

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF TATA CARA THAHARAH PADA MATA
PELAJARAN FIQIH BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
SISWA KELAS VII MTS ABUL 'ABBAS NW**



**OLEH
DANIAR ISTIANATUL WAFIAH
NIM.1915051054**

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

2023

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF TATA CARA THAHARAH PADA MATA
PELAJARAN FIQIH BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
SISWA KELAS VII MTS ABUL 'ABBAS NW**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
Daniar Istianatul Wafiah
Nim.1915051054**

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

2023

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

Pembimbing II,



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

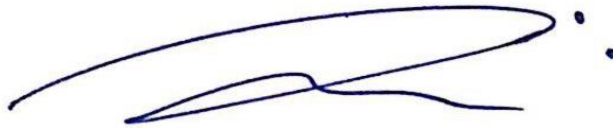
Skripsi oleh Daniar Istianatul Wafiah
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 09 Juni 2023

Dewan Penguji



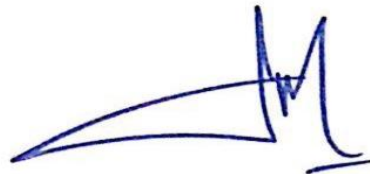
Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

(Ketua)



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd
NIP. 199410232022031012

(Anggota)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

(Anggota)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)

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

Pada

hari : Jumat

tanggal : 09 Juni 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



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

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Tata Cara Thaharah Pada Mata Pelajaran Fiqih Berbasis *Discovery Learning* Siswa Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan 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 pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 30 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Daniar Istianatul Wafiah

NIM. 1915051054

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Tata Cara Thaharah Pada Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Discovery Learning Siswa Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW*”. Tujuan Penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah bayak membantu kelancaran melaksanakan penelitian ini.
6. Syaripudin, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah MTs Abul ‘Abbas NW yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.

7. Baehaki, S.Pd.I. selaku guru di MTs Abul ‘Abbas NW yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh guru dan peserta didik di MTs Abul ‘Abbas NW yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Ali Nuri dan Fitriah selaku orang tua yang selalu memberikan motivasi, dukungan, perhatian, menjaga dalam doa-doa serta selalu membiarkan saya untuk mengejar impian saya dalam hal apa pun. Karena kalian berdua, hidup terasa begitu mudah dan penuh kebahagiaan selama mengenyam pendidikan.
10. Nabila Safira Tulyumna selaku adik saya yang selalu mendukung saya dan menjadikan saya termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh keluarga besar yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang selalu memberikan doa dan semangat kepada saya selama proses pendidikan dan menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan dari semester 1 sampai sekarang yaitu Gita, Laela, Virdha, Icha, Sukma, Didik, Putra yang telah membantu saya, khususnya kepada Smarana Putra yang selalu menjadi motivasi dan mendukung saya selama menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2019 yang telah membantu saya selama diperkuliahan.
14. Teman seperjuangan dari MTs khususnya Dina dan Putri yang selalu memberikan semangat.
15. Kak Iqbal selaku kakak tingkat yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam kelancaran skripsi ini.
16. Tidak lupa saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri yang mampu berjuang sampai ketahap ini, usaha, kerja keras yang tak henti tanpa mengenal putus asa dan selalu ingin melakukan yang terbaik.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa yang disajikan pada 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,

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.3 TUJUAN PENELITIAN	9
1.4 BATASAN MASALAH	9
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	12
2.1 KAJIAN PUSTAKA	12
2.2 LANDASAN TEORI.....	16
2.2.1 Multimedia.....	16
2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	23
2.2.3 Konten Pembelajaran Interaktif	28
2.2.4 Tinjauan Pembelajaran Fiqih	30
2.2.5 Thaharah.....	32
2.2.6 Teori Belajar.....	34
2.2.7 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	37
2.2.8 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan	42
2.2.9 Kerangka Berpikir.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	48
3.1 METODE PENELITIAN.....	48
3.2 MODEL PENGEMBANGAN ADDIE.....	49
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK	50
3.3.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	50
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	53

3.3.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	61
3.3.4	Implementation (Implementasi)	63
3.3.5	Evaluation (Evaluasi).....	64
3.4	SUBJEK PENELITIAN	66
3.5	INSTRUMENT PENGUMPULAN DATA.....	67
3.6	ANALISIS DATA.....	69
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	75
4.1	HASIL	75
4.1.1	Hasil Tahap Analyze	76
4.1.2	Hasil Tahap <i>Design</i>	77
4.1.3	Hasil Tahap Development.....	79
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi.....	100
4.1.5	Hasil Tahap <i>Evaluation</i>	115
4.2	PEMBAHASAN.....	119
BAB V	135
PENUTUP	135
5.1	KESIMPULAN	135
5.2	SARAN.....	136
DAFTAR PUSTAKA	138



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1. Lingkup Pengetahuan Pembelajaran.....	52
Tabel 3.2. Perancangan Pembelajaran dengan <i>Discovery Learning</i>	54
Tabel 3.3 Pemetaan Materi dalam Konten Pembelajaran Interaktif.....	59
Tabel 3.4 Jumlah Validator Setiap Ahli.....	62
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Lapangan.....	64
Tabel 3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	68
Tabel 3.7 Kisi-kisi Aagket Uji Validitas Konten Pembelajaran Interaktif.....	68
Tabel 3.8 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar.....	70
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli (Candiasa, 2011).....	70
Tabel 3.10 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5.....	71
Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta didik (Candiasa, 2011:20) ...	72
Tabel 3.12 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta didik (Sari <i>et al.</i> , 2019).....	73
Tabel 3.13 Katagori Hasil Skor <i>Gain</i> (Pambudi & Wiyatmo, 2017).....	74
Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif.....	84
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	92
Tabel 4.3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran.....	93
Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan Ahli Isi Pembelajaran.....	95
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	96
Tabel 4.6 Tabulasi Penilaian Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	98
Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	100
Tabel 4.8 Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	106
Tabel 4.9 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	108
Tabel 4.10 Hasil Uji Respon Guru.....	110
Tabel 4.11 Kriteria Penggolongan Respon Guru.....	111
Tabel 4.12 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Tabel 4.13 Hasil Evaluasi Tahap <i>Analyze</i>	115

Tabel 4.14 Hasil Evaluasi Tahap Design.	115
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi Tahap <i>Development</i>	117
Tabel 4.16 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Gambaran Sintak Model Discovery Learning.....	41
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	47
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	49
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Karakter Animasi 2 Dimensi.....	81
Gambar 4.2 Tampilan Penganimasian Karakter Animasi 2 Dimensi	81
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Aset Konten Pembelajaran.....	82
Gambar 4.4 Tampilan Menghilangkan Noise Pada Audio	82
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Karakter Animasi 3 Dimensi untuk Video.....	83
Gambar 4.6 Tampilan Menggabungkan Video Animasi 3 Dimensi.....	83
Gambar 4.7 Tampilan Penggabungan Desain Konten Pembelajaran Interaktif	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Melakukan Penelitian di Mts Abul ‘Abbas NW.....	146
Lampiran 3. Hasil Wawancara Observasi Guru.....	148
Lampiran 4. Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	150
Lampiran 5. Angket Analisis Kebutuhan Peserta didik.....	151
Lampiran 6. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	152
Lampiran 7 Modul Ajar Mata Pelajaran Fiqih.....	154
Lampiran 2. Instrumen Asesmen.....	170
Lampiran 8 <i>Storyboard</i> Konten Pembelajaran Interaktif.....	180
Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	193
Lampiran 10 Uji Ahli isi Pembelajaran.....	194
Lampiran 11 Hasil Perbaikan Saran Dari Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	203
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	204
Lampiran 13 Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	205
Lampiran 14 Hasil Perbaikan Saran Dari Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	217
Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan.....	219
Lampiran 16 Angket Uji Coba Perorangan.....	220
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	222
Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil.....	224
Lampiran 19 Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	225
Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	228
Lampiran 21 Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan.....	230
Lampiran 22 Angket Uji Coba Lapangan.....	231
Lampiran 23 Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	234
Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta didik.....	237
Lampiran 25 Angket Uji Respon Peserta Didik.....	238
Lampiran 26 Hasil Respon Peserta Didik.....	241
Lampiran 27 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru.....	244

Lampiran 28 Angket Uji Respon Guru	245
Lampiran 29 Hasil Angket Uji Respon Guru.....	247
Lampiran 30 Kisi-Kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas.....	249
Lampiran 31 Detail Jawaban <i>Pretest</i> Uji Efektivitas.....	2
Lampiran 32 Detail Jawaban <i>Posttest</i> Uji Efektivitas.....	6
Lampiran 33 Dokumentasi.....	12



JUDUL PENELITIAN

“PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF TATA CARA
THAHARAH PADA MATA PELAJARAN FIQIH BERBASIS *DISCOVERY*
LEARNING SISWA KELAS VII MTS ABUL ‘ABBAS NW”



IDENTITAS PENELITIAN

NAMA : DANJAR ISTIANATUL WAFIAH
NIM : 1915051054
PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA

