

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN FIQIH TRANSAKSI JUAL
BELI BERDASARKAN SYARIAT ISLAM**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022



**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN FIQIH TRANSAKSI JUAL
BELI BERDASARKAN SYARIAT ISLAM**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
Ainul Mardiah
NIM 1715051034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

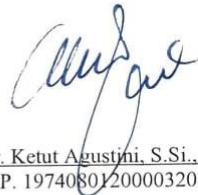
Menyetujui,

Pembimbing I,



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

Pembimbing II,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Skripsi oleh Ainul Mardiah
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal: 02 Februari 2022

Dewan Penguji,



Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

(Ketua)



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801200032001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

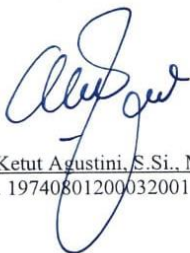
Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 02 Februari 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801200032001

Sekretaris Ujian,



Dr. Phil. Dessy Seri Wahyu, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli Berdasarkan Syariat Islam”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 02 Februari 2022
Yang membuat pernyataan



Ainul Mardiah
NIM: 1715051034

KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, nikmat iman dan nikmat kesehatan, serta hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada.

ALLAH SWT

Yang telah memberikan kesempatan, nikmat iman dan nikmat kesehatan, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN UNTUK KEDUA ORANG TUA

TERCINTA

(M. Tahir Alwi & Rosdiana)

Terima kasih untuk kedua orang tua tersayang atas do'a dan restunya, yang selalu memberikan dukungan, perhatian, kebaikan, motivasi, semangat bagi penulis selama ini dan seterusnya. Semoga dengan keberhasilan ini, dapat menjadi langkah awal untuk kebahagiaan orang tua saya dan menggapai cita-cita besar saya.

SAUDARA KANDUNG TERSAYANG

(Nurlaila., S.Kep. Haryati., Amd. Keb. Hardiyanti., Amd. Keb. Khaerunnisah, Haryani, Nur Salsabila)

Terima kasih atas segala do'a, kebaikan dan dukungannya, yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam mengerjakan skripsi.

KAKAK IPAR & KEPONAKAN TERSAYANG

Terima kasih atas segala do'a, semangat, motivasi dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya:
Bapak I Gede Partha Sindu., S.Pd., M.Pd dan Ibu Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2017 dan yang pernah penulis kenal dan pernah saling menyapa dengan penulis selama berada di kampus tercinta Universitas Pendidikan Ganesha.

REKAN-REKAN YANG TIDAK DAPAT PENULIS SEBUT SATU PER SATU TAPI TETAP ADA DALAM HATI DAN TIDAK AKAN PERNAH PENULIS LUPAKAN KEBAIKAN REKAN-REKAN YANG SELALU ADA DISISI PENULIS DAN MEMBANTU PENULIS SELAMA BERADA DI BALI.



MOTTO

**ALLAH MAHA TAHU YANG TERBAIK UNTUK MASING-MASING
HAMBANYA DAN KITA HANYA PERLU BERUSAHA DAN JANGAN
PERNAH MENYERAH!**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan yang maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli Berdasarkan Syariat Islam”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. I Nyoman Jampel. M.Pd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. I Gede Sudirtha. S.Pd., M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Dr. Phill. Dessy Seri Wahyuni., M.Eng., selaku Dosen Penguji I yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Penguji II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. I Gede Partha Sindu., S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. H. Agus Subagya, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah MAN 1 Jembrana yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
10. Drs. H. Ilyas, M.Pd.I., selaku Guru Mata Pelajaran Fiqih di MAN 1 Jembrana yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh guru dan siswa di MAN 1 Jembrana yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan oleh pembaca, baik dalam bentuk saran, maupun kritikan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan khususnya bagi penulis.

Singaraja, 02 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Isi	HALAMAN
SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	x
PRAKATA.....	xi
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	10
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	11
1.4 BATASAN MASALAH.....	11
1.5 MANFAAT PENELITIAN	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	14
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.2 LANDASAN TEORI.....	18
2.2.1 Konten Pembelajaran.....	18
2.2.2 Multimedia Interaktif.....	20
2.2.3 Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran	23
2.2.4 <i>Articulate Storyline</i>	23
2.2.5 Software Yang Digunakan.....	26
2.2.6 Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli	26
2.2.7 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	27
2.2.8 Teori Belajar	32
2.2.9 Kerangka Berpikir	35
2.2.10 Hipotesis Penelitian	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	38
3.1 JENIS PENELITIAN.....	38
3.2 MODEL PENELITIAN.....	38
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	39
3.3.1 Analisis (<i>Analyze</i>).....	40
3.3.2 Desain (<i>Design</i>).....	42
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	46
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	48
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	50
3.4 SUBJEK PENELITIAN.....	50
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	50
3.6 ANALISIS DATA.....	51
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 57
4.1 HASIL.....	57
4.1.1 Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	57
4.1.2 Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>).....	59
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	61
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	77
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	94
4.2 PEMBAHASAN.....	97
 BAB V PENUTUP.....	 116
5.1 SIMPULAN.....	116
5.2 SARAN.....	117
 DAFTAR PUSTAKA.....	 118
 RIWAYAT HIDUP.....	 121
 LAMPIRAN.....	 122

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. 1 Perbandingan Hasil Belajar Siswa 2019/2020 - 2020/2021	3
Tabel 2. 1 Tahap-Tahap Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	29
Tabel 3. 1 Perancangan Animasi 2D.....	43
Tabel 3. 2 Pemetaan Uji Ahli Isi, Ahli Desain, dan Ahli Media.....	47
Tabel 3. 3 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	48
Tabel 3. 4 Teknik Pengumpulan Data.....	50
Tabel 3. 5 Tabulasi penilaian Pakar	52
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	53
Tabel 3. 7 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	54
Tabel 3. 8 Kriteria Gain	55
Tabel 3. 9 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Siswa	56
Tabel 3. 10 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Siswa.....	56
Tabel 4. 1 Hasil Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif	65
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran	70
Tabel 4. 3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	72
Tabel 4. 4 Saran dan Perbaikan Ahli Isi.....	73
Tabel 4. 5 Hasil Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	74
Tabel 4. 6 Tabulasi Penilaian Ahli Desain dan Media Pembelajaran	76
Tabel 4. 7 Saran dan Perbaikan Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	77
Tabel 4. 8 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
Tabel 4. 9 Hasil Perbandingan KKM dengan <i>Posttest</i>	87
Tabel 4. 10 Kriteria Keberhasilan	88
Tabel 4. 11 Hasil Uji Respon Siswa	89
Tabel 4. 12 Kriteria Penggolongan Respon Siswa.....	91
Tabel 4. 13 Hasil Uji Respon Guru.....	92
Tabel 4. 14 Kriteria Penggolongan Respon Guru	94
Tabel 4. 15 Hasil Evaluasi Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	95
Tabel 4. 16 Hasil Evaluasi Tahap Desain (<i>Design</i>)	95

Tabel 4. 17 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan (*Development*) 96
Tabel 4. 18 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi (*Implementation*)..... 97



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Diagram <i>Fishbone</i>	18
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Penelitian	37
Gambar 3. 1 Bagan Langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE	39
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Latar	62
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan Desain Karakter Cewek	62
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Desain Karakter Cowok	63
Gambar 4. 4 Menggabungkan Animasi 2D Cowok 1 Dengan Audio	63
Gambar 4. 5 Menggabungkan Animasi 2D Cewek Dengan Audio	63
Gambar 4. 6 Menggabungkan Animasi 2D Cowok 2 Dengan Audio	64
Gambar 4. 7 Penggabungan Bahan Materi Pada <i>Articulate Storyline 3</i>	64
Gambar 4. 8 Penggabungan Hasil Pada <i>Articulate Storyline 3</i>	64
Gambar 4. 9 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Mohon Izin Melakukan Penelitian di MAN 1 Jembrana	123
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Diberikan MAN 1 Jembrana	124
Lampiran 3. Hasil Nilai Siswa Tahun Ajaran 2019/2020 – 2020/2021	125
Lampiran 4. Wawancara Guru	127
Lampiran 5. Kisi-Kisi Angket Siswa	130
Lampiran 6. Angket Analisis Kebutuhan Siswa	131
Lampiran 7. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa	134
Lampiran 8. Silabus Mata Pelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli	142
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	147
Lampiran 10. Rancangan Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif	159
Lampiran 11. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran	168
Lampiran 12. Uji Ahli Isi Pembelajaran	169
Lampiran 13. Hasil Perbaikan Saran Dari Uji Ahli Isi Pembelajaran	177
Lampiran 14. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	179
Lampiran 15. Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	180
Lampiran 16. Hasil Perbaikan Saran Dari Uji Ahli Desain dan Media	188
Lampiran 17. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Siswa	190
Lampiran 18. Angket Uji Respon Siswa	191
Lampiran 19. Hasil Angket Uji Respon Siswa	196
Lampiran 20. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru	199
Lampiran 21. Angket Uji Respon Guru	200
Lampiran 22. Hasil Angket Uji Respon Guru	202
Lampiran 23. Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan	203
Lampiran 24. Angket Uji Coba Perorangan	204
Lampiran 25. Hasil Angket Uji Coba Perorangan	208
Lampiran 26. Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil	209
Lampiran 27. Angket Uji Kelompok Kecil	210
Lampiran 28. Hasil Angket Uji Kelompok Kecil	214

Lampiran 29. Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan.....	216
Lampiran 30. Angket Uji Coba Lapangan	217
Lampiran 31. Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	221
Lampiran 32. Kisi-Kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas.....	224
Lampiran 33. <i>Detail Jawaban Pretest</i> Uji Efektivitas.....	239
Lampiran 34. <i>Detail Jawaban Posttest</i> Uji Efektivitas	242
Lampiran 35. Dokumentasi.....	246

