

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK SISWA SMA NEGERI 1 SEKAYAM KELAS XII
DALAM MATERI MEYAKINI QADA DAN QADAR MELAHIRKAN
SEMANGAT BEKERJA**

DEDY SUPRIYADI
NIM : 231510114

Program Studi Pendidikan Teknologi dan Komputer,
Fakultas MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI Pontianak, Jl. Ampera No. 88 Pontianak
E-mail: desriteacan789@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dirancang untuk: (1) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk siswa SMA Negeri 1 Sekayam kelas XII dalam materi meyakini qada dan qadar melahirkan semangat bekerja. (2) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk siswa SMA Negeri 1 Sekayam kelas XII dalam materi meyakini qada dan qadar melahirkan semangat bekerja.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan 4 D(*Four-D Models*) terdiri 4 Tahapan yang di modifikasi menjadi tahapan yang meliputi: Define (Definiesian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa Angket. Angket Validasi ahli media, Angket ahli materi dan Angket Respon Siswa

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diketahui bahwa: (1) Produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang digunakan layak digunakan di SMA Negeri 1 Sekayam berdasarkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang telah diperoleh. (2) Tingkat kevalidan produk dalam validasi ahli media (93,33%). Termasuk dalam kategori “Sangat Layak” (3) Tingkat kepraktisan produk berdasarkan hasil respon siswa sebesar (77,98%) termasuk dalam kategori “Baik”.

Development of interactive multimedia-based learning media for students of SMA Negeri 1 Sekayam Class XII in the material of believing in qada and qadar gives birth to the spirit of work

Technology and Computer Education Study Program,
Faculty of Mathematics and Natural Sciences Technology,
IKIP PGRI Pontianak, Jl. Ampera No. 88 Pontianak
E-mail: desriteacan789@gmail.com

DEDY SUPRIYADI
NIM : 231510114

ABSTRACT

The purpose of this study was designed to: (1) Determine the feasibility of interactive multimedia-based learning media for students of SMA Negeri 1 Sekayam class XII in the material of believing in qada and qadar giving birth to work enthusiasm. (2) Knowing students' responses to interactive multimedia-based learning media for students of SMA Negeri 1 Sekayam class XII in the material of believing in qada and qadar gives birth to the spirit of work.

This research is a development research that refers to a 4 D development model (Four-D Models) consisting of 4 stages which are modified into stages which include: Define, Define, Develop. The instrument used in this study was a questionnaire. Questionnaire Validation of media experts, Questionnaire material experts and Student Response Questionnaire

The results of the development of interactive multimedia-based learning media are known that: (1) Interactive multimedia-based learning media products that are used are suitable for use in SMA Negeri 1 Sekayam based on the level of validity, practicality and effectiveness that has been achieved. (2) The level of product validity in the validation of media experts (93.33%). Included in the category of "Very Eligible" (3) The level of practicality of the product based on the results of student responses of (77.98%) included in the category of "Good"

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas nikmat rahmat Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa SMA Negeri 1 Sekayam Kelas XII Dalam Materi Meyakini Qada Dan Qadar Melahirkan Semangat Bekerja”** . Skripsi penelitian ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar serjana S1 pada program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer Fakultas Pendidikan MIPA Dan Teknologi Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia (IKIP-PGRI) Pontianak. Penyelesaian penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rustam, M.Pd, Kons selaku rektor IKIP PGRI Pontianak.
2. Yudi Darma M.Pd Dekan Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi.
3. Vindo Feladi, S.T, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.
4. Chandra Lesmana, S.Kom, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.
5. Handy Dharmawan, S.T, M.Pd selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan saran serta bimbingan dalam penyusunan desain penelitian ini.
6. Dinar Santoso, S.Kom, M.Pd selaku pembimbing pembantu yang telah banyak memberikan bimbingan dalam penyusunan desain penelitian ini.
7. Joko Priyanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sekayam yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ruslan D, S.Kom selaku guru mata pelajaran agama islam
9. Orang tua dan keluarga yang selalu memberi kepercayaan dan doa serta dorongan nasehat kepada peneliti.
10. Serta ukhti yang selalu mendampingi dan memberi semangat luar biasa.

11. Rekan seangkatan kelas A pagi angkatan 2015, yang sudah banyak memberikan bantuan kepada penulis dalam penyelesaian penelitian ini khusu teman-teman CCC
12. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga desain penelitian ini dapat diselesaikan

Dalam penulisan Skripsi ini tentu saja masih banyak kekurangan, dikarenakan keterbatasan ilmu serta literatur yang peneliti miliki. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran membangun serta mengarahkan kesesuaian dalam penelitian ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak serta kemajuan ilmu pendidikan. Aamiin.

Pontianak, Desember 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	III
DAFTAR TABEL	VI
DAFTAR GAMBAR	VII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Secara Teoritis	7
2. Manfaat Secara Praktis	7
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	8
F. Defenisi Opresional	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Multimedia Interaktif	10
3. <i>Lectora Inspire</i>	10

BAB III LANDASAN TEORI	11
A. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media	11
2. Pengertian Pembelajaran	11
3. Pengertian Media Pembelajaran	12
B. Multimedia Interaktif	16
1. Pengertian Multimedia	16
2. Aspek Pendorong Perkembangan	17
3. Pengertian Multimedia Interaktif	18
C. Kaitan Antara Beriman Kepada Qada dan Qadar Allah Swt. Dengan Sikap Optimis, Berikhtiar, dan Bertawakkal	18
1. Sikap Optimis akan Terbalik Allah Swt	19
2. Ikhtiar	21
3. Doa	22
4. Tawakkal	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
1. Metode dan Rancangan Penelitian	25
a. Metode Penelitian	25
b. Rencana Penelitian	25
2. Subjek Penelitian	26

a. Subjek Pengembangan	26
b. Subjek Uji Coba	26
3. Prosedur Penelitian	27
Tahap I: <i>Define</i> (Definisian)	27
Tahap II: <i>Design</i> (Perancangan)	28
Tahap III: <i>Develop</i> (Pengembangan)	28
4. Teknik dan Alat Pengumpul Data	28
5. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Validasi Ahli	53
C. Pembahasan	60
D. Keterbatasan Penelitian	61
BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Tata Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Sekayam	27
1.2 Kategori Kelayakan	32
1.3 Kategori Responden	33
1.4 Rencana Penelitian	36
1.5 Revisi Ahli Media 1	49
1.6 Revisi Ahli Media 2	50
1.7 Revisi Ahli media 3	51
1.8 Rekapitulasi Ahli Materi 1	52
1.9 Rekapitulasi Ahli Materi 2	52
1.10 Rekapitulasi Ahli Materi 3	53
1.11 Rekapitulasi Ahli Media 1	54
1.12 Rekapitulasi Ahli Media 2	55
1.13 Rekapitulasi Ahli Media 3	55
1.14 Respon Siswa	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. Model 4G (<i>Four-D Models</i>)	25
1.2. Komponen Dalam Analisis Data	34
1.3. <i>Flowchart</i>	38
1.4. Tampilan Utama Dalam <i>Story Board</i>	39
1.5. Tampilan Kompetensi Dalam <i>Story Board</i>	39
1.6. Tampilan Materi Dalam <i>Story Board</i>	40
1.7. Tampilan Video Dalam <i>Story Board</i>	40
1.8. Tampilan Evaluasi Dalam <i>Story Board</i>	41
1.9. Tampilan Profil Dalam <i>Story Board</i>	41
1.10. Tampilan Halaman Utama	42
1.11. Tampilan Menu Kompetensi	43
1.12. Tampilan Kompetensi Inti	44
1.13. Tampilan Kompetensi Dasar	44
1.14. Tampilan Materi Pembelajaran	45
1.15. Tampilan Menu Video	45
1.16. Tampilan Video Pembelajaran	46
1.17. Tampilan Video Hapalan	46
1.18. Tampilan Menu Evaluasi	47

1.19. Tampilan Halaman Evaluasi	47
1.20. Tampilan Hasil Evaluasi	48
2.1. Tampilan Profil	48
2.2. Diagram Batang Data Kelayakan Ahli Materi	53
2.3. Diagram Batang Data Kelayakan Ahli Media	55
2.4. Diagram Batang Presentase Jawaban Pada Setiap indicator	57

