classroom*. (Massachusetts: Allyn And Bacon, 1996), Hal. 104.

<sup>46</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 16



berantusias untuk belajar. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri karena sangat interaktif. Multimedia interaktif berbasis *edutainment* dalam pendidikan adalah alat, kaedah, dan pendekatan yang digunakan untuk membuat komunikasi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat didengar di layar monitor dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia interaktif berbasis *edutainment* bertujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.<sup>47</sup>

Multimedia interaktif yang memuat aspek *edutainment* pada pembelajaran *thaharah* memungkinkan bagi siswa untuk mempelajari materi *thaharah* sesuai dengan minat, kesukaan, bakat, keperluan, pengetahuan, emosi, atau caranya sendiri. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *edutainment* dalam proses pembelajaran khususnya materi *thaharah* diharapkan dapat lebih membuat siswa dalam kondisi aktif, senang dan tertarik sehingga minat belajar siswa akan semakin meningkat.

Dalam pengembangan ini jenis multimedia yang digunakan adalah jenis kedua yaitu multimedia interaktif yang berbasis *edutainment*.

---

<sup>47</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 172.

#### 4. Teori-teori Belajar Edutainment

Berdasarkan beberapa kajian literatur ada beberapa teori belajar yang bernuansa *edutainment* diantaranya yaitu:

##### a. Teori Pembelajaran Aktif (*active learning theory*).

Teori ini menyatakan bahwa belajar hendaknya melibatkan multiindera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan aktivitas belajar, baik dalam mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Filosofisnya adalah “belajar dengan mendengarkan akan mudah melupakan, belajar dengan mendengar dan melihat akan ingat sedikit, belajar dengan mendengar, melihat dan berdiskusi akan mulai memahami, belajar dengan mendengar, melihat, diskusi, dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan, dan cara terbaik dalam menguasai pelajaran adalah dengan mengajarkan.”<sup>48</sup>

##### b. Teori Belajar Akselerasi (*the accelerated learning theory*).

Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran itu harus dirancang agar berlangsung secara tepat, menyenangkan, dan memuaskan. Hal

---

<sup>48</sup> Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 7.

ini memberikan tuntutan kepada pendidik untuk menggunakan konsep belajar berbasis aktifitas, yakni pembelajaran dengan melibatkan adanya pergerakan fisik secara aktif ketika belajar, memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Multimedia interaktif berbasis edutainment yang penulis buat, dirancang sesuai dengan teori diatas. Ada 4 model belajar yang saling terkait dengan modalitas belajar yaitu : 1) *Somatic: learning by moving and doing*, 2) *Auditory: learning by talking and hearing*, 3) *Visual: learning by observing and picturing*, 4) *Intellectual: learning by problem solving and reflecting*<sup>49</sup>

**c. Teori Revolusi Belajar (*the learning revolution theory*).**

Teori ini lebih menekankan pada suasana yang kondusif, yakni suasana relaks, tidak tegang, dan bebas dari tekanan. Hal ini disebut juga dengan lingkungan belajar bebas resiko. Jadi, suasana belajar yang menyenangkan merupakan kunci utama bagi individu untuk memaksimalkan hasil yang akan diperoleh dalam proses belajar. Terdapat 6 prinsip kunci yang jika dikelola dan dilakukan dengan baik maka siswa akan dapat belajar lebih cepat, singkat dan mudah. Keenam prinsip itu adalah menciptakan kondisi terbaik untuk belajar, memahami kunci presentasi yang sukses, memaksimalkan

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, hal. 29.

kerja memori, mengekspresikan hasil belajar, mempraktikkan, meninjau ulang, mengevaluasi, dan merayakan.<sup>50</sup>

**d. Teori Belajar Quantum (*quantum learning theory*).**

Teori Quantum berawal dari sebuah teori fisika yang berarti proses perubahan energi menjadi cahaya atau sebuah energi yang berubah menjadi cahaya sehingga memiliki kecepatan yang sangat tinggi. Demikian halnya dengan proses pembelajaran yang diyakini akan mampu melejitkan prestasi siswa dengan prestasi yang tak terduga sebelumnya. Penekanan teori ini terdapat pada pencapaian ketenangan dan berfikiran positif sebelum belajar. Atau dengan kata lain perhatian proses pada keterlibatan emosi siswa. Prinsip ini dibangun dari konsep *triune*, yang menjelaskan bahwa setiap informasi yang memasuki otak menuju ke otak tengah yang berfungsi sebagai pengarah, sehingga jika informasi tersebut diputuskan penting akan dialihkan kepada otak berfikir. Jadi, informasi yang disampaikan pada saat yang menyenangkan (emosi positif), maka seorang dapat belajar dan mengingat dengan baik.<sup>51</sup>

**e. Teori Belajar dengan Bekerjasama (*cooperatif learning*).**

Teori ini berdasar pada konsep pembelajaran yang berdasarkan pada penggunaan kelompok-kelompok kecil siswa, sehingga mereka

---

<sup>50</sup> *Ibid.*, hal. 30.

<sup>51</sup> Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 52.

dapat menjalin kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran.

**f. Teori Kecerdasan Majemuk.**

Teori ini dikemukakan oleh Howard Gardner, yang menyatakan bahwa ada keberagaman otak yang meliputi kecerdasan verbal/linguistic, musical/ritmis, logis/matematis, visual/spasial, jasmaniah/kinestetik, intrapersonal/interpersonal, dan naturalis. Jadi dengan keberagaman kecerdasan manusia, menuntut pendidik untuk merancang berbagai aktivitas yang menggabungkan sebanyak mungkin jenis kecerdasan. Dan pendidik akan membantu siswa dalam mendapatkan lebih banyak makna dan rangsangan otak dalam proses belajarnya, sekaligus memberinya lebih banyak variasi dan kesenangan, serta mengembangkan kecerdasan diri mereka<sup>52</sup>

**F. Metode Penelitian**

**1. Jenis dan Desain Penelitian**

**a. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

---

<sup>52</sup> *Ibid.*, hal. 40.

tersebut.<sup>53</sup> Penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, khususnya dalam hal ini sekolah.

#### **b. Desain penelitian**

Desain penelitian atau rancangan penelitian perlu dibuat agar arah dan konsep dalam penelitian lebih jelas. Rancangan pertama dalam penelitian pengembangan ini yaitu analisis meliputi analisis kurikulum dan materi, analisis karakteristik siswa. Kedua yaitu membuat desain atau perencanaan pembuatan media pembelajaran berbasis *edutainment*. Ketiga yaitu pengembangan yang meliputi pembuatan produk, setelah produk dibuat kemudian dikonsultasikan oleh dosen pembimbing untuk mendapat revisi I, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan *peer reviewer* untuk mendapatkan revisi II. Validasi ahli dipandang penting untuk dilakukan supaya mendapatkan jaminan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada siswa. Uji coba yang dilakukan yaitu untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *edutainment* terkait dengan minat belajar. Keempat setelah produk divalidasi dan direvisi serta diuji coba, kemudian dinilai oleh 5 orang guru PAI untuk mendapatkan revisi III. Hasil penilaian multimedia interaktif berbasis *edutainment* oleh 5 guru PAI dapat dilihat dilampiran IV.

---

<sup>53</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 407.

## 2. Subjek dan objek penelitian

### a. Subjek penelitian

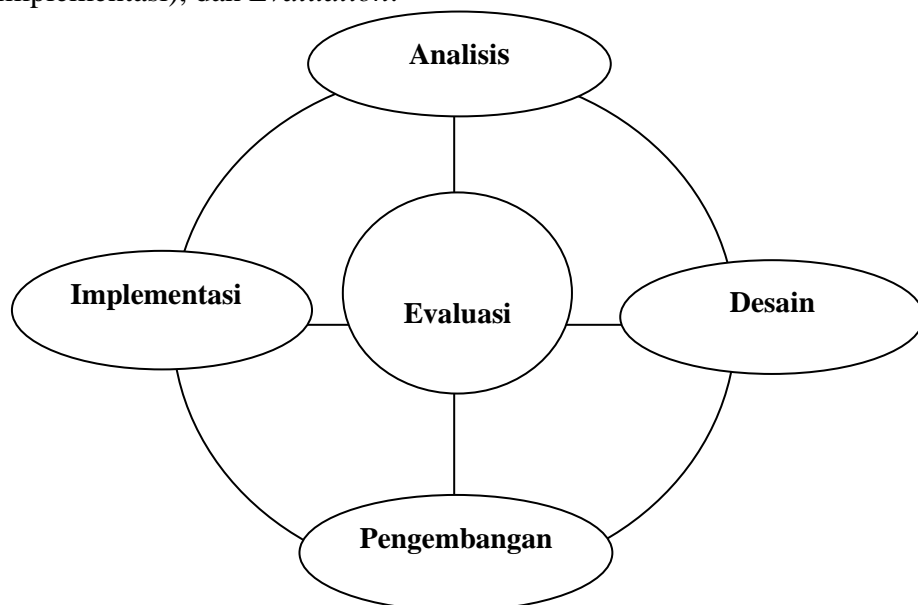
Subjek penelitian pengembangan ini adalah 5 guru PAI SMP/Mts dan 28 siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok kelas VII.

### b. Objek penelitian

Objek penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis *edutainment* pokok bahasan *thaharah* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD).

## 3. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Tahap-tahap dalam model pengembangan ADDIE<sup>54</sup> yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation*.



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE**

---

<sup>54</sup> A. W. Sticland, ADDIE Model, <http://ed.isu.edu/addie.html>, di akses tanggal 28 agustus 2011

#### 4. Prosedur Pengembangan

Tahap-tahap model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

##### a. Analysis (Analisis)

###### 1) Analisis Karakteristik siswa

Sebelum menganalisis kurikulum, terlebih dahulu peneliti menganalisis karakteristik siswa untuk mengetahui bagaimana siswa di kelas, bagaimana cara belajar siswa, apa saja kendala atau kesulitan yang dialami siswa ketika belajar dan lain sebagainya. Analisis karakteristik siswa dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam belajar.

###### 2) Analisis Kurikulum

Penelitian ini menganalisis kurikulum yang bertujuan untuk mengkaji materi *thaharah* SMP Muhammadiyah yang sesuai untuk disampaikan melalui media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok thaharah. Proses analisis kurikulum diawali dengan pemilihan materi pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) sesuai dengan Standar Isi. Hasil analisis kurikulum maka didapat standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> MPDM Pimpinan Wilayah Muhammadiyah, *Kurikulum ISMUBA SMP/MTs Muhammadiyah D.i. Yogyakarta*, (Yogyakarta: MPDM DIY, 2012), hal. 13



**Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi *thaharah***

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Melaksanakan <i>thaharah</i>	1.1 Memahami najis dan hadats 1.2 Melaksanakan bersuci dari najis dan hadats 1.3 Melaksanakan berwudlu 1.4 Memahami tayammum 1.5 Memahami mandi wajib

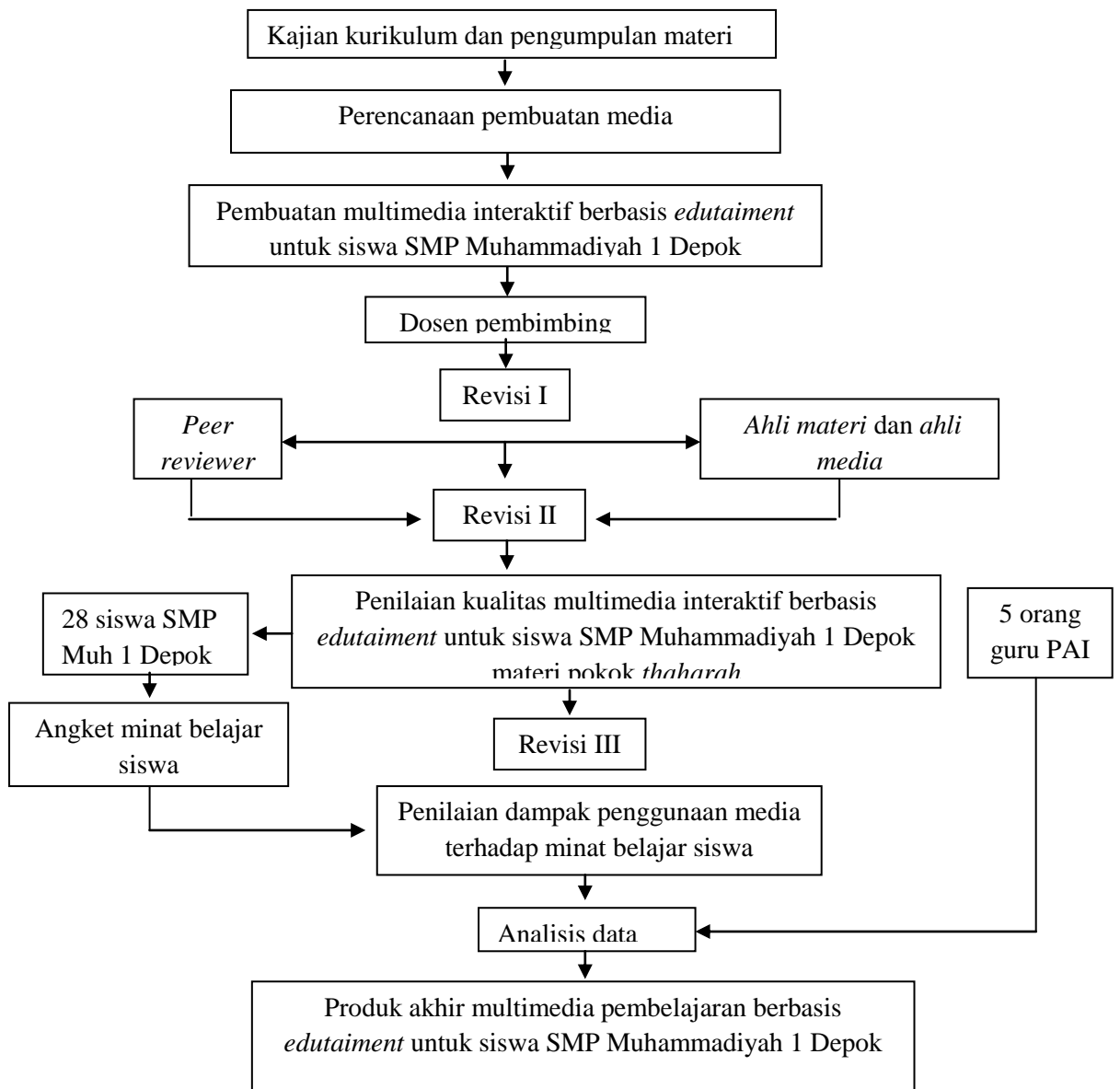
3) Analisis Materi

Setelah analisis kurikulum di dapat, kemudian dilakukan penyusunan materi sesuai dengan analisis kurikulum. Analisis materi ini menghasilkan materi pokok yaitu *Thaharah* (bersuci). Materi ini terdapat 6 sub bab, yaitu Pengertian Thaharah, Hadats dan Najis, Wudlu, *Tayammum*, Mandi wajib, dan Istinja'. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini diambil dari himpunan putusan tarjih Muhammadiyah yang disusun dari pimpinan pusat Muhammadiyah.

**b. Design (Perancangan)**

*Design* dalam penelitian pengembangan ini dilakukan untuk membuat rancangan media pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- 1) Membuat alur media pembelajaran yang dituangkan dalam bagan media. Alur pengembangan dan penilaian produk dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:

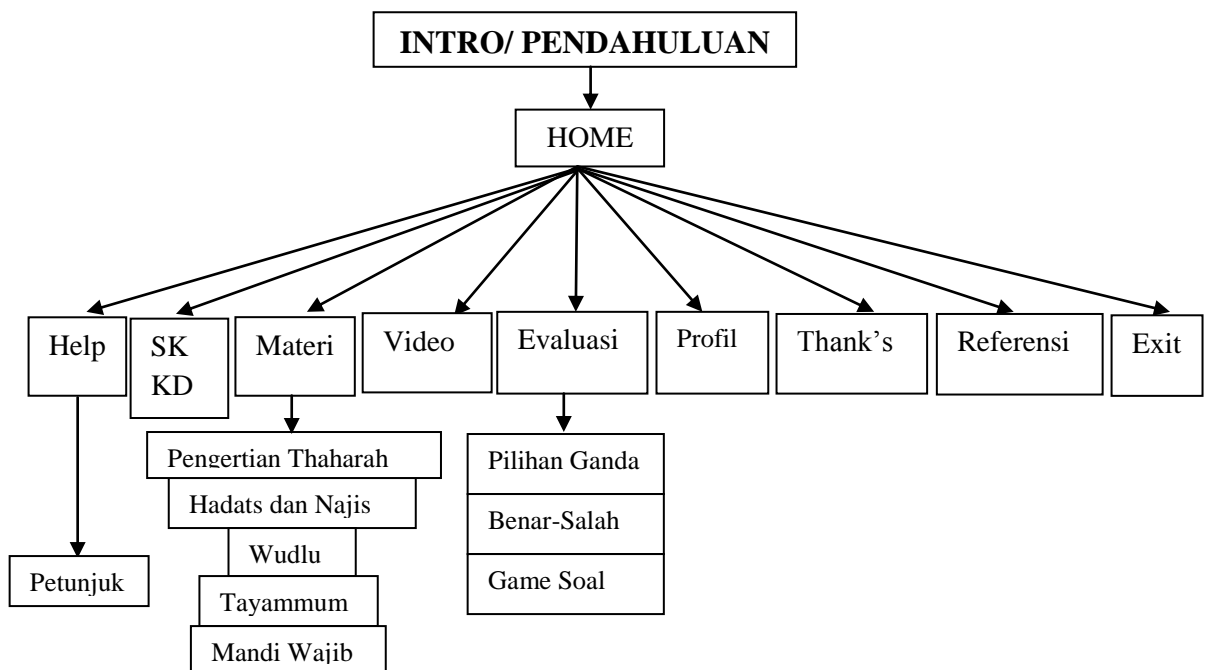


**Gambar 2. Desain Pengembangan dan Penilaian Produk**

2) Membuat desain tampilan multimedia interaktif

Pembuatan desain pada media pembelajaran ini melibatkan penggunaan software *macromedia flash/adobe flash CS*, *macromedia directur*, *Easy flash/ Easy SWF* dan program pendukung lainnya seperti *power point*, *Adobe Audition*, *corel photo paint*, dan *Ulead photo Studio*.

Tampilan media ini terdapat unsur animasi yang sangat menarik dan sangat interaktif dengan adanya *hiperlink* yang dapat memperkaya tampilan halaman. Selain itu, tampilan awal home yang terdiri atas tombol materi, rangkuman, profil, games, video, evaluasi, dan exit masing-masing tombol diberi *link* untuk memperkaya halaman. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah gambar skema desain tampilan multimedia interaktif berbasis *edutainment*:



**Gambar 3. Story Board Multimedia interaktif berbasis *edutainment***

c. Development (Pengembangan)

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *edutainment* materi pokok *thaharah*. Media ini dibuat dengan menggunakan program *Macromedia Flash/ Easy SWF* dan program-program pendukung.

Langkah-langkah pengembangan media meliputi:

- 1) Membuat media berdasarkan alur pembelajaran, desain tampilan dan struktur isi (materi) yang dihasilkan pada tahap *design*.
- 2) Mengkonsultasikan media pembelajaran yang telah dibuat kepada dosen pembimbing. Kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan *peer reviewer*.
- 3) Merevisi media pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan masukan dari ahli media dan *peer reviewer*.

Setelah media pembelajaran dibuat, media direvisi oleh ahli media dan teman sejawat (mahasiswa), apabila media sudah layak atau belum untuk digunakan sumber belajar. Media pembelajaran kemudian direvisi apabila terdapat bagian yang harus di perbaiki. Proses penelitian selanjutnya adalah penilaian dari guru PAI SMP/MTs, apabila penilaian guru sudah memenuhi kriteria baik atau sangat baik maka media pembelajaran sudah layak disajikan pada siswa.

d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi ini terbatas pada minat belajar siswa. Pada tahap Implementasi ini multimedia yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa. Implementasi ini terbatas pada minat belajar siswa. Tujuan uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa atau tidak. Multimedia ini selanjutnya diimplementasikan pada 28 siswa SMP Muhammadiyah 1

Depok yang diambil secara random.<sup>56</sup> Langkah kedua yaitu penyajian materi dengan multimedia interaktif berbasis *edutainment*. Langkah ketiga siswa diberi angket/kuesioner minat belajar untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis *edutainment* untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis *edutainment*.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi ini meliputi penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh 5 guru PAI SMP Muhammadiyah. Proses evaluasi ini menentukan kelayakan dari media pembelajaran yang dibuat.

## 5. Desain penilaian produk

a. Desain Penilaian Produk

Multimedia interaktif dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dinilai dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Revisi oleh teman sejawat (*peer reviewer*) yaitu beberapa orang mahasiswa yang ahli di bidang media.
- 2) Revisi oleh ahli media dan ahli materi.
- 3) Pengisian angket minat belajar oleh 28 siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok yang diambil secaram random.
- 4) Penilaian kualitas produk yang dilakukan oleh 5 guru PAI SMP/MTs

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), ha. 212.

b. Subjek Penilaian

Subjek penilaian dalam penelitian pengembangan ini adalah 5 guru PAI SMP diantaranya yaitu dua guru dari SMP Muhammadiyah I Depok, dua guru dari SMP Muhammadiyah 2 Kalasan, dan satu guru dari SMP Muhammadiyah 3 Depok.

c. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data tentang proses pengembangan produk sesuai dengan prosedur pengembangan yang ditempuh dan data tentang kualitas kelayakan produk. Jenis data tentang kualitas kelayakan produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Data Kualitatif, berupa nilai kategori, yaitu: SK (Sangat Kurang), K (Kurang), C (Cukup), B (Baik), SB (Sangat Baik).
- 2) Data Kuantitatif, berupa skor penilaian, yaitu: SK=1, K=2, C=3, B=4 dan SB=5.

## 6. Instrumen pengumpulan data

### a. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya,<sup>57</sup> pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar yang

---

<sup>57</sup> *Ibid.*, hal. 197.

akan ditanyakan. Wawancara digunakan untuk mengetahui bagaimana minat siswa terhadap mata pelajaran ibadah khususnya materi *thaharah*, apa saja metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta apa media pembelajaran yang diperlukan sekolah, dan sebagainya.

**b. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.<sup>58</sup> Dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data, dokumen sekolah, ataupun arsip sekolah yang diperoleh dari staf tata usaha SMP Muhammadiyah I Depok.

**c. Angket (kuesioner)**

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>59</sup> Kuesioner atau angket digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas multimedia interaktif berbasis *edutainment* yang dikemas dalam bentuk CD. Angket yang digunakan meliputi: angket kualitas multimedia dan angket minat belajar.

1) Angket kualitas multimedia interaktif untuk reviewer

Angket yang dimaksud adalah angket penilaian 5 guru SMP/MTs untuk menilai kualitas media pembelajaran yang telah dibuat. Angket

---

<sup>58</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993), hal. 202.

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Cet. Ke 8 ( Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 199.

yang telah dibuat merupakan modifikasi dari beberapa angket yang telah dibuat dalam penelitian terdahulu.<sup>60</sup>

Adapun kualitas media pembelajaran meliputi enam aspek untuk setiap komponen media pembelajaran. Aspek kriteria kualitas produk dijabarkan menjadi beberapa indikator yaitu:

- 1) Aspek kebenaran konsep
  - a) Tidak ada konsep yang menyimpang
  - b) Logisitas dan sistematika uraian
  - c) Kesesuaian materi dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)
- 2) Aspek keluasan dan kedalaman konsep
  - a) Pengembangan konsep
  - b) Penggunaan informasi baru
  - c) Keseimbangan proporsi materi yang esensial.
- 3) Aspek Kebahasaan
  - a) Penggunaan bahasa yang baku
  - b) Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda.
  - c) Penggunaan bahasa yang komunikatif.
- 4) Aspek keterlaksanaan
  - a) Dapat dioperasikan dengan mudah
  - b) Penggunaan pendekatan keterampilan proses

---

<sup>60</sup> Fitriani, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Sebagai Sumber Belajar Kimia Siswa Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia*”, Skripsi, Fakultas SAINTEK, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010.



- c) Kesesuaian jenis kegiatan yang digunakan
  - d) Kejelasan deskripsi langkah-langkah aktivitas belajar
- 5) Aspek tampilan
- a) Tata letak
  - b) Tata warna
  - c) Tampilan huruf
  - d) Tampilan gambar
- 6) Aspek kemudahan penggunaan
- a) Kemudahan menggunakan media visual
  - b) Kepraktisan dan kesesuaian waktu dalam pembuatan dan penggunaan media visual.
- 2) Angket Minat Belajar Siswa untuk siswa

Angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai minat siswa terhadap materi thaharah. Lembar angket minat belajar dapat dilihat dilampiran 2. Kisi-kisi angket minat belajar dapat dilihat pada Tabel 1:

**Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa<sup>61</sup>**

No.	Indikator	Pernyataan (+)	Pernyataan (-)	Jumlah item
1.	Ketertarikan siswa	2, 9, 15	3, 6, 10	6
2.	Kesungguhan siswa mengikuti pelajaran	8, 11, 14	7	4
3.	Perhatian siswa	1, 4, 5, 12	13	5

---

<sup>61</sup> Bahri, Syaiful, 2002, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, hal. 133.

## G. Metode Analisis Data

### 1. Data Proses Pengembangan Produk

Data tentang proses pengembangan ini mendeskripsikan tentang bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis editainment pada materi thaharah siswa SMP Muhammadiyah I Depok. Bagaimana proses dan tahap-tahapnya.

### 2. Data Kualitas Produk yang Dihasilkan

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif kuantitatif.

Langkah-langkah analisis data kualitas media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis *edutainment* yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis data yang diambil berupa data kualitatif kemudian diubah menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:<sup>62</sup>

**Tabel 2. Kriteria skor penilaian media**

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

---

<sup>62</sup> Anas Sudijono, 1987, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Grafindo Persada, hlm. 161.

- 2) Setelah data terkumpul, skor rata-rata setiap aspek dihitung dengan rumus:<sup>63</sup>

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

Keterangan:  $\bar{X}$  = skor rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor yang diperoleh

$n$  = jumlah butir pertanyaan

- 3) Mengubah skor rata-rata yang berupa data kuantitatif dari setiap aspek menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian ideal, dengan ketentuan seperti yang dijabarkan pada Tabel 3 berikut ini:<sup>64</sup>

**Tabel 3. Kriteria Kategori Penilaian Ideal**

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$\bar{X} > Mi + 1,8 SBi$	Sangat baik (SB)
2.	$Mi + 0,6 SBi < \bar{X} \leq Mi + 1,8 SBi$	Baik (B)
3.	$Mi - 0,6 SBi < \bar{X} \leq Mi + 0,6 SBi$	Cukup (C)
4.	$Mi - 1,8 SBi < \bar{X} \leq Mi - 0,6 SBi$	Kurang (K)
5.	$\bar{X} \leq Mi - 1,8 SBi$	Sangat kurang (SK)

Keterangan:

Mi: rata-rata ideal yang dapat dicari dengan menggunakan rumus.

$$Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

Sbi : simpangan baku ideal yang dapat dicari dengan rumus.

$$Sbi = \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Skor maksimal ideal =  $\sum$  butir kriteria x skor tertinggi

<sup>63</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 109.

<sup>64</sup> Teta Fatyah, *Pengembangan website petunjuk praktikum kimia untuk Siswa SMA/MA kelas XI Semester I*, Skripsi Fakultas MIPA UNY, hal. 35.

Skor minimal ideal =  $\sum$  butir kriteria x skor terendah

- 4) Menghitung persentase keidealan multimedia interaktif berbasis *edutainment* dengan rumus Persentase Keidealan (P) yaitu:

$$P = \frac{X (\text{skor hasil penelitian})}{Y (\text{skor maksimal idea t})} \times 100\%$$

### 3. Data Minat Belajar

Analisis data dilakukan menggunakan angket minat belajar siswa. Angket diberikan setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *edutainment*. Angket ini diberikan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap minat belajar materi thaharah setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *edutainment*.

Analisis hasil angket minat belajar siswa dilakukan sebagai berikut:

- Masing-masing angket dikelompokkan sesuai dengan aspek yang diamati.
- Menghitung jumlah skor setiap butir pertanyaan yang diperoleh masing-masing siswa sesuai pedoman penskoran yang telah dibuat. Adapun pedoman penskoran tiap butir dinyatakan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4. Pedoman penskoran tiap butir angket**

Pilihan	Skor				
	SS	S	TT	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Keterangan: SS (Sangat setuju), S (Setuju), TT (Tidak tahu), TS (Tidak setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

- c. Menghitung besar persentase jumlah skor yang diperoleh pada setiap aspek. Adapun besar persentase jumlah skor yang diperoleh masing-masing siswa pada angket minat belajar siswa dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = persentase jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa pada setiap aspek

$X$  = jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa pada setiap aspek

$Y$  = jumlah skor total maksimum seluruh siswa pada setiap aspek

$Y$  = jumlah butir pada setiap aspek  $\times$  jumlah siswa  $\times$  skor maksimum pada setiap aspek.

- d. Mengidentifikasi minat belajar siswa

Dalam mengidentifikasi minat belajar siswa peneliti menggunakan empat kategori yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan kurang sekali.

Pengidentifikasi dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut:<sup>65</sup>

- |                  |              |
|------------------|--------------|
| 1) Sangat Baik   | : 81% - 100% |
| 2) Baik          | : 61% - 80%  |
| 3) Cukup         | : 41% - 60%  |
| 4) Kurang        | : 21% - 40%  |
| 5) Kurang Sekali | : 0% - 20%   |

---

<sup>65</sup> Arikunto, Suharsimi, *Evaluasi Program Pendidikan (pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan)*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 35.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan membagi menjadi 4 (empat) bab, yaitu:

Bab pertama, pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, sistematika pembahasan.

Bab kedua, gambaran umum tentang SMP Muhammadiyah 1 Depok yang meliputi letak geografis, sejarah berdiri dan berkembangnya, visi dan misi, struktur organisasi, kondisi guru, karyawan dan siswa, sarana dan prasarana.

Bab ketiga, merupakan penyajian hasil dan pembahasan tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah*.

Bab keempat, merupakan penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Sedangkan pada bagian akhir dariskripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif dikembangkan menggunakan program *macromedia Director* dan *Shoting SWF Easy 6*. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *edutainment* pada materi pokok *thaharah* ini, melalui beberapa tahapan. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*anayisis, design, development, implementation* dan *evaluation*). Proses pengembangan multimedia interaktif ini memakan waktu yang cukup lama karena pembuatannya cukup sulit dan memerlukan daya kreatifitas yang tinggi. Multimedia ini dibuat dan dikonsultasikan oleh dosen pembimbing, untuk mendapatkan revisi I, setelah itu direvisi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan revisi II, selanjutnya diujicobakan ke 28 siswa dan dinilai oleh 5 orang guru PAI untuk mendapatkan revisi III. Hasil akhir dalam penelitian pengembangan ini yaitu Multimedia Interaktif Berbasis Edutainment Pada Materi Pokok Thaharah Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*).
2. Kualitas Multimedia Interaktif Berbasis Edutainment pada materi pokok Thaharah Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok dinilai oleh 5 orang

guru PAI (Pendidikan Agama Islam). Hasil penilaian reviewer (5 guru PAI SMP Muhammadiyah) yaitu memperoleh skor rata-rata 90 dan memperoleh persentase keidealan sebesar 90% dengan kategori kualitas **Sangat Baik (SB)**.

3. Dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa kelas VIIC pada materi *thaharah* memperoleh kategori B (Baik). Implementasi terkait minat belajar siswa dilakukan dengan mengisi angket minat belajar. Dari hasil angket minat belajar siswa diperoleh skor sebesar 1579 dari skor maksimal sebesar 2100 dengan persentase sebesar **75,19%** dan mempunyai kategori **Baik (B)**. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas VIIC SMP Muhammadiyah I Depok setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *edutainment* yaitu Baik atau mendapat nilai B.

## **B. Saran pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berbagai hal yang perlu mendapat perhatian dan tindak lanjut berkaitan dengan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian serupa diharapkan lebih menguasai pengetahuan dan keterampilan dibidang IT khususnya program yang digunakan dan memperbanyak referensi maupun buku paket lainnya.



- b. Media ini perlu direkomendasikan untuk penggunaannya di setiap sekolah-sekolah terutama sekolah yang berbasis sekolah Islam dan sekolah yang telah memiliki fasilitas komputer yang memadai.

## **2. Diseminasi**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini akan lebih baik apabila diujicobakan kepada peserta didik diberbagai sekolah, tidak hanya diujicobakan di SMP Muhammadiyah 1 Depok, Sleman, Yogyakarta, melainkan juga disekolah-sekolah lain guna mengetahui tingkat kemampuan belajar peserta didik secara luas.

## **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Multimedia interaktif berbasis edutainment pada materi pokok taharah yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan internet yaitu dengan cara dijadikan media pembelajaran secara *online* (dijadikan *Website*), sehingga dapat dijangkau lebih luas baik oleh para peserta didik maupun para pendidik. Selain itu guru sebagai pendidik diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran serta diharapkan dapat memiliki keterampilan dan menguasai teknologi pendidikan agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran dikeals.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. W. Sticland, *ADDIE Model*, <http://ed.isu.edu/addie.html>, di akses tanggal 28 agustus 2011.
- Al-Hakim, *Al-qur'an dan terjemahannya*, Semarang: Asy-Syifa, 1998.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2002.
- Chomsin S. Widodo, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2008.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rieneka Cipta, 2002.
- Fitriani, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Sebagai Sumber Belajar Kimia Siswa Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia. Skrips.*, Fakultas SAINTEK. UIN SUKA Yogyakarta, 2010.
- Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005.
- Hasanudin dan Abdullah Mukti, *Pendidikan Ibadah/Muamalah SMP/Mts Muhammadiyah Kelas 7*, Yogyakarta: Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah DIY, 2011.
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran#Pembelajaran\\_dalam\\_dunia\\_pendidikan](http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran#Pembelajaran_dalam_dunia_pendidikan), diakses tanggal 20 september 2011

<http://en.wikipedia.org/wiki/Edutainment>, Diakses Pada Tanggal 20 Januari 2011

J.S. Badudu dan Sutan Moh. Zain, *Kamus umum bahasa indonesia*, Jakarta:

Pustaka Sinar Harapan, 1994.

MPDM Pimpinan Wilayah Muham *D.i. Yogyakarta*, Yogyakarta: MPDM DI madiyah,

*Kurikulum ISMUBA SMP/MTs Muhammadiyah Y*, 2012.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT.

Remaja Rosdakarya, 2005.

Nuryanti, Lusi, *Psykologi Anak*, Jakarta: PT Indeks, 2008.

P. W. Agnew, et al, *Multimedia In The Classroom*, Massachusetts: Allyn and

Bacon, 1996.

Phillips, Rob, *The Developer's Handbook to Interactive multimedia*, London:

Kogan Page Limited, 1997.

Ramayulis, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005.

Sari, Witta Meliarty, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Edutainment*

*Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat dan Pecahan. Skrips.*, Fakultas

MIPA UNY, 2011.

Sarwono, Sarlito Wirawan, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,

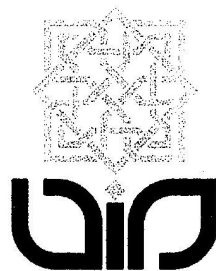
2003.

Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Grafindo Persada,

1987.

- Sudjana, Nana, dan Rivai Ahmad, *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- UU RI no. 20, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Citra Umbara, 2003.
- Widyastuti, Erwin, *Media Pembelajaran Matematika SMP Berbasis Edutainment*. skripsi. Fakultas MIPA UNY, 2006.
- Winarno, dkk, *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*, Jakarta: Genius Prima Media, 2009.

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN**  
**“ PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *EDUTAINMENT***  
**PADA MATERI POKOK THAHARAH KELAS VII SEMESTER 1”**  
**(Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok, Sleman, Yogyakarta)**



Disusun Oleh:

**Nurjanah Wijayanti**

**08410120**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

**2012**

---

**“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *EDUTAINMENT***

**PADA MATERI POKOK THAHARAH KELAS VII SEMESTER 1”**

**(Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok, Sleman, Yogyakarta)**

Petunjuk pengisian

- Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai media pembelajaran
- Bila anda memilih option kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

- SB : Sangat Baik
- B : Baik
- C : Cukup
- K : Kurang Baik
- SK : Sangat Kurang

### INDIKATOR DAN PENJABARAN INDIKATOR

#### Aspek kebenaran, Keluasan dan Kedalaman konsep

No.	Indikator	Nilai	Penjabaran Indikator
a.	Tidak ada aspek yang menyimpang	SB	Jika aspek (aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep <i>thaharah</i> ) yang digunakan dalam CD pembelajaran sangat sesuai dengan apa yang disajikan
		B	Jika aspek (aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep <i>thaharah</i> ) yang digunakan dalam CD pembelajaran sesuai dengan apa yang disajikan
		C	Jika aspek (aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep <i>thaharah</i> ) yang digunakan dalam CD pembelajaran cukup sesuai dengan apa yang disajikan
		K	Jika aspek (aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep <i>thaharah</i> ) yang digunakan dalam CD pembelajaran kurang sesuai dengan apa yang disajikan
		SK	Jika aspek (aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep <i>thaharah</i> ) yang digunakan dalam CD pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang disajikan
b.	Kelogisan dan sistematika uraian	SB	Jika uraian yang digunakan dalam media pembelajaran sangat logis dan sangat sistematis
		B	Jika uraian yang digunakan dalam media pembelajaran logis dan sistematis
		C	Jika uraian yang digunakan dalam media pembelajaran cukup logis dan cukup sistematis
		K	Jika uraian yang digunakan dalam media pembelajaran kurang logis dan kurang sistematis
		SK	Jika uraian yang digunakan dalam media pembelajaran tidak logis dan tidak sistematis

c.	Pengembangan konsep	SB	Jika konsep yang dikembangkan sangat tepat dan sangat sesuai dengan apa yang dijelaskan dalam paket media pembelajaran
		B	Jika konsep yang dikembangkan tepat dan sesuai dengan apa yang dijelaskan dalam paket media pembelajaran
		C	Jika konsep yang dikembangkan cukup tepat dan cukup sesuai dengan apa yang dijelaskan dalam paket media pembelajaran
		K	Jika konsep yang dikembangkan kurang tepat dan kurang sesuai dengan apa yang dijelaskan dalam paket media pembelajaran
		SK	Jika konsep yang dikembangkan tidak tepat dan tidak sesuai dengan apa yang dijelaskan dalam paket media pembelajaran
d.	Penggunaan informasi baru	SB	Jika materi yang disajikan sangat sesuai dengan perkembangan zaman
		B	Jika materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan zaman
		C	Jika materi yang disajikan cukup sesuai dengan perkembangan zaman
		K	Jika materi yang disajikan kurang sesuai dengan perkembangan zaman
		SK	Jika materi yang disajikan tidak sesuai dengan perkembangan zaman

#### Kebahasaan yang digunakan

No.	Indikator	Nilai	Penjabaran Indikator
a.	Penggunaan bahasa baku	SB	Jika 80%-100% kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran adalah kalimat baku
		B	Jika 60%-80% kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran adalah kalimat baku
		C	Jika 40%-60% kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran adalah kalimat baku



		K	Jika 20%-40% kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran adalah kalimat baku
		SK	Jika 0%-20% kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran adalah kalimat baku
b.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	SB	Jika bahasa yang digunakan dalam paket belajar semuanya tidak memuat bahasa kiasan
		B	Jika bahasa yang digunakan dalam paket belajar terdapat sangat sedikit bahasa kiasan
		C	Jika bahasa yang digunakan dalam paket belajar terdapat sedikit bahasa kiasan
		K	Jika bahasa yang digunakan dalam paket belajar terdapat banyak bahasa kiasan
		SK	Jika bahasa yang digunakan dalam paket belajar terdapat sangat banyak bahasa kiasan
c.	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami	SB	Jika bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sangat komunikatif dan sangat mudah dipahami
		B	Jika bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami
		C	Jika bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran cukup komunikatif dan cukup mudah dipahami
		K	Jika bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran kurang komunikatif dan sulit dipahami
		SK	Jika bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak komunikatif dan sangat sulit dipahami

**Keterlaksanaan**

No.	Indikator	Nilai	Penjabaran Indikator
a.	Kesesuaian dengan standar isi	SB	Jika media pembelajaran sangat mampu untuk mengukur pencapaian standar isi
		B	Jika media pembelajaran mampu untuk mengukur pencapaian standar isi
		C	Jika media pembelajaran kurang mampu untuk mengukur pencapaian standar isi

		K	Jika media pembelajaran kurang mampu untuk mengukur pencapaian standar isi
		SK	Jika media pembelajaran tidak mampu untuk mengukur pencapaian standar isi
b.	Penggunaan pendekatan deduktif	SB	Jika media pembelajaran sangat sesuai dengan pendekatan deduktif
		B	Jika media pembelajaran sesuai dengan pendekatan deduktif
		C	Jika media pembelajaran cukup sesuai dengan pendekatan deduktif
		K	Jika media pembelajaran kurang sesuai dengan pendekatan deduktif
		SK	Jika media pembelajaran tidak sesuai dengan pendekatan deduktif
c.	Kesesuaian jenis kegiatan yang digunakan	SB	Jika jenis kegiatan pembelajaran sangat sesuai dengan standar isi
		B	Jika jenis kegiatan pembelajaran sesuai dengan standar isi
		C	Jika jenis kegiatan pembelajaran cukup sesuai dengan standar isi
		K	Jika jenis kegiatan pembelajaran kurang sesuai dengan standar isi
		SK	Jika jenis kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan standar isi
d.	Membantu efektivitas belajar	SB	Jika media pembelajaran ini sangat membantu efektivitas belajar peserta didik
		B	Jika media pembelajaran ini membantu efektivitas belajar peserta didik
		C	Jika media pembelajaran ini cukup membantu efektivitas belajar peserta didik
		K	Jika media pembelajaran ini kurang membantu efektivitas belajar peserta didik
		SK	Jika media pembelajaran ini tidak membantu efektivitas belajar peserta didik
e.	Penyajian materi secara menarik dan menghibur	SB	Jika penyajian materi dalam media pembelajaran sangat menarik
		B	Jika penyajian materi dalam media pembelajaran menarik
		C	Jika penyajian materi dalam media pembelajaran cukup menarik
		K	Jika penyajian materi dalam media pembelajaran kurang menarik
		SK	Jika penyajian materi dalam media pembelajaran tidak menarik

**Aspek Tampilan**

No.	Indikator	Nilai	Penjabaran Indikator
a.	Tata letak	SB	Jika tata letak tampilan media pembelajaran sangat sesuai dengan prinsip rancangan layar
		B	Jika tata letak tampilan media pembelajaran sesuai dengan prinsip rancangan layar
		C	Jika tata letak tampilan media pembelajaran cukup sesuai dengan prinsip rancangan layar
		K	Jika tata letak tampilan media pembelajaran kurang sesuai dengan prinsip rancangan layar
		SK	Jika tata letak tampilan media pembelajaran tidak sesuai dengan prinsip rancangan layar
b.	Tata warna	SB	Jika tata warna tampilan media pembelajaran sangat sesuai dengan prinsip keindahan
		B	Jika tata warna tampilan media pembelajaran sesuai dengan prinsip keindahan
		C	Jika tata warna tampilan media pembelajaran cukup sesuai dengan prinsip keindahan
		K	Jika tata warna tampilan media pembelajaran kurang sesuai dengan prinsip keindahan
		SK	Jika tata warna tampilan media pembelajaran tidak sesuai dengan prinsip keindahan
c.	Tampilan huruf	SB	Jika tampilan huruf pada media pembelajaran sangat jelas untuk dibaca
		B	Jika tampilan huruf pada media pembelajaran jelas untuk dibaca
		C	Jika tampilan huruf pada media pembelajaran cukup jelas untuk dibaca
		K	Jika tampilan huruf pada media pembelajaran kurang jelas untuk dibaca
		SK	Jika tampilan huruf pada media pembelajaran tidak jelas untuk dibaca
d.	Tampilan gambar	SB	Jika tampilan gambar dalam media pembelajaran sangat menarik dan sangat sesuai dengan konsep yang disajikan
		B	Jika tampilan gambar dalam media pembelajaran menarik dan sesuai dengan konsep yang disajikan
		C	Jika tampilan gambar dalam media pembelajaran cukup menarik dan cukup sesuai dengan

		K	konsep yang disajikan Jika tampilan gambar dalam media pembelajaran kurang menarik dan kurang sesuai dengan konsep yang disajikan
		SK	Jika tampilan gambar dalam media pembelajaran tidak menarik dan tidak sesuai dengan konsep yang disajikan
e.	Tampilan animasi dan video	SB	Jika tampilan animasi dan video sangat menarik, sangat menghibur, dan sangat sesuai dengan konsep yang disajikan
		B	Jika tampilan animasi dan video menarik, menghibur, dan sesuai dengan konsep yang disajikan
		C	Jika tampilan animasi dan video cukup menarik, cukup menghibur, dan cukup sesuai dengan konsep yang disajikan
		K	Jika tampilan animasi dan video kurang menarik, kurang menghibur, dan kurang sesuai dengan konsep yang disajikan
		SK	Jika tampilan animasi dan video tidak menarik, tidak menghibur, dan tidak sesuai dengan konsep yang disajikan
d.	Tingkat interaktivitas	SB	Jika tampilan media pembelajaran sangat interaktif untuk pembelajaran
		B	Jika tampilan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran
		C	Jika tampilan media pembelajaran cukup interaktif untuk pembelajaran
		K	Jika tampilan media pembelajaran kurang interaktif untuk pembelajaran
		SK	Jika tampilan media pembelajaran tidak interaktif untuk pembelajaran

## 5. Aspek Kemudahan Penggunaan

No.	Indikator	Nilai	Penjabaran Indikator
a.	Kemudahan mengoprasikan media pembelajaran	SB B C K SK	Jika media pembelajaran sangat mudah dalam mengoprasikannya Jika media pembelajaran mudah dalam mengoprasikannya Jika media pembelajaran cukup mudah dalam mengoprasikannya Jika media pembelajaran sulit dalam mengoprasikannya Jika media pembelajaran sangat sulit dalam mengoprasikannya
b.	Kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran	SB B C K SK	Jika media pembelajaran sangat praktis dalam penggunaannya Jika media pembelajaran praktis dalam penggunaannya Jika media pembelajaran cukup praktis dalam penggunaannya Jika media pembelajaran kurang praktis dalam penggunaannya Jika media pembelajaran tidak praktis dalam penggunaannya