



**PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *POWER POINT* PADA PEMBELAJARAN
FIQIH KELAS 7 MTS HASYIM ASY'ARI BATU**

SKRIPSI

OLEH :

TANIA DINIANTSANI SAVITRI RAHMANSYAH

NPM. 2901011013



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

2023

Abstrak

Rahmansyah, Tania Diniansani Savitri 2023. *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point pada Pembelajaran Fiqih Kelas MTs Hasyim Asy'ari Batu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1 : Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Imam Safi'i, M.Pd.I

Kata Kunci : Pemanfaatan Multimedia Interaktif, *Power Point*, Pembelajaran Fiqih

Perkembangan teknologi multimedia berpotensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang maksimal, menyampaikan informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata, namun lebih luas dari itu. Kemampuan multimedia yang telah terhubung internet menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali informasi tentang: 1) Perencanaan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu. 2) Penerapan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu. 3) Menjelaskan faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus yaitu peneliti hadir langsung ke lokasi di MTs Hasyim Asy'ari Batu. Dalam menguji keabsahan data digunakan teknik triangulasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Perencanaan pembelajaran Fiqih berbasis *power point*, yaitu persiapan *power point*, materi, sarana prasarana, serta pertanyaan dalam bentuk kuis dan lembar kerja. Penerapan pembelajaran Fiqih berbasis *power point*, dengan langkah-langkah: Apresepsi, penyampaian materi, kuis, me-review materi, serta lembar kerja sebagai penilaian. Faktor-faktor yang mendukung pemanfaatan penelitian ini yaitu: SDM guru Fiqih, keefektifan penyampaian, *power point* yang menarik, serta sarana prasarana yang mendukung. Sedangkan kendala yang didapati yaitu pemadaman listrik, serta sarana prasarana yang eror atau rusak.

Hasil dari penelitian ini yaitu dengan adanya pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *power point* lebih memudahkan guru dan siswa, sehingga antusiasme terhadap pembelajaran Fiqih lebih efisien dan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Madrasah Tsanawiyah Hasyim Asy'ari Kota Batu berdiri pada tanggal 17 Agustus tahun 1956. Madrasah Tsanawiyah Hasyim Asy'ari Batu mempunyai komitmen untuk mewujudkan insan yang beriman dan bertaqwa berlandaskan Ahlussunnah Wal Jama'ah An Nahdliyah, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta berakhlaq mulia, dan berwawasan lingkungan. Gedung MTs Hasyim Asy'ari, tepat letaknya di jalan Semeru No. 22, Desa Sisir Kecamatan Batu Kota Batu, lokasi gedung termasuk ditengah pusat kota karena berjarak \pm 300m dari alun-alun Batu.

Proses pembelajaran di lembaga pendidikan MTs Hasyim Asyari Batu kini mulai memanfaatkan multimedia interaktif. Di era modern ini kebutuhan internet juga sangat diperlukan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan digitalisasi pendidikan seperti *Learning Management System*, *Raport Digital* Madrasah, dan multimedia interaktif lainnya. Sehingga kebutuhan akan internet yang cepat dan stabil sangat diperlukan bagi sebuah lembaga pendidikan agar layanannya tetap terjamin.

Oleh karena itu MTs Hasyim Asy'ari Batu menjalin hubungan kerjasama dengan biznet, salah satu penyedia layanan internet di Indonesia yang sudah terkenal dengan layanannya yang cepat dan stabil. Dengan

begitu kebutuhan akan internet di MTs Hasyim Asy'ari Batu dapat terpenuhi dan memberikan dampak positif bagi perkembangan madrasah dan bagi kelancaran kegiatan belajar pembelajaran yang berbasis digital.

Perkembangan teknologi multimedia berpotensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata mata, namun lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Sajian *audio visual* atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia interaktif menjadikan visualisasi lebih menarik. Dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna lebih leluasa memilih, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Sehingga komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan.

Seperti yang kita ketahui kebanyakan pembelajaran Fiqih menggunakan metode *konvensional*, dimana guru menerangkan dengan berceramah atau hanya memberikan tugas. Tanpa bantuan media atau simulasi mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru Fiqih dan beberapa siswa yang dilakukan ketika observasi di MTs Hasyim Asy'ari Batu yang menyatakan bahwa penyampaian materi pelajaran Fiqih berkembang dengan menggunakan bantuan perangkat multimedia. Sehingga inovasi pembelajaran pada pembelajaran Fiqih menjadi menarik dan siswa menjadi lebih mudah menerima materi yang diajarkan. Penggunaan perangkat multimedia pembelajaran yang relevan telah membangkitkan dan memengaruhi hasil belajar siswa, sehingga tidak lagi pasif selama proses pembelajaran. Media tersebut bisa berbentuk seperti Perangkat multimedia pembelajaran.

Proses pembelajaran Fiqih di MTs Hasyim Asy'ari memanfaatkan multimedia interaktif yang beragam serta di dukung dengan layanan internet yang memadai. Dengan adanya multimedia interaktif yang digunakan seperti *Audio Player*, komputer untuk pembelajaran, LCD Proyektor, media *Power point* dan lain-lain, memicu siswa menjadi lebih tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran lebih menarik dan memudahkan, sehingga dapat memperkuat pengetahuan dan pemahaman siswa. Serta mencetak siswa menjadi generasi unggul yang dinamis sesuai dengan perkembangan zaman.

Multimedia pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi utama dari perangkat multimedia dalam pembelajaran ialah sebagai alat bantu dalam mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui multimedia interaktif pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Pada saat berlangsungnya pengajaran Fiqih, penggunaan media *power point* sebagai alat bantu, sangat membantu guru dalam memberikan suatu penjelasan materi pelajaran, baik yang bersifat kongkrit maupun abstrak. Media *power point* tersebut mempermudah pemahaman dan pengertian siswa terhadap pesan yang ingin disampaikan oleh guru. Sehingga, tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar siswa pun akan mengalami peningkatan pada bidang studi tersebut.

Bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada aspek oralnya saja dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu untuk mengasah keterampilan dan pemahaman siswa melalui aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi.

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan pengetahuan. Di era yang semakin modern dengan berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pengetahuan, maka pendidikan perlu kiranya di formulasi untuk menyesuaikan tuntutan perkembangan zaman, sehingga sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan konteks penelitian bahwa proses pembelajaran sebaiknya memanfaatkan multimedia interaktif untuk memudahkan dan menarik minat siswa dalam memahami materi Fiqih, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWER POINT* PADA PEMBELAJARAN Fiqih KELAS 7 MTS HASYIM ASY’ARI BATU”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy’ari Batu?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy’ari Batu?

3. Apa saja faktor-faktor yang mendukung penggunaan pembelajaran Fiqih dengan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu?

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan mempunyai tujuan yang memberikan arah bagi pelaksanaan penelitian dan harapan tertentu yang ingin dicapai melalui penelitian. Berdasarkan fokus penelitian di atas maka tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu.
2. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point* pada siswa kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan mempunyai manfaat yang memberikan arah bagi pelaksanaan penelitian dan harapan tertentu yang ingin dicapai melalui penelitian. Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian ini:

1. Secara teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan adalah dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Fiqih, terutama pada pembelajaran Fiqih melalui penggunaan Multimedia interaktif berbasis *power point* sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, sehingga memengaruhi motivasi dan minat siswa dalam belajar.

2. Secara praktis

a) Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan atau informasi bagi guru, siswa dan sekolah bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *power point* sebagai media pembelajaran Fiqih dapat memengaruhi kualitas pembelajaran disekolah.

b) Bagi guru dan calon guru khususnya guru mata pelajaran Fiqih

Bahwa perangkat multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point* dapat digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih, dapat membantu guru menjelaskan hal pelajaran, menghemat waktu, dan memengaruhi motivasi siswa dalam belajar.

c) Bagi siswa

Penggunaan *power point* dapat menambah keterampilan materi sehingga memengaruhi motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap judul penelitian di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

a) Multimedia interaktif

Perangkat Multimedia Pembelajaran dapat diartikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Perangkat multimedia adalah media yang dilengkapi alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Penelitian ini merupakan pemanfaatan perangkat multimedia pembelajaran yang berisi gabungan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Jadi, yang dimaksud dengan penelitian ini merupakan gambaran tentang penggunaan perangkat multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran agar mewujudkan situasi belajar yang efektif dan membantu siswa cepat menangkap pengertian yang diberikan guru pada pembelajaran Fiqih kelas 7 Mts Hasyim Asy'ari Batu Tahun ajaran 2022/2023.

b) Media *Power point*

Media pembelajaran *power point* merupakan media yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan, sehingga ketika hasil belajar siswa memuaskan maka

media pembelajaran *power point* efektif digunakan baik pembelajaran didalam kelas maupun ketika pembelajaran jarak jauh.

Perlu untuk diketahui bahwa pembelajaran melalui media *power point* memiliki banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunaannya, sehingga siswa akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada *power point* (Misbahudin dalam Hikmah 2020). Selain itu, pembelajaran menggunakan media *power point* lebih mudah diakses dan praktis karena tidak memerlukan koneksi internet ketika akan membukanya serta ukuran file yang kecil sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.

c) Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran di sini dari kata “ajar” kemudian mendapat awalan ber-, menjadi “belajar” kemudian mendapat awalan pe- dan akhiran –an, menjadi pembelajaran, yang berarti “proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam jam pelajaran.

Ilmu Fiqih secara umum, ialah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syariat atau hukum Islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk sosial. Jadi, yang dimaksud dengan pembelajaran Fiqih adalah interaksi edukatif berupa proses dengan media yang relevan dengan materi pembelajaran Fiqih untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan tentang pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *power point* pada pembelajaran Fiqih kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *power point*, yaitu dengan persiapan *power point*, persiapan materi ajar pendukung berupa gambar atau video pembelajaran, persiapan media pembelajaran berupa sarana prasarana (Laptop, LCD *proyektor*, dan *Sound system*), serta persiapan pertanyaan untuk *me-review* pemahaman siswa dalam bentuk kuis dan lembar kerja.
2. Penerapan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis *power point*, yaitu dengan langkah-langkah: Apersepsi, penyampaian materi ajar, adanya kuis, *me-review* materi, serta penilaian melalui lembar kerja.
3. Faktor-faktor yang mendukung penggunaan multimedia interaktif berbasis *power point* yaitu: SDM guru Fiqih yakni kemampuan dan penguasaan guru dalam mengoperasikan media *power point*, dan keefektifan penyampaiannya, tampilan *slide show power point* yang menarik, serta sarana prasarana yang mendukung. Sedangkan kendala

yang didapati yaitu adanya pemadaman listrik, serta kendala saat penggunaan multimedia, seperti sarana prasarana yang *error* atau rusak.

Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *power point* lebih memudahkan guru Fiqih, sebab guru hanya perlu menyampaikan point penting materi ajar dan tidak harus mempraktikkan sendiri, namun dapat digantikan oleh gambar maupun video. Sedangkan tolak ukur penilaian dapat diambil melalui kuis dan lembar kerja siswa. Sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran Fiqih ini lebih efisien dan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *power point* pada pembelajaran Fiqih kelas 7 MTs Hasyim Asy'ari Batu, maka peneliti memberikan saran untuk pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *power point* pada pembelajaran Fiqih, sebab pemanfaatan ini efektif meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Serta guru dapat meningkatkan kualitas mengajarnya dengan mencoba melakukan pembelajaran lain yang inovatif dalam bidang teknologi agar tidak hanya menggunakan media *power point* saja, namun bisa diperluas dengan media berbasis teknologi yang lebih kreatif dan inovatif.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, agar dapat lebih meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi juga pada penilaian afektif.

3. Bagi Sekolah

Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *power point* pada pembelajaran diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran lain selain mata pelajaran Fiqih.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber ataupun referensi terkait objek yang diteliti agar hasil penelitiannya lebih lengkap lagi. Objek penelitian ini diharapkan dapat diperluas lagi dan tidak terbatas pada multimedia interaktif berbasis *power point* saja melainkan dengan kecanggihan teknologi lainnya seperti aplikasi pendukung ataupun sarana prasarana yang lebih memadai lagi untuk memperoleh hasil belajar siswa yang efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Arda, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. e-Jurnal Mitra Sains, Volume 3 Nomor 1, Januari 2015.
- As Ari Hashim, 2017. *Pemanfaatan Sumber Belajar berbasis Multimedia dalam Pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah Al-Kautsar Program Khusus Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Khadijah. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran DARING terhadap Pemahaman Siswa XII IPS dalam Belajar Sejarah di MAN 2 Batola*. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Mahmud Yunus, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta. Hidayat Agung.
- Muhibbin syah, 2002. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Nasir, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pelajaran PAI berbasis Power point di kelas VIII SMP Unismuh*. Makassar.
- Pulungan Sahmiar, 2017. *Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran PAI*. *Jurnal Sistem Informasi* Volume: 01, Nomor: 01.
- Purwanti Lusi, 2020. *Analisis Penggunaan Media Power point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII*. *Journal of Biology Education* Vol 3 No 2 (2020).
- Riyadi Dias Syahrul, dkk. 2021. *Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran PAI berbasis Information and Communication Technologies (ICT) di masa Pandemi COVID-19*. Volume 7 Nomor 1.
- Rohani, dkk. 2020. *Media Pembelajaran PAI pada Sistem Pembelajaran DARING di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Ilmu Agama Islam Program Studi PAI*.
- Sakiah Nur Afifatus, 2021. *Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis PowerPoint materi aljabar pada pembelajaran matematika SMP*. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. vol. 7 no. 1.
- Sanjaya Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suharso dan Ana Retnonngsih, 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang. Widiya Karya.
- Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima
- Sutopo, Hadi. 2008. *Pengembangan Materi ajar Berbasis Multimedia*. Tersedia : http://www.topazart.info/teks_teaching/mat/flash/tutorialBahanAjarMultimedia.Pdf
- Syaiful Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Tengku Muhammad Hasbi Ash Shiddiieqy, 2001. *Falsafah Hukum Islam*, Semarang. Pustaka Rizki Putra.
- Trisman. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Mataram
- Wibowo. 2006. *Manajemen Perubahan*. Jakarta: Raja Grafinso Persada.