

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MAWARIS MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM KELAS XII SMA IT ABU BAKAR**

### ***THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA MAWARIS FOR ISLAMIC EDUCATION CLASS XII ISLAMIC INTEGRATED SENIOR HIGH SCHOOL ABU BAKAR***

Oleh: Ziyad Fauzi Ahmad  
Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta  
[fauzi.ziyad@gmail.com](mailto:fauzi.ziyad@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif Mawaris yang layak digunakan siswa kelas XII di SMA Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Hannafin & Peck. Kelayakan produk diketahui melalui validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua kali dengan jumlah 12 siswa pada uji coba produk skala terbatas dan 18 siswa pada uji coba produk skala lebih luas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Data yang diperoleh diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli media yang memperoleh nilai 77 dari nilai tertinggi 88 sehingga termasuk klasifikasi sangat baik, sedangkan validasi ahli materi memperoleh 69 dari nilai tertinggi 76 termasuk kategori layak, uji coba produk skala terbatas termasuk dalam klasifikasi baik dan uji coba skala lebih luas termasuk dalam klasifikasi sangat baik. Hasil keseluruhan penilaian terhadap multimedia interaktif Mawaris adalah layak digunakan oleh siswa.

Kata kunci: *multimedia interaktif, mawaris,*

#### **Abstract**

*This research aims to develop interactive multimedia Mawaris worthy of students of class XII in Islamic Integrated Senior High School Abu Bakar Yogyakarta. The development model used is the Hannafin & Peck development model. Product feasibility is known through validation by material experts and media experts. Trials were conducted twice with 12 students on a limited-scale product trial and 18 students on a wider-scale product trial. Data collection techniques were conducted using a questionnaire. The data obtained were processed using quantitative descriptive analysis. The result of validation by a media expert who scored 77 of the highest score 88 so as to include a very good classification, whereas the material expert validation obtained 69 of the highest score 76 included the category of viable, limited-scale product trial included in both classification and wider scale test included in the classification is very good. The overall result of the assessment of Mawaris interactive multimedia is worthy of use by students.*

Keyword: *interactive multimedia, mawaris.*

## **PENDAHULUAN**

Mayoritas masyarakat di Indonesia adalah beragama Islam. Berdasarkan data dari sensus terakhir yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010 dalam [bps.go.id](http://bps.go.id), jumlah penduduk yang beragama Islam adalah sebanyak 207.176.162 dari total 237.641.326 penduduk Indonesia atau sebanyak 87,18 persen penduduk Indonesia. Walaupun demikian, bukan berarti nilai-nilai Islam khususnya hukum pembagian waris yang telah ditentukan dalam ajaran agama Islam dilaksanakan sesuai aturan oleh umat Islam. Pada saat ini, banyak yang lebih memilih cara yang mudah untuk

pembagian waris dan melupakan hukum waris yang telah diatur dalam ajaran agama Islam. Padahal, hukum waris yang merupakan salah satu ciri khas dari agama Islam telah diatur secara adil.

Pembagian harta waris yang dilakukan tidak sesuai dengan ajaran agama Islam dapat menimbulkan berbagai masalah yang juga dapat merusak hubungan kekeluargaan. Dalam Ispranoto (2015), mengatakan bahwa terjadi keributan antara Ibu dan tiga anak kandungnya karena warisan lahan yang ditinggalkan oleh seorang suami dari Ibu tersebut. Hal ini terjadi ketika Ibu tersebut merasa diwarisi lahan oleh suaminya sebelum meninggal.

Suami dari Ibu tersebut telah membagi-bagi lahan sebelum meninggal. Ketika sang suami meninggal dan Ibu tersebut ingin mengambil hak tanah yang diberikan kepadanya, tiga anak dari Ibu itu tidak mengizinkannya. Kemudian terjadilah keributan di keluarga tersebut. Kejadian tersebut merupakan salah satu dampak tidak diterapkannya hukum waris secara benar. Apabila harta warisan dibagi sesuai dengan aturan hukum waris, maka tidak akan terjadi hal yang demikian.

Penyimpangan-penyimpangan lain dalam pembagian warisan juga kerap terjadi di negara yang penduduknya mayoritas Islam ini. Pembagian harta warisan seakan-akan dianggap tidak penting oleh masyarakat dan dianggap mudah dengan mengesampingkan hukum waris, padahal pembagian warisan telah diatur dalam hukum waris secara rinci dan mendasar. Penyimpangan lainnya yang sering terjadi seperti, membagi waris ketika masih hidup, menyamakan bagian laki-laki dan perempuan, harta milik bersama atau dikuasai salah satu suami/istri, merasa paling berhak atas harta warisan, membuat kesepakatan untuk membagi waris, dan sebagainya.

Kesalahan dalam membagi waris seperti membagi waris ketika seseorang masih hidup dapat menimbulkan permasalahan ketika orang tersebut meninggal. Secara aturan dalam ajaran Islam, hal tersebut juga dilarang. Tidak ada pembagian waris yang dilakukan selama seseorang yang menjadi pemilik harta masih hidup. Pembagian harta warisan hanya dapat dilakukan ketika orang tersebut telah meninggal. Apabila orang tersebut ingin membagikan hartanya, yang dapat dilakukan adalah hibah atau wasiat dan bukanlah pembagian warisan. Penerima hibah atau wasiat memiliki ketentuan

yang berbeda dengan pembagian waris. Hibah dapat diberikan kepada siapa saja dan dilakukan sebelum ada tanda-tanda kematian, sedangkan wasiat dilakukan ketika sudah ada tanda-tanda kematian dan hanya dapat diberikan kepada yang bukan ahli waris. Wasiat juga hanya dapat menggunakan  $1/3$  dari keseluruhan harta yang dimiliki sehingga masih terdapat  $2/3$  harta untuk dibagi kepada ahli waris ketika pemilik harta tersebut meninggal. Jelas bahwa harta warisan hanya dapat dibagi ketika seseorang pemilik harta telah meninggal. Namun demikian, banyak yang mengesampingkannya dengan membagi warisan sebelum meninggal dan menganggap hal tersebut bukan menjadi masalah.

Permasalahan lainnya adalah pembagian harta waris sama rata antara bagian untuk anak laki-laki dan anak perempuan. Hal ini banyak terjadi di masyarakat, padahal telah baku aturan bahwa bagian untuk anak perempuan adalah separuh atau setengah dari bagian laki-laki. Terkadang juga terjadi pembuatan kesepakatan untuk menentukan berapa warisan yang akan diterima oleh tiap-tiap penerima harta waris. Pertimbangan-pertimbangan tertentu membuat seseorang tidak memperhatikan hukum waris.

Pembagian harta waris hanya merupakan salah satu aturan agama Islam yang sering dilakukan penyimpangan terhadapnya pada saat ini. Apabila ditelusuri lebih jauh akan dapat lebih banyak diketahui pula bahwasannya banyak sekali terjadinya penyimpangan-penyimpangan dalam pelaksanaan ajaran agama Islam. Walaupun penduduk Indonesia mayoritas beragama Islam, namun ternyata itu tidak menjadi jaminan bahwa pelaksanaan ajaran Islam sesuai dengan yang disyariatkan atau yang diperintahkan.

Pendidikan beragama Islam merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai agama Islam yang sesungguhnya. Selain untuk meningkatkan pengetahuan, pendidikan agama Islam juga penting untuk meningkatkan kualitas seorang muslim sesuai ajaran Islam. Tujuan dari pendidikan agama Islam adalah terciptanya manusia yang memiliki karakter Islami dalam melaksanakan kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Islam dapat diberikan melalui keluarga, lingkungan, hingga dunia pendidikan baik formal maupun nonformal.

Pentingnya pendidikan agama Islam juga mendapat perhatian dari pemerintah. Telah ditetapkan Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1950 pada bab XII Pasal 20, yaitu: (1) Di sekolah-sekolah negeri diadakan pelajaran agama, orang tua murid menetapkan apakah anaknya akan mengikuti pelajaran tersebut atau tidak. (2) Cara penyelenggaraan pendidikan agama di sekolah negeri diatur dalam peraturan yang ditetapkan oleh Menteri Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan, bersama-sama dengan Menteri Agama. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 12 Ayat 1a disebutkan bahwa, setiap siswa pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya. Dengan ditetapkannya undang-undang tersebut, maka tiap satuan pendidikan atau sekolah harus menyelenggarakan pendidikan agama Islam di dalamnya. Aturan ini pun juga telah dilaksanakan oleh tiap satuan pendidikan pada saat ini. Dapat dilihat bahwa sekolah-sekolah yang ada pada saat ini terdapat mata pelajaran Agama Islam yang diajarkan di sekolah tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran agama Islam telah lama berlangsung, namun dalam pelaksanaannya proses pembelajaran dan hasil belajar siswa tidak selalu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan adanya aspek yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Berhasilnya pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dipengaruhi beberapa aspek (Winarno et al, 2009: 2), yaitu pengajar yang profesional dan berkualitas dengan kualifikasi yang telah diamanahkan oleh Undang-Undang Guru dan Dosen, penggunaan metode belajar yang menarik dan bervariasi, perilaku belajar peserta didik yang positif, kondisi dan suasana belajar yang kondusif untuk belajar, dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses belajar.

Media dan metode pembelajaran merupakan unsur yang saling berkaitan. Pemilihan suatu metode pembelajaran akan mempengaruhi jenis media yang digunakannya. Walaupun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan pula. Media pembelajaran akan sangat mendukung proses pembelajaran, karena menurut Hujair (2013: 7) salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan dengan Ibu Nur Hasanah, M.Pd.I, salah satu guru pengampu mata pelajaran Agama Islam di SMA Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta, terdapat materi yang sulit diajarkan kepada siswanya, yaitu materi waris dan pembagiannya (Mawaris). Materi tersebut merupakan materi sulit diajarkan karena materi yang kompleks namun waktu pembelajaran singkat.

Mawaris dinilai menjadi materi yang sulit untuk diajarkan dan sulit dipahami oleh siswa, dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada topik bahasan Mawaris menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum lulus mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa. Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari Mawaris karena materi yang harus dipelajari sangat banyak dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu sebagian siswa merasa malu ketika harus bertanya mengenai materi yang kurang dipahami.

Mawaris sulit untuk diajarkan oleh guru kepada siswa karena memiliki lingkup yang kompleks. Selain itu, kesulitan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa disebabkan beberapa faktor, seperti terbatasnya waktu, siswa yang pasif, serta sumber belajar dan media pembelajaran. Waktu yang diberikan untuk mengajarkan materi Mawaris hanya 2 x 45 menit. Materi Mawaris yang begitu kompleks sangat sulit untuk diajarkan dalam waktu yang singkat. Padahal siswa memiliki kemampuan memahami materi yang berbeda-beda, ada yang dapat dengan mudah memahami materi dan ada yang membutuhkan waktu yang lebih lama. Dalam waktu yang disediakan, guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk dapat menjelaskan materi secara mendalam. Guru hanya dapat menjelaskan materi secara umum dan memberikan sedikit latihan kepada siswa, sehingga siswa mudah lupa terhadap materi yang diajarkan.

Faktor berikutnya adalah siswa yang pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru pengampu mata pelajaran Agama Islam telah

menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran dan diakhiri dengan sesi tanya jawab. Namun, hal ini menjadi kelemahan bagi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak memiliki rasa percaya diri untuk menanyakan hal yang kurang dipahaminya. Dengan demikian, siswa yang pasif akan tertinggal dalam pemahaman materi.

Faktor lainnya yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran adalah sumber belajar dan media pembelajaran. Guru sebagai sumber belajar memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, yaitu sebagai fasilitator yang memfasilitasi segala kebutuhan belajar siswa. Guru memiliki keterbatasan dalam menjalankan perannya, sehingga perlu adanya sumber belajar lain dan didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan selama ini adalah buku cetak dan belum ada media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Berdasarkan kendala-kendala yang telah diuraikan diatas, dapat diketahui bahwa diperlukan pengembangan media yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran baik individu maupun kelompok. Dengan dikembangkannya media tersebut, siswa dapat mempelajari materi secara mandiri sehingga tidak ada keterbatasan waktu dalam memahami materi sesuai dengan kemampuan dirinya. Selain itu, tenaga pendidik seperti guru juga dimudahkan dengan dikembangkannya media yang sesuai kebutuhan materi tersebut, sehingga perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran menjadi maksimal.

Media yang akan dikembangkan berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer. Menurut Winarno et al (2009: 6), pembelajaran dengan menggunakan atau

memanfaatkan multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Multimedia interaktif dapat membawa dampak dan manfaat bagi siswa dalam belajar sehingga pembelajaran dapat lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck. Luaran dari penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif Mawaris untuk mata pelajaran Agama Islam Kelas XII di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta.

### Prosedur

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri atas tiga tahapan atau fase, yaitu analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan atau implementasi yang pada setiap tahapannya melalui evaluasi atau revisi (Wiyani, 2013: 44).

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Rejowinangun No.28 E, Rejowinangun, Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta pada bulan Januari sampai April 2017.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas XII SMA IT Abu Bakar Yogyakarta,

yang terbagi menjadi uji coba produk sebanyak 12 siswa dan uji coba pemakaian sebanyak 18 siswa.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara guru dan siswa, observasi, dokumentasi dan angket validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba produk skala terbatas, serta uji coba produk skala lebih luas.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mencari jumlah nilai yang diperoleh dari tanggapan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, serta responden uji coba (siswa) mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Data diambil dengan skala Likert nilai kuantitatif skala 4. Skala empat dipilih untuk menghindari kecenderungan responden memilih alternatif tengah sebagai pilihan yang dianggap paling aman yaitu cukup, netral atau ragu-ragu (Widoyoko, 2016: 105). Data yang diperoleh kemudian diklasifikasikan pada kriteria kelayakan media. Klasifikasi kelayakan multimedia adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Kelayakan Multimedia

| Interval   | Kriteria      |
|--|---------------|
| $\bar{X} \geq (\bar{x}_i + 1,75 SB_i)$                           | Sangat Baik   |
| $(\bar{x}_i + 0,75 SB_i) \leq \bar{X} < (\bar{x}_i + 1,75 SB_i)$ | Baik          |
| $(\bar{x}_i - 0,75 SB_i) \leq \bar{X} < (\bar{x}_i + 0,75 SB_i)$ | Cukup         |
| $(\bar{x}_i - 1,75 SB_i) \leq \bar{X} < (\bar{x}_i - 0,75 SB_i)$ | Kurang        |
| $\bar{X} < (\bar{x}_i - 1,75 SB_i)$                              | Sangat Kurang |

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui tujuh tahapan Glasgow (dalam Sanjaya, 2011: 93-101) sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Diketahui bahwa guru telah mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah juga telah mencukupi. Namun ternyata terdapat kendala yang dihadapi, yaitu kurangnya waktu untuk memberikan materi mawaris yang kompleks, sehingga hasil belajar siswa kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

#### 2. Identifikasi Kesenjangan

Identifikasi kesenjangan didasarkan pada input, proses, dan produk. Diketahui terdapat kesenjangan dari segi waktu yang kurang mencukupi, kurangnya bahan ajar yang digunakan, kurangnya variasi penyampaian materi, dan hasil belajar siswa pada materi Mawaris masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Dari kesenjangan-kesenjangan yang terdapat di atas, maka dapat diidentifikasi kesenjangan yang akan diatasi, antara lain terbatasnya waktu dan kurangnya bahan ajar yang digunakan. Kesenjangan akan diatasi dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun pembelajaran konvensional.

#### 3. Analisis *Performance*

Analisis *performance* dilakukan dengan mengidentifikasi kinerja guru, mengidentifikasi sarana dan kelengkapan penunjang, dan berbagai

kebijakan sekolah. Diketahui bahwa kinerja guru telah baik dalam perencanaan dan pelaksanaan, tetapi karena terbatasnya waktu sehingga dalam menyampaikan materi guru juga terbatas. Sarana dan kelengkapan penunjang yang dimiliki juga telah mencukupi untuk kegiatan pembelajaran. Terdapat fasilitas LCD proyektor di ruang kelas. Kemudian terdapat juga laboratorium komputer dengan didalamnya berisi sebanyak 40 komputer untuk siswa dan 2 komputer untuk guru (*server*). Kebijakan yang diterapkan oleh sekolah mendukung penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran. Siswa diperbolehkan untuk membawa laptop ke sekolah maupun asrama sehingga dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan laptop masing-masing baik di sekolah maupun di asrama.

#### 4. Identifikasi Hambatan dan Sumber

Hambatan yang dimungkinkan apabila digunakan multimedia untuk pembelajaran multimedia interaktif secara mandiri adalah tidak seluruh siswa memiliki laptop. Namun demikian, sumber hambatan berasal dari siswa itu sendiri. Apabila siswa mau untuk bergabung dengan temannya, maka hal tersebut bukan menjadi hambatan lagi.

#### 5. Identifikasi Karakteristik Siswa

Siswa di kelas XII SMA Islam Terpadu Abu Bakar memiliki rentang usia antara 18-19 tahun terdiri dari laki-laki dan perempuan. Usia tersebut termasuk fase *formal operational* (usia 11 atau 12 tahun ke atas) (Sumanto, 2014: 158). Pada fase ini seseorang sudah mampu berpikir secara abstrak tanpa melihat situasi atau kondisi konkret. Seseorang sudah mampu menghadapi persoalan yang bersifat hipotetis. Selain itu, seseorang juga

telah mampu mengatasi masalah-masalah yang lebih kompleks dan membutuhkan logika serta penalaran. Kemampuan siswa dalam memahami materi juga bervariasi, ada yang cepat dan ada yang lambat. Keaktifan siswa juga berbeda-beda, ada yang aktif di dalam kelas dan ada yang pasif. Oleh karena itu, multimedia interaktif sebagai media untuk pembelajaran secara mandiri dapat membantu siswa dalam belajar.

#### 6. Identifikasi Tujuan

Tujuan yang akan dicapai sesuai dengan yang indikator yang tercantum dalam silabus pelajaran Agama Islam untuk kelas XII materi mawaris.

#### 7. Merumuskan Masalah

Sasaran permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Faktor penyebab permasalahannya yaitu waktu untuk pembelajaran dan media pembelajaran. Dan macam permasalahannya adalah waktu yang kurang untuk kegiatan belajar mengajar di kelas dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. Tujuan dari pengembangan yaitu menghasilkan suatu produk berupa multimedia pembelajaran interaktif Mawaris untuk siswa kelas XII di SMA Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta.

Setelah tahap analisis kebutuhan dilakukan, kemudian hasil dari kegiatan tersebut dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memberikan tanggapan mengenai hasil dari analisis kebutuhan. Hasil dari konsultasi dengan dosen pembimbing diperoleh bahwa hasil analisis kebutuhan dapat dilanjutkan ke proses desain atau perancangan multimedia.

## Desain

Pada tahap analisis, hasil yang diperoleh dijadikan dasar untuk membuat desain Media Pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun materi dan latihan soal, menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM), membuat *flowchart*, membuat *story board*, dan membuat instrumen penelitian. Berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat kemudian dilakukan pengembangan multimedia pada tahap berikutnya.

## Pengembangan dan Implementasi

### 1. Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan produksi multimedia interaktif. Kegiatan yang telah dilakukan pada tahap desain disusun dan dikembangkan menjadi produk multimedia.

Hasil produksi multimedia adalah sebagai berikut:

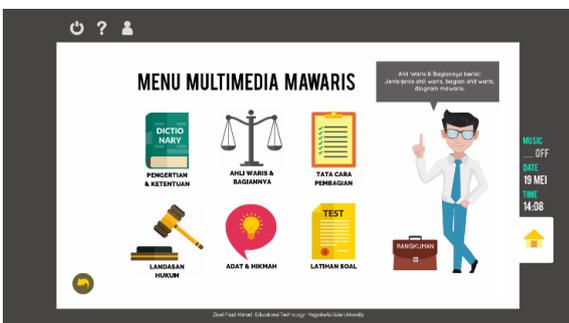
- a. Halaman Awal, terdapat tombol mulai untuk memulai menggunakan multimedia.
- b. Tujuan, berisi tujuan yang akan dicapai oleh siswa setelah menggunakan multimedia.
- c. Peta konsep, berisi pemetaan penyajian materi.
- d. Menu, berisi tombol pilihan untuk masuk ke dalam materi, rangkuman, dan latihan soal.
- e. Materi, terdapat 5 bagian materi yaitu pengertian & ketentuan, ahli waris & bagiannya, tata cara pembagian, landasan hukum, serta adat & hikmah.
- f. Rangkuman, berisi rangkuman dari materi yang terdapat dalam multimedia.
- g. Latihan soal, terdapat 10 soal yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

- h. Profil pengembang, berisi tentang pengembang multimedia.

Tampilan multimedia interaktif yang dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Multimedia



Gambar 2. Tampilan Menu Multimedia

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan multimedia. Validasi dilakukan dengan penilaian angket menggunakan skala Likert dengan penilaian skala 4 dan masukan atau saran dari validator untuk memperbaiki multimedia yang dikembangkan dan dapat diuji cobakan kepada siswa.

- a. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pelaksanaan validasi oleh ahli media adalah sebanyak 2 kali. Hasil akhir validasi oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 77 dari skor maksimal 88, sehingga apabila diklasifikasikan berdasarkan tabel 1, maka hasil validasi ahli media termasuk dalam klasifikasi

sangat baik dan dinyatakan layak diuji cobakan kepada siswa.

- b. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran. Pelaksanaan validasi oleh ahli materi adalah sebanyak 2 kali. Hasil akhir validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 69 dari skor maksimal 76, sehingga apabila diklasifikasikan berdasarkan tabel 1, maka hasil validasi ahli materi termasuk pada klasifikasi sangat baik dan dinyatakan layak diuji cobakan kepada siswa.

## 2. Implementasi

Implementasi dilakukan setelah produk melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi dilakukan dengan uji coba kepada siswa SMA IT Abu Bakar Yogyakarta kelas XII terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali dengan jumlah subjek 12 siswa pada uji coba produk skala terbatas dan 18 siswa pada uji coba produk skala lebih luas. Pemilihan subjek dilakukan secara acak dengan perwakilan dari kelas putra dan kelas putri. Hasil uji coba produk skala terbatas termasuk pada klasifikasi baik dan layak digunakan. Setelah dilakukan uji coba produk skala terbatas maka dilakukan uji coba produk skala lebih luas dengan hasil klasifikasi penilaian siswa mayoritas termasuk klasifikasi sangat baik sehingga termasuk dalam kategori layak.

## Pembahasan

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa kelas XII

dalam mata pelajaran Agama Islam materi mawaris atau waris dan bagiannya. Pengembangan multimedia interaktif ini melalui 3 tahap atau fase, yaitu analisis kebutuhan, desain atau perancangan, dan pengembangan serta implementasi yang dimana pada setiap tahapannya melalui proses evaluasi. Penelitian dilakukan di SMA Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta dengan subjek siswa kelas XII pada mata pelajaran Agama Islam.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan untuk mengetahui kendala-kendala dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi serta wawancara dengan guru dan siswa. Tahapan analisis kebutuhan menggunakan tujuh komponen Glasgow (Wina Sanjaya, 2011: 93), yaitu: (1) Pengumpulan informasi, (2) Identifikasi kesenjangan, (3) Analisis *performance*, (4) Identifikasi hambatan dan sumber, (5) Identifikasi karakteristik siswa, (6) Identifikasi prioritas dan tujuan, (7) Merumuskan masalah. Dari analisis yang dilakukan diketahui bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran, yaitu mengenai kurangnya waktu, kurangnya variasi penyampaian materi, dan kurangnya media penunjang kegiatan pembelajaran.

Berkenaan dengan kendala-kendala tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri maupun media presentasi di dalam kelas. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat menjadi solusi karena multimedia interaktif dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun kelompok kecil sehingga tidak terikat dengan waktu kapan pun siswa akan

belajar, siswa juga dapat memecahkan masalah dengan caranya sendiri (Winarno et al, 2009: 11).

Tahapan selanjutnya setelah analisis kebutuhan adalah desain atau perancangan. Hasil dari analisis kebutuhan dijadikan dasar dalam tahap ini. Pada tahap desain atau perancangan disusun materi dan latihan soal, Garis Besar Isi Media (GBIM), *flowchart*, *story board*, dan membuat instrumen penelitian untuk validasi ahli media, validasi ahli materi, serta uji coba produk kepada siswa atau responden. Instrumen yang disusun menggunakan skala Likert dengan skala penilaian 4.

Setelah rancangan selesai, maka dilanjutkan dengan pengembangan dan implementasi. Pengembangan multimedia interaktif didasarkan pada penyusunan materi dan latihan soal, GBIM, *flowchart*, *story board*. Sebelum multimedia divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, terlebih dahulu multimedia dinilai oleh dosen pembimbing untuk perbaikan dan persetujuan penelitian. Setelah adanya persetujuan dari dosen pembimbing, multimedia divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Proses validasi dilakukan melalui dua tahapan pada tiap-tiap ahli. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memberikan penilaian dan masukan atau saran mengenai multimedia yang dikembangkan. Penilaian dan saran tersebut kemudian menjadi acuan dalam melakukan revisi produk. Hasil akhir dari validasi yang dilakukan oleh ahli media secara keseluruhan memperoleh skor 77 dari skor maksimal 88 sehingga termasuk klasifikasi sangat baik dan dinyatakan layak. Kemudian untuk hasil akhir validasi oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh skor 69 dari

skor maksimal 76 sehingga termasuk klasifikasi sangat baik dan dinyatakan layak. Dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi tersebut, maka multimedia dapat dikatakan layak dan dapat diuji coba kepada siswa.

Multimedia yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukan revisi sesuai saran, diimplementasikan dengan uji coba kepada siswa kelas XII. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba produk skala terbatas dan uji coba produk skala lebih luas. Uji coba produk skala terbatas dilakukan dengan subjek 12 siswa dan uji coba produk skala lebih luas dilakukan dengan subjek 18 siswa. Hasil uji coba produk skala terbatas, multimedia interaktif mawaris termasuk dalam klasifikasi baik. Kemudian pada uji coba produk skala lebih luas, multimedia mawaris termasuk klasifikasi sangat baik. Dengan demikian, multimedia interaktif mawaris layak digunakan.

Multimedia pembelajaran interaktif mawaris untuk kelas XII SMA ini selain memiliki kelebihan tentunya juga memiliki kelemahan atau kekurangan. Kelebihan dari multimedia ini yaitu dapat mengatasi keterbatasan waktu yang tersedia untuk memberikan materi mawaris dengan menggunakannya secara mandiri baik di rumah maupun di asrama. Walaupun dirancang untuk pembelajaran mandiri, multimedia yang dikembangkan juga dapat digunakan sebagai media presentasi guru di dalam kelas. Selain itu, multimedia dapat memfasilitasi keberagaman gaya belajar dan karakteristik siswa. Siswa juga dapat melakukan pembelajaran sesuai kehendaknya dengan kebebasan dalam memilih menu materi. Apabila dibandingkan dengan media lain, multimedia yang digunakan memiliki keunggulan

karena materi disajikan dengan teks, audio, video, dan visual. Sedangkan kelemahan dari multimedia yang dikembangkan yaitu terbatasnya eksplorasi materi yang terbatas pada sajian sistem dalam multimedia dan diperlukan komputer atau laptop untuk menggunakannya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Analisis kebutuhan yang dilakukan menghasilkan bahwa dibutuhkan multimedia pembelajaran interaktif yang mendukung kegiatan pembelajaran Agama Islam di kelas XII khususnya pada materi Mawaris. Hal ini menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kurangnya waktu yang tersedia untuk pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran.

Pengembangan multimedia interaktif Mawaris untuk siswa kelas XII SMA IT Abu Bakar Yogyakarta ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari tiga tahap, yaitu: analisis kebutuhan, desain atau perancangan, dan pengembangan serta implementasi yang dimana pada setiap tahapnya dilakukan evaluasi atau revisi.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta penilaian yang diberikan oleh siswa atau responden pengguna pada uji coba produk, multimedia interaktif ini dikatakan layak digunakan. Validasi oleh ahli media meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman, sedangkan validasi oleh ahli materi meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran. Hasil akhir validasi ahli media pada keseluruhan aspek memperoleh skor 3,52 sehingga termasuk dalam kategori layak, sedangkan hasil validasi ahli materi pada keseluruhan aspek

memperoleh skor 3,63 dan termasuk kategori layak. Kemudian hasil penilaian pada uji coba produk oleh siswa memperoleh skor 3,23 kategori layak, dan uji coba pemakaian produk oleh siswa memperoleh skor 3,45 sehingga multimedia interaktif mawaris termasuk kategori layak digunakan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif Mawaris dikatakan layak digunakan. Oleh karena itu, adapun saran pemanfaatan produk dari peneliti sebagai berikut:

1. Guru dapat memanfaatkan multimedia interaktif ini sebagai media pendukung pembelajaran dalam menyampaikan materi Mawaris kepada siswa.
2. Siswa dapat memanfaatkan multimedia interaktif ini sebagai media pembelajaran mandiri dan sumber informasi selain guru dan buku pelajaran untuk memahami materi Mawaris.
3. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif dengan materi yang lain sehingga dapat memperkaya media pendukung kegiatan pembelajaran.

Masyarakat umum dapat menggunakan multimedia interaktif ini untuk mempelajari mengenai Mawaris, mengingat pentingnya ilmu tentang hukum waris.

### DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik. (2010). Penduduk menurut wilayah dan agama yang dianut. Diambil pada 19 Desember 2016 dari <http://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabid?tid=321>.

Ispranoto, T. (2015). Ibu & tiga anak kandung ribut karena harta warisan. *Okezone News*. Diunduh pada 19 Desember 2016 dari <http://news.okezone.com/read/2015/08/29/525/1204470/ibu-tiga-anak-kandung-ribut-karena-harta-warisan>.

Kemenag. (1950). *Undang-undang nomor 4, tahun 1950, pada bab xii pasal 20 tentang pendidikan agama Islam*.

Kemenag. (2003). *Undang-undang nomor 20, tahun 2003, pasal 12 ayat 1a tentang pendidikan agama Islam*.

Sanaky, H.A.H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya W. (2011). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sumanto. (2014). *Psikologi perkembangan: fungsi dan teori*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).

Widoyoko, E.P. (2016). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winarno, et al. (2009). *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.

Wiyani, N.A. (2013). *Desain pembelajaran pendidikan: tata rancang pembelajaran menuju pencapaian kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

### BIODATA PENULIS

Ziyad Fauzi Ahmad dilahirkan di Sleman, 22 Juli 1995. Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Ahmad Agus Sofwan dan Ibu Hadiningsih. Tamat SD Islam Terpadu Luqman Al

Hakim Yogyakarta pada tahun 2007. SMP Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta pada tahun 2010. SMA Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta pada tahun 2013. Melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.