

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DAN PENANAMAN KARAKTER MANDIRI
TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP
MATERI AQIQAH PADA MAPEL FIQIH DI
MA PEMBANGUNAN KIKIL ARJOSARI PACITAN**

TESIS

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Magister
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

TRINA AMBAR FITRI

NIM. 21.08.910

PASCASARJANA

INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN GIRI

PONOROGO 2023

PENGESAHAN UJIAN TESIS

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DAN PENANAMAN KARAKTER MANDIRI TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP MATERI AQIQAH PADA
MAPEL FIQIH DI MA PEMBANGUNAN KIKIL ARJOSARI PACITAN**



Jabatan

Nama

Tanda
Tangan

Tanggal

Pembimbing 1

Dr. Nurul Malikah, M.Pd.

NIDN. 2106107701

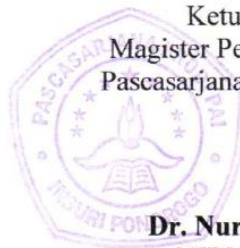
Pembimbing 2

Dr. Agus Setyawan, M.S.I.

NIDN. 2125028001

Telah dinyatakan memenuhi syarat pada tanggal 30 September 2023

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana INSURI PONOROGO



Dr. Nurul Malikah, M.Pd.

NIDN. 2106107701

**PENGESAHAN PENGUJI TESIS
PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DAN PENANAMAN KARAKTER MANDIRI TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP MATERI AQIQAH PADA
MAPEL FIQIH DI MA PEMBANGUNAN KIKIL ARJOSARI PACITAN**

TESIS

Oleh

TRINA AMBAR FITRI

NIM. 21.08.910

Tim Penguji

Jabatan

Nama

Tanda Tangan

Ketua

Dr. Nurul Malikah, M.Pd
NIDN 2106107701

Sekretaris

Samsudin, M.Pd.
NIDN 2122068401

Penguji 1

Dr. Heri Cahyono Putro, M.Pd.
NIDN. 2111068703

Penguji 2

Dr. Agus Setyawan, M.S.I.
NIDN. 2125028001

Telah dipertahankan di depan Penguji pada sidang Ujian Promosi Magister
dan dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 18 Oktober 2023

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana

Dr. Jauhan Budiawan, M.Ag
NIDN 2111097201

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Agama Islam

Dr. Nurul Malikah, M.Pd
NIDN 2106107701

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul: ***Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan*** ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik Tesis beserta gelar Magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi (jika ada) sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan pembimbing sebagai *coauthor* dan Pascasarjana INSURI sebagai institusinya. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Ponorogo, 06 Oktober 2023

Magister Pendidikan Agama Islam



Trina Ambar Fitri

NIM. 21.08.910

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang tidak terhingga penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas karunia, hidayah, dan rahmat-Nya, sehingga Tesis dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan*” dapat diselesaikan. Tesis ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyudi, M.Ag., selaku Rektor INSURI Ponorogo yang telah memfasilitasi semua urusan yang diperlukan peneliti selama menempuh program studi Pendidikan Agama Islam.
2. Bapak Dr. Jauhan Budiwan, M.Ag, selaku Direktur Pascasarjana INSURI Ponorogo yang telah memberikan kemudahan, dukungan dan berbagai fasilitas dalam mengikuti pendidikan hingga terselesaikannya tesis ini.
3. Ibu Dr. Nurul Malikah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana INSURI Ponorogo, sekaligus sebagai dosen pembimbing pertama yang telah memberikan kemudahan dan dukungan terhadap perkembangan program studi Pendidikan Agama Islam serta senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Agus Setyawan, M.Si., selaku dosen pembimbing kedua atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam INSURI Ponorogo yang telah memberi bekal pengetahuan dan membuka cakrawala pemikiran dalam penulis Tesis ini.
6. Ibu Tatik Sofianti, S.Pd.I, selaku kepala MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

7. Yth segenap Bapak/Ibu Guru MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan yang telah memberikan bantuannya, sehingga proses penelitian ini dapat selesai sesuai dengan rencana.
 8. Suami tercinta (Gatot Susilarjo) yang telah memberikan semuanya yang tidak ternilai harganya demi kelancaran studi dan tesis.
 9. Anandaku semata wayang yang tercinta (Gading Suryo Susilarjo) yang telah mendoakan dan rela untuk ditinggal dalam rangka studi.
 10. Kedua orang tua yang tercinta (Bapak H. Soejitno dan Ibu Hj. Supeni, S.Pd) yang telah memberikan do'a yang tulus.
 11. Beliau yang terhormat Bapak Kyai dan Ibu Nyai (Alm Bapak KH. Moch. Burhanuddin, HB dan Ibu Hj. Sri Wahyuni) yang memberikan izin studi, bimbingan, dukungan mental selama studi.
 12. Sahabat karib saya Ibu Gigih Kridantari, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan dukungan yang sangat luar biasa, serta Nur Rahmawati dan S. Rosidah mantan murid saya yang sekaligus menjadi teman angkatan 2023 pada program studi Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dalam proses mengerjakan Tesis.
 13. Semua pihak yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan baik moril maupun materiil, sehingga terselesaikannya tesis ini.
- Kritik dan saran membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya yang akan datang. Semoga Tesis ini bermanfaat.

Pacitan, 15 Oktober 2023

TRINA AMBAR FITRI

MOTTO

تَفَقَّهُ فَإِنَّ الْفِقْهَ أَفْضَلُ قَائِدٍ ❖ إِلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى وَأَعْدِلُ قَاصِدٍ

“Belajarlah ilmu Fiqih karena ilmu fiqih adalah paling utama hal yang bisa menuntut kepada kebajikan, takwa kepada allah dan merupakan tujuan yang seimbang” (Nadhom Alala Tanalul ‘Ilma).



ABSTRAK

Ambar Fitri, Trina. 2023. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan (1) Dr. Nurul Malikah, M. Pd (2) Dr. Agus Setyawan, M.Si.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Karakter Mandiri, Penguasaan Konsep

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan. (2) Untuk mengukur keberhasilan penanaman karakter mandiri dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan. (3) Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

Metode penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif, yang datanya berupa angka-angka. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MA Pembangunan Tahun Ajaran 2022/2023, yaitu sejumlah 65 anak. Adapun sampel yang diambil oleh peneliti adalah 59 responden. Instrumen pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian dilakukan uji analisis data dengan menggunakan analisis Uji regresi linier berganda dengan nilai dari tabel ANOVA diketahui nilai F hitung 3.506 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.037 < 0.05$. maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel multimedia interaktif atau dengan kata lain **ada pengaruh** variabel multimedia interaktif (X1) dan penanaman karakter mandiri (X2) terhadap penguasaan konsep (Y). Sementara hasil uji penguasaan konsep dari pretest dan posttest kelas kontrol menunjukkan selisih yang lebih kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Selisih rerata pada kelas kontrol sebesar 14,50 meningkat dari 42,90 pada *pretest* menjadi 57,40 pada *posttest*. Sedangkan pada kelas eksperimen selisih reratanya sebesar 32,00 meningkat dari 42,58 pada *pretest* menjadi 74,58 pada *posttest*.

ABSTRACT

Ambar Fitri, Trina. 2023. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di MA Pembangunan Kikil Arjosari (1) Dr. Nurul Malikah, M. Pd (2) Dr. Agus Setyawan, M.Si.

Keywords: Interactive Multimedia, Independent Character, Mastery of Concepts

This research aims: (1) To measure the success of interactive multimedia-based learning in improving students' mastery of concepts in aqiqah material at MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan. (2) To measure the success of cultivating independent character in improving students' mastery of concepts in aqiqah material at MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan. (3) To measure the success of interactive multimedia-based learning and cultivating independent character in improving students' mastery of concepts in aqiqah material at MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

This research method is this research uses a quantitative approach, where the data is in the form of numbers. The population in this study was class XII MA Development students for the 2022/2023 academic year, namely 65 children. The sample taken by researchers was 59 respondents. Data collection instruments are using questionnaires, tests and documentation.

The research results carried out data analysis tests using multiple linear regression analysis with values. From the ANOVA table it is known that the calculated F value is 3.506 with a significance level of $0.037 < 0.05$. then the regression model can be used to predict interactive multimedia variables or in other words there is an influence of interactive multimedia variables (X1) and the cultivation of independent character (X2) on the cultivation of concepts (Y). while the results of the concept understanding test from the Pretest and Posttest of the control class showed a smaller difference when compared to the experimental class. The mean difference in the control class was 14.50, increasing from 42.90 in the pretest to 57.40 in the posttest. Meanwhile, in the experimental class the mean difference was 32.00, increasing from 42.58 in the pretest to 74.58 in the posttest.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
PENGESAHAN UJIAN TESIS	ii
PENGESAHAN PENGUJI TESIS	iii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACK	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. .Latar Belakang.....	1
B. .Kebaruan Penelitian.....	8
C. .Rumusan Masalah	9
D. .Tujuan Penelitian.....	9
E. .Manfaat Penelitian.....	11
F. .Penelitian Terdahulu.....	11
G. .Sistematika Pembahasan	30
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. .Landasan Teori	32
B. .Kerangka Berfikir	48
C. .Hipotesis	48
D. .Definisi Oprasional.....	49

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	51
B. Variabel Penelitian.....	51
C. Populasi dan Sampel.....	52
D. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. <i>Validitas</i> dan <i>Reliabilitas</i> Instrumen.....	59
G. Tehnik Pengolahan dan Analisis Data	61

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	65
B. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.....	67
C. Pengaruh Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan	98
D. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan	123

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	134
---------------------	-----

B. Saran	135
C. Implikasi	135

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Populasi Siswa Kelas XII MA Pembangunan Kikil
Table 1.2 Sampel Siswa Kelas XI MA Pembangunan Kikil
Table 2.1 Indikator Multimedia Interaktif
Table 2.2 Indikator Karakter Mandiri
Table 2.3 Indikator Penguasaan Konsep
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Multimedia Interaktif
Tabel 3.2 Sampel Siswa (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.3 Pembagian Kelas Pada Sampel (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.4 Pembagian Kelas Eksperimen dan Kontrol (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.5 Hasil Penilaian (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.6 Nilai Presentase (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.8. Distribusi nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%
Tabel 3.9. Kesimpulan hasil Uji validasi (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.11 Hasil Uji Normalitas (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.12. Uji Linieritas (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.13. Uji Multikolinearitas (Multimedia Interaktif)
Tabel 3.14. Uji Heteroskedastisitas (Multimedia Interaktif)

Tabel 3.15. Kesimpulan Uji Heteroskedastisitas (Multimedia Interaktif)

Tabel 3.16. Uji Linieritas Sederhana (Multimedia Interaktif)

Tabel 3.17. Uji Linieritas Berganda (Multimedia Interaktif)

Tabel 3.18. Uji Linieritas Berganda (Multimedia Interaktif)

Tabel 4.1. Indikator Karakter Mandiri

Tabel 4.2. Soal Indikator Karakter Mandiri

Tabel 4.3. Pembagian Sampel Karakter Mandiri

Tabel 4.4. Hasil Penyebaran Angket Karakter Mandiri

Tabel 4.5. Hasil Uji Validasi Angket Karakter Mandiri

Tabel 4.6. Distribusi Nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

Tabel 4.7. Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4.8. Uji Normalitas Karakter Mandiri

Tabel 4.9. Uji Linieritas Karakter Mandiri

Tabel 4.10. Uji Multikolinieritas Karakter Mandiri

Tabel 4.11. Uji Heteroskedastisitas Karakter Mandiri

Tabel 4.12. Uji Linier Sederhana Karakter Mandiri

Tabel 4.13. Uji Linier Berganda Karakter Mandiri

Table 5.1 Sampel Penguasaan Konsep

Table 5.2. Pembagian Sampel Dalam Kelas Penguasaan Konsep

Table 5.3. Pembagian Kelas Kontrol dan Eksperimen Penguasaan Konsep

Table 5.4. Hasil Pretest Variabel Penguasaan Konsep

Table 5.5. Hasil Posttest Variabel Penguasaan Konsep

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Izin Penelitian

Lampiran 02. Surat Balasan Penelitian

Lampiran 03. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 04. Hasil Uji Normalitas Variabel Multimedia Interaktif

Lampiran 05. Hasil Uji Normalitas Variabel Multimedia Interaktif

Lampiran 06. Hasil Uji Linieritas Variabel Multimedia Interaktif

Lampiran 07. Hasil Uji Multikolinieritas Variabel Multimedia Interaktif

Lampiran 08. Hasil Uji Heteroskedastisitas Multimedia Interaktif

Lampiran 09. Uji Regresi Linier Sederhana Variabel Multimedia Interaktif

Lampiran 010, Uji Linier berganda Variabel Multimedia Interaktif

Lampiran 10, Soal pretest dan posttest

Lampiran 11. Hasil Uji Validasi Quisioner Variabel Penanaman Karakter Mandiri

Lampiran 12, Hasil Angket Penanaman Karakter Mandiri

Lampiran 13. RPP Fiqih Aqiqah

Lampiran 14. CV Peneliti



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Dalam hal ini keberhasilan pendidikan tak lepas dari peran sekolah, baik sekolah negeri maupun swasta. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan. Mengingat bahwa sekolah merupakan wadah yang paling utama yang dijadikan sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran formal, maka sekolah sudah semestinya terus berbenah untuk menciptakan dan

mengupayakan bagaimana pembelajaran terus berlangsung dari waktu ke waktu semakin menarik dan lebih baik. Adapun beberapa fungsi sekolah adalah antara lain, sekolah merupakan tempat pengembangan kurikulum formal, yang meliputi: (1) tujuan pembelajaran, (2) bahan pelajaran yang tersusun sistematis, (3) strategi pembelajaran, dan (4) sistem evaluasi untuk mengetahui hingga mana tujuan tercapai.¹

Multimedia interaktif muncul seiring dengan perkembangan media, serta jika melihat dalam proses pembuatan dan penggunaannya tidak terlepas dari perangkat komputer. Levy mendefinisikan multimedia interaktif sebagai sebuah sistem komputer dengan kapasitas untuk menyampaikan informasi visual dan pengguna secara interaktif.² Berbeda dengan Purnama mendefinisikan multimedia interaktif sebagai pengintegrasian teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat kontrol (*user control*) yang tinggi dan interaktif.³ Sedangkan menurut Naning mengemukakan bahwa multimedia interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, dan dalam menyajikannya peserta didik berinteraksi langsung dengan komputer untuk mendapatkan respon yang

¹ Atmawarni UMA, "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah," *Perspektif* 1, no. 1 (2016): 20–27.

² Levy, S & Gamboa, F. 2013. Quality Requirements For Multimedia Interactive Informative Systems. Sientific Research : *Journal of Software Engineering and Aplications*, (online). (<http://www.scirp.org/journal/jsea>) diakses pada tanggal 4 April. Hal 21

³ Purnama, B. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Surakarta : Graha Ilmu. Hal 93

diinginkan.⁴ Munir menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dirancang oleh seseorang agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki sisi interaktifitas kepada penggunaanya.

Multimedia dalam dunia pendidikan khususnya ketika digunakan dalam pembelajaran, dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi dan pesan mengenai materi pembelajaran serta dapat pula dikatakan sebagai salah satu penunjang untuk meningkatkan tahap pencapaian dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia pembelajaran berbasis komputer dirancang dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran seorang guru. Multimedia pembelajaran justru membantu guru agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, ketimbang sebagai pembagi informasi dalam proses pembelajaran.⁵ Multimedia pembelajaran memiliki sejumlah manfaat dalam proses pembelajaran.⁶

Menurut Phillips menyatakan bahwa “*Interactive multimedia has the potential to accommodate people with different learning styles*”. Multimedia

⁴ Naning. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Tema Indahnya Negeriku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPs UM. Hal 32

⁵ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, and Clif Mims, “Instructional Media and Technology for Learning,” *International Journal of Distributed and Parallel Systems* 3 (2012): 8.

⁶ Fajrul Falah and Evi Fatimatur Rusydiyah, “Evaluasi Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Fiqih,” *Akademika* 11, no. 01 (2022): 13–22.

pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda. Lebih lanjut, Phillips menyatakan “*Interactive multimedia has the potential to create a multisensory learning environment which supports specific learning styles of students*”. Multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu dari siswa. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran interaktif bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas.

Beberapa manfaat dari metode pembelajaran multimedia seperti halnya menurut Winarno, bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, yaitu: 1) siswa dapat bekerja secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, 2) lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang bersifat simulasi interaktif, 3) memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa untuk mengetahui kemampuannya pada suatu masalah atau materi tertentu sehingga dapat digunakan sebagai penilaian sumatif; 4) siswa mempunyai cara atau teknik tersendiri untuk memecahkan masalah belajar dengan materi yang sama dengan temannya. Teknik seperti ini sangat berguna bagi siswa untuk memecahkan masalah pada materi berikutnya.

Kemudian juga dipertegas oleh Miarso mengemukakan beberapa manfaat multimedia pembelajaran berbasis komputer, yakni: (1) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, (2) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, (3) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya,

(4) menghasilkan keseragaman pengamatan, (5) membangkitkan keinginan dan minat baru, (6) membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, (7) memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak, (8) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, (10) meningkatkan kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan obyek, tindakan dan lambang yang tampak (baik yang alami maupun buatan manusia) yang terdapat dalam lingkungan, (11) meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, (12) meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.⁷

Beberapa manfaat dari pembelajaran multimedia interaktif yang dilakukan di dalam sekolah mendorong beberapa peneliti untuk meneliti pengaruh pembelajaran multimedia terhadap beberapa tujuan dari pembelajaran tersebut. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Suryani dengan judul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Literasi dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru*. Penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi sains pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru; penelitian ini memiliki tujuan 1) ada atau tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap karakter peserta didik pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru; dan 2) ada atau tidaknya pengaruh

⁷ Lay L Lara Nina Mahsunah A Pendahuluan, "Konsepsi Teknologi Pendidikan IMRO'ATUS SHOLIKHAH" 2013 (2017): 1–21.

penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi sains dan karakter peserta didik pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru.⁸

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rosephine Monica Afriyanti Sitanggang dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter Pada Materi Jaringan Tumbuhan Di Kelas XI SMA Negeri 13 Medan TP.2021/2022*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Kelayakan materi pembelajaran multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022; (2) Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022 ; (3) Respon guru biologi terhadap multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan; (4) Respon peserta didik terhadap multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022; (5) efektivitas penggunaan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter pada materi jaringan tumbuhan yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar;⁹

Berangkat dari penelitian terdahulu, peneliti bertujuan meneliti tentang pengaruh pembelajaran multimedia interaktif dan karakter mandiri terhadap

⁸ Suryani Suryani et al., "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Literasi Dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru," *Instructional Development Journal* 3, no. 2 (2020): 113.

⁹ Rosephine Monica, Afriyanti Sitanggang, and Hudson Sidabutar, *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter Pada Materi Jaringan Tumbuhan Di Kelas XI SMA Negeri 13 Medan TP.2021/2022*, vol. 5, 2022.

peningkatan penguasaan konsep siswa. Yang mana hal ini penguasaan konsep siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan bahwa penguasaan konsep siswa dapat digunakan dalam menjelaskan fenomena yang mereka lihat pada lingkungan, semakin tinggi penguasaan konsep yang dimiliki maka semakin baik pula siswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Selain itu juga dijelaskan bahwa suatu pembelajaran siswa dituntut agar dapat menguasai konsep yang dinyatakan dalam variasi konteks yang berbeda. Pencapaian siswa dalam menguasai konsep menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran.¹⁰

Terlebih daripada itu model pembelajaran multimedia interaktif dapat diterapkan pada mata pelajaran Fiqih. Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang Fiqih ibadah. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pihak pendidik mata pelajaran Fiqih dan setelah melakukan observasi serta melakukan pre-test di MA Pembangunan pada bulan Agustus 2023, bahwasanya dalam materi Fiqih terutama pembahasan mengenai aqiqah para peserta didik belum mampu untuk memahami secara menyeluruh tentang bagaimana ketentuan, proses, dan pelaksanaan aqiqah dilakukan. Selain dari wawancara tersebut, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, modul yang ada tidak memaparkan secara rinci mengenai bagaimana proses pelaksanaan maupun tata cara aqiqah, karena dalam modul hanya diterangkan dalam bentuk tulisan yang pada

¹⁰ Amalia Yunia Rahmawati, “*濟無*No Title No Title No Title,” no. July (2020): 1–23.

umumnya tidak semua peserta didik dapat paham jika hanya dengan membaca, hal ini pula yang menjadi pemicu kurangnya minat belajar mandiri dan kreativitas belajar peserta didik menggunakan bahan ajar yang ada. Sehingga peneliti menerapkan pembelajaran dengan multimedia interaktif pada proses pembelajaran aqiqah. Yang mana pada materi tersebut memuat Pengertian Aqiqah, Hukum Aqiqah, Waktu Penyembelihan Hewan Aqiqah, Syarat-syarat Penyembelihan Aqiqah, Sunnah-sunnah Aqiqah, Hikmah Aqiqah dengan model ini diharapkan siswa dapat memahami secara mandiri tentang materi aqiqah.

Berangkat dari kasus yang terjadi diatas sesuai dari hasil pengamatan awal maka peneliti akan meneliti dengan tema ***Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.***

B. Kebaruan Penelitian

Peneliti menelusuri penelitian terdahulu, kemudian mengobservasi lokus penelitian sehingga muncullah topik penelitian saat observasi awal, peneliti menemukan masalah di lokus penelitian yang diangkat menjadi topik penelitian dan diselaraskan dengan penelitian terdahulu. Kebaruan penelitian ini adalah mengukur tentang pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan penerapan karakter mandiri untuk peningkatan penguasaan konsep pada siswa. Meski penelitian ini tidak memberikan statemen kepada seluruh siswa di

Indonesia akan tetapi penelitian ini dapat mewakili tentang tingkat keberhasilan media pembelajaran multimedia interaktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah proses pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa?” Pokok masalah tersebut selanjutnya di-*breakdown* ke dalam beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh dari pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan?
2. Adakah pengaruh dari penanaman karakter mandiri terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan?
3. Adakah pengaruh dari pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

2. Untuk mengukur keberhasilan penanaman karakter mandiri dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.
3. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Ilmiah
 - a. Sebagai suatu karya ilmiah, tesis ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil dari pengamatan langsung serta dapat mengembangkan proses pembelajaran dalam berbagai kondisi lingkungan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi peneliti di masa yang akan datang, terutama peneliti yang mempunyai permasalahan yang sama.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengetahui pengaruh pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap peningkatan penguasaan konsep pada siswa MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan .
2. Kegunaan praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti terutama yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran

multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan .

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana positif bagi guru maupun siswa, orang tua, dan seluruh elemen yang terlibat di dalamnya.
- c. Hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dan sumbangan pemikiran guna meningkatkan proses pembelajaran dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan .

F. Penelitian Terdahulu

Pembahasan mengenai tinjauan pustaka dalam penelitian ini perlu untuk dicantumkan. Karena dengan adanya kerangka teori peneliti mengupayakan sebuah analisis terhadap suatu data untuk menarik sebuah kesimpulan. Data yang ada tidak diadopsi seluruhnya, tetapi akan dilakukan penyesuaian dan tidak menutup kemungkinan adanya reduksi data, perubahan konsep yang telah ditetapkan sebelumnya dengan konsep lain yang lebih akurat dan tepat, atau membuang pandangan-pandangan teoritik atau temuan peneliti lain yang diyakini kurang relevan lagi dan diganti dengan pandangan teoritik lain yang lebih relevan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu yang dikelompokkan sesuai variabel penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dengan judul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Literasi dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru*. Penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi sains pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru; 2) ada atau tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap karakter peserta didik pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru; dan 3) ada atau tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi sains dan karakter peserta didik pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru. Kesimpulan dari hasil penelitian: 1) ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi sains pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru. Jadi, kemampuan literasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kemampuan literasi siswa pada kelas eksperimen; 2) ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap karakter peserta didik pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru. Jadi, karakter siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kemampuan literasi siswa pada kelas eksperimen; dan 3) ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi sains dan karakter peserta didik pada Tema 9 materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru.

Maka, literasi dan karakter siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kemampuan literasi siswa pada kelas eksperimen.¹¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rosephine Monica Afriyanti Sitanggang dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter Pada Materi Jaringan Tumbuhan Di Kelas XI SMA Negeri 13 Medan TP.2021/2022*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Kelayakan materi pembelajaran multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022; (2) Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022 ; (3) Respon guru biologi terhadap multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan; (4) Respon peserta didik terhadap multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022; (5) efektivitas penggunaan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter pada materi jaringan tumbuhan yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar; (6) implementasi nilai-nilai karakter yang diterapkan pada multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter yang dikembangkan pada proses pembelajaran. Jenis penelitian

¹¹ Suryani et al., “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Literasi Dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru.”

ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan produk 4-D yang dimodifikasikan sesuai kebutuhan.¹²

Ketiga, jurnal yang disusun oleh Inung Diah Kurniawati dengan judul *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan konsep Mahasiswa*. Dalam jurnal ini menggunakan data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai rata-rata dari angket. Angka tersebut kemudian dianalisis rata-rata sehingga dapat disimpulkan tingkat kelayakan media pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa tanggapan, kritik, dan saran dari ahli dan pengguna. Saran, kritik, dan tanggapan digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kriteria layak. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata dari validasi ahli materi 3,3; ahli media 3,3; dan pengguna 3,4. Hasil tersebut masuk dalam kriteria layak.¹³

Keempat, jurnal yang disusun oleh Novri Alfred Worang dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Desain Multimedia Interaktif Siswa SMK*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis multimedia suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga hasil

¹² Monica, Sitanggang, and Sidabutar, *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter Pada Materi Jaringan Tumbuhan Di Kelas XI SMA Negeri 13 Medan TP.2021/2022*, vol. 5, p. .

¹³ Inung Diah Kurniawati and Sekreningsih - Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan konsep Mahasiswa," *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1, no. 2 (2018): 68.

belajar siswa meningkat, Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis penelitian, diperoleh t hitung senilai 2,523. Berdasarkan tabel distribusi t pada $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ maka diperoleh t tabel senilai 1,679. Jadi t hitung lebih besar dari t tabel, yaitu t hitung = 2,523 > t tabel = 1,679. Berdasarkan kriteria pengujian jika t hitung lebih besar dari t tabel (t hitung > t tabel) maka H_0 ditolak yang berarti H_A diterima. Dengan demikian kesimpulan pengujian adalah hasil belajar desain multimedia interaktif kelompok eksperimen yang diajar dengan media pembelajaran berbasis multimedia lebih tinggi dari pada hasil belajar desain multimedia interaktif kelompok kontrol yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.¹⁴

Kelima, artikel jurnal yang disusun oleh Wulandari, Try Ade Jumita, Abdul Muin Sibuea, and Sahat Siagian. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Biologi*". Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari pebelajar dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual. Jenis penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan produk Borg dan Gall yang dipadu dengan model desain pembelajaran Dick dan Carey. Subjek uji coba terdiri dari dua ahli materi pelajaran Biologi, dua ahli desain pembelajaran, dua ahli media pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji coba perorangan, Sembilan siswa untuk uji coba kelompok kecil

¹⁴ Novri Alfred Worang, Marthinus Maxi Mintjelungan, and Agustinus Takaredase, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Desain Multimedia Interaktif Siswa Smk," *Eduatik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1, no. 3 (2021): 241–250.

dan 69 orang siswa untuk uji lapangan terbatas. Hasil penelitian produk akhir menunjukkan: (1) uji ahli materi berada pada kualifikasi sangat baik (83,08%), (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (84,12%), (3) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (83,51%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (91,67%), (5) uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (93,00%), dan (6) uji coba lapangan terbatas berada pada kualifikasi sangat baik (94,24%), dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Biologi. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan konvensional. Disimpulkan efektivitas penggunaan media interaktif sebesar 78,32% sedangkan media konvensional 67,00%.¹⁵

Keenam, jurnal yang disusun oleh Yuliandari, Sintia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa". Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas XI IPS (2) Menguji kelayakan media pembelajaran yang

¹⁵ Try Ade Jumita Wulandari, Abdul Muin Sibuea, and Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 5, no. 1 (2019): 75–86.

dikembangkan untuk siswa kelas XI IPS (3) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang berisi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ahli materi kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 84,85%. Dari ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 86,18%. Dari pendapat siswa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 90,83% dengan kriteria sangat layak.¹⁶

Ketujuh, artikel yang disusun oleh Wirantini, Ni Putu Novita, I. Gede Astawan, and I. Gede Margunayasa. "*Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air*." Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif pada topik siklus air untuk siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian berjumlah

¹⁶ Sintia Yuliandari and Eko Wahjudi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa," *Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa* 1, no. 1 (2016): 1–9.

6 orang ang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media pembelajaran serta 2 orang guru IPA. Subjek uji coba yaitu siswa kelas V sekolah dasar berjumlah 20 siswa. Metode mengumpulkan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner. Analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif digunakan menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi pembelajaran dengan skor 3,60 (kategori sangat baik); media pembelajaran dengan skor 3.78 (kategori sangat baik); skor kepraktisan yaitu 3.81 (sangat baik) dan skor siswa yaitu 3,98 (sangat baik). Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPA dengan topik siklus air layak digunakan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA.¹⁷

2. Penanaman Karakter Mandiri

Pertama, jurnal yang disusun oleh Maryono, Maryono, Hendra Budiono, dan Resty Okha. "*Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri Di Sekolah Dasar*". Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, guru sebagai seorang pendidik di sekolah harus mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut karakter mandiri di kelas dengan memberikan tugas kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh

¹⁷ Ni Putu et al., "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Topik Siklus Air," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 42–51, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/46558>.

guru secara individu/mandiri. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengandalkan guru dan sesama siswa dalam proses pembelajaran.¹⁸

Kedua, jurnal yang disusun oleh Ningrum, Tri dengan judul *Penanaman Karakter Mandiri Dan Peduli Lingkungan Pada Santri Di Pondok Pesantren Subulunnajjah Kedungpanji, Lembeyan, Magetan*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bentuk-bentuk kemandirian dan kepedulian lingkungan santri di pondok pesantren Subulunnajjah Kedungpanji, (2) menjelaskan upaya-upaya dalam penanaman karakter mandiri dan peduli lingkungan pada santri di pondok pesantren Subulunnajjah Kedungpanji, (3) menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam penanaman karakter mandiri dan peduli lingkungan pada santri di pondok pesantren Subulunnajjah Kedungpanji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti menganalisis temuan data menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Hasil penelitian ini adalah (1) bentuk-bentuk karakter mandiri santri di pondok pesantren Subulunnajjah Kedungpanji antara lain, kemandirian emosi (santri memiliki sikap berani dan bertanggung jawab), kemandirian tingkah laku (santri dapat melakukan giat pribadi secara

¹⁸ Maryono, Maryono, Hendra Budiono, and Resty Okha. "Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri Di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3.1 (2018): 20-38.

mandiri), kemandirian nilai (santri dapat membuat keputusan, mana hal penting dan tidak penting). Sedangkan bentuk karakter peduli lingkungan santri seperti, santri sudah dapat membuang sampah pada tempatnya, memilah sampah, menyiram bunga, dan mengolah lahan pertanian milik pondok. (2) Upaya-upaya yang dilakukan pondok pesantren Subulunnajjah dalam menumbuhkan karakter mandiri dan peduli lingkungan santri antara lain: a. Melalui keteladanan pengasuh, *ustadz*, dan pengurus, b. Melalui kegiatan pembiasaan, dan c. melalui kesadaran dalam bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan, (3) faktor pendukung dalam penanaman karakter mandiri dan peduli lingkungan pada santri antara lain: kemauan/kehendak individu, pendidikan, dan lingkungan. Adapun faktor penghambatnya yaitu: keturunan/sifat bawaan individu dan teman sebaya.¹⁹

Ketiga, jurnal yang disusun oleh Sandy Ramdhani dengan judul *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *storytelling* berbasis cerita rakyat sasak untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak Taman Kanak-Kanak di TK Umami Adnyah NW Sekarteja. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Jenis Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah observasi, Wawancara, dan dokumentasi. Instrumen

¹⁹ Ningrum, Tri. *Penanaman Karakter Mandiri Dan Peduli Lingkungan Pada Santri Di Pondok Pesantren Subulunnajjah Kedungpanji, Lembayan, Magetan*. Diss. IAIN Ponorogo, 2021.

pengumpulan data yang digunakan adalah peneliti, Lembar Observasi, dan wawancara. Uji keabsahan data dengan *uji credibility*, *Uji Transferability*, kebergantungan *dependability* dan kepastian *confirmability*. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman yaitu *Data Collection*, *Data Display*, *Data Reduction*, dan *Conclusion Drawing*. Hasil dari penelitian didapatkan kegiatan storytelling dengan menggunakan cerita rakyat mampu untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang muncul diantaranya adalah karakter tanggung jawab, mandiri, jujur, religious, dan kerjasama. Karakter yang muncul merupakan sebuah akumulasi yang muncul dari perilaku anak-anak setelah mendengarkan cerita rakyat yang digunakan seperti “lelampaq Lendong Kaoq” dan “Tegodek-godek dan Tetuntel-tuntel”.²⁰

Keempat, jurnal yang disusun oleh Imam Setiadi, dengan judul *Implementasi Penanaman Karakter Mandiri Melalui Pengelolaan Kelas Yang Efektif*. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pemahaman guru tentang penanaman karakter mandiri di SD Negeri Melung Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah Indonesia 2) Mendeskripsikan implementasi penanaman karakter mandiri melalui pengelolaan kelas yang efektif di SD Negeri Melung 3) Mendeskripsikan nilai-nilai karakter mandiri yang ditanamkan melalui

²⁰ Sandy Ramdhani et al., “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Storytelling Dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 153.

pengelolaan kelas yang efektif di SD Negeri Melung 4) Mendeskripsikan kendala yang dialami guru dalam implementasi penanaman karakter mandiri melalui pengelolaan kelas yang efektif di SD Negeri Melung 5) Mendeskripsikan solusi dalam penanaman karakter mandiri melalui pengelolaan kelas yang efektif di SD Negeri Melung . Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif (Qualitative Research) dengan desain penelitian studi kasus. Informan penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis melalui langkah-langkah reduksi data dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan pengelolaan kelas yang efektif seperti mengadakan analisis sosial, pengaturan posisi tempat duduk, mengatasi masalah kedisiplinan, memanfaatkan perpustakaan, dan mengefektifkan papan tulis dapat membentuk nilai karakter mandiri peserta didik. Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa implementasi penanaman karakter mandiri melalui pengelolaan kelas yang efektif dapat membentuk nilai-nilai karakter peserta didik kelas rendah di SD Negeri Melung tahun ajaran 2018/2019.²¹

Kelima, jurnal yang disusun oleh Wiyani, Novan Ardy.

"Manajemen Program Pembiasaan Untuk Membentuk Karakter Mandiri Pada Anak di Paud Banyu Belik Purwokerto." Penelitian ini merupakan

²¹ Imam Setiadi, "Implementasi Penanaman Karakter Mandiri Melalui Pengelolaan Kelas Yang Efektif," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–1699, <http://digital.library.ump.ac.id/id/eprint/794>.

penelitian kualitatif yang ditujukan untuk mendeskripsikan proses manajemen program pembiasaan untuk membentuk karakter mandiri pada anak di PAUD Banyu Belik Purwokerto. Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian dianalisis dengan teknik analisis data secara induktif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa ada empat langkah yang dilakukan dalam manajemen program pembiasaan bagi anak usia dini di PAUD Banyu Belik. Pertama, merencanakan program pembiasaan. Kedua, mengorganisasikan program pembiasaan. Ketiga, melaksanakan program pembiasaan. Keempat, mendiagnosa masalah dalam pelaksanaan program pembiasaan untuk membentuk karakter anak usia dini. Pada dasarnya manajemen program pembiasaan ditujukan untuk membentuk karakter mandiri pada anak usia dini. Dengan karakter mandiri tersebut anak akan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya.²²

Keenam, jurnal yang disusun oleh Afifah Zafirah dengan judul *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran*. hasil analisis kedua tahapan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat sembilan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam permainan congkak jika digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Sembilan nilai karakter tersebut adalah nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu,

²² Novan Ardy Wiyani, "Manajemen Program Pembiasaan Bagi Anak Di PAUD Banyu Belik Purwokerto," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 1 (2020): 029.

mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi. Hasil penelitian juga telah membuktikan bahwa, penggunaan media pembelajaran seperti permainan tradisional congkak telah terbukti dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pendidikan karakter.²³

3. Penguasaan konsep

Beberapa referensi jurnal yang digunakan dalam penelitian ini antara lain *pertama* penelitian yang dilakukan oleh Nurul Ihsani dengan judul *Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai-Nilai Islami Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran biologi berbasis masalah yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Development, Disseminate. Uji validitas perangkat pembelajaran dilakukan oleh tiga ahli pembelajaran biologi sebagai validator. Tes kepraktisan perangkat dilakukan melalui pembelajaran biologi pada peserta didik Kelas X IPA MA. Uji keefektifan perangkat melalui eksperimen dengan desain kelompok kontrol non-pretest-posttest. Hasil uji coba menunjukkan bahwa skor persentase rata-rata validitas perangkat pembelajaran dari ketiga validator adalah 88,62% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan perangkat pembelajaran

²³ Afifah Zafirah et al., "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Karakter* 9, no. 1 (2018): 95–104.

yang diperoleh dari tanggapan peserta didik dan pendidik adalah rata-rata 90,73% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji coba keterlaksanaan pembelajaran diperoleh skor rata-rata 89,59% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tes penguasaan konsep biologi di kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 70,58% dengan kriteria tinggi, dan di kelas kontrol nilai rata-rata 34,09% dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektivitas, perangkat pembelajaran biologi terintegrasi berdasarkan nilai-nilai Islam yang dihasilkan melalui penelitian dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep biologi peserta didik di MA.²⁴

Kedua, artikel jurnal yang disusun oleh Nugroho, Arya Setya. Dengan judul *Peningkatan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar penguasaan konsep, dan respon siswa terhadap model pembelajaran konsep. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga siklus. Instrumen yang digunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes, dan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar penguasaan konsep siswa,

²⁴ Nurul Ihsani, Agil Al Idrus, and Jamaludin Jamaludin, "Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai-Nilai Islami Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik," *Jurnal Pijar Mipa* 15, no. 2 (2020): 103–109.

aktivitas guru dan siswa, serta respon siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya dan memenuhi indicator keberhasilan.²⁵

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Astuti, Lin Suciani. "Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa." Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh konsep diri dan minat belajar terhadap penguasaan konsep IPA. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket konsep diri dan minat belajar sedangkan pengukuran penguasaan konsep berdasarkan soal-soal IPA. Analisis data pengujian yang digunakan adalah Regresi Ganda. Hasil analisis data penelitian membuktikan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan konsep diri dan minat belajar secara bersama-sama terhadap penguasaan konsep IPA, hal ini dibuktikan oleh nilai $F_{hitung} = 10,803 > F_{tabel}$ dan nilai $Sig = 0,000 < 0,05$; (2) terdapat pengaruh yang signifikan konsep diri terhadap penguasaan konsep IPA, hal ini diperlihatkan dari hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,471$ dan $sig = 0,001$, lebih kecil dibandingkan 0,05. (3) Minat belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan konsep IPA. Hal ini diperlihatkan dari hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,620$ dan $sig = 0,010$, lebih kecil dibandingkan 0,05. Walaupun jika dibandingkan dengan konsep diri, minat belajar nilai sig-nya lebih besar. Sehingga konsep diri

²⁵ Arya Setya Nugroho, "Peningkatkan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 01, no. 02 (2013): 1–11, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2936>.

lebih berpengaruh besar terhadap penguasaan konsep IPA daripada minat belajar.²⁶

Keempat, Ramdani, Agus, et al. "*Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Peserta Didik*." Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep dasar IPA peserta didik SMPN di Kabupaten Lombok Tengah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Tes berpikir kritis dan penguasaan konsep peserta didik menggunakan instrumen pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata hasil: a) kemampuan berpikir kritis peserta didik sembilan sekolah SMPN di Lombok Tengah sebesar 71,69% dengan kriteria tinggi. Indikator berpikir kritis kedua yaitu membuat penjelasan lebih lanjut memperoleh skor tertinggi dibandingkan indikator yang lain. b) penguasaan konsep dasar IPA peserta didik sebesar 76,20% dengan kriteria tinggi. Indikator penguasaan konsep pertama yaitu mengingat yang memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan indikator lainnya.²⁷

Kelima, jurnal yang disusun oleh Muhammad Yustiqvar dengan judul *Analisis Penguasaan Konsep Siswa Yang Belajar Kimia Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Green Chemistry*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi multimedia berbasis green chemistry terhadap penguasaan konsep kimia siswa. Jenis penelitian

²⁶ Lin Suciani Astuti, "Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri Dan Minat Belajar Siswa," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 1 (2017): 40–48.

²⁷ Agus Ramdani et al., "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 119.

ini adalah kuasi-eksperimen dilaksanakan dengan desain nonequivalent control group design. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah menengah atas di Lombok Indonesia dengan melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen. Pretest dan posttest diberikan oleh peneliti untuk menguji penguasaan konsep siswa pada materi kimia. Validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal diuji menggunakan Rasch Model. Analisis statistik yang digunakan adalah uji prasyarat analisis data, dan uji hipotesis dengan uji t (Independent samples t-test) dengan bantuan SPSS 23 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Secara statistik dapat dilihat bahwa pengujian hasil belajar menggunakan independent sample t-test menunjukkan $t = 0,002 < \alpha = 0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis green chemistry berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa.²⁸

Keenam, artikel yang disusun oleh Prasetyowati, Eka Novvy, dan Suyatno Suyatno. "*Peningkatan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri pada Materi Pokok Larutan Penyangga*." Penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa, serta mendeskripsikan hubungan antara keterampilan berpikir kritis dengan penguasaan konsep siswa. Penelitian ini merupakan gabungan dari

²⁸ Yustiqvar, Muhammad, Saprizal Hadisaputra, and Gunawan Gunawan. "Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry." *Jurnal Pijar Mipa* 14.3 (2019): 135-140.

penelitian pra-eksperimen jenis one group pre test-post test design dan penelitian korelasional, yang diawali dengan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model Dick & Carey. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Gresik dengan sampel siswa kelas XI IPA-3. Data tentang penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa dianalisis secara deskriptif, sedangkan hubungan antara keterampilan berpikir kritis dan penguasaan konsep dianalisis dengan teknik korelasi product moment. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) Pembelajaran kimia pada materi pokok larutan penyangga dengan model inkuiri dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa (2) Ada hubungan yang kuat dan signifikan antara keterampilan berpikir kritis dengan penguasaan konsep siswa.²⁹

Dari beberapa kajian terdahulu yang peneliti cantumkan di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Perbedaannya terdapat pada pelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu merupakan pelajaran Biologi dan Fisika atau pelajaran umum kejuruan sedangkan pelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang peneliti kaji merupakan pelajaran terkait Keagamaan.

²⁹ Eka Novvy Prasetyowati and Suyatno Suyatno, "Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Pada Materi Pokok Larutan Penyangga," *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)* 1, no. 1 (2020): 67.

G. Sistematika Pembahasan

Peneliti membagi pokok bahasan menjadi enam bab. Hal ini dilakukan sebagai jalan untuk memahami persoalan yang dikemukakan secara runtut dan sistematis, sehingga dapat memperjelas, serta mempermudah pembaca pada setiap permasalahan yang dikemukakan.

Adapun perincian setiap bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan dalam bab ini berisi menjelaskan tentang alasan pemilihan judul dengan disertai latar belakang penelitian, selain itu juga menjelaskan tentang kebaruan penelitian dan rumusan masalah. Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

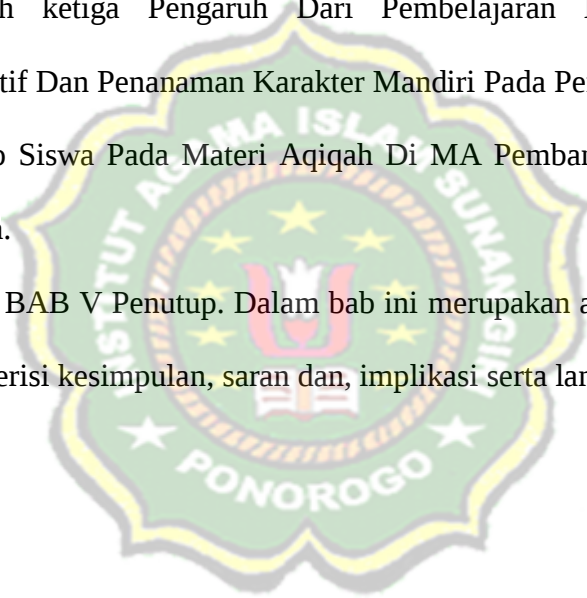
BAB II Kajian Teori, bab ini berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini, diantaranya adalah Pembelajaran Multimedia Interaktif, Penanaman Karakter Mandiri dan Penguasaan Konsep. Selain itu juga berisi tentang Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir, Hipotesis dan Definisi Operasional.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian seperti menjelaskan tentang Jenis dan Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel, Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, *Validitas* dan *Reliabilitas* Instrumen, Teknik Pengolahan dan Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian. Berisi tentang analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan

Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan, rumusan masalah kedua Pengaruh Dari Penanaman Karakter Mandiri Pada Peningkatan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan dan rumusan masalah ketiga Pengaruh Dari Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Pada Peningkatan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

BAB V Penutup. Dalam bab ini merupakan akhir dari pembahasan yang berisi kesimpulan, saran dan, implikasi serta lampiran-lampiran.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Pengertian multimedia interaktif secara etimologis berasal dari kata multi (bahasa latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam dan medium (bahasa latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.³⁰

Multimedia menurut beberapa ahli :

- 1) Multimedia menurut Turban adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik) animasi, video teks, grafik dan gambar.³¹
- 2) Multimedia menurut Linda Robin adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaksi yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.³²
- 3) Multimedia menurut Hofstetter dalam Suyanto dikatakan bahwa multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video

³⁰ Endang Sri Mureiningsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif," *Jurnal Madaniah* 4, no. 2 (2014): 214–229, <https://www.journal.stipemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42>.

³¹ Turban., dkk. Aplikasi Multimedia Interaktif. (Yogyakarta: Paradigma, 2002).hal 23

³² Robin,Linda. Pengantar multimegia untuk media pembelajaran. (Yogyakarta: Paradigma 2001) hal 43

dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.³³

- 4) Zeembry mengemukakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video dan interaksi, yang menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.³⁴

Menurut pendapat beberapa ahli tentang pengertian media antara lain adalah menurut Gagne : media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Berikut menurut Briggs : media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Senada dengan itu AECT juga memuat : media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Heinich, Molenda dan Russel menyatakan bahwa media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara dosen dan mahasiswa. Heinich, dkk, mengemukakan klasifikasi media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu: 1). Media yang tidak diproyeksikan, 2). Media yang diproyeksikan (*projected media*), 3). Media audio,

³³ Suyanto, M., Multimedia. (Yogyakarta, Andi Of t. 2005.) hal 76

³⁴ Zeembry, Pengertian Multimedia Interaktif. 2008.

4). Media video dan film, 5). Komputer, 6). Multimedia berbasis komputer.³⁵

Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu : 1) Kriteria pertama adalah kemudahan navigasi, 2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. 3) Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, 4) Kriteria keempat adalah integrasi media, 5) Kriteria kelima adalah artistik dan estetika, dan 6) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan.

Teknologi Hi-tech yang berkembang dewasa ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran (Moerad, 2002), yang dapat ditemui dalam bentuk : 1) *Public or Private Database*, 2) *CD ROM*, 3) *Hypertext*, 4) *Hypermedia*, 5) *Interactive Multimedia*, dan 6) *Intranet dan Internet*. Untuk merealisasikan pembelajaran dengan dukungan teknologi tersebut, maka perlu dilakukan pada saat perancangan sistem pembelajaran berbasis multimedia, beberapa tahapan analisis, terutama adalah analisis terhadap Front-end analysis yang menurut Owens dan Lee (2004) adalah sebagai berikut : *Audience analysis*, *Technology analysis*, *Situasion analysis*, *Task analysis*, *Critical insident analysis*, *Objective analysis*, *Issue analysis*, *Media analysis*, *Extand data analysis*, *Cost analysis*. Dari beberapa pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

³⁵ Erwan Sutarno et al., "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 21, no. 3 (2015): 1–1.

untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi sebagaimana mestinya. Adapun pengertian Multimedia Interaktif secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.³⁶

Senada dengan pendapat diatas pengertian multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multi media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia

³⁶ UMA, "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah."

interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi yang telah dikemas menjadi file digital (*komputerisasi*), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

b. Konsep Multimedia Interaktif

Konsep dari multimedia interaktif adalah membuat dan menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi dengan menggabungkan perangkat-perangkat tertentu dengan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*).³⁷

c. Indikator Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif

Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif ini memiliki beberapa indikator menurut Arnada, Elvara sebagai berikut:

- 1) Tingkat kesulitan media
- 2) Tingkat kemenarikan media
- 3) Tingkat kesenangan siswa pada media
- 4) Tingkat kemudahan memahami materi pada media

³⁷ Elvara Zunia Arnada and Ricky Widyananda Putra, "Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Idealis* 1, no. 5 (2018): 393–400.

- 5) Tingkat pemahaman materi pada pokok bahasan
- 6) Tingkat kejenuhan siswa dalam belajar.³⁸
- d. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep

Menurut beberapa penelitian pengaruh penggunaan multimedia interaktif lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep dari pada pembelajaran tanpa multimedia atau konvensional. Adanya peningkatan hasil pembelajaran setelah penggunaan multimedia interaktif menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep.³⁹

- e. Teori Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori multimedia interaktif dari Rudi Bretz. Ciri utama dari teori ini dibagi menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu *kontinum* dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Teori ini mengklasifikasikan multimedia interaktif menjadi beberapa bagian :

³⁸ Paseleng, Mila C., and Rizki Arfiyani. "Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5.2 (2015): 131-149.

³⁹ Damayanti, Erlina, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9.3 (2020): 639-645.

1) Media audio visual gerak

Media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

2) Media audio visual diam

Yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkaian suara dan cetak suara.

3) Media audio semi gerak

Media audio semi gerak adalah media yang memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linier, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh. Contoh media audio semi gerak adalah rekaman suara misalnya lagu, cerita. Melalui rekaman suara siswa dapat mendengar (audio) kemudian siswa dapat membayangkan pesan dari suara itu (semi gerak).

4) Media visual gerak

Media yang dapat menampilkan gambar atau bayangan yang dapat bergerak di layar bias, seperti bias pada gambar-gambar yang ditampilkan oleh *motion picture film* dan *loophilm*.

5) Media visual diam

Media yang menampilkan suara dan gambar diam. Contohnya: film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara.

6) Media semi gerak

Media yang hanya bisa menampilkan gambar yang disertai dengan gerakan secara linier, jadi kemampuan panca indra peserta didik dalam memahami atau berimajinasi dari apa yang ditampilkan oleh guru.

7) Media audio

Media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang lambang auditif ataupun verbal.

8) Media cetak

Media yang memuat informasi dalam bentuk publikasi cetak. Contohnya koran dan majalah.⁴⁰

Menurut Muhammad Iqbal Hanafri dalam penelitiannya yang dilakukan dengan judul Penggunaan Multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi yang dibuat sebagai pemacu motivasi anak, dan inovasi kepada anak-anak dalam pengajaran yang diberikan, sehingga anak-anak mempunyai semangat belajar dan lebih antusias dalam belajar, serta lebih bisa mengingat pengajaran yang diberikan, dan bisa mengenali potensi bakat pada diri anak.⁴¹

⁴⁰ Siti Zulaidah Salsidu, Mohamed Nor Azhari Azman, and Mai Shihah Abdullah, "Tren Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur," *Sains Humanika* 9, no. 1–5 (2017): 21–27.

⁴¹ Hanafri, Muhammad Iqbal, Syaipul Ramdhan, and Kholifatun Nisa. "Aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan profesi berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash CS6." *Jurnal Sisfotek Global* 7.2 (2017).

2. Penanaman Karakter Mandiri

a. Pengertian Penanaman Karakter Mandiri dalam pembelajaran

Karakter mandiri (*independent*) merupakan kemampuan memenuhi kebutuhan sendiri dengan upaya sendiri dan tidak bergantung orang lain.⁴² Karakter mandiri memacu dan mendorong seseorang untuk memecahkan sendiri persoalan hidup dan kehidupannya, sehingga termotivasi untuk berinisiatif, berkreasi, berinovasi, proaktif dan bekerja keras.⁴³ Karakter mandiri adalah sesuatu yang difungsikan untuk mengarahkan, mengendalikan dan menentukan sikap yang tidak menggantungkan keputusan kepada orang lain.⁴⁴ Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa karakter mandiri adalah sikap atau tingkah laku seseorang yang tidak tergantung pada orang lain.

Karakter mandiri siswa terlihat ketika siswa menunjukkan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Karakter tersebut tercermin dari tindakan dan hidup secara mandiri saat menjalankan tugas pribadi, membiasakan diri untuk mengendalikan dan mengatur diri, serta siap

⁴² Andrianus Krobo, "Identifikasi Penerapan Pendidikan Karakter," *pernik jurnal PAUD* 3, no. 1 (2020).

⁴³ Suparman Sumahamijaya dkk, Pendidikan Karakter Mandiri dan Kewiraswastaan (Bandung: Angkasa. 2003), hlm. 31.

⁴⁴ Hudiyo, Membangun Karakter Siswa melalui Profesionalisme dan Gerakan Pramuka, (Erlangga, 2014) hlm. 76

mendapatkan tugas untuk keberhasilan masa depan.⁴⁵ Siswa yang mandiri adalah anak yang aktif, kreatif, kompeten, dan spontan.⁴⁶

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi penanaman karakter mandiri

Karakter mandiri siswa terbentuk karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Karakter ini merupakan salah satu nilai yang penting dalam sebuah upaya penanaman pendidikan karakter. Ali Asrori menjelaskan bahwa terdapat empat faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kemandirian siswa, yaitu: 1. gen atau keturunan orang tua, 2. pola asuh orang tua, 3. sistem pendidikan di sekolah, dan 4. sistem kehidupan di masyarakat.⁴⁷

c. Indikator penanaman karakter mandiri

- 1) Berinisiatif dalam segala hal.
- 2) Mampu mengerjakan tugas rutin yang dipertanggung jawabkan kepadanya tanpa mencari pertolongan orang lain.
- 3) Memperoleh kepuasan dari pekerjaannya.
- 4) Mampu mengatasi rintangan yang dihadapi dalam mencapai kesuksesan.
- 5) Mampu berpikir kritis, kreatif dan inovatif terhadap tugas yang diberikan.

⁴⁵ Hudiyono, *Membangun Karakter Siswa Melalui Profesionalisme dan Gerakan Pramuka* (Bandung: Erlangga. 2014), hlm.76.

⁴⁶ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014), hlm. 77.

⁴⁷ Ali, M. & Asrori, M. (2006). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- 6) Tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda pandangan dengan orang lain dan berani mengemukakan pendapat di hadapan orang banyak.⁴⁸

d. Teori penanaman karakter mandiri

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori Perkembangan Moral dari Lawrence Kohlberg. Kohlberg menekankan pada pendidikan moral yang menggunakan sistem kurikulum tersamar, dimana dia menekankan bahwa pengajar atau guru dalam hal ini mampu mewujudkan suatu kondisi pribadi yang mencerminkan moral terhadap peserta didik. Teori ini memiliki beberapa unsur bahwa perkembangan setiap tahap-tahap selalu berlangsung dengan cara yang sama, dalam arti si anak dari tahap pertama berlanjut ke tahap kedua. Bahwa orang (anak) hanya dapat mengerti penalaran moral satu tahap di atas tahap dimana ia berada. Bahwa orang secara kognitif memiliki ketertarikan pada cara berfikir satu tahap di atas tahapnya sendiri. Teori ini diklasifikasikan menjadi beberapa bagian klasifikasi tahap perkembangan moral menjadi tiga tahapan, yaitu tahapan moralitas heteronom yang terjadi pada anak usia 4-7 tahun, tahapan transisi yang terjadi pada anak usia 7-10 tahun, dan yang terakhir adalah tahapan moralitas autonom yang terjadi pada anak usia 10 tahun ke atas.

Menurut pandangan Islam: tentang teori Perkembangan Moral dari Lawrence Kohlberg dijelaskan tingkah laku moral. Ingatkah kita

⁴⁸ Hermwan Aksan, Pendidikan Karakter, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), hlm. 120

dengan hadits Rasulullah Saw. yang bermakna, *“Demi Rabb yang jiwaku berada di tangan-Nya, tidaklah seorang hamba dikatakan beriman (dengan iman yang sempurna) hingga ia mencintai tetangganya atau saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri”*. (HR. Bukhari, No. 13 dan Muslim, No. 45). Dari hadits tersebut, kita dapat menemukan suatu pengajaran yang baik, yaitu peduli dan senantiasa berbuat baik kepada sesama. Hal ini sejalan dengan konteks manusia sebagai makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi antar satu sama lain. Pencapaian keberhasilan manusia sebagai makhluk sosial dapat kita lihat dari aspek keberadaan setiap individu memberikan manfaat kepada individu lainnya. Dengan demikian, aspek inilah yang seharusnya mendapatkan perhatian dari berbagai kalangan, mulai dari orang tua, guru ataupun pendidik untuk bisa menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap orang lain pada anak.⁴⁹

3. Penguasaan Konsep Siswa

a. Pengertian Penguasaan Konsep Siswa

Penguasaan konsep adalah kekuatan yang terkait antara informasi yang terkandung pada konsep yang dipahami dengan skema yang telah dimiliki sebelumnya Hiebert dalam Tim PLPG.⁵⁰ Suatu

⁴⁹ Nurhayati, Siti Rohmah. "Telaah kritis terhadap teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg." *Paradigma* 1.02 (2006).

⁵⁰ Bajongga Silaban, "Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika Dan Kreativitas Dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pokok Listrik Statis," *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan* 20, no. 1 (2019): 65–75, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/view/3072>.

konsep, prosedur, dan fakta dapat dipahami oleh siswa secara menyeluruh, bila objek matematika tersebut dihubungkan dengan jaringan-jaringan yang ada, maka keterkaitan antara objek tersebut makin kuat dan banyak. Menurut Costa dalam Fikriam “*seorang siswa apabila dirinya telah memahami konsep, artinya konsep tersebut sudah tersimpan dalam pikirannya berdasarkan pola-pola tertentu yang dibutuhkan oleh siswa untuk ditetapkan dalam pikiran mereka sendiri sebagai ciri dan kesan mental untuk membuat suatu contoh konsep dan membedakan contoh dan non contoh*”.

b. Strategi Peningkatan Penguasaan Konsep

Menurut Ausubel, konsep-konsep diperoleh dengan dua cara, yaitu formasi konsep (*Concept Formation*) dan asimilasi konsep (*concept assimilation*). Formasi konsep terutama merupakan bentuk perolehan konsep-konsep sebelum anak-anak masuk sekolah.

Formasi konsep dapat disamakan dengan belajar konsep-konsep menurut Gagne. Asimilasi konsep merupakan cara utama untuk memperoleh konsep-konsep selama dan sesudah sekolah. Formasi konsep merupakan proses induktif. Pembentukan konsep mengikuti pola contoh / aturan atau pola “*eg-rule*” (*eg = example = contoh*).⁵¹

Pada aturan ini anak yang belajar dihadapkan pada sejumlah contoh-contoh dan non contoh dari konsep tertentu. Melalui proses diskriminasi dan abstraksi, ia menetapkan suatu aturan yang

⁵¹ Ausubel, Teori-teori Belajar, (Erlangga : Bandung, 2000), h. 81-82

menentukan kriteria untuk konsep itu. Untuk memperoleh konsep-konsep melalui proses asimilasi, orang yang belajar harus sudah memperoleh definisi formal dari konsep-konsep itu. Sesudah definisi dari konsep disajikan, konsep itu dapat diilustrasikan dengan memberikan contoh-contoh atau deskripsi-deskripsi verbal dari contoh-contoh. Ini biasanya disebut belajar konsep sebagai aturan / contoh, atau “ *rule-eg* ”. Walaupun kedua bentuk belajar konsep ini efektif, pembentukan konsep lebih memakan waktu daripada asimilasi konsep.

c. Indikator Strategi Peningkatan Penguasaan Konsep

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
- 3) Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau tertentu.⁵²

d. Teori penguasaan konsep siswa

Dalam penelitian ini menggunakan teori Taksonomi Bloom menurut Benjamin Bloom. Taksonomi Bloom adalah suatu ilmu yang

⁵² S Wardhani, “Analisis SI Dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan” (2008).

mempelajari tentang klasifikasi yang dibuat berdasarkan data penelitian ilmiah mengenai berbagai hal yang dikelompokkan dalam sistematika. Secara etimologis, kata “taksonomi” berasal dari bahasa Yunani, yaitu “tassein” yang artinya mengklasifikasikan, dan “nomos” yang artinya aturan. Sehingga arti taksonomi dapat didefinisikan sebagai hierarkhi klasifikasi atas prinsip dasar atau aturan.

Teori ini memiliki unsur Mengingat, Memahami, Mengaplikasikan, Menganalisis, Mengevaluasi dan Mengkreasi. **Mengingat:** pembelajaran yang paling mendasar (meskipun dapat melibatkan informasi yang kompleks). Pada tingkat ini, peserta didik mungkin mengetahui terminologi kunci untuk subjek tertentu, fakta dan angka yang relevan, sistem atau teori yang telah dikembangkan orang lain. **Memahami:** orang tahu lebih banyak tentang apa sebenarnya arti dari informasi itu. **Menerapkan:** pada tingkatan ini, pengetahuan digunakan dengan cara baru dan diterapkan untuk memecahkan masalah yang lebih kompleks. **Menganalisis:** melibatkan pemecahan informasi menjadi beberapa bagian untuk memeriksa secara individual dan untuk melihat bagaimana informasi tersebut berhubungan satu dengan lain. **Mengevaluasi:** orang membuat penilaian tentang apa yang telah mereka temukan sejauh ini. Pada tingkatan ini memungkinkan mereka untuk membuat rekomendasi atau menyarankan ide-ide inovatif. **Membuat:** pada tingkat akhir ini, orang dapat mengatur ulang informasi yang dimiliki kemudian

menggabungkan dengan informasi yang didapatkan kemudian menciptakan sesuatu yang baru.⁵³

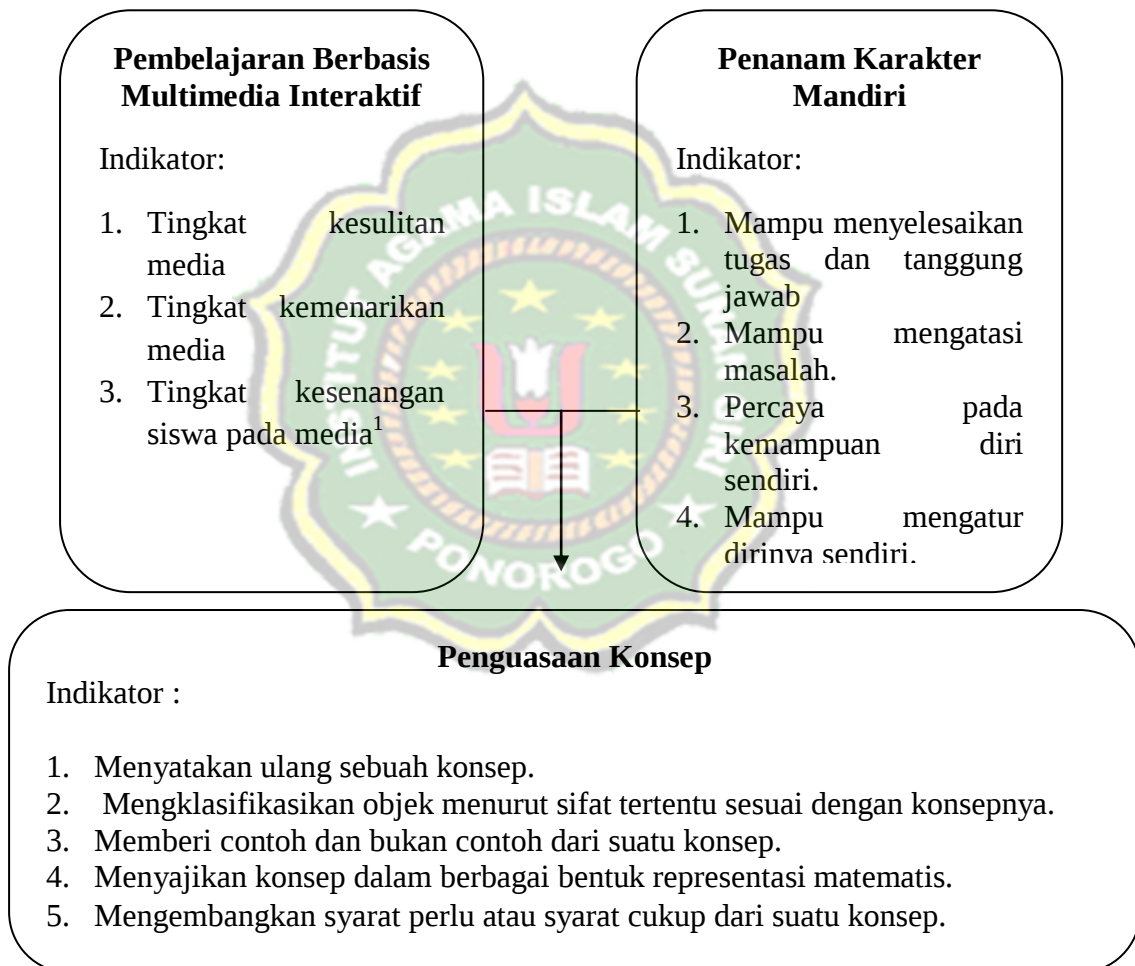
Menurut Islam : empat tema kritikan dan pandangan dari ahli akademik Barat terhadap taksonomi Bloom. Mereka memfokuskan kritikan bermula susunan hierarki, pengelasan struktur, kegunaan dan keperluan kepada taksonomi yang baru sesuai dengan arus pembelajaran abad ke 21. Selain itu, dapatan kajian mendapati bidang penilaian dalam Islam dibuktikan melalui ayat-ayat yang menggalakkan proses kemahiran berfikir serta dikukuhkan dengan kajian semasa para Ilmuwan Islam. Maka, keterbukaan terhadap pelbagai sistem taksonomi membuka ruang berfikir yang luas dan praktikal. Justeru, artikel ini membuka ruang untuk kajian lanjut untuk membangunkan taksonomi baru yang berasaskan Islam dan berpegang kepada al-Quran dan Sunnah.⁵⁴

⁵³ Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. "Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian." *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran* 2.02 (2016).

⁵⁴ Nursyahirah Wahidah Masrom et al., "Kedudukan Taksonomi Bloom Menurut Perspektif Islam," *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs* 2, no. 1 (2018): 18–26.

B. Kerangka Berfikir

Garis besar dari kerangka pemikiran penelitian ini telah tersusun dalam alur sistematika berikut :



C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori yang ada dan penelitian terdahulu maka peneliti dapat membuat hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

- a. H_0 : Tidak ada pengaruh multimedia interaktif terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa.
 - b. H_a : Ada pengaruh multimedia interaktif terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa.
2. Pembelajaran dengan penanaman karakter mandiri dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.
- a. H_0 : Tidak ada pengaruh dari penanaman karakter mandiri terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa.
 - b. H_a : Ada pengaruh dari penanaman karakter mandiri terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa
3. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi aqiqah di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.
- a. H_0 : Tidak ada pengaruh multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa.
 - b. H_a : Ada pengaruh multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa

D. Definisi Operasional

Variabel penelitian ini terdiri atas tiga variabel yaitu, (1) Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (2) Karakter Mandiri (3) Penguasaan Konsep. Dari variabel-variabel tersebut ada satu variabel terikat (*dependent variable*) dan dua variabel bebas (*independent variable*) yang termasuk variabel terikat

adalah penguasaan konsep. sedangkan variabel bebas adalah pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan karakter mandiri.

1. Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan komputer dalam pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar karena adanya umpan balik secara langsung. Disamping itu, karena komputer itu netral (tidak akan memaki, bermuka masam, menyindir, dan seterusnya) maka siswa akan cenderung terus bertanya kepada/menyuruh terus komputer.⁵⁵

2. Karakter Mandiri

Karakter mandiri adalah usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk watak, akhlak, budi pekerti, dan mental seorang individu, agar hidupnya tidak bergantung pada bantuan orang lain dalam menyelesaikan setiap tugas-tugasnya. Terdapat beberapa nilai-nilai dalam pendidikan karakter yang harus dikembangkan, salah satunya adalah nilai karakter mandiri. Karakter mandiri pada anak, dapat diaplikasikan melalui kegiatan sehari-harinya. Melalui kegiatan keseharian anak, nilai karakter mandiri dapat langsung diajarkan dan diterapkan sehingga anak terbiasa dan belajar mandiri melakukan dan menyelesaikan tuganya, tanpa membutuhkan bantuan dari orang lain khususnya oleh orangtuanya.⁵⁶

3. Penguasaan Konsep

⁵⁵ Kurniawati and Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan konsep Mahasiswa."

⁵⁶ Silaban, "Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika Dan Kreativitas Dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pokok Listrik Statis."

Penguasaan konsep adalah kekuatan yang terkait antara informasi yang terkandung pada konsep yang dipahami dengan skema yang telah dimiliki sebelumnya Hiebert dalam Tim PLPG.⁵⁷ Suatu konsep, prosedur, dan fakta dapat dipahami oleh siswa secara menyeluruh, bila objek matematika tersebut dihubungkan dengan jaringan-jaringan yang ada, maka keterkaitan antara objek tersebut makin kuat dan banyak. Menurut Costa dalam Fikriam *“seorang siswa apabila dirinya telah memahami konsep, artinya konsep tersebut sudah tersimpan dalam pikirannya berdasarkan pola-pola tertentu yang dibutuhkan oleh siswa untuk ditetapkan dalam pikiran mereka sendiri sebagai ciri dan kesan mental untuk membuat suatu contoh konsep dan membedakan contoh dan non contoh”*.

⁵⁷ Silaban, B. (2014). Hubungan antara penguasaan konsep fisika dan kreativitas dengan kemampuan memecahkan masalah pada materi pokok listrik statis. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 20(01), 65-75.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif diartikan sebagai suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka mengenai apa yang ingin diketahui. Data yang berupa angka ini selanjutnya diolah secara statistik dan dianalisis sehingga mendapat suatu kesimpulan tertentu.⁵⁸

Definisi lain dari penelitian kuantitatif adalah penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif, yang berarti pendekatan itu berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli ataupun dari pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya dan dikembangkan menjadi permasalahan beserta pemecahannya. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari *person*, *object* atau *activities* yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁵⁹

Variabel penelitian ini meliputi sebagai berikut:

⁵⁸ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), 19

⁵⁹ Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Papas Sinar, 2015), 31.

1. Variabel independen (variabel bebas) variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁶⁰ Variabel independen adalah pembelajaran berbasis multimedia interaktif (X1) dan penanaman karakter mandiri (X2).
2. Variabel dependen (terikat) variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen adalah peningkatan penguasaan konsep (Y) siswa pada materi aqiqah.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶¹

Berdasarkan uraian di atas dapatlah diketahui bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Dengan demikian, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Madrasah Aliyah Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

Keadaan populasi siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1

Populasi Siswa Kelas XII MA Pembangunan Kikil

⁶⁰Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 59.

⁶¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 117.

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
23	42	65

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).⁶²

Berdasarkan penentuan jumlah sampel dengan menggunakan Nomogram Herry King dalam Sugiyono, dengan jumlah populasi 65 orang maka jumlah sampelnya untuk siswa dengan taraf kesalahan 10% adalah 59 orang. Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan dengan teknik random sampling yaitu teknik dengan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Berdasarkan Nomogram Herry King tersebut maka penulis mengambil sampel sebanyak 59 orang yang terdiri dari 20 laki-laki dan 39 orang perempuan.

Keadaan sampel siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 1.2

Sampel Siswa Kelas XII MA Pembangunan Kikil

⁶² Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan*, hal . 118

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
20	39	59

D. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Adapun penjabaran kisi-kisi instrumen penelitian dapat peneliti jelaskan sebagai berikut :

1. Instrumen Penelitian Variabel X1 (Multimedia Interaktif)

Table 2.1 Indikator Multimedia Interaktif

Konsep Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengambilan Data
Multimedia Interaktif	1. Tingkat kesulitan media	1. Terdapat tombol menu	Menilai dari Hasil Media yang dikerjakan oleh siswa
		2. Terdapat tombol pengaturan	
		3. Terdapat tombol pilihan	
	2. Tingkat kemenarikan media	1. Kerapian tampilan	
		2. Kombinasi warna yang pas	
		3. Kejelasan tulisan	
	3. Tingkat kemudahan memahami materi pada	1. Terdapat skema gambaran materi	

	media ⁶³	2. Penjelasan materi yang detail	
		3. terdapat contoh berupa video	

2. Instrumen Penelitian Variabel X2 (Karakter Mandiri)

Table 2.2 Indikator Karakter Mandiri

Konsep Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengambilan Data	Soal Nomor
Karakter Mandiri	1. Mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab	1. Tugas diselesaikan tepat waktu	Angket	1
		2. Dapat memenuhi Segala kriteria yang diberikan	Angket	2
	2. Mampu mengatasi masalah.	1. Dapat mengatasi problem eror	Angket	3
		2. Dapat melaksanakan revisi sesuai saran yang lebih baik	Angket	4

⁶³ Paseleng, Mila C., and Rizki Arfiyanti. "Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5.2 (2015): 131-149.

	3. Percaya pada kemampuan diri sendiri.	1. Dapat menyelesaikan tugas sendiri	Angket	5
		2. Mampu memahami materi yang diberikan	Angket	6
	4. Mampu mengatur dirinya sendiri. ⁶⁴	1. Dapat memanajemen kapan tugas dikerjakan	Angket	7
		2. Memahami rancangan model presentasi	Angket	8

3. Instrumen Penelitian Variabel Y (Penguasaan Konsep)

Table 2.3 Indikator Penguasaan Konsep

Konsep Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengambilan Data	Soal nomor
Penguasaan Konsep	1. Menyatakan ulang sebuah konsep.	1. Dapat menjelaskan kembali materi yang disampaikan	Tes Tulis	1
		2. Dapat memberikan penggambaran dari materi yang diberikan	Tes Tulis	2

⁶⁴ Hermwan Aksan, Pendidikan Karakter, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), hlm. 120

2. mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.	1. Dapat mengelompokkan materi yang diberikan	Tes Tulis	3
	2. Dapat membedakan materi	Tes Tulis	4
	3. mengetahui maksud dari bagian-bagian materi	Tes Tulis	5
3. Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep.	1. Dapat memberikan contoh disetiap point	Tes Tulis	6
	2. Dapat memberikan contoh berupa vidio dari materi yang diberikan	Tes Tulis	7
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.	1. Mampu menyajikan materi dalam model multimedia	Tes Tulis	8
	2. Mampu memberikan menu-menu disetiap bagian materi	Tes Tulis	9
5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep.	1. Mengetahui apa yang perlu di tampilkan	Tes Tulis	10
	2. Mengetahui apa yang tidak perlu ditampilkan	Tes Tulis	11

		3. Mengetahui apa yang tidak terlalu perlu untuk ditampilkan	Tes Tulis	12
--	--	--	-----------	----

E. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas dari hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Metode pengumpulan data dengan bentuk observasi ini digunakan dalam mengumpulkan data pada variabel penanaman karakter mandiri dan penguasaan konsep.

2. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa pada saat menyelesaikan pembelajaran multimedia interaktif pada bab Aqiqah.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis dan uraian (*essay*). *Essay* digunakan untuk mempermudah peneliti mengetahui kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep yang telah diberikan

oleh guru melalui metode pembelajaran multimedia interaktif dan penguasaan konsep.

3. Angket

Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab oleh responden. Angket mempunyai kesamaan dengan wawancara kecuali implementasinya, dimana angket dilaksanakan secara tertulis. Keuntungan angket, antara lain: a) responden dapat menjawab dengan bebas tanpa dipengaruhi oleh hubungan dengan peneliti, dan waktu relatif lama, sehingga objektivitas dapat terjamin, b) dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari responden yang jumlahnya cukup banyak.⁶⁵

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Uji validitas digunakan oleh peneliti untuk mengukur data yang telah didapat setelah penelitian yang merupakan data yang valid dengan alat ukur yang digunakan yaitu pedoman observasi. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan kategori validitas isi, dan validitas konstruk yang dilakukan oleh tiga orang ahli di bidangnya masing-masing.

2. Reliabilitas

⁶⁵ Nursiyam Afifah, *Macam-macam Instrumen Penelitian*,” <http://membumikan-pendidikan.blogspot.com/2014/09/macam-macam-instrumen-penelitian.htm> (25 April 2021) hal 33

Reliabilitas merupakan tingkat keandalan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas akan dapat menunjukkan konsistensi dari jawaban-jawaban responden yang terdapat pada kuisioner dan pedoman observasi. Uji ini dilakukan setelah uji validitas dan yang di uji adalah pernyataan yang sudah valid. Pengujian dilakukan dengan program SPSS 23, dengan kriteria harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen adalah 0,7. Artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha (α) sekurang-kurangnya 0,7. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap 59 orang siswa kelas XII MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

Validasi dilakukan terhadap aspek yang dinilai meliputi: aspek petunjuk (petunjuk angket dan studi dokumentasi dinyatakan dengan jelas, angket dan studi dokumentasi penilaian kinerja untuk dilaksanakan, kriteria yang diamati dinyatakan), aspek bahasa (penggunaan bahasa menggunakan kaidah bahasa Indonesia, kejelasan petunjuk/arahan, dan komentar, kesederhanaan struktur kalimat, dan bahasa bersifat komunikatif), aspek isi (tujuan penggunaan angket dan studi dokumentasi dirumuskan dengan jelas dan teratur, aspek mencakup tahapan dan indikator, item aspek penilaian pada angket dan studi dokumentasi sesuai tujuan penilaian, rumusan aspek angket dan studi dokumentasi

menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai.



G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Prasyarat Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji kenormalan distribusi (pola) data. Dengan demikian, uji normalitas ini mengasumsikan bahwa, data di tiap variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian statistika parametrik dengan komparasi *t test*, ANOVA, korelasi *ProductMoment*, korelasi ganda, analisis regresi linier sederhana dan regresi linier ganda termasuk jenis analisis statistika yang memerlukan prasyarat uji normalitas.⁶⁶

Dalam pengujian ini peneliti menggunakan uji normalitas dengan metode uji *kolmogorovsmirnov* dengan bantuan program SPSS *StatisticVersion 23*. Adapun rumus uji normalitas sebagai berikut:

$$L_{hitung} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{fk_i}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Dimana:

n = Jumlah data

f = Frekuensi

fk_i = frekuensi kumulatif

$$Z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

$$D_{tabel} = D_{\alpha(n)}$$

Keputusan:

⁶⁶Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, 38.

Tolak H_0 apabila $D_{hitung} \geq D_{tabel}$

b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan uji kelinieran garis regresi. Digunakan pada analisis regresi linier sederhana dan analisis regresi linier ganda. Uji linieritas dilakukan dengan cara mencari model garis regresi dari variabel independen X terhadap variabel dependen Y. Berdasarkan model regresi tersebut, dapat diuji linieritas garis regresinya. Untuk mempercepat perhitungan uji linieritas, peneliti juga memanfaatkan program SPSS *Statistic Version* 23. Selanjutnya apabila *P-value* lebih besar dari *alpha* 0,05 maka garis regresi X1 terhadap Y dan X2 Terhadap Y linier.

c. Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas bertujuan untuk menguji dan mengetahui apakah dalam suatu model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel independen. Pengujian ini dapat diketahui dengan melihat nilai toleransi dan nilai *variance inflation factor* (VIF). Pengujian dilakukan dengan melihat nilai VIF atau variance inflation factors.

Pengujian dapat dilakukan dengan melihat nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF) pada model regresi. Kriteria pengambilan keputusan terkait uji multikolinearitas adalah sebagai berikut (Ghozali, 2016) :

- a. Jika nilai $VIF < 10$ atau nilai $Tolerance > 0,01$, maka dinyatakan tidak terjadi multikolinearitas.
- b. Jika nilai $VIF > 10$ atau nilai $Tolerance < 0,01$, maka dinyatakan terjadi multikolinearitas.
- c. Jika koefisien korelasi masing-masing variabel bebas $> 0,8$ maka terjadi multikolinearitas. Tetapi jika koefisien korelasi masing-masing variabel bebas $< 0,8$ maka tidak terjadi multikolinearitas.

d. Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda akan disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah model yang tidak terjadi heteroskedastisitas.

Untuk menentukan heteroskedastisitas dapat menggunakan uji Glejser. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, namun sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan terjadi masalah heteroskedastisitas.

2. Uji Analisis data

a. Uji regresi linier sederhana

Analisis regresi linear sederhana adalah analisis regresi linear yang hanya melibatkan dua variabel, yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen. Disebut linear sederhana karena variabel dependen diasumsikan berhubungan linear dalam parameter dan linear dengan variabel independen. Secara umum, model regresi linear sederhana dengan satu variabel independen dan fungsi linear dalam X dapat ditulis :

$$Y_i = \beta_0 + \beta_1 X_{1i} + \epsilon_i$$

Y_i : merupakan nilai variabel dependen observasi ke – i.

β_0 : merupakan parameter koefisien regresi.

$\beta_1 X_{1i}$: merupakan nilai variabel independen ke-k, observasi ke-i

ϵ_i : merupakan nilai random error

b. Uji regresi linier berganda

Menurut Sujarweni analisis regresi linear berganda digunakan untuk analisis regresi linear ganda pada penelitian ini digunakan untuk meramalkan bagaimana keadaan variabel dependen (penguasaan konsep). Bila variabel independen (multimedia interaktif dan karakter mandiri) sebagai indikator. Analisis ini digunakan dengan melibatkan dua atau lebih variabel bebas antara variabel dependen (Y) dan variabel independen (X1 dan X2).

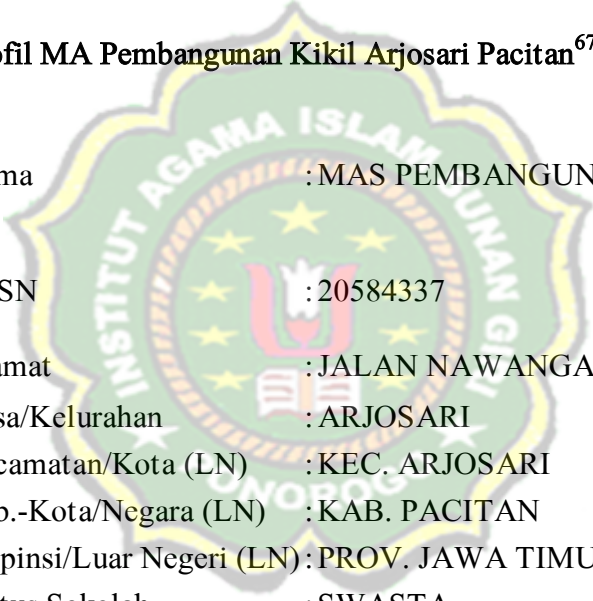
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Profil MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan⁶⁷



Nama : MAS PEMBANGUNAN KIKIL
NPSN : 20584337
Alamat : JALAN NAWANGAN KM.01 KIKIL
Desa/Kelurahan : ARJOSARI
Kecamatan/Kota (LN) : KEC. ARJOSARI
Kab.-Kota/Negara (LN) : KAB. PACITAN
Propinsi/Luar Negeri (LN) : PROV. JAWA TIMUR
Status Sekolah : SWASTA
Bentuk Pendidikan : MA

b. Visi Misi MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan

Visi Sekolah MA Pembangunan

Pada Tahun 2024 “*Mewujudkan Pendidikan Insan yang MANTAB; Maju Bidang Akademik Non Akademik, Terampil Kreatif, dan Berakhlakul Karimah sesuai dengan Perkembangan IP-TEK*”

Misi Sekolah MA Pembangunan

⁶⁷ <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=20584337>

1. Meningkatkan prestasi di bidang akademik, non akademik, sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan sains dan teknologi
2. Menjadikan riset sains dan teknologi untuk mengembangkan kemampuan dasar dan potensi peserta didik, bakat dan minat sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
3. Meningkatkan mutu pendidikan bidang keagamaan, keimanan dan ketakwaan. Budi pekerti, pendidikan Akhlakul Karimah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
4. Mengembangkan kemampuan dasar dan potensi peserta didik Bakat dan minat dalam Kreasi Seni dan Olah Raga.
5. Mengupayakan terwujudnya sistem dan iklim pendidikan yang maju dan berkualitas, dalam Prestasi, Lingkungan Madrasah yang sejuk, aman dan nyaman serta kondusif untuk belajar
6. Menjadikan Madrasah untuk mendapatkan Pengakuan dan kepercayaan Baik dari masyarakat.

Tujuan Sekolah

1. Membangun peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia serta sehat jasmani dan rohani.
2. Meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

3. Peserta didik memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dan mengaktulisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Peserta didik memiliki kemampuan mengapresiasi nilai sosial budaya daerah maupun budaya nasional
5. Menghasilkan lulusan yang berkompetensi siap di tingkat pendidikan lanjutan
6. Peserta didik dapat meraih prestasi akademik dan non akademik pada event-event berjenjang maupun Insidentil yang dilaksanakan oleh pemerintah maupun swasta.
7. Menjadikan peserta didik yang kreatif, terampil dan mandiri untuk dapat mengembangkan diri serta cinta lingkungan hidup menuju sekolah sehat.⁶⁸

B. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan

1. Deskripsi Data

a. Desain Multimedia Interaktif

Proses awal yang dilakukan sebagai tahapan *define* dalam proses pembuatan desain multimedia interaktif adalah dengan melakukan analisis ketrampilan siswa dalam memahami pelajaran Fiqih serta dapat mengaplikasikan kedalam bentuk multimedia interaktif. Materi Fiqih yang dipilih sesuai dengan kebutuhan adalah

⁶⁸ <http://20511321.siap-sekolah.com/data-siap/sekolah-detail/>

materi tentang Aqiqah. Materi pembelajaran dipersiapkan dan dipresentasikan oleh siswa dalam bentuk desain multimedia interaktif yang menarik.

Tahapan berikutnya adalah tahapan design atau perancangan produk yang menjadi *prototipe* awal dari media pembelajaran yang dikembangkan. Terdapat dua elemen penting yang dipersiapkan dalam tahapan ini, yaitu pembuatan *flow chart* dan *story board*. Isi *flow chart* berkaitan dengan prinsip umum dan gambaran alur proses jalannya media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun *story board* memuat isi yang dijabarkan dari alur proses yang telah dibuat. *Story board* sifatnya lebih detail menerangkan setiap elemen yang masuk dalam bahan pengembangan media pembelajaran. Rancangan awal media dalam bentuk *flow chart* dan *story board* terlampir.

Bagian ketiga adalah tahapan *develop* atau pengembangan. Pada bagian ini rancangan media diwujudkan secara riil. Media pembelajaran tentang aqiqah dikembangkan menggunakan aplikasi Power Point. Media ini berbentuk multimedia karena di dalamnya berisi konten pembelajaran tentang tata cara Aqiqah baik dalam penjelasan yang bersifat tekstual, memperkaya penjelasan dengan gambar, dan menyajikan video gambaran Aqiqah dan video penjelasan materi.

Media yang didesain dilengkapi dengan menu untuk mengakses halaman-halaman yang tersedia. Selain menu, tersedia

pula tombol yang digunakan untuk mengakses lanjutan materi yang tersedia. Desain ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan ini bersifat interaktif karena peserta didik dapat membuat dan mengaplikasikan materi sesuai dengan yang mereka pahami. Ketentuan dalam pembuatan multimedia interaktif ini tidak ada ketentuan yang mengikat, setiap kelompok diberi kebebasan dalam membuat. Hasil dari karya siswa tersebut selanjutnya dipresentasikan di depan kelas.

b. Metode Penilaian Pembelajaran Multimedia Interaktif

Metode Penilaian tentang pembelajaran multimedia interaktif tersebut dilakukan oleh guru mata pelajaran Fiqih yang langsung menerapkan model pembelajaran multimedia interaktif di kelas XII. Dasar penilaian guru mapel menggunakan kriteria menurut sebagai berikut⁶⁹:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Multimedia Interaktif

No	Kriteria Penilaian	Nilai Maksimal
1.	Pemilihan jenis huruf	4
2.	Pemilihan ukuran huruf	4
3.	Keterbacaan teks	4

⁶⁹ Wijayanti, Wijayanti, and Trio Ageng Prayitno. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMA." *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*. Vol. 2. No. 01. 2021.

4.	Kesesuaian warna teks terhadap background	4
5.	Ketepatan pemilihan background	4
6.	Tampilan gambar	4
7.	Desain slide	4
8.	Ketepatan penggunaan music/back sound media	4
9.	Kejelasan suara video	4
10.	Durasi video sesuai untuk pembelajaran	4
11.	Kemudahan penggunaan	4
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
13.	Konsistensi button	4
14.	Ketepatan video dengan materi pembelajaran	4
15.	Ketepatan gambar dengan materi pembelajaran	4
16.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih.	4
17.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih.	4
18.	Konsistensi antara materi evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
19.	Ketepatan cakupan materi	4

20.	Materi mudah dipahami	4
21.	Penyampaian materi yang runtut	4
22.	Kedalaman materi	4
23.	Kemudahan materi	4
24.	Kepentingan materi (berbobot)	4
25.	Kekinian materi (uptodate)	4
Total Nilai		100

c. Hasil Penilaian

Untuk mengukur nilai dari pembelajaran berbasis multimedia pada penelitian ini menggunakan nilai dari karya multimedia yang dibuat oleh siswa. Produk multimedia interaktif yang telah dibuat oleh siswa selanjutnya akan di nilai oleh guru mata pelajaran Fiqih yang mengampu. Penilaian tersebut mencakup pada dua aspek *pertama*, aspek media memberikan tanggapan berkaitan dengan desain media baik dari sisi tampilannya maupun berkaitan dengan fungsi-fungsi elemen yang terintegrasi dalam media yang dikembangkan. *Kedua*, aspek materi menilai dan memberikan masukan terhadap konten media yang dikembangkan berkaitan dengan materi Aqiqah.

Revisi multimedia interaktif ini akan dilakukan oleh siswa yang telah mempresentasikan hasil dari karyanya dalam bentuk

multimedia. Revisian ini merupakan tugas remidi siswa sebagai tugas untuk memperoleh nilai ketrampilan pada siswa.

Jumlah siswa yang akan dinilai berjumlah 3 kelas yaitu kelas Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), kelas Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Agama (IPI). Ketiga kelas tersebut berjumlah 65 siswa sebagai populasi. Berdasarkan penentuan jumlah sampel dengan menggunakan Nomogram Herry King dalam Sugiyono, dengan jumlah populasi 65 orang maka jumlah sampelnya untuk siswa dengan taraf kesalahan 10% adalah 59 orang. Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan dengan teknik random sampling yaitu teknik dengan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Berdasarkan Nomogram Herry King tersebut maka penulis mengambil sampel sebanyak 59 orang yang terdiri dari 20 laki-laki dan 39 orang perempuan.

Tabel 3.2 Sampel Siswa (Multimedia Interaktif)

Sampel Siswa Kelas XII MA Pembangunan Kikil

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
20	39	59

Jumlah tersebut kemudian di bagi pada ketiga kelas sebagai berikut:

Tabel 3.3 Pembagian Kelas Pada Sampel
(Multimedia Interaktif)

	KELAS IPA	KELAS IPS	KELAS IPI
PUTRA	6	9	5
PUTRI	14	12	13
Total	20	21	18

Setelah melakukan pembagian sampel terhadap ketiga kelas selanjutnya peneliti membagi kedalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menerapkan pembelajaran multimedia interaktif dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak menerapkan pembelajaran multimedia interaktif. Pembagian kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdasarkan metode acak. Hasil dari pembagian kelas sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pembagian Kelas Eksperimen dan Kontrol
(Multimedia Interaktif)

	KELAS IPA	KELAS IPS	KELAS IPI
Kelas Eksperimen	10	11	9
Kelas Kontrol	10	10	9
Total	20	21	18

Setelah melakukan pembagian kelas selanjutnya peneliti memberikan tugas kepada kelompok eksperimen untuk membuat model presentasi berdasarkan beberapa kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti. Hasil dari multimedia tersebut selanjutnya siswa mempresentasikan di depan kelas. Peneliti kemudian melakukan penilaian terhadap tugas siswa yang sudah dikerjakan dan di presentasikan di dalam kelas. Dari pembagian kelompok eksperimen tersebut terdapat 6 kelompok yaitu kelompok I dan II dari kelas IPA, kelompok III dan IV dari kelas IPS dan kelompok V dan VI dari kelas IPI. Data hasil penilaian terhadap produk multimedia interaktif pembelajaran aqiqah terlihat pada tabel 3.5 sebagaimana ditampilkan berikut ini:

Tabel 3.5 Hasil Penilaian (Multimedia Interaktif)

No	Kriteria Penilaian	Skor per/ Kelompok					
		1	2	3	4	5	6
1.	Pemilihan jenis huruf	4	4	4	4	4	3
2.	Pemilihan ukuran huruf	4	4	4	4	3	4
3.	Keterbacaan teks	4	3	4	4	4	4
4.	Kesesuaian warna teks terhadap background	4	4	4	4	4	3
5.	Ketepatan pemilihan background	3	4	4	3	4	3
6.	Tampilan gambar	4	3	4	3	4	4
7.	Desain slide	4	3	4	4	3	4
8.	Ketepatan penggunaan music/background sound media	4	3	4	3	3	4
9.	Kejelasan suara video	4	4	4	4	4	4
10.	Durasi video sesuai untuk pembelajaran	3	3	3	4	3	4
11.	Kemudahan penggunaan	4	3	3	4	4	3
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	4	4	4	4	4
13.	Konsistensi button	4	4	3	3	4	3
14.	Ketepatan video dengan materi pembelajaran	3	4	3	3	4	4

15.	Ketepatan gambar dengan materi pembelajaran	4	4	4	4	4	4
16.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih.	4	3	3	3	3	4
17.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih.	3	4	4	3	3	4
18.	Konsistensi antara materi evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3	4	3	3	4	3
19.	Ketepatan cakupan materi	4	4	4	4	3	3
20.	Materi mudah dipahami	4	4	3	4	4	4
21.	Penyampaian materi yang runtut	3	3	4	3	4	3
22.	Kedalaman materi	4	3	4	2	2	4
23.	Kemudahan materi	3	3	4	4	4	4
24.	Kepentingan materi (berbobot)	3	3	4	2	4	4
25.	Kekinian materi (uptodate)	4	3	4	4	4	4
Total Skor		91	88	93	89	91	92

Skor total hasil penilaian yaitu 91, 88, 93, 89, 91 dan 92.

Sementara, skor maksimal penilaian materi adalah 25 kriteria dikalikan dengan 4 sebagai skor tertinggi maka hasilnya adalah 100. Dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Diperoleh hasil nilai persentase kelayakan materi yang termuat dalam multimedia interaktif adalah:

Tabel 3.6 Nilai Presentase (Multimedia Interaktif)

Nilai Presentase Per Kelompok					
1	2	3	4	5	6
91%	88%	93%	87%	91%	92%

Nilai persentase yang diperoleh adalah 91%, 88%, 93%, 89%, 91% dan 92%. Nilai ini merupakan nilai kuantitatif hasil penilaian terhadap multimedia hasil karya siswa yang termuat dalam multimedia interaktif. Selanjutnya, hasil ini dapat dideskripsikan secara kualitatif dengan mengacu pada tabel 1.2. Berdasarkan tabel tersebut, nilai 91%, 88%, 93%, 89%, 91% dan 92% berada dalam posisi nilai antara 80% - 100% yang berarti materi yang disajikan dalam media ini termasuk dalam kategori “sangat baik” sehingga dapat dikatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses memahami materi pembelajaran. .

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Uji validitas digunakan oleh peneliti untuk mengukur data yang telah didapat setelah penelitian yang merupakan data yang valid dengan alat ukur yang digunakan yaitu pedoman observasi. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan kategori validitas isi, dan validitas konstruk yang dilakukan oleh guru di bidangnya masing-masing. Hasil uji SPSS validasi dari variabel pembelajaran multimedia interaktif sebagai berikut:

Tabel.3.7 Hasil Uji Validitas

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12
item1	Pearson Correlation	1	-.200	-.200	1.000**	.447	-.316	-.316	-.447	. ^b	-.632	.447	-.200
	Sig. (2-tailed)		.704	.704	####	.374	.541	.541	.374		.178	.374	.704
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
item2	Pearson Correlation	-.200	1	-.200	-.200	-.447	-.316	.632	.447	. ^b	.316	-.447	-.200
	Sig. (2-tailed)	.704		.704	.704	.374	.541	.178	.374		.541	.374	.704
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
item3	Pearson Correlation	-.200	-.200	1	-.200	-.447	.632	.632	.447	. ^b	.316	.447	-.200
	Sig. (2-tailed)	.704	.704		.704	.374	.178	.178	.374		.541	.374	.704
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
item4	Pearson Correlation	1.000**	-.200	-.200	1	.447	-.316	-.316	-.447	. ^b	-.632	.447	-.200
	Sig. (2-tailed)	####	.704	.704		.374	.541	.541	.374		.178	.374	.704

	.541 6	.541 6	.178 6	.541 6	#### 6	
on ation	-.316	.632	.632	-.316	-.707	.250
	.541 6	.178 6	.178 6	.541 6	.116 6	.633 6
on ation	-.447	.447	.447	-.447	-.333	.707
	.374 6	.374 6	.374 6	.374 6	.519 6	.116 6

.178	.541	.541	.178	.116	.633
6	6	6	6	6	6
.447	-.447	.447	.447	-.333	####
.374	.374	.374	.374	.519	####
6	6	6	6	6	6
-.200	-.200	-.200	-.200	.447	-.316
.704	.704	.704	.704	.374	.541
6	6	6	6	6	6

	.374	.374	.374	.374	.519	####
	6	6	6	6	6	6
on						
ation	b	b	b	b	b	b
	6	6	6	6	6	6
on						
ation	-.632	.316	.316	-.632	-.707	.500
	.178	.541	.541	.178	.116	.312
	6	6	6	6	6	6

[illegible]

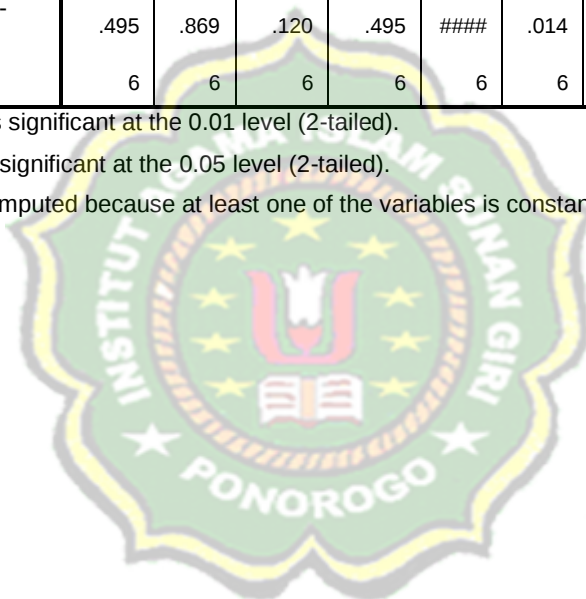
[illegible]

item25	Pearson Correlation	-.200	-.200	1.000**	-.200	-.447	.632	.632	.447	. ^b	.316	.447	-.200
	Sig. (2-tailed)	.704	.704	####	.704	.374	.178	.178	.374		.541	.374	.704
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
skor	Pearson Correlation	-.351	-.088	.702	-.351	####	.901*	.485	.784	. ^b	-.069	-.196	-.088
	Sig. (2-tailed)	.495	.869	.120	.495	####	.014	.329	.065		.896	.710	.869
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

b. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.



Tabel 3.8.
Distribusi nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
1.	0.997	0.999	38	0.320	0.413
2.	0.950	0.990	39	0.316	0.408
3.	0.878	0.959	40	0.312	0.403
4.	0.811	0.917	41	0.308	0.398
5.	0.754	0.874	42	0.304	0.393
6.	0.707	0.834	43	0.301	0.389
7.	0.666	0.798	44	0.297	0.384
8.	0.632	0.765	45	0.294	0.380
9.	0.602	0.735	46	0.291	0.376
10.	0.576	0.708	47	0.288	0.372
11.	0.553	0.684	48	0.284	0.368
12.	0.532	0.661	49	0.281	0.364
13.	0.514	0.641	50	0.279	0.361
14.	0.497	0.623	55	0.266	0.345
15.	0.482	0.606	60	0.254	0.330
16.	0.468	0.590	65	0.244	0.317
17.	0.456	0.575	70	0.235	0.306
18.	0.444	0.561	75	0.227	0.296
19.	0.433	0.549	80	0.220	0.286
20.	0.432	0.537	85	0.213	0.278
21.	0.413	0.526	90	0.207	0.267
22.	0.404	0.515	95	0.202	0.263
23.	0.396	0.505	100	0.195	0.256
24.	0.388	0.496	125	0.176	0.230
25.	0.381	0.487	150	0.159	0.210
26.	0.374	0.478	175	0.148	0.194
27.	0.367	0.470	200	0.138	0.181
28.	0.361	0.463	300	0.113	0.148
29.	0.355	0.456	400	0.098	0.128
30.	0.349	0.449	500	0.088	0.115
31.	0.344	0.442	600	0.080	0.105
32.	0.339	0.436	700	0.074	0.097
33.	0.334	0.430	800	0.070	0.091
34.	0.329	0.424	900	0.065	0.086
35.	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Dasar pengambilan keputusan yaitu:

$R_{hitung} > R_{tabel} = \text{Valid}$

$R_{hitung} < R_{tabel} = \text{Tidak Valid}$

Diketahui Nilai R_{tabel} “N (25)” = 0.381

Jadi dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 3.9. Kesimpulan Hasil Uji Validasi
(Multimedia Interaktif)

	R hitung	R tabel	Kesimpulan
item1	.391	.381	Valid
item2	.869	.381	Valid
item3	.702	.381	Valid
item4	.391	.381	Valid
item5	.896	.381	Valid
item6	.901*	.381	Valid
item7	.485	.381	Valid
item8	.784	.381	Valid
item9	.583	.381	Valid
item10	.693	.381	Valid
item11	.961	.381	Valid
item12	.877	.381	Valid
item13	.922	.381	Valid
item14	.961	.381	Valid
item15	.583	.381	Valid
item16	.547	.381	Valid
item17	.961	.381	Valid
item18	.485	.381	Valid
item19	.669	.381	Valid
item20	.614	.381	Valid
item21	.555	.381	Valid
item22	.583	.381	Valid
item23	.485	.381	Valid
item24	.745	.381	Valid
item25	.702	.381	Valid

b. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan tingkat keandalan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas akan dapat menunjukkan konsistensi dari jawaban-jawaban yang informan berikan. Uji ini dilakukan setelah uji validitas dan yang diuji adalah pernyataan yang sudah valid. Pengujian dilakukan dengan program SPSS 22, dengan kriteria harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen adalah 0,6. Artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha (α) sekurang-kurangnya 0,6. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap 59 orang siswa kelas XII MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

Validasi dilakukan terhadap aspek yang dinilai meliputi: aspek petunjuk (petunjuk angket dan studi dokumentasi dinyatakan dengan jelas, angket dan studi dokumentasi penilaian kinerja untuk dilaksanakan, kriteria yang diamati dinyatakan), aspek bahasa (penggunaan bahasa menggunakan kaidah bahasa Indonesia, kejelasan petunjuk/arahan, dan komentar, kesederhanaan struktur kalimat, dan bahasa bersifat komunikatif), aspek isi (tujuan penggunaan angket dan studi dokumentasi dirumuskan dengan jelas dan teratur, aspek mencakup tahapan dan indikator, item aspek penilaian pada angket dan studi dokumentasi sesuai tujuan penilaian, rumusan aspek angket dan

studi dokumentasi menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai. Hasil analisis menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 3.10 Uji Reliabilitas (Multimedia Interaktif)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.793	25

Dasar Pengambilan Uji Reliabilitas Cronbach Alpha menurut Wiratna Sujerweni, dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha lebih dari 0,6 seperti tabel diatas nilai cronbach alpha sebesar $0.793 > 0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa uji Reliabilitas pada Instrumen variabel X1 terdapat hubungan yang reliabel.

3. Uji Persyaratan Analisis

a. Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis variasi. Uji normalitas digunakan untuk menguji nilai pembelajaran berbasis multimedia interaktif oleh siswa memiliki sebaran normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode uji *kolmogorovsmirnov* dengan bantuan program SPSS *StatisticVersion* 23. Dengan keputusan nilai tolak H_0 apabila $D_{hitung} \geq D_{tabel}$. Hasil uji normalitas berdasarkan multimedia interaktif dapat dilihat pada table 3.11.

Tabel 3.11 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.83562171
Most Extreme Differences	Absolute	.161
	Positive	.123
	Negative	-.161
Test Statistic		.161
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai hasil signifikansi 0.061 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi **normal**.

b. Uji Linieritas

Berdasarkan model regresi tersebut, dapat diuji linieritas garis regresinya. Untuk mempercepat perhitungan uji linieritas, peneliti juga memanfaatkan program SPSS *Statistic Version 23*. Hasil uji Linieritas berdasarkan multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel 3.12.

Tabel 3.12. Uji Linieritas (Multimedia Interaktif)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Penguasaan konsep * multimedia interaktif	Between Groups	(Combined)	1655.678	16	103.480	1.503	.144
		Linearity	357.622	1	357.622	5.195	.028
		Deviation from Linearity	1298.056	15	86.537	1.257	.271
	Within Groups		2891.000	42	68.833		
	Total		4546.678	58			

Dasar pengambilan keputusan jika nilai *Sig. deviation from linearity* lebih dari 0,05, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai *Sig. deviation from linearity* kurang dari 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai hasil Deviation from Linearity $0.271 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang **linier** antara variabel dependent dan independent.

c. Multikolinieritas

Setelah melakukan uji Linieritas selanjutnya peneliti melakukan uji Multikolinieritas untuk melihat hubungan diantara ketiga variabel. Pengujian dapat dilakukan dengan melihat nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF) pada model

- Jika nilai $VIF < 10$ atau nilai Tolerance $> 0,01$, maka dinyatakan tidak terjadi multikolinieritas.
- Jika nilai $VIF > 10$ atau nilai Tolerance $< 0,01$, maka dinyatakan terjadi multikolinieritas.
- Jika koefisien korelasi masing-masing variabel bebas $> 0,8$ maka terjadi multikolinieritas. Tetapi jika koefisien korelasi masing-masing variabel bebas $< 0,8$ maka tidak terjadi multikolinieritas.

Hasil dari Uji Multikolinearitas sebagai berikut:

terjadi multikolinieritas.

Jika koefisien korelasi masing-masing variabel terjadi multikolinieritas. Tetapi jika koefisien masing variabel bebas $< 0,8$ maka tidak terjadi multikolinieritas.

Hasil dari Uji Multikolinearitas sebagai berikut

Tabel 3.13. Uji Multikolinearitas (Multicollinearity Test)

Coefficients ^a			
		Stan	

Coefficients ^a								
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	34.889	10.373		3.363	.001		
	multimedia interaktif (x1)	.367	.228	.215	1.606	.114	.884	1.131
	penanaman karakter mandiri (X2)	-.315	.220	-.192	-1.433	.157	.884	1.131

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep (Y)

Berdasarkan pada kriteria penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas terjadi hubungan yang Multikolinearitas.

d. Heterokedstisitas

Untuk menentukan heteroskedastisitas dapat menggunakan uji Glejser. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, namun sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan terjadi masalah heteroskedastisitas. Hasil pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 3.14. Uji heteroskedastisitas (Multimedia Interaktif)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.628	5.815		.968	.337
	multimedia interaktif (x1)	-.022	.128	-.024	-.168	.867
	penanaman karakter mandiri (X2)	.062	.123	.071	.505	.616
a. Dependent Variable: RES2						

Jadi dapat disimpulkan bahwa variable X1 dan X2 sebagai berikut:

Variabel	Sig.	Kesimpulan
X1	0.867	Tidak Terjadi heteroskedastisitas
X2	0.616	Tidak Terjadi heteroskedastisitas

a. Uji regresi linier sederhana

Tabel 3.16. Uji Linier Sederhana (Multimedia Interaktif)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	357.622	1	357.622	4.866	.031 ^b
	Residual	4189.056	57	73.492		
	Total	4546.678	58			

a. Dependent Variable: penguasaan konsep

b. Predictors: (Constant), Multimedia Interaktif

b. Uji regresi linier berganda

Tabel 3.17. Uji Liniers Berganda (Multimedia Interaktif)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	505.897	2	252.949	3.506	.037 ^b
	Residual	4040.781	56	72.157		
	Total	4546.678	58			

a. Dependent Variable: penguasaan konsep

b. Predictors: (Constant), karakter mandiri, multimedia interaktif

Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

Melihat nilai sig dan nilai F pada ANOVA table

- Nilai F harus Lebih besar dari nilai F table
- Nilai Sig harus lebih Kecil dari 0,05 (0,05)

Hasil dari pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 3.18. Uji Liniers Berganda (Multimedia Interaktif)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	505.897	2	252.949	3.506	.037 ^b
	Residual	4040.781	56	72.157		
	Total	4546.678	58			
a. Dependent Variable: penguasaan konsep						
b. Predictors: (Constant), karakter mandiri, multimedia interaktif						

Dari tabel ANOVA diketahui nilai F hitung 3.506 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.037 < 0.05$. maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel multimedia interaktif atau dengan kata lain **ada pengaruh** variabel multimedia interaktif (X1) dan penanaman karakter mandiri (X2) terhadap penguasaan konsep (Y).

Berdasarkan beberapa hasil uji pengaruh dari ketiga variabel tersebut menjelaskan bahwa variabel multimedia interaktif memiliki pengaruh pada variabel penanaman karakter mandiri dan variabel penguasaan konsep. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Heinich mengemukakan klasifikasi media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu: 1). Media yang tidak di proyeksikan, 2). Media yang diproyeksikan (*projected media*), 3). Media audio 4). Media video dan

film, 5). Komputer, 6). Multimedia berbasis komputer.⁷⁰ Salah satu yang di gunakan di dalam pembelajaran MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif sehingga sesuai hasil penelitian ini dapat memberikan pengaruh terhadap penanaman karakter mandiri siswa dan penguasaan konsep siswa.

Selain itu juga dijelaskan menurut beberapa penelitian pengaruh penggunaan multimedia interaktif lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep dari pada pembelajaran tanpa multimedia (konvensional). Adanya peningkatan hasil pembelajaran setelah penggunaan multimedia interaktif menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep.⁷¹

Tidak hanya berpengaruh pada penguasaan konsep saja akan tetapi pembelajaran berbasis multimedia interatif dapat memberikan pengaruh terhadap karakter mandiri siswa. Faktor utama yang mempengaruhi terhadap karakter mandiri siswa adalah dengan adanya tugas dari guru yang diberikan kepada siswa untuk membuat karya berupa multimedia yang berisikan teks, audio, dan gambar dengan tampilan yang menarik sehingga hal ini memberikan rasa tanggungjawab kepada siswa. Selain itu juga dipengaruhi oleh faktor zaman yang mana generasi Z menurut artikel Bruce Tulgan dan Rainmaker Thinking *pertama*, media sosial adalah gambaran tentang masa depan generasi ini. *Kedua*, bahwa keterhubungan

⁷⁰ Sutarno et al., "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung."

⁷¹ Damayanti, Erlina, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9.3 (2020): 639-645.

gen Z dengan orang lain adalah hal yang terpenting. *Ketiga*, kesenjangan keterampilan dimungkinkan terjadi dalam generasi ini. *Keempat*, kemudahan gen Z menjelajah dan terkoneksi dengan banyak orang di berbagai tempat secara virtual melalui koneksi internet, menyebabkan pengalaman mereka menjelajah secara geografis, menjadi terbatas. Meskipun begitu, kemudahan mereka terhubung dengan banyak orang dari beragam belahan dunia menyebabkan gen Z memiliki pola pikir global (global mindset).⁷² Faktor generasi ini lah yang dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

Pembelajaran multimedia interaktif juga dapat memberikan beberapa manfaat seperti yang dijelaskan oleh beberapa peneliti. Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat multimedia pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran, yakni: a) membuat pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar; b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa mudah memahami, menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran; c) metode mengajar akan lebih bervariasi; d) siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena bukan hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga lebih aktif mengamati,

⁷² Lasti Yossi Hastini, Rahmi Fahmi, and Hendra Lukito, "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di Indonesia?," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* 10, no. 1 (2020): 12–28.

melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan apa yang diperintahkan dalam multimedia pembelajaran itu.⁷³

Molenda menjelaskan bahwa manfaat multimedia pembelajaran berbasis komputer adalah (1) siswa dapat berinteraksi langsung dengan komputer sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, (2) membantu guru dan siswa untuk menjaga informasi tentang pembelajaran dan memandu proses pembelajaran. Media ini dapat mengatur dan menyimpan informasi dengan mudah tentang masing-masing siswa dan materi pengajaran yang relevan, (3) menelaah kebutuhan belajar siswa dan menghasilkan urutan pengajaran yang optimal bagi siswa.⁷⁴

Sedangkan Sutopo menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran bermanfaat untuk memberikan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, multimedia memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar.⁷⁵

Sesuai hasil penelitian yang peneliti lakukan terdapat beberapa manfaat dari pembelajaran multimedia interaktif diantaranya a) siswa dapat memahami pelajaran dengan kondisi hati senang (tidak terpaksa), b) siswa dapat memahami tentang materi pokok dengan mudah, c) siswa

⁷³ Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad.. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2001) hal 65

⁷⁴ Smaldino, Lowther, and Mims, "Instructional Media and Technology for Learning."

⁷⁵ Husnul Hotimah, Ida Ermiana, and Awal Nur Kholifatur Rosyidah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis," *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 7–12.

dapat menerima alur materi sesuai point yang disampaikan, d) siswa dapat mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi.

C. Pengaruh Dari Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan

1. Hasil uji coba angket penanaman karakter mandiri

Angket penanaman karakter mandiri yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup yang berisi 8 butir item pertanyaan dengan skala Likert. Angket terdiri dari empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju (STS).

Validitas Isi

Kriteria penelaahan validitas isi instrument angket penanaman karakter mandiri meliputi aspek materi, aspek konstruksi, dan aspek bahasa. Sebelum angket diujicobakan kepada siswa, maka terlebih dahulu dilakukan oleh *expert judgement* (penilaian yang dilakukan oleh pakar) dengan menggunakan lembar *checklist*. Validasi isi dalam penelitian ini terdiri dari validasi isi dan validasi butir. Pada penelitian ini validitas isi instrument penanaman karakter mandiri dilakukan oleh validator (*expert judgement*), yaitu

- 1) Ni Made Siyah R, M.Psi yang merupakan psikolog Netera Rumah Psikologi Pacitan yang memberikan komentar yaitu belum adanya

penggunaan angket pada jenjang pendidikan siswa SD/SMP/SMA.

Lembar validasi angket penanaman karakter mandiri.

- 2) Prasetyo Aji, M.Psi yang merupakan psikolog PUSPEGA Pacitan memberikan saran adanya pernyataan yang kurang sesuai pada point 5 tentang tanda tanya yang digunakan.
- 3) Neilam Nur Insani, S.Sos yang merupakan guru BK SMK Pembangunan Kikil Pacitan memberikan komentar :
 - a) Terdapat kalimat yang sulit dipahami
 - b) Mengambil contoh yang dapat digambarkan oleh siswa sehingga mempermudah dalam pemahaman
 - c) Revisi penulisan EYD

2. Data Hasil Penelitian

Untuk menilai tentang penanaman karakter mandiri pada penelitian ini peneliti menggunakan tehnik angket pada seluruh sampel tanpa membedakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan angket yang diberikan kepada siswa berdasarkan pada indikator yang telah digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.1. Indikator Karakter Mandiri

Konsep Variabel	Indikator
Karakter Mandiri	1. Mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab
	2. Mampu mengatasi masalah.

	3. Percaya pada kemampuan diri sendiri.
	4. Mampu mengatur dirinya sendiri. ⁷⁶

Dari keempat indikator tersebut selanjutnya peneliti jabarkan kedalam 8 soal sebagai berikut:

Tabel 4.2. Soal Indikator Karakter Mandiri

No	Deskripsi
1.	saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu ?
2.	saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru ?
3.	saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas?
4.	saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru ?
5.	saya dapat mengerjakan tugas sendiri ?
6.	saya dapat memahami materi dari tugas yang anda kerjakan ?
7.	saya dapat mengatur waktu kapan tugas anda kerjakan ?
8.	saya memiliki gambaran desain tugas yang akan anda kerjakan ?

Sampel pada penelitian ini menggunakan 59 siswa yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas IPA, kelas IPS dan kelas IPI. Kelas IPA terdiri dari 10 siswa, kelas IPS terdiri dari 21 siswa dan kelas IPI terdiri dari 18 siswa.

⁷⁶ Hermwan Aksan, Pendidikan Karakter, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), hlm. 120

Berikut data siswa masing-masing kelas:

Tabel 4.3. Pembagian Sampel Karakter Mandiri

KELAS IPA	
1.	Ahmad Mu'aziz
2.	Badowi Nurul Huda
3.	Genta Hadi Saputra
4.	Muhammad Khoirul Amjad
5.	Muhammad Samsudin Munir
6.	Afifah Mistyaningrum
7.	Fathi Nur Jannah
8.	Julia Tri Sumartini
9.	Putri Renawati
10.	Sesarea Ulaawinaya
11.	Wahidatu Salamah
12.	Afrida Fasya
13.	Agnesia Ashari Dinanti
14.	Dyah Ayu Pratiwi
15.	Nabilah Farelia
16.	Nabilah Khonsa
17.	Nailatus Safana
18.	Natania Saadah
19.	Safina Azzahrah
20.	Saniyah Habibah

KELAS IPS	
1.	Aziz Wahyudiana Saputra
2.	Muhamad Alwi
3.	Muhamad Syarifudin
4.	Muhammad Abdulloh Wahid

5.	Naufal Abdul Aziz
6.	Nurhasan Irfandy
7.	Adrian Eka Pradigta
8.	Ahmad Abu Bakar
9.	Alief Khansa Anindita
10.	Fadhilatul Afidah
11.	Ika Nuraini
12.	Indah Sri Lestari
13.	Lailatun Nikmah
14.	Mirnanda Agil Saputri
15.	Nadia Laraswati
16.	Sry Aleya Afsetly Putry
17.	Widya Nur Hidayati
18.	Apta Armilda Ardiningrum
19.	Fasha Uslifatul Khasanah
20.	Khoirun Nisa
21.	Lina Fatbi Matuf Nailik

KELAS IPI	
1.	Amir Syaeful Kurniawan
2.	Apin Efendi
3.	Azis Masyhuri
4.	Faiz Hanifaqil
5.	Imam Rahmadi
6.	Nia Nur Haliza
7.	Nuril Fithroh
8.	Pinkan Setya Putri
9.	Selvi Ana Sari
10.	Alfiana Rahmawati
11.	Alfina Yusnita Ardani

12.	Eka Rahmadani Wulan Arum
13.	Eli Nurfia
14.	Kamilatu Choirun Nisa
15.	Khoriah Triana Utari
16.	Lailatul Rahmadini
17.	Nia Agus Stianingsih
18.	Nur Alifah Ariyani

Hasil penyebaran angket kepada 59 siswa sebagai sampel yang sudah dipilih oleh peneliti berdasarkan beberapa pertimbangan yang telah tercantum pada bab sebelumnya. Berikut data hasil penyebaran angket:

Tabel 4.4. Hasil Penyebaran Angket Karakter Mandiri

No	Nama	Skor
1.	Ahmad Mu'aziz	33
2.	Badowi Nurul Huda	18
3.	Genta Hadi Saputra	33
4.	Muhammad Khoirul Amjad	28
5.	Muhammad Samsudin Munir	31
6.	Afifah Mistyaningrum	26
7.	Fathi Nuur Jannah	28
8.	Julia Tri Sumartini	13
9.	Putri Renawati	28
10.	Sesarea Ulaawinaya	25
11.	Wahidatu Salamah	26
12.	Afrida Fasya	27
13.	Agnesia Ashari Dinanti	27
14.	Dyah Ayu Pratiwi	29

15.	Nabilah Farelia	28
16.	Nabilah Khonsa	23
17.	Nailatus Safana	21
18.	Natania Saadah	30
19.	Safina Azzahrah	28
20.	Saniyah Habibah	23
21.	Aziz Wahyudiana Saputra	29
22.	Muhamad Alwi	34
23.	Muhamad Syarifudin	30
24.	Muhammad Abdulloh Wahid	34
25.	Naufal Abdul Aziz	34
26.	Nurhasan Irfandy	33
27.	Adrian Eka Pradigta	28
28.	Ahmad Abu Bakar	34
29.	Alief Khansa Anindita	33
30.	Fadhilatul Afidah	24
31.	Ika Nuraini	21
32.	Indah Sri Lestari	33
33.	Lailatun Nikmah	31
34.	Mirnanda Agil Saputri	26
35.	Nadia Laraswati	30
36.	Sry Aleya Afsetly Putry	31
37.	Widya Nur Hidayati	34
38.	Apta Armilda Ardiningrum	29
39.	Fasha Uslifatul Khasanah	34
40.	Khoirun Nisa	34
41.	Lina Fatbi Matuf Nailik	34

42.	Amir Syaeful Kurniawan	33
43.	Apin Efendi	28
44.	Azis Masyhuri	34
45.	Faiz Hanifaqil	33
46.	Imam Rahmadi	24
47.	Nia Nur Haliza	21
48.	Nuril Fithroh	33
49.	Pinkan Setya Putri	31
50.	Selvi Ana Sari	26
51.	Alfiana Rahmawati	30
52.	Alfina Yusnita Ardani	31
53.	Eka Rahmadani Wulan Arum	34
54.	Eli Nurfia	34
55.	Kamilatu Choirun Nisa	34
56.	Khoriah Triana Utari	33
57.	Lailatul Rahmadini	28
58.	Nia Agus Stianingsih	34
59.	Nur Alifah Ariyani	33

3. Uji Validitas dan reabilitas

a. *Validitas*

Uji validitas digunakan oleh peneliti untuk mengukur data yang telah didapat setelah penelitian yang merupakan data yang valid dengan alat ukur yang digunakan yaitu pedoman observasi. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan kategori validitas isi, dan validitas konstruk yang dilakukan oleh guru di bidangnya masing-

masing. Hasil uji SPSS validasi dari variabel penanaman karakter mandiri sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Uji Validasi Angket Karakter Mandiri

Correlations		
		Skor
X01	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X02	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X03	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X04	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X05	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X06	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X07	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X08	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X09	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X10	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X11	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X12	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121

	N	9
X13	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X14	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X15	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X16	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X17	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X18	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X19	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X20	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X21	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X22	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X23	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X24	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X25	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X26	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9

X27	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X28	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X29	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X30	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X31	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X32	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X33	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X34	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X35	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X36	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X37	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X38	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X39	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X40	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X41	Pearson Correlation	.472

	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X42	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X43	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X44	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X45	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X46	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X47	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X48	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X49	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X50	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X51	Pearson Correlation	.254
	Sig. (2-tailed)	.509
	N	9
X52	Pearson Correlation	.731 [*]
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	9
X53	Pearson Correlation	-.010
	Sig. (2-tailed)	.980
	N	9
X54	Pearson Correlation	.555
	Sig. (2-tailed)	.121
	N	9
X55	Pearson Correlation	.372
	Sig. (2-tailed)	.324

	N	9
X56	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
X57	Pearson Correlation	.123
	Sig. (2-tailed)	.752
	N	9
X58	Pearson Correlation	.461
	Sig. (2-tailed)	.212
	N	9
X59	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	9
Skor	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	9
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		

Tabel 4.6. Distribusi nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
1.	0.997	0.999	38	0.320	0.413
2.	0.950	0.990	39	0.316	0.408
3.	0.878	0.959	40	0.312	0.403
4.	0.811	0.917	41	0.308	0.398
5.	0.754	0.874	42	0.304	0.393
6.	0.707	0.834	43	0.301	0.389
7.	0.666	0.798	44	0.297	0.384
8.	0.632	0.765	45	0.294	0.380
9.	0.602	0.735	46	0.291	0.376
10.	0.576	0.708	47	0.288	0.372
11.	0.553	0.684	48	0.284	0.368
12.	0.532	0.661	49	0.281	0.364
13.	0.514	0.641	50	0.279	0.361
14.	0.497	0.623	55	0.266	0.345
15.	0.482	0.606	60	0.254	0.330
16.	0.468	0.590	65	0.244	0.317
17.	0.456	0.575	70	0.235	0.306
18.	0.444	0.561	75	0.227	0.296

19.	0.433	0.549	80	0.220	0.286
20.	0.432	0.537	85	0.213	0.278
21.	0.413	0.526	90	0.207	0.267
22.	0.404	0.515	95	0.202	0.263
23.	0.396	0.505	100	0.195	0.256
24.	0.388	0.496	125	0.176	0.230
25.	0.381	0.487	150	0.159	0.210
26.	0.374	0.478	175	0.148	0.194
27.	0.367	0.470	200	0.138	0.181
28.	0.361	0.463	300	0.113	0.148
29.	0.355	0.456	400	0.098	0.128
30.	0.349	0.449	500	0.088	0.115
31.	0.344	0.442	600	0.080	0.105
32.	0.339	0.436	700	0.074	0.097
33.	0.334	0.430	800	0.070	0.091
34.	0.329	0.424	900	0.065	0.086
35.	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Dasar pengambilan keputusan yaitu:

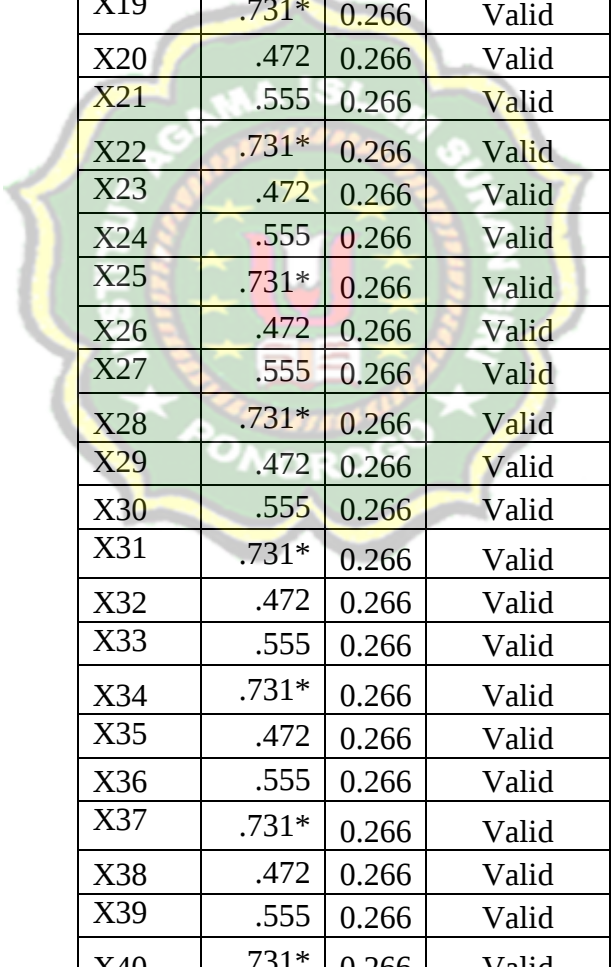
$R_{hitung} > R_{tabel} = \text{Valid}$

$R_{hitung} < R_{tabel} = \text{Tidak Valid}$

Diketahui Nilai R_{tabel} “N (59) “ = 0.266

Jadi dapat disimpulkan sebagai berikut:

	R hitung	R tabel	Kesimpulan
X1	.555	0.266	Valid
X2	.731*	0.266	Valid
X3	.555	0.266	Valid
X4	.555	0.266	Valid
X5	.731*	0.266	Valid
X6	.555	0.266	Valid
X7	.731*	0.266	Valid
X8	.555	0.266	Valid
X9	.731*	0.266	Valid
X10	.555	0.266	Valid
X11	.731*	0.266	Valid



X12	.555	0.266	Valid
X13	.731*	0.266	Valid
X14	.555	0.266	Valid
X15	.731*	0.266	Valid
X16	.555	0.266	Valid
X17	.731*	0.266	Valid
X18	.555	0.266	Valid
X19	.731*	0.266	Valid
X20	.472	0.266	Valid
X21	.555	0.266	Valid
X22	.731*	0.266	Valid
X23	.472	0.266	Valid
X24	.555	0.266	Valid
X25	.731*	0.266	Valid
X26	.472	0.266	Valid
X27	.555	0.266	Valid
X28	.731*	0.266	Valid
X29	.472	0.266	Valid
X30	.555	0.266	Valid
X31	.731*	0.266	Valid
X32	.472	0.266	Valid
X33	.555	0.266	Valid
X34	.731*	0.266	Valid
X35	.472	0.266	Valid
X36	.555	0.266	Valid
X37	.731*	0.266	Valid
X38	.472	0.266	Valid
X39	.555	0.266	Valid
X40	.731*	0.266	Valid
X41	.472	0.266	Valid
X42	.555	0.266	Valid
X43	.731*	0.266	Valid
X44	.472	0.266	Valid
X45	.555	0.266	Valid
X46	.731*	0.266	Valid
X47	.472	0.266	Valid
X48	.555	0.266	Valid

X49	.731*	0.266	Valid
X50	.472	0.266	Valid
X51	.254	0.266	tidak Valid
X52	.731*	0.266	Valid
X53	-.010	0.266	tidak Valid
X54	.555	0.266	Valid
X55	.372	0.266	Valid
X56	.472	0.266	Valid
X57	.123	0.266	tidak Valid
X58	.461	0.266	Valid
X59	.472	0.266	Valid

Hasil dari uji validasi variabel X2 menyatakan bahwa terdapat 56 quisioner yang valid dan 3 quisioner yang tidak valid. Yaitu terletak pada X51, X53 dan X57.

b. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan tingkat keandalan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas akan dapat menunjukkan konsistensi dari jawaban-jawaban yang informan berikan. Uji ini dilakukan setelah uji validitas dan yang di uji adalah pernyataan yang sudah valid. Pengujian dilakukan dengan program SPSS 22, dengan kriteria harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen adalah 0,6. Artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha (α) sekurang-kurangnya 0,6. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap 59 orang siswa kelas XII MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

Validasi dilakukan terhadap aspek yang dinilai meliputi: aspek petunjuk (petunjuk angket dan studi dokumentasi dinyatakan dengan jelas, angket dan studi dokumentasi penilaian kinerja untuk dilaksanakan, kriteria yang diamati dinyatakan), aspek bahasa (penggunaan bahasa menggunakan kaidah bahasa Indonesia, kejelasan petunjuk/arahan, dan komentar, kesederhanaan struktur kalimat, dan bahasa bersifat komunikatif), aspek isi (tujuan penggunaan angket dan studi dokumentasi dirumuskan dengan jelas dan teratur, aspek mencakup tahapan dan indikator, item aspek penilaian pada angket dan studi dokumentasi sesuai tujuan penilaian, rumusan aspek angket dan studi dokumentasi menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai. Hasil analisis menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.7. Tabel Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.965	59

Dasar pengambilan Uji Reliabilitas Cronbach Alpha menurut Wiratna Sujerweni, dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha lebih dari 0,6 seperti tabel diatas nilai cronbach alpha sebesar $0.965 > 0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa uji Reliabilitas pada instrumen variabel X2 terdapat hubungan yang reliabel.

4. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis variasi. Uji normalitas digunakan untuk menguji nilai angket penanaman karakter mandiri siswa memiliki sebaran normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode uji *kolmogorovsmirnov* dengan bantuan program SPSS *StatisticVersion* 23. Dengan keputusan nilai tolak H_0 apabila $D_{hitung} \geq D_{tabel}$. Hasil uji normalitas berdasarkan variabel penanaman karakter mandiri dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.8. Uji Normalitas Karakter Mandiri

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	18.34196700
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.134
	Negative	-.072
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal. jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai hasil signifikansi 0.200 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Berdasarkan model regresi tersebut, dapat diuji linieritas garis regresinya. Untuk mempercepat perhitungan uji linieritas, peneliti juga memanfaatkan program SPSS *Statistic Version 23*. Hasil uji Linieritas berdasarkan penanaman karakter mandiri dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9. Uji Linieritas Karakter Mandiri

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pengua saan konsep * Karak ter Mandir i	Between Groups	(Combined)	7505.500	21	357.405	3.068	.275
		Linearity	.662	1	.662	.006	.947
		Deviation from Linearity	7504.838	20	375.242	3.221	.263
	Within Groups		233.000	2	116.500		
	Total		7738.500	23			

Dasar Pengambilan Keputusan Jika nilai *Sig. deviation from linearity* lebih dari 0,05, maka terdapat hubungan yang linear antara

variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai *Sig. deviation from linearity* kurang dari 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai hasil *Deviation from Linearity* $0.263 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang **linier** antara variabel dependent dan independent.

c. Multikolinieritas

Pengujian dapat dilakukan dengan melihat nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF) pada model regresi. Kriteria pengambilan keputusan terkait uji multikolinearitas adalah sebagai berikut (Ghozali, 2016) :

Tabel 4.10. Uji Multikolinieritas Karakter Mandiri

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standard ized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	48.154	15.426		3.122	.005		
	Multimedia Interaktif	-.140	.394	-.083	-.356	.725	.878	1.139
	Penanam Karakter Mandiri	-.024	.256	-.022	-.095	.925	.878	1.139

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

a. Jika nilai $VIF < 10$ atau nilai $Tolerance > 0,01$, maka dinyatakan tidak terjadi multikolinearitas.

- b. Jika nilai VIF > 10 atau nilai Tolerance $< 0,01$, maka dinyatakan terjadi multikolinearitas.
- c. Jika koefisien korelasi masing-masing variabel bebas $> 0,8$ maka terjadi multikolinearitas. Tetapi jika koefisien korelasi masing-masing variabel bebas $< 0,8$ maka tidak terjadi multikolinearitas.

Hasil dari Uji Multikolinearitas sebagai berikut:

Berdasarkan pada kriteria penilaian di atas maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas tidak terjadi hubungan yang multikolinier.

d. Heterokedastisitas

Untuk menentukan heterokedastisitas dapat menggunakan uji Glejser. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah heterokedastisitas, namun sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan terjadi masalah heterokedastisitas. Hasil pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 4.11. Uji Heterokedastisitas Karakter Mandiri

		Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance VIF
1	(Constant)	48.154	15.426		3.122	.005	

	Multimedia Interaktif	-.140	.394	-.083	-.356	.725	.878	1.139
	Penanaman Karakter Mandiri	-.024	.256	-.022	-.095	.925	.878	1.139

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel X1 dan X2 sebagai berikut:

Variabel	Sig.	Kesimpulan
X1	0.725	Tidak Terjadi heteroskedastisitas
X2	0.925	Tidak Terjadi heteroskedastisitas

5. Uji Analisis data

a. Regresi linier sederhana

Analisis regresi linear sederhana adalah analisis regresi linear yang hanya melibatkan dua variabel, yaitu variabel penanaman karakter mandiri (X2) dan variabel penguasaan konsep (Y). Dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan SPSS *Statistic Version 23*. Hasil dari perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.12. Uji Linier Sederhana Karakter Mandiri

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	319.759	1	319.759	4.312	.047 ^b
	Residual	4226.919	57	74.156		
	Total	4546.678	58			

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

b. Predictors: (Constant), Penanaman Karakter Mandiri

Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni : membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai sig. $0.047 < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang linier dari karakter mandiri (X1) dengan penguasaan konsep (Y).

b. Uji regresi linier berganda

Analisis regresi linear ganda pada penelitian ini digunakan untuk meramalkan bagaimana keadaan variabel dependen (penguasaan konsep). Bila variabel independen (multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri) sebagai indikator. Analisis ini digunakan dengan melibatkan dua atau lebih variabel bebas antara variabel dependen (Y) dan variabel independen (X1 dan X2). Berikut hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 4.13. Uji Linier Berganda Karakter Mandiri

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	505.897	2	252.949	3.506	.027 ^b

	Residual	4040.781	56	72.157		
	Total	4546.678	58			

- a. Dependent Variable: penguasaan konsep
- b. Predictors: (Constant), karakter mandiri, multimedia interaktif

Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

Melihat nilai sig dan nilai F pada ANOVA table

- Nilai F harus Lebih besar dari nilai F table
- Nilai Sig harus lebih Kecil dari 0,05 (0,05)

Hasil dari pengolahan data sebagai berikut:

Dari tabel ANOVA diketahui nilai F hitung 3.506 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.027 < 0.05$. maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel multimedia interaktif atau dengan kata lain **ada pengaruh** variabel multimedia interaktif (X1) dan penanaman karakter mandiri (X2) terhadap penguasaan konsep (Y).

Dalam pembahasan ini terdapat pengaruh antara variabel X1, X2 dan Y berdasarkan pada hasil Uji Statistik menggunakan SPSS-23. Hal ini memiliki dampak bagi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu pemahaman yang didapat oleh siswa. Menurut Andrianus dalam jurnalnya menjelaskan bahwa karakter mandiri (*independent*) merupakan kemampuan memenuhi kebutuhan sendiri dengan upaya sendiri dan tidak bergantung orang lain.⁷⁷ Selain itu sifat kemandirian merupakan tujuan dari proses dalam pembelajaran siswa. Hal ini dapat

⁷⁷ Andrianus Krobo, "Identifikasi Penerapan Pendidikan Karakter," *pernik jurnal PAUD* 3, no. 1 (2020).

mempengaruhi pada keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Nurhayati, kemandirian belajar adalah suatu keadaan dimana siswa bertanggung jawab sepenuhnya dalam pengambilan keputusan dan mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar.⁷⁸ Menurut Miarso, kemandirian belajar adalah pengaturan program belajar yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga setiap pembelajar dapat memilih atau menentukan bahan dan kemajuan belajarnya sendiri. Aktivitas belajar yang berlangsung lebih didorong oleh kemauan, pilihan, tanggung jawab sendiri dari pembelajar.⁷⁹

Hal ini seperti dalam penelitian yang peneliti lakukan yaitu berkaitan dengan penanaman karakter mandiri di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan. Penanaman karakter mandiri pada pembelajaran mata pelajaran fiqih memberikan pengaruh terhadap penguasaan konsep siswa dalam memahami materi pelajaran selain itu juga dapat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran multimedia interaktif dengan memberikan tugas kepada siswa untuk membuat suatu produk yang nantinya akan dipresentasikan di dalam kelas.

⁷⁸ Nurafifah, Nafisatul Fitri. *PENGARUH KEMANDIRIAN BELAJAR DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA (Survei Pada Kelas XI IPS SMA Pasundan 2 Cimahi Mata Pelajaran Ekonomi)*. Diss. FKIP UNPAS, 2021.

⁷⁹ Roisul Imam, Muhammad. *Hubungan pola asuh laissez faire dengan pembentukan kemandirian belajar di ma. Mawaqiuul ulum medini undaan kudas*. Diss. STAIN Kudus, 2017.

D. Pengaruh Dari Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan

1. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini pertama yang dilakukan dalam penelitian adalah melakukan observasi yaitu peneliti melakukan kegiatan observasi sebelum penelitian dilakukan. Observasi ini bertujuan untuk meninjau tempat, mengetahui kesediaan sekolah untuk dijadikan sebagai tempat penelitian, dan mengamati secara lebih dekat daerah atau tempat penelitian; setelah itu menentukan populasi siswa kelas XII MA Pembangunan Kikil; mengadakan uji homogenitas pada siswa kelas XII MA Pembangunan Kikil dengan menggunakan nilai hasil ujian pada materi sebelumnya (bab Aqiqah) pada mata pelajaran Fiqih. Nilai hasil ujian tersebut akan dianalisis dengan uji *Kolmogorov Smirnov* untuk mencari nilai rata-rata dari 59 siswa yang mendekati atau dengan menguji perbedaan mean; menentukan responden dengan teknik undian dari kelas yang homogen tersebut dipilih dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol; memberi *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum KBM berlangsung untuk mengetahui kekurangan siswa akan kebutuhan belajar, sehingga penggunaan multimedia interaktif tepat digunakan pada bab ini. Pembagian kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut: mengambil sampel sebanyak 59 orang yang terdiri dari 20 laki-laki dan 39 orang perempuan.

Table 5.1 Sampel Penguasaan Konsep

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
20	39	59

Jumlah tersebut kemudian di bagi pada ketiga kelas sebagai berikut:

Table 5.2. Pembagian Sampel Dalam Kelas Penguasaan Konsep

	KELAS IPA	KELAS IPS	KELAS IPI
PUTRA	6	9	5
PUTRI	14	12	13
Total	20	21	18

Setelah melakukan pembagian sampel terhadap ketiga kelas selanjutnya peneliti membagi kedalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menerapkan pembelajaran multimedia interaktif dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak menerapkan pembelajaran multimedia interaktif. Pembagian kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdasarkan metode acak. Hasil dari pembagian kelas sebagai berikut:

Tabel 5.3. Pembagian kelas kontrol dan eksperimen

Penguasaan Konsep

	KELAS IPA	KELAS IPS	KELAS IPI
Kelas Eksperimen	5	11	9

Kelas Kontrol	5	10	9
Total	10	21	18

Pada penelitian ini peneliti melakukan penilaian menggunakan soal latihan *Pretest* dan *Posttest*. Soal pada kedua penilaian tersebut sama tidak dibedakan. Adapun pengambilan soal sesuai pada buku panduan K-13. Masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol tidak dibedakan mengenai soal yang diujikan hanya saja dalam penilaian akan dikelompokkan menurut masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen sendiri dan kelas kontrol sendiri.

Setelah menentukan soal pretest dan posttest selanjutnya peneliti melakukan pengelompokan hasil penilaian. Adapun hasil penilaian pretest sebagai berikut:

Table 5.4. Hasil Pretest Variabel Penguasaan Konsep

KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	KELAS	NILAI
1.	Genta Hadi Saputra	KELAS IPA	40
2.	Muhammad Khoirul Amjad		45
3.	Muhammad Samsudin Munir		43
4.	Afifah Mistyaningrum		32
5.	Fathi Nur Jannah		45
6.	Julia Tri Sumartini		36
7.	Putri Renawati		46
8.	Sesarea Ulaawinaya		43
9.	Wahidatu Salamah		47

10.	Afrida Fasya		43
11.	Muhamad Syarifudin		52
12.	Muhammad Abdulloh Wahid		34
13.	Naufal Abdul Aziz		56
14.	Nurhasan Irfandy		54
15.	Adrian Eka Pradigta		34
16.	Ahmad Abu Bakar		44
17.	Alief Khansa Anindita		34
18.	Fadhilatul Afidah		51
19.	Khoirun Nisa		54
20.	Lina Fatbi Matuf Nailik	KELAS IPS	43
21.	Amir Syaeful Kurniawan		44
22.	Faiz Hanifaqil		33
23.	Imam Rahmadi		45
24.	Nia Nur Haliza		43
25.	Nuril Fithroh	KELAS IPI	45
26.	Pinkan Setya Putri		32
27.	Selvi Ana Sari		34
28.	Alfiana Rahmawati		44
29.	Alfina Yusnita Ardani		39

KELAS KONTROL

NO	NAMA	KELAS	NILAI
1.	Ahmad Mu'aziz		40
2.	Badowi Nurul Huda		45
3.	Agnesia Ashari Dinanti	KELAS IPA	43
4.	Dyah Ayu Pratiwi		32
5.	Nabilah Fareliah		45
6.	Nabilah Khonsa		36

7.	Nailatus Safana		46
8.	Natania Saadah		43
9.	Safina Azzahrah		47
10.	Saniyah Habibah		43
11.	Aziz Wahyudiana Saputra	KELAS IPS	52
12.	Muhamad Alwi		34
13.	Ika Nuraini		56
14.	Indah Sri Lestari		54
15.	Lailatun Nikmah		34
16.	Mirnanda Agil Saputri		44
17.	Nadia Laraswati		34
18.	Sry Aleya Afsetly Putry		51
19.	Widya Nur Hidayati		54
20.	Apta Armilda Ardiningrum		43
21.	Fasha Uslifatul Khasanah		44
22.	Apin Efendi	KELAS IPI	33
23.	Azis Masyhuri		45
24.	Eka Rahmadani Wulan Arum		43
25.	Eli Nurfia		45
26.	Kamilatu Choirun Nisa		32
27.	Khoriah Triana Utari		34
28.	Lailatul Rahmadini		44
29.	Nia Agus Stianingsih		45
30.	Nur Alifah Ariyani		46

Dari hasil penilaian selanjutnya peneliti mencari nilai means dari kedua kelas. Hasil means dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen mendapatkan nilai 42,58 sementara kelas kontrol mendapat nilai 42,90

terdapat selisih yang sangat tipis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol lebih unggul 0,32 dari kelas eksperimen.

Selanjutnya nilai posttest sebagai berikut :

Table 5.5. Hasil Posttest Variabel Penguasaan Konsep

KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	KELAS	NILAI
1.	Genta Hadi Saputra	KELAS IPA	78
2.	Muhammad Khoirul Amjad		84
3.	Muhammad Samsudin Munir		68
4.	Afifah Mistyaningrum		74
5.	Fathi Nuur Jannah		76
6.	Julia Tri Sumartini		56
7.	Putri Renawati		68
8.	Sesarea Ulaawinaya		69
9.	Wahidatu Salamah		70
10.	Afrida Fasya		71
11.	Muhamad Syarifudin	KELAS IPS	78
12.	Muhammad Abdulloh Wahid		75
13.	Naufal Abdul Aziz		78
14.	Nurhasan Irfandy		78
15.	Adrian Eka Pradigta		84
16.	Ahmad Abu Bakar		68
17.	Alief Khansa Anindita		74
18.	Fadhilatul Afidah		76
19.	Khoirun Nisa		56
20.	Lina Fatbi Matuf Nailik		68
21.	Amir Syaeful Kurniawan	KELAS IPI	69

22.	Faiz Hanifaqil		70
23.	Imam Rahmadi		71
24.	Nia Nur Haliza		78
25.	Nuril Fithroh		78
26.	Pinkan Setya Putri		84
27.	Selvi Ana Sari		68
28.	Alfiana Rahmawati		74
29.	Alfina Yusnita Ardani		76

KELAS KONTROL

NO	NAMA	KELAS	NILAI
31.	Ahmad Mu'aziz	KELAS IPA	50
32.	Badowi Nurul Huda		55
33.	Agnesia Ashari Dinanti		49
34.	Dyah Ayu Pratiwi		52
35.	Nabilah Farelia		65
36.	Nabilah Khonsa		46
37.	Nailatus Safana		46
38.	Natania Saadah		73
39.	Safina Azzahrah		47
40.	Saniyah Habibah		44
41.	Aziz Wahyudiana Saputra	KELAS IPS	65
42.	Muhamad Alwi		45
43.	Ika Nuraini		58
44.	Indah Sri Lestari		59
45.	Lailatun Nikmah		42
46.	Mirnanda Agil Saputri		54
47.	Nadia Laraswati		53
48.	Sry Aleya Afsetly Putry		34

49.	Widya Nur Hidayati		46
50.	Apta Armilda Ardiningrum		60
51.	Fasha Uslifatul Khasanah		80
52.	Apin Efendi		74
53.	Azis Masyhuri		54
54.	Eka Rahmadani Wulan Arum		46
55.	Eli Nurfia		51
56.	Kamilatu Choirun Nisa	KELAS IPI	45
57.	Khoriah Triana Utari		45
58.	Lailatul Rahmadini		56
59.	Nia Agus Stianingsih		42
60.	Nur Alifah Ariyani		49

Dari hasil penilaian selanjutnya peneliti mencari nilai means dari kedua kelas. Hasil means dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen mendapatkan nilai 74,58 sementara kelas kontrol mendapat nilai 52,83 terdapat selisih yang sangat besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji Prasarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* terhadap nilai pretest pada siswa kelas XII, pada materi Aqiqah menunjukkan bahwa terdapat 59 Siswa yang memiliki nilai probabilitas $> 0,05$ yaitu 0,061. Oleh karena nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_a yang menyatakan sebaran data berdistribusi normal diterima. Setelah

didapatkan dua kelas yang normal, dua kelas tersebut diambil secara acak untuk dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		59
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.41716207
Most Extreme Differences	Absolute	.160
	Positive	.099
	Negative	-.160
Test Statistic		.160
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai Levene Statistic adalah 3.698 dengan signifikansi sebesar 0,060. Oleh karena itu nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_a diterima dengan asumsi kedua varian kelas sampel adalah homogen atau sama. Selanjutnya dilakukan pengujian terhadap kedua kelas tersebut apakah mempunyai rerata nilai yang sama atau tidak.

Hasil perhitungan perbandingan rerata nilai test menunjukkan perbedaan kelas berpengaruh secara signifikan ($p = 0,060$) terhadap capaian hasil belajar kedua eksperimen dan kelas kontrol sehingga kedua kelas layak digunakan penelitian. Hasil uji homogenitas sebagai berikut:

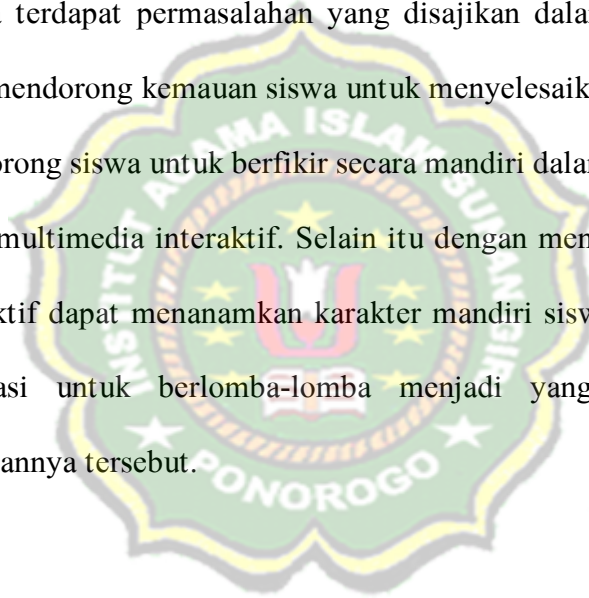
Test of Homogeneity of Variances

HASIL			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.698	1	56	.060

3. Hasil Penguasaan Konsep Siswa

Hasil perbandingan selisih rerata Skor *Pretest* dan *Posttest* siswa antara kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan perbedaan rerata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol menunjukkan selisih yang lebih kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Selisih rerata pada kelas kontrol sebesar 14,50 meningkat dari 42,90 pada *pretest* menjadi 57,40 pada *posttest*. Sedangkan pada kelas eksperimen selisih reratanya sebesar 32,00 meningkat dari 42,58 pada *pretest* menjadi 74,58 pada *posttest*. Hasil Uji ANOVA menunjukkan pengaruh sangat signifikan ($p = 0,000$) terhadap penguasaan konsep siswa. Untuk mengetahui bentuk pengaruh perlakuan pada kedua kelas, dilakukan uji lanjutan dengan menggunakan uji LSD dengan hasil sebagai berikut. Hasil Uji LSD terhadap perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* siswa berdasarkan hasil perhitungan LSD menunjukkan beda rerata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 15,997 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Tanda positif dapat diartikan bahwa kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih signifikan jika dibandingkan dengan kelas kontrol, begitu juga sebaliknya.

Perbedaan hasil belajar yang signifikan disebabkan karena siswa di kelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif dalam mengikuti pembelajaran Fiqih. Model pembelajaran yang digunakan dalam kelas eksperimen dapat membuat mereka menjadi lebih paham dan tertarik, karena terdapat permasalahan yang disajikan dalam bentuk multimedia yang mendorong kemauan siswa untuk menyelesaikannya, sehingga dapat mendorong siswa untuk berfikir secara mandiri dalam membuat tantangan tugas multimedia interaktif. Selain itu dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menanamkan karakter mandiri siswa dan juga mendapat motivasi untuk berlomba-lomba menjadi yang terbaik dari hasil tampilannya tersebut.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari tabel ANOVA diketahui nilai F hitung 3.506 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.037 < 0.05$. maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel multimedia interaktif atau dengan kata lain **ada pengaruh** variabel multimedia interaktif (X1) dan penanaman karakter mandiri (X2) terhadap penguasaan konsep (Y).
2. Terkait variabel X2 tentang penanaman karakter mandiri terdapat pengaruh antara variabel X1, X2 dan Y berdasarkan pada hasil uji statistik menggunakan SPSS-23 yaitu tingkat signifikansi sebesar $0.027 < 0.05$. maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel multimedia interaktif atau dengan kata lain **ada pengaruh** variabel multimedia interaktif (X1) dan penanaman karakter mandiri (X2) terhadap penguasaan konsep (Y).
3. Hasil perbandingan selisih rerata skor *pretest* dan *posttest* siswa antara kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan perbedaan rerata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol menunjukkan selisih yang lebih kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Selisih rerata pada kelas kontrol sebesar 14,50 meningkat

dari 42,90 pada *pretest* menjadi 57,40 pada *posttest*. Sedangkan pada kelas eksperimen selisih reratanya sebesar 32,00 meningkat dari 42,58 pada *pretest* menjadi 74,58 pada *posttest*.

B. Saran

1. Kepada Pengajar : lakukanlah pembelajaran sesuai perkembangan zamannya. Karena pengaruh perkembangan zaman pada anak tidak dapat dicegah.
2. Kepada Siswa : gunakanlah teknologi sebaik mungkin karena apabila salah dalam menggunakannya maka akan melukaimu.

C. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan teori yang digunakan oleh peneliti tentang multimedia interaktif yaitu menurut Briggs : media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dari teori tersebut peneliti menganalisis dengan penguasaan konsep siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dan penanaman karakter mandiri memiliki pengaruh terhadap penguasaan konsep siswa.

2. Implikasi Praktis

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari ketiga variabel yaitu multimedia interaktif, penanaman karakter mandiri dan penguasaan konsep yang mana pengaruh dari ketiga variabel tersebut belum pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya secara bersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Marjuni and Hamzah Harun, "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 194.
- Afifah Zafirah et al., "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Karakter* 9, no. 1 (2018): 95–104.
- Agus Ramdani et al., "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 119.
- Ali, M. & Asrori, M. (2006). Psikologi remaja perkembangan peserta didik. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Andrianus Krobo, "Identifikasi Penerapan Pendidikan Karakter," *pernik jurnal PAUD* 3, no. 1 (2020).
- Arya Setya Nugroho, "Peningkatan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 01, no. 02 (2013): 1–11, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2936>.
- Bajongga Silaban, "Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika Dan Kreativitas Dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pokok Listrik Statis," *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan* 20, no. 1 (2019): 65–75, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/view/3072>.
- Damayanti, Erlina, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9.3 (2020): 639-645.
- Dewi Fitriani et al., "Inovasi Kurikulum: Konsep, Karakteristik Dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)," *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 268–282.
- Eka Novvy Prasetyowati and Suyatno Suyatno, "Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Pada Materi Pokok Larutan Penyangga," *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)* 1, no. 1 (2020): 67.

- Elvara Zunia Arnada and Ricky Widyananda Putra, "Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Idealis* 1, no. 5 (2018): 393–400.
- Endang Sri Mureiningsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif," *Jurnal Madaniah* 4, no. 2 (2014): 214–229,
<https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42>.
- Fajrul Falah and Evi Fatimatur Rusydiyah, "Evaluasi Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Fiqih," *Akademika* 11, no. 01 (2022): 13–22.
- Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. "Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian." *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran* 2.02 (2016).
- Hanafri, Muhammad Iqbal, Syaipul Ramdhan, and Kholifatun Nisa. "Aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan profesi berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash CS6." *Jurnal Sisfotek Global* 7.2 (2017).
- Hermwan Aksan, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014).
- Hudiyono, *Membangun Karakter Siswa melalui Profesionalisme dan Gerakan Pramuka*, (Erlangga, 2014).
- Husnul Hotimah, Ida Ermiana, and Awal Nur Kholifatur Rosyidah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis," *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 7–12.
- Imam Setiadi, "Implementasi Penanaman Karakter Mandiri Melalui Pengelolaan Kelas Yang Efektif," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–1699, <http://digital.library.ump.ac.id/id/eprint/794>.
- Inung Diah Kurniawati and Sekreningsih - Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan konsep Mahasiswa," *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1, no. 2 (2018): 68.
- Kurniawati and Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan konsep Mahasiswa."

- Lay L Lara Nina Mahsunah A Pendahuluan, “Konsepsi Teknologi Pendidikan IMRO’ATUS SHOLIKHAH” 2013 (2017): 1–21.
- Levy, S & Gamboa, F. 2013. Quality Requirements For Multimedia Interactive Informative Systems. Sientific Research : *Journal of Software Engineering and Applications*, (online). (<http://www.scirp.org/journal/jsea>) diakses pada tanggal 4 April. Hal 21
- Lin Suciani Astuti, “Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri Dan Minat Belajar Siswa,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 1 (2017): 40–48.
- Maryono, Maryono, Hendra Budiono, and Resty Okha. "Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri Di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3.1 (2018).
- Mohamad Mustari, Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014),
- Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.
- Naning. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Tema Indahnya Negeriku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPs UM. Hal 32
- Ni Putu et al., “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Topik Siklus Air,” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 42–51, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/46558>.
- Ningrum, Tri. *Penanaman Karakter Mandiri Dan Peduli Lingkungan Pada Santri Di Pondok Pesantren Subulunnajjah Kedungpanji, Lembeyan, Magetan*. Diss. IAIN Ponorogo, 2021.
- Novan Ardy Wiyani, “Manajemen Program Pembiasaan Bagi Anak Di PAUD Banyu Belik Purwokerto,” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 1 (2020): 029.
- Novri Alfred Worang, Marthinus Maxi Mintjelungan, and Agustinus Takaredase, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Desain Multimedia Interaktif Siswa Smk,” *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1, no. 3 (2021): 241–250.
- Nurhayati, Siti Rohmah. "Telaah kritis terhadap teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg." *Paradigma* 1.02 (2006).

- Nursiyam Afifah, Macam-macam Instrumen Penelitian,” <http://membumikan-pendidikan.blogspot.com/2014/09/macam-macam-instrumen-penelitian.htm> (25 April 2021)
- Nursyahirah Wahidah Masrom et al., “Kedudukan Taksonomi Bloom Menurut Perspektif Islam,” *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs* 2, no. 1 (2018): 18–26.
- Nurul Ihsani, Agil Al Idrus, and Jamaludin Jamaludin, “Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai-Nilai Islami Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik,” *Jurnal Pijar Mipa* 15, no. 2 (2020): 103–109.
- Paseleng, Mila C., and Rizki Arfiyani. "Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5.2 (2015): 131-149.
- Purnama, B. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Surakarta : Graha Ilmu. Hal 93
- Robin, Linda. Pengantar multimedia untuk media pembelajaran. (Yogyakarta: Paradigma 2001)
- Rosephine Monica, Afriyanti Sitanggang, and Hudson Sidabutar, *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter Pada Materi Jaringan Tumbuhan Di Kelas XI SMA Negeri 13 Medan TP.2021/2022*, vol. 5, 2022.
- S Wardhani, “Analisis SI Dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan” (2008).
- Sandy Ramdhani et al., “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Storytelling Dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 153.
- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, and Clif Mims, “Instructional Media and Technology for Learning,” *International Journal of Distributed and Parallel Systems* 3 (2012): 8.
- Silaban, “Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika Dan Kreativitas Dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pokok Listrik Statis.”
- Sintia Yuliandari and Eko Wahjudi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa,” *Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa* 1, no. 1 (2016): 1–9.

- Siti Zulaidah Salsidu, Mohamed Nor Azhari Azman, and Mai Shihah Abdullah, "Tren Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur," *Sains Humanika* 9, no. 1–5 (2017): 21–27.
- Smaldino, Lowther, and Mims, "Instructional Media and Technology for Learning."
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad.. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2001)
- Sugiyono, Metodologi *Penelitian pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*, (Bandung: Alfabeta, 2009),
- Suparman Sumahamijaya dkk, Pendidikan Karakter Mandiri dan Kewiraswastaan (Bandung: Angkasa. 2003),
- Suryani Suryani et al., "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Literasi Dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru," *Instructional Development Journal* 3, no. 2 (2020): 113.
- Suryono, N, Kuswandi, D & Irawan, EB. *Pembelajaran Matematika SD Materi Bangun Ruang Menggunakan Multimedia Interaktif*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional "Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar dalam Menghadapi Daya Saing Regional (ASEAN)", (Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 24 Mei 2016).
- Suyanto, M., Multimedia. (Yogyakarta, Andi Ofs t. 2005.)
- Try Ade Jumita Wulandari, Abdul Muin Sibuea, and Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 5, no. 1 (2019): 75–86.
- Turban., dkk. Aplikasi Multimedia Interaktif. (Yogyakarta: Paradigma, 2002).hal 23
- Umar, "Media Pendidikan, Peran Dan Fungsinya Dalam Pendidikan," *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 131–144, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364/177>.
- Widyaiswara Badan et al., "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 3, no. 14 (2002): 12.

Wijayanti, Wijayanti, and Trio Ageng Prayitno. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMA." *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*. Vol. 2. No. 01. 2021.

Yustiqvar, Muhammad, Saprizal Hadisaputra, and Gunawan Gunawan. "Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry." *Jurnal Pijar Mipa* 14.3 (2019): 135-140.



Lampiran 01 Surat Izin Penelitian



INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN GIRI PONOROGO
PROGRAM PASCASARJANA

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam
Jl. Batoro Katong, 32 Ponorogo, Jawa Timur Indonesia
Terakreditasi "Baik Sekali" oleh BAN-PT SK No. 2327/SK/BAN-PT/Akred/M/IV/2021
Telp (0352) 486525 Fax (0352) 486525, Email: insuripasca.32@gmail.com

Nomor : 200/PPS.212011/AK.IP/VI/2023

Lamp. : 1 bendel

Hal : Mohon Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala MA Pembangunan Kikil Arjosari
Di Tempat

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka melengkapi data empirik penelitian yang dilakukan oleh saudara:

Nama : TRINA AMBAR FITRI
NIRM : 21.08.910
Judul Penelitian : PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DAN PENANAMAN KARAKTER MANDIRI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP MATERI AQIQAH PADA MAPEL FIQH DI MA PEMBANGUNAN KIKIL ARJOSARI

Maka mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Ponorogo, 25 Juni 2023

Direktor,

Dr. H. JACHAN BUDIWAN, M.Ag.
NIDN. 2111097201

Lampiran 02. Surat telah melakukan Penelitian

 **YAYASAN PONDOK PESANTREN AL-FATTAH KIKIL ARJOSARI PACITAN**
MADRASAH ALIYAH PEMBANGUNAN KIKIL
PROGRAM STUDI : MIPA - MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IPS - ILMU ILMU SOSIAL
AGAMA - ILMU PENGETAHUAN ISLAM
NSM : 131235010002
NPSN : 20584337
TERAKREDITASI A. BAN - SM

Jl. Nawangan Km. 01 Kikil, Arjosari - Pacitan - Jatim (63581) Telp./Fax : (0357) 631008 http://www.alfattahkikil.net E-mail: ma_pembangunan@alfattahkikil.net

Nomor : MA. 506/13.01.025//10.10/021/2023
Lampiran : 1 lembar
Hal : Surat Balasan

Kepada
Yth. Direktur
Program Pascasarjana Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo
Di - Ponorogo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga kita senantiasa dalam petunjuk dan lindungan Allah SWT. Amin.

Selanjutnya menjawab surat saudara Nomor. 200 PPS.212011/AK.IP/VI/2023 pada tanggal, 25 Juni 2023 Perihal Permohonan Izin Penelitian Individual atas nama mahasiswa tersebut dibawah ini;

Nama : TRINA AMBAR FITRI
NIRM : 21.08.910
Semester : IV (Empat)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Program Studi : S-2 PAI

Dalam rangka penulisan Tesis dengan judul, **Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan**

Maka dengan ini kami mengizinkan untuk mengadakan penelitian di Madrasah Aliyah Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan, terhitung mulai tanggal, 12 Agustus s/d 15 Oktober 2023.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pacitan, 26 Juni 2023
Kepala MA Pembangunan Kikil
Arjosari Pacitan



Lampiran 03. Surat keterangan telah melakukan Penelitian



**SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : Ma.506/13.01.025/10.10/021/2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : TATIK SOFIANTI, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan
Alamat : Jl. Nawangan Km. 01 Arjosari Pacitan

Menerangkan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa ;

Nama : TRINA AMBAR FITRI
NIRM : 21.08.910
Semester : IV (Empat)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Program Studi : S-2 PAI

Nama yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan, mulai tanggal, 12 Agustus s/d 15 Oktober 2023 guna penulisan Tesis yang berjudul ;

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di MA Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pacitan, 16 Oktober 2023
Kepala MA Pembangunan Kikil
Arjosari Pacitan

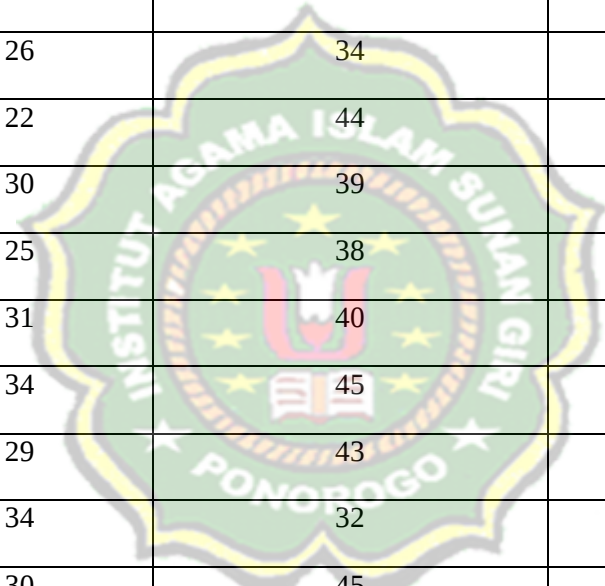


TATIK SOFIANTI, S.Pd.I

Lampiran 04. Hasil uji Normalitas Variabel Multimedia Interaktif

. table 2.1 hasil uji normalitas variabel multimedia interaktif

X1	Y	RES_1
31	40	-2.37534
34	45	2.70142
29	43	.57349
34	32	-10.29858
30	45	2.59907
34	36	-6.29858
34	46	3.70142
33	43	.67583
28	47	4.54790
34	43	.70142
33	52	9.67583
24	34	-8.55444
21	56	13.36881
33	54	11.67583
31	34	-8.37534
26	44	1.49673
30	34	-8.40093
26	51	8.49673
33	54	11.67583
25	43	.47115
30	44	1.59907



26	33	-9.50327
22	45	2.39439
26	43	.49673
24	45	2.44556
28	32	-10.45210
26	34	-8.50327
22	44	1.39439
30	39	-3.40093
25	38	-4.52885
31	40	-2.37534
34	45	2.70142
29	43	.57349
34	32	-10.29858
30	45	2.59907
34	36	-6.29858
34	46	3.70142
33	43	.67583
28	47	4.54790
34	43	.70142
33	52	9.67583
24	34	-8.55444
21	56	13.36881
33	54	11.67583
31	34	-8.37534
26	44	1.49673

30	34	-8.40093
26	51	8.49673
33	54	11.67583
25	43	.47115
30	44	1.59907
26	33	-9.50327
22	45	2.39439
26	43	.49673
24	45	2.44556
28	32	-10.45210
26	34	-8.50327
22	44	1.39439
30	39	-3.40093

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Multimedia Interaktif ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.015 ^a	.000	-.035	6.957

a. Predictors: (Constant), Multimedia Interaktif

b. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	.321	1	.321	.007	.936 ^b
Residual	1355.046	28	48.394		
Total	1355.367	29			

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

b. Predictors: (Constant), Multimedia Interaktif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.168	9.120		4.733	.000
	Multimedia Interaktif	-.026	.314	-.015	-.081	.936

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	42.30	42.63	42.43	.105	30
Residual	-10.452	13.369	.000	6.836	30
Std. Predicted Value	-1.281	1.882	.000	1.000	30
Std. Residual	-1.502	1.922	.000	.983	30

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

Lampiran 05. Hasil uji Normalitas Variabel Multimedia Interaktif

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Penguasaan Konsep * Multimedia Interaktif	59	100.0%	0	0.0%	59	100.0%

Report

Penguasaan Konsep

Multimedia Interaktif	Mean	N	Std. Deviation
21	56.00	2	.000
22	44.50	4	.577
24	39.50	4	6.351
25	41.33	3	2.887
26	41.00	10	7.087
28	39.50	4	8.660
29	43.00	2	.000
30	40.50	8	4.690
31	37.00	4	3.464
33	50.75	8	4.862
34	40.40	10	5.758
Total	42.51	59	6.811

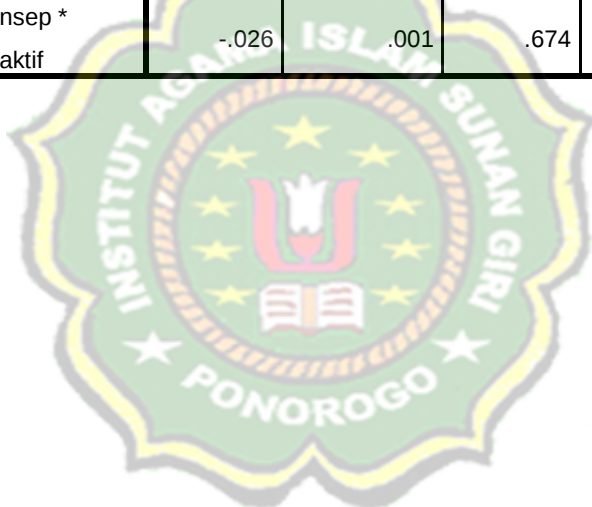
ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Penguasaan Konsep * Multimedia	1221.179	10	122.118	3.989	.001
Linearity	1.818	1	1.818	.059	.809

Interaktif	Deviation from Linearity	1219.361	9	135.485	4.425	.000
	Within Groups	1469.567	48	30.616		
	Total	2690.746	58			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Penguasaan Konsep * Multimedia Interaktif	-.026	.001	.674	.454



Lampiran 07. hasil uji Multikolinieritas Variabel Multimedia Interaktif

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif ^b		Enter

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.334 ^a	.111	.080	8.495

a. Predictors: (Constant), Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	505.897	2	252.949	3.506	.037 ^b
	Residual	4040.781	56	72.157		
	Total	4546.678	58			

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

b. Predictors: (Constant), Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	34.889	10.373		3.363	.001		

Multimedia	.367	.228	.215	1.606	.114	.884	1.131
Interaktif							
Karakter Mandiri	-.315	.220	-.192	-1.433	.157	.884	1.131

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Multimedia Interaktif	Karakter Mandiri
1	1	2.947	1.000	.00	.00	.00
	2	.045	8.080	.00	.34	.32
	3	.008	19.773	1.00	.66	.68

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

Lampiran 08. hasil uji heteroskedastisitas Multimedia Interaktif

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif ^b		Enter

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.334 ^a	.111	.080	8.495

a. Predictors: (Constant), Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif

b. Dependent Variable: Penguasaan konsep

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	505.897	2	252.949	3.506	.037 ^b
	Residual	4040.781	56	72.157		
	Total	4546.678	58			

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

b. Predictors: (Constant), Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
	B	Std. Error	Beta			Tolerance

1	(Constant)	34.889	10.373		3.363	.001	
	Multimedia Interaktif						
		.367	.228	.215	1.606	.114	.884
	Karakter Mandiri						
		-.315	.220	-.192	-1.433	.157	.884

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Multimedia Interaktif	Karakter Mandiri
1	1	2.947	1.000	.00	.00	.00
	2	.045	8.080	.00	.34	.32
	3	.008	19.773	1.00	.66	.68

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	27.44	44.85	35.76	2.953	59
Residual	-13.196	21.903	.000	8.347	59
Std. Predicted Value	-2.818	3.075	.000	1.000	59
Std. Residual	-1.553	2.579	.000	.983	59

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

Lampiran 09. Uji regresi linier sederhana Variabel Multimedia Interaktif

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Multimedia Interaktif ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.026 ^a	.001	-.017	6.868

a. Predictors: (Constant), Multimedia Interaktif

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.818	1	1.818	.039	.845 ^b
	Residual	2688.928	57	47.174		
	Total	2690.746	58			

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

b. Predictors: (Constant), Multimedia Interaktif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.758	6.428		6.808	.000
	Multimedia Interaktif	-.043	.221	-.026	-.196	.845

a. Dependent Variable: Penguasaan Konsep

Lampiran 010, Uji linier berganda Variabel Multimedia Interaktif

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif ^b		Enter

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.334 ^a	.111	.080	8.495

a. Predictors: (Constant), Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif

b. Dependent Variable: Penguasaan konsep

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	505.897	2	252.949	3.506	.037 ^b
	Residual	4040.781	56	72.157		
	Total	4546.678	58			

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

b. Predictors: (Constant), Karakter Mandiri, Multimedia Interaktif

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	34.889	10.373	3.363	.001		

Multimedia Interaktif	.367	.228	.215	1.606	.114	.884	1.131
Karakter Mandiri	-.315	.220	-.192	-1.433	.157	.884	1.131

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Multimedia Interaktif	Karakter Mandiri
1	1	2.947	1.000	.00	.00	.00
	2	.045	8.080	.00	.34	.32
	3	.008	19.773	1.00	.66	.68

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

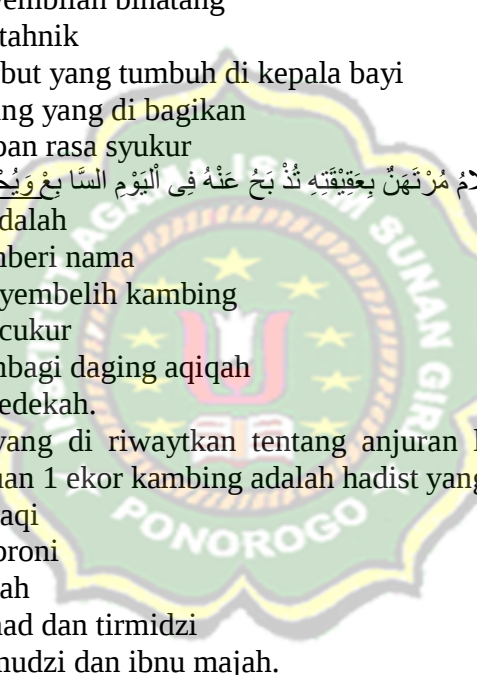
Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	27.44	44.85	35.76	2.953	59
Residual	-13.196	21.903	.000	8.347	59
Std. Predicted Value	-2.818	3.075	.000	1.000	59
Std. Residual	-1.553	2.579	.000	.983	59

a. Dependent Variable: Penguasaan konsep

Lampiran 10, Soal pretest dan posttest

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar.

1. Aqiqah menurut bahasa artinya.....
 - a. Penyembilah binatang
 - b. Mentahnik
 - c. Rambut yang tumbuh di kepala bayi
 - d. Daging yang di bagikan
 - e. Ucapan rasa syukur
2.  أَلْعَلَامُ مَرَّتَهُنَّ بِعَوْنِهِ تُذَبِّحُ عَنْهُ فِي الْيَوْمِ السَّابِعِ وَيُحْلَقُ وَيُسَمَّى Arti yang bergaris bawah adalah
 - a. Memberi nama
 - b. Menyembelih kambing
 - c. Mencukur
 - d. Membagi daging aqiqah
 - e. Bersedekah.
3. Hadist yang di riwayatkan tentang anjuran laki-laki 2 ekor kambing perempuan 1 ekor kambing adalah hadist yang di riwayatkan.....
 - a. Baihaqi
 - b. Thobroni
 - c. Aisyah
 - d. Ahmad dan tirmidzi
 - e. Turmudzi dan ibnu majah.
4. Hari yang paling di anjurkan dalam pelaksanaan aqiqah adalah hari ke.... dari kelahiran bayi.
 - a. 6
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 9
 - e. 23
5. Jumlah kambing untuk anak laki-laki adalah...
 - a. 1 ekor
 - b. 2 ekor
 - c. 3 ekor
 - d. 4 ekor
 - e. 5 ekor
6. Hukum aqiqah dalam agama Islam adah..
 - a. Wajib
 - b. Sunnah muakad
 - c. Makruh
 - d. Mubah
 - e. Haram
7. Hal-hal yang di anjurkan untuk orang tua kecuali.....
 - a. Mengakikahi
 - d. Kurban atas namanya

- b. Memberi nama
 - c. Menikahkan
 - e. Mengkhitankan.
8. Arti mentahnik bayi yang baru lahir adalah..
- a. Mencukur sebagian rambut bayi
 - b. Mengoleskan kurma di langit-langit mulut bayi
 - c. Menyembelih kambing
 - d. Memberi nama
 - e. Memotong kuku
9. Ketika aqiqah di sunahkan pula untuk...
- a. Di imunisasi
 - b. Di cukur sebagian rambut bayi.
 - c. Di khitankan
 - d. Di beri asi
 - e. Di meriahkan.
10. Arti dari kata شَاتَيْنِ adalah..
- a. 1 ekor kambing
 - b. 2 ekor kambing
 - c. 3 ekor kambing
 - d. 4 ekor kambing
 - e. 5 ekor kambing

JAWABLAH SOAL-SOAL BERIKUT INI DENGAN SINGKAT.

1. Pengertian aqiqah secara bahasa dan istilah.
2. Tulislah dasar hukum aqiqah dan artinya.
3. Bagaimana cara pembagian daging aqiqah yang benar.
4. Kapan penyembelihan aqiqah di laksanakan.
5. Sebutkan hikmah aqiqah (5 saja)⁸⁰

⁸⁰ Silabus Hasil PPG, LKS Siswa, K-13

Lampiran 11. Hasil Uji Validasi Quisioner Variabel Penanaman karakter mandiri



LEMBAR VALIDASI
ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI

A. Identitas

Nama : Trina Ambar Fitri
NIM : NIM. 21.08.910
Judul : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di Ma Pembangunan Kikil Arjosari

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket penanaman karakter mandiri pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk angket penanaman karakter mandiri pada siswa MA Pembangunan pada kolom yang tersedia

D. Penilaian

No Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		

E. Komentar Umum dan Saran

Skor yang dipasang harus lengkap, bukan hanya skor maksimum. Ada degradasi skor, sempurna 4, sampai disini 3, dan seterusnya. Dengan demikian skor bisa diberikan kalau jawaban siswa tidak benar sepenuhnya.

Pacitan, 27 September 2023

Validator

Ni Made Siyah R, M.Psi

LEMBAR VALIDASI
ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI

A. Identitas

Nama : Trina Ambar Fitri
NIM : NIM. 21.08.910
Judul : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di Ma Pembangunan Kikil Arjosari

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket penanaman karakter mandiri pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

3. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
4. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk angket penanaman karakter mandiri pada siswa MA Pembangunan pada kolom yang tersedia

D. Penilaian

No Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		

E. Komentar Umum dan Saran

Skor yang dipasang harus lengkap, bukan hanya skor maksimum. Ada degradasi skor, sempurna 4, sampai disini 3, dan seterusnya. Dengan demikian skor bisa diberikan kalau jawaban siswa tidak benar sepenuhnya.

Pacitan, 27 September 2023

Validator



Prasetyo Aji, M.Psi

LEMBAR VALIDASI
ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI

A. Identitas

Nama : Trina Ambar Fitri
 NIM : NIM. 21.08.910
 Judul : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Penanaman Karakter Mandiri Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Aqiqah Pada Mapel Fiqih Di Ma Pembangunan Kikil Arjosari

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket penanaman karakter mandiri pada penelitian yang telah saya susun. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

5. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
6. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan dan saran terhadap bagian yang salah, serta masukan untuk angket penanaman karakter mandiri pada siswa MA Pembangunan pada kolom yang tersedia

D. Penilaian

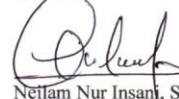
No Soal	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		① Terlihat benar Sangat dipelajari
2	✓		
3	✓		② ambil contoh yg mudah dipahami
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		

E. Komentar Umum dan Saran

Skor yang dipasang harus lengkap, bukan hanya skor maksimum. Ada degradasi skor, sempurna 4, sampai disini 3, dan seterusnya. Dengan demikian skor bisa diberikan kalau jawaban siswa tidak benar sepenuhnya.

Pacitan, 27 September 2023

Validator



Nellyam Nur Insani, S.Sos.

Lampiran 12, Hasil Angket Penanaman karakter

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA

PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Dya Ayu Pratiwi

KELAS : XII

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru	✓			
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan	✓			
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

mandiri

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA

PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Nur Hasan Irfandi

KELAS : X11

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru	✓			
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Muhammad alwi

KELAS : X/1

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas	✓			
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Muhammad Abdulich Wahid

KELAS : XII

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri			✓	
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Razita Munifah

KELAS : XII

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru	✓			
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri			✓	
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Ersya Cynta Bela

KELAS : Xii

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri			✓	
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Agnesia Ashari dinanti

KELAS : X\1

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas	✓			
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan	✓			

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : *Naufal abdur aziz*

KELAS : *XII*

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri			✓	
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA

PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : *Naufal abdur azziz*

KELAS : *XII*

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri			✓	
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Muhammad Khoirul Amjad

KELAS : XII

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Muhammad Khoirul Amjad

KELAS : XII

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Muhammad Samudra Munir

KELAS : XII

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Muhammad Samudra Munir

KELAS : XII

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Afifah mistya ningrum

KELAS : *21*

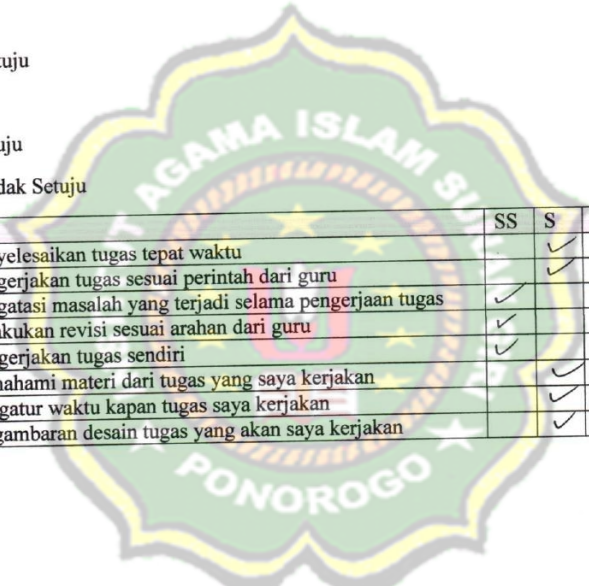
Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas	✓			
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru	✓			
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri	✓			
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN Fiqih

NAMA : Afifah mistya ningrum

KELAS : *21*

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru		✓		
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas	✓			
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru	✓			
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri	✓			
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan		✓		

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA

PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : *Sesarea Ula Winaya*

KELAS : *XII*

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri	✓			
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan	✓			

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA

PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : *Sesarea Ula Winaya*

KELAS : *XII*

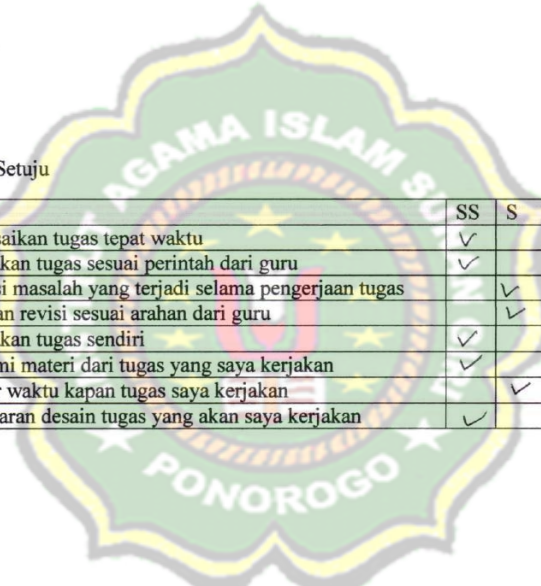
Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri	✓			
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan	✓			

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN Fiqih

NAMA : Putri Renawati

KELAS : X / 1

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan	✓			

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN Fiqih

NAMA : Putri Renawati

KELAS : X / 1

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas		✓		
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru		✓		
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan	✓			

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Fathu Nur Janah

KELAS : XI 1

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas	✓			
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru	✓			
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan	✓			

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Fathu Nur Janah

KELAS : XI 1

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas	✓			
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru	✓			
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri		✓		
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan		✓		
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan		✓		
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan	✓			

ANGKET PENANAMAN KARAKTER MANDIRI SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH

NAMA : Wahidatu Salamah

KELAS : X{1

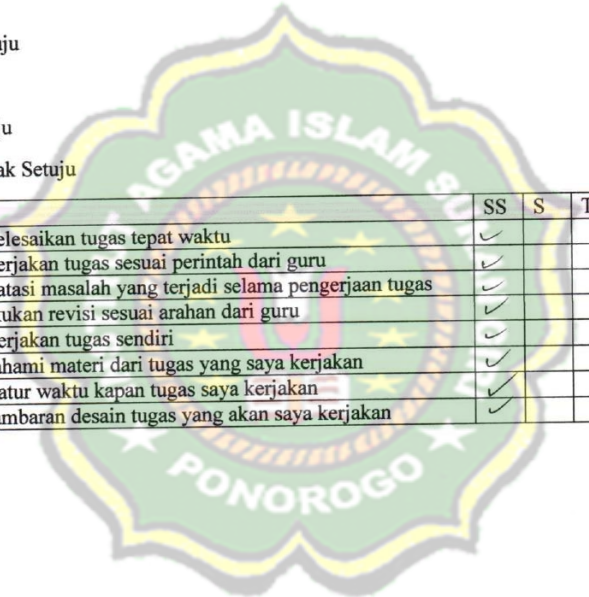
Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



No	Deskripsi	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	✓			
2.	Saya dapat mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru	✓			
3.	Saya dapat mengatasi masalah yang terjadi selama pengerjaan tugas	✓			
4.	Saya dapat melakukan revisi sesuai arahan dari guru	✓			
5.	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri	✓			
6.	Saya dapat memahami materi dari tugas yang saya kerjakan	✓			
7.	Saya dapat mengatur waktu kapan tugas saya kerjakan	✓			
8.	Saya memiliki gambaran desain tugas yang akan saya kerjakan	✓			

Lampiran 13. RPP Fiqih Aqiqah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MA Pembangunan

Mata Pelajaran : Fiqih

Materi Pokok : Aqiqah

Kelas / Semester : XII/Ganjil

Alokasi Waktu : (2 x 45 menit)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang di anutnya.

KI.2: Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsivedan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminanbangsadalampergaulan dunia.

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, procedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan

masalah.

KI 4 : Mengolah,menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang di peljarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.5 Menghayati hikmah perintah kurban dan akikah	1.5.1 Meyakini hikmah perintah aqiqah
2.7 Membiasakan rasa peduli kepada orang lain melalui kurban dan aqiqah	2.7.1. Membiasakan rasa peduli kepada orang lain melalui aqiqah
3.7 Menganalisis tatacara pelaksanaan kurban dan aqiqah, hikmahnya	3.7.1. Menjelaskan tatacara pelaksanaan aqiqah. 3.7.2. Menjelaskan hikmah aqiqah
4.7 Mendemonstrasikan pelaksanaan kurban dan aqiqah sesuai syariat	4.7.1.Mempraktikkan cara pelaksanaan aqiqah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pelaksanaan pembelajaran siswa dapat

1. Peserta didik mampu meyakini hikmah perintah aqiqah
2. Peserta didik mampu membiasakan rasa peduli kepada orang lain melalui aqiqah.
3. Peserta didik mampu menjelaskan tatacara pelaksanaan aqiqah.
4. Peserta didik mampu menjelaskan hikmah aqiqah.
5. Peserta didik mampu mempraktikkan tata cara aqiqah.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. FAKTA

- a. Aqiqah Merupakan Sunnah Rasul yang perlu kita tauladani
- b. Hukum aqiqah sunnah muakad artinya sunnah yang hampir mendekati wajib.

2. KONSEP

- a. Pengertian aqiqah
- b. Dasar hukum aqiqah
- c. Jenis dan syarat hewan aqiqah
- d. Waktu penyembelihan aqiqah
- e. Hikmah aqiqah

3. PROSEDUR

- a. Memberikan pengamatan materi yang akan disampaikan
- b. Mengumpulkan informasi data
- c. Mendiskusikan hasil pengamatan
- d. Membuat multimedia interaktif
- e. Mempresentasikan hasil diskusi dan hasil multimedia
- f. Memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.

E. Model Pembelajaran

Model : Kooperatif Learning

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab

: Diskusi

F. Media/Alat/Bahan Pembelajaran

Media : LCD proyektor, computer, laptop, vidio, gambar

G. Sumber Belajar

Sumber belajar : Buku fiqih

Referensi yang relevan

Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	a. Guru memberi salam dan memimpin do'a b. Guru mengabsen dan mengecek kerapian peserta didik. c. Guru memberi motivasi terhadap siswa d. Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. e. Guru memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi aqiqah f. Guru memberi penjelasan tentang cakupan materi yang akan di pelajari, beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai..	10 menit
Kegiatan Inti	a. Mengamati 1. Peserta didik menyimak penjelasan guru dan mengamati vidio tentang pengertian aqiqah 2. Guru memberi kesempatan kepada peserta untuk mengamati permasalahan- permasalahan yang terkait dengan aqiqah. b. Menanya 1 Peserta didik memberikan tanggapan hasil penjelasan guru tentang pengertian dan hikmah aqiqah 2 Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik terkait hasil pengamatan mereka. c. Mengeksplorasi 1 Masing-masing di buat kelompok siswa berdiskusi dan bekerja dengan kelompoknya untuk membuat multimedia interaktif tentang pengertian aqiqah dan hikmahnya.	70 menit

	d. Mengasosiasikan 1. Peserta didik menyusun hasil diskus/ikerja multimedia tentang pengertian dan tatacara aqiqah dan hikmahnya. e. Mengkomunikasikan 1. Masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil kerja/diskusi berupa hasil multimedia yang telah dibuat tentang materi aqiqah di depan kelas.	
Kegiatan Penutup	Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk : a. Mengavaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran b. Memberikan penguatan terhadap proses dan hasil pembelajaran. c. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. d. Menutup pembelajaran dengan do'a bersama dan salam	10 menit

I. Teknik Penilaian

I. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian :
 - a. Sikap : Observasi
 - b. Pengetahuan : Tes Tertulis
 - c. Keterampilan : Unjuk Kerja /Praktek
2. Bentuk Penilaian :
 - a. Sikap : Observasi
 - b. Pengetahuan : Soal Tes
 - c. Keterampilan : Rubrik Presentasi
3. Remedial
 - a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang capaian KD-nya belum tuntas
 - b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial klasikal, atau tutor sebaya, atau tugas dengan diakhiri dengan tes
4. Pengayaan

Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan dengan ketentuan sebagai berikut:

 - a. Siswa yang mencapai nilai $KKM \leq x \leq \text{Nilai Maksimum}$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
 - b. Siswa yang mencapai nilai $x > \text{Nilai maksimum}$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan

Kepala Madrasah

Pacitan,
Guru Mapel

Tatik Sofianti, .Pd.I

Edy Ismanto, S. Pd.I

Lampiran 14. CV peneliti



Trina Ambar Fitri

nama saya Trina Ambar Fitri, saya berumur 46th. saya mempunyai hoby treveling, akantetapi saya memiliki prinsip disiplin dalam arti saya akan melakukan hoby traveling apabila tugas dan kewajiban saya sudah terselesaikan dengan baik. selain itu saya berjiwa tekun, rajin dan mampu bekerja keras, serta dapat bekerja secara team maupun individ.

Alamat: JL. A YANI Gang III RT05 RW02
Lingk. PURWOHARJO, Kel. BALEHARJO,
Kec. PACITAN-PACITAN JATIM

Telepon: 081394259171

Email: trinaaf45@gmail.com

PENDIDIKAN

- SDN PAGEREJO 2 (PACITAN)
- SMPN 1 NGADIROJO (PACITAN)
- SMAN 2 MADIUN
- UNIVERSITAS AIRLANGGA, SURABAYA
- UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA, BANDUNG (Beasiswa Kompetensi Ganda, Kemenag RI)

KUALIFIKASI

KEAHLIAN PROFESIONAL

	tidak	cukup	Ahli
Kepimpinan			
Menguasai Ms Office			
Editing foto			

KEAHLIAN PRIBADI

	tidak	cukup	Ahli
Kreatifitas			
Organisasi			
Kerjasama Tim			
Komunikasi			
Komitmen			
Istiqomah			

KELUARGA

Suami : GATOT SUSILARJO
Anak : GADING SURYO SUSILARJO