



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
HARTA WARISAN UNTUK SISWA KELAS IX MTS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Komputer

Oleh

MUHAMMAD HERMAN

NIM 1810131310030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
HARTA WARISAN UNTUK SISWA KELAS IX MTS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Komputer

Oleh:

Muhammad Herman

NIM 1810131310030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2024**

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
HARTA WARISAN UNTUK SISWA KELAS IX MTS

Oleh :

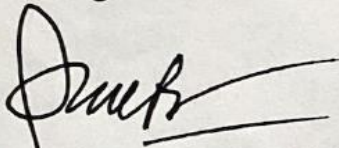
Muhammad Herman

NIM 1810131310030

Telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada tanggal
15 Januari 2024 dan dinyatakan lulus.

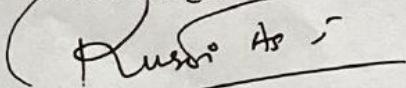
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



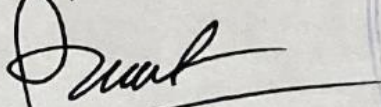
Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP. 19630705 198903 1 002

Pembimbing II



Rusdiansyah, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIPK 19840720 20180111 3 001

Program Studi Pendidikan Komputer
Koordinator,



Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP. 19630705 198903 1 002

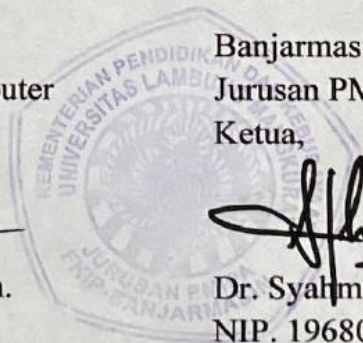
Anggota Dewan Penguji:

1. Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd.
2. Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs.

Banjarmasin,
Jurusan PMIPA FKIP ULM
Ketua,



Dr. Syahmani, M.Si.
NIP. 19680123 199303 1 002



LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Muhammad Herman NIM 1810131310030 dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Harta Warisan untuk Siswa Kelas IX MTs" telah disetujui oleh dewan penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.

Banjarmasin,
Ketua,

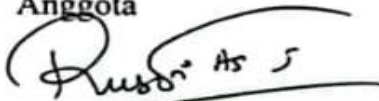
Tanggal, 17/4/24



Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP. 196307051989031002

Anggota

Tanggal, 17 April 2024



Rusdiansyah, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIPK 19840720201801113001

Anggota

Tanggal, 16 April 2024



Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd.
NIP. 198503312012121002

Anggota

Tanggal, 10 Maret 2024

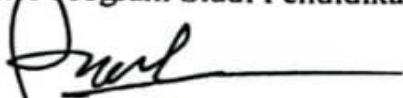


Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs.
NIP. 19900315201608101001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal, 17/4/24



Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP. 196307051989031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Muhammad Herman
NIM 1810131310030

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN HARTA WARISAN UNTUK SISWA KELAS IX MTS (Oleh: Muhammad Herman; Pembimbing: Harja Santanapurba; Rusdiansyah; 2024; 78 halaman)

ABSTRAK

Pada pembelajaran fiqih terdapat bab yang isinya memuat materi yang menggunakan perhitungan. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan media pembelajaran interaktif yang menyatukan sumber-sumber belajar materi fiqih harta warisan yang memenuhi kriteria validasi materi dan media. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran pada materi harta warisan untuk siswa kelas IX MTs. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang dibatasi yaitu, *analysis, design, development, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket validasi media dan validasi materi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif harta warisan berbasis web yang dikembangkan menggunakan teknologi HTML, CSS, JavaScript, Firebase. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk valid, dengan nilai validitas materi dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif pembelajaran harta warisan dinyatakan dapat digunakan dalam membantu siswa memahami pembelajaran fiqih.

Kata Kunci: ADDIE, Harta Warisan, Fiqih, Media Pembelajaran Interaktif, *Research & Development*.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA FOR INHERITANCE LEARNING FOR CLASS IX MTS STUDENTS (By: Muhammad Herman; Supervisor: Harja Santanapurba; Rusdiansyah; 2024; 78 pages)

ABSTRACT

In fiqh learning, there is a chapter that contains material that uses calculations. To improve the quality of learning, interactive learning media is needed that brings together learning resources for fiqh inheritance material that meets the criteria for material and media validation. This study aims to develop and describe interactive learning media in supporting the learning process on inheritance material for class IX MTs students. The method used in this research is Research and Development by applying the ADDIE development model which is limited to analysis, design, development, and evaluation. The data collection technique was carried out using a media validation questionnaire and material validation. The data analysis technique used was descriptive statistical analysis. This research produces interactive learning media for web-based heritage treasures developed using HTML, CSS, JavaScript, Firebase technology. The research shows that the learning media is valid, with the material validity value in the very valid category. Therefore, it can be concluded that the interactive learning media for inheritance is stated to be used in helping students understand fiqh learning.

Keywords: ADDIE, Inheritance, Fiqh, Interactive Learning Media, Research & Development.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Harta Warisan untuk Siswa Kelas IX MTs”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM).

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam penerapan ilmu yang diperoleh. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, khususnya kepada:

1. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM.
4. Dr. Harja Santanapurba, M.Kom., dan Rusdiansyah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, membantu dan memberikan masukan selama pengerjaan skripsi ini.
5. Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom. dan Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T. selaku validator media.

6. Noor Ainah, S.Th.I, M.Pd dan Amat Jayadi, M.Ag selaku validator materi.
7. Orang tua, saudara, dan keluarga yang selalu memberi dorongan, semangat serta doa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Amran, Muhamad Egy Hartono Putra, Muhammad Rizky Maulana, Ahmad Riduan, Muriyadi, Muhammad Syahrul Ramadani, Thari Maulida Noorsafitri dan Muhammad Agi Sahriza Da'an Nur. Terima kasih atas semua dukungan, dan menjadi sahabat bagi penulis.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Atas semua yang mereka lakukan, semoga Allah SWT membalas segala amal baik semua pihak dan penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang terutama kepada pembaca.

Banjarmasin, Januari 2024

Muhammad Herman
NIM 1810131310030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Definisi Istilah.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media	7
2.2 Pembelajaran.....	7
2.3 Media Pembelajaran.....	8
2.4 Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.5 Penelitian dan Pengembangan	9
2.6 Materi Harta Warisan.....	10
2.7 Penelitian Relevan	15
2.8 Kerangka Berpikir.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Prosedur Pengembangan	19

3.3	Definisi Operasional Karakteristik.....	25
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.5	Instrumen Pengumpulan Data.....	25
3.6	Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	29
4.2	Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP.....		59
5.1	Simpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis Materi.....	20
Tabel 3. 2 Analisis Teknologi.....	23
Tabel 3. 3 Analisis Perangkat Lunak	23
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi	26
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	26
Tabel 3. 6 Pedoman Skor Butir Instrumen Validasi Materi dan Media.....	27
Tabel 3. 7 Pedoman Skor Butir Instrumen Validasi Materi dan Media.....	28
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Teknologi.....	32
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Validitas Media.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan ADDIE.....	9
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i>	34
Gambar 4. 2 <i>Use Case</i>	35
Gambar 4. 3 Desain <i>Database</i>	36
Gambar 4. 4 Desain Halaman Awal.....	37
Gambar 4. 5 Desain Register.....	37
Gambar 4. 6 Desain Halaman Login.....	38
Gambar 4. 7 Desain Halaman Beranda.....	39
Gambar 4. 8 Desain Halaman Materi.....	39
Gambar 4. 9 Desain Halaman Latihan.....	40
Gambar 4. 10 Desain Halaman Petunjuk Kuis dan Evaluasi.....	41
Gambar 4. 11 Desain Halaman Kuis dan Evaluasi Bagian Pengerjaan.....	42
Gambar 4. 12 Desain Hasil Kuis dan Evaluasi.....	43
Gambar 4. 13 Desain Halaman Guru Bagian Data Diri.....	43
Gambar 4. 14 Desain Halaman Guru Bagian Kuis dan Evaluasi.....	44
Gambar 4. 15 Desain Halaman Guru Bagian Daftar Kelas.....	44
Gambar 4. 16 Halaman Awal.....	45
Gambar 4. 17 Halaman Register.....	46
Gambar 4. 18 Halaman Login.....	47
Gambar 4. 19 Kode Program Database Login.....	47
Gambar 4. 20 Halaman Utama atau Beranda.....	48
Gambar 4. 21 Halaman Materi.....	49
Gambar 4. 22 Halaman Latihan.....	49
Gambar 4. 23 Interaktivitas Latihan.....	50
Gambar 4. 24 function Memeriksa Jawaban.....	50
Gambar 4. 25 Halaman Sebelum Mengerjakan Kuis atau Evaluasi.....	51
Gambar 4. 26 Halaman Pengerjaan Kuis atau Evaluasi.....	52
Gambar 4. 27 Halman Hasil Kuis atau Evaluasi.....	52
Gambar 4. 28 Halaman Guru Data Diri.....	53
Gambar 4. 29 Halaman Guru Kuis dan Evaluasi.....	53
Gambar 4. 30 Halaman Guru Daftar Kelas.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	63
Lampiran 2	64
Lampiran 3	68
Lampiran 4	72
Lampiran 5	75