

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY*
LEARNING DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM PADA MATERI SISTEM
PERSAMAAN LINIER TIGA VARIABEL
UNTUK SMA KELAS X**

SKRIPSI



**OLEH
ULVA NUR ANISA
NPM. 16310023**

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2020**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY*
LEARNING DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM PADA MATERI SISTEM
PERSAMAAN LINIER TIGA VARIABEL
UNTUK SMA KELAS X**

SKRIPSI

**Diajukan
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**OLEH
ULVA NUR ANISA
NPM. 16310023**

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2020**

ABSTRAK

Anisa, Ulva Nur. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Sistem Persamaan Linier tiga Variabel Untuk SMA Kelas X*. Skripsi, Jurusan Pendidikan MIPA, Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing : (1) Swaditya Rizki, M.Sc. (2) Yeni Rahmawati, M. Pd.

Kata Kunci : Multimedia interaktif, Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel, pengembangan, *discovery learning*, nilai-nilai islam.

Tujuan pengembangan ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam pada materi sistem persamaan linier tiga variabel yang dinyatakan valid oleh ahli dan praktis oleh peserta didik. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdapat beberapa tahapan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Instrument pengumpulan data pada pengembangan ini berupa angket. Jenis angket ada dua yaitu angket validasi ahli untuk penilaian kevalidan dan angket praktis peserta didik untuk penilaian kepraktisan. Angket validasi terbagi dalam tiga aspek yaitu materi, media, dan nilai-nilai islam. Hasil pengembangan produk multimedia interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam diperoleh analisis ahli materi 75%, analisis media 88,33% dan analisis nilai-nilai islam 81,7% yang dimana ketiganya jika dirata-rata maka masuk kedalam kategori sangat valid dengan persentase 81,68%. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 orang peserta didik. hasil uji coba kelompok kecil didapatkan hasil rata-rata persentase 93,75% yang dimana masuk kedalam kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka multimedia interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam pada materi sistem persamaan linier tiga variabel yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis.

ABSTRACT

Anisa, Ulva Nur. *Development of Interactive Multimedia Based on Discovery Learning Integrated by Islamic Values in the Variable Linear Equation System Material for Grade X High School. An Undergraduate Thesis, Mathematics Education Department, Mathematics Education Study Program, Teachers Training and Education Faculty. Muhammadiyah University of Metro. Advisor: (1) Swaditya Rizki, M.Sc. (2) Yeni Rahmawati, M. Pd.*

Keywords: *Interactive multimedia, Three Variable Linear Equation System, development, discovery learning, Islamic values*

The purpose of this development is to produce learning media in the form of interactive multimedia based on discovery learning Integrated by Islamic values in the material system of three-variable linear equations which are declared valid by experts and practically by students. The model used in this research and development is the ADDIE model. ADDIE model there are several stages consisting of 5 stages, namely Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. The data collection instrument in this development was in the form of a questionnaire. There are two types of questionnaires, namely expert validation questionnaires for evaluating validity and students' practical questionnaires for practicality assessment. The validation questionnaire is divided into three aspects, namely material, media, and Islamic values. The results of the development of interactive multimedia products based on discovery learning accompanied by Islamic values obtained expert analysis of material 75%, media analysis 88.33% and analysis of Islamic values 81.7% in which all three, if averaged, it falls into the category of very valid with a percentage of 81.68%. A small group trial was conducted on 5 students. small group trial results obtained an average percentage of 93.75% which is included in the category of very practical. Based on the criteria set, interactive multimedia based on discovery learning Integrated by Islamic values in the material system of linear three-variable equations developed, meet valid and practical criteria.

RINGKASAN

Anisa, Ulva Nur. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Sistem Persamaan Linier tiga Variabel Untuk SMA Kelas X*. Skripsi, Jurusan Pendidikan MIPA, Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing : (1) Swaditya Rizki, M.Sc. (2) Yeni Rahmawati, M. Pd.

Kata Kunci : Multimedia interaktif, Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel, pengembangan, *discovery learning*, nilai-nilai islam.

Latar belakang masalah penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang tersedia belum berupa multimedia interaktif yang dapat menunjang perkembangan jaman pada era teknologi, pendekatan yang digunakan dalam penyampaian materi belum menggunakan *discovery learning*. Serta materi pembelajaran belum disertai nilai-nilai islam. Sehingga pembelajaran yang didapat oleh peserta didik kurang optimal serta pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah kurang maksimal.

Tujuan pengembangan multimedia interaktif ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam pada materi sistem persamaan linier tiga variabel yang dinyatakan valid oleh ahli dan praktis oleh peserta didik.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Metro yang berjumlah 5 orang. instrumen pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah terdiri dari tiga tahapan yaitu skala *likert*, perhitungan persentase, dan tafsiran kriteria angket.

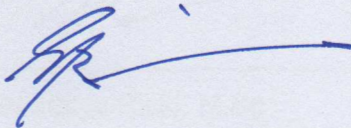
Hasil pengembangan produk multimedia interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam diperoleh analisis ahli materi 75%, analisis media 88,33% dan analisis nilai-nilai islam 81,7% yang dimana ketiganya jika dirata-rata maka masuk kedalam kategori sangat valid dengan persentase 81,68%. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 orang peserta didik. hasil uji coba kelompok kecil didapatkan hasil rata-rata persentase 93,75% yang dimana masuk kedalam kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka multimedia interaktif berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam pada materi sistem persamaan linier tiga variabel yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis.

PERSETUJUAN

Skripsi oleh **ULVA NUR ANISA** ini,
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji

Metro, 15 Juni 2020

Pembimbing I



Swaditya Rizki, M. Sc

NIDN. 0224018703

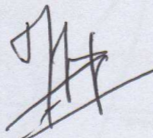
Pembimbing II



Yeni Rahmawati, M. Pd

NIDN. 0229098803

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika



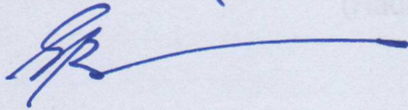
Dr. Hj. Sutrisni Andayani, M.Pd

NIDN. 0013056803

PENGESAHAN

Skripsi oleh **ULVA NUR ANISA** ini,
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal 18 Juni 2020

Tim Penguji



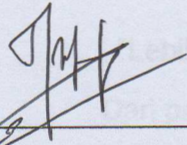
_____, Ketua

Swaditya Rizki, M.Sc



_____, Sekretaris

Yeni Rahmawati, M.Pd



_____, Penguji Utama

Dr. Hj. Sutrisni Andayani, M.Pd



Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Drs. Partono, M.Pd

NIP. 196604131991031003

MOTTO

الوقت كالسيف فإن قطعته وإلا قطعك، ونفسك إن لم تشغلها بالحق وإلا شغلتك
بالباطل

“Waktu adalah pedang, jika kau tidak memanfaatkannya dengan baik

Maka ia akan memanfaatkanmu”

(Hadist Riwayat Muslim)

“Apapun itu jalani saja, walau sangat berat

Karena kita punya Allah

Allah pasti akan membantu kita, Syaratnya satu...Percaya”

(Penulis)

“Lebih baik menyesal karena telah melakukan,

Dari pada menyesal karena tidak melakukannya”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dengan memohon rahmat dan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

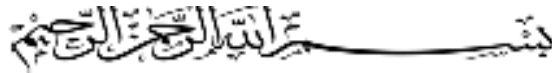
1. Kedua orang tua kandung saya Papah Ki Agus Ganti dan Almarhumah Mama Masnah yang saya sayangi, cintai dan hormati. Terimakasih atas segala bimbingan dan doa yang ditujukan untuk saya, serta pengorbanan tulus yang dilakukan untuk saya, sehingga saya bisa menjalani hari-hari saya dengan nyaman selama ini. Semoga mama ditempatkan disisi yang paling indah di surga Allah SWT.
2. Kedua orang tua sambung saya Oom Joko Suyono dan Ecik Ayuni yang saya sayangi dan hormati. Terimakasih atas segala dukungan yang telah diberikan selama ini, serta terimakasih untuk ecik yang sudah bersedia membantu saya sehingga saya bisa merasakan kasih sayang seorang ibu setelah mama tiada.
3. Para kakak ku tercinta Andika Dedi Saputra, Robi Rizky Romadhon, Muhammad Diki Wijaya, dan Nur Awiyah Fajri terimakasih untuk semangat, motivasi, dan doa serta kasih sayang yang diberikan kepada ku. Para adik ku tercinta Mutiara Aulia Putri, Bela Maharrani, Qodrunnada Nur Fadhila, dan Ahmad Dahlan Dinejat, serta AAL, Iqbal, dan Amira terimakasih untuk semangat dan doa yang diberikan kepada cek. Tingkah kalian yang menggemaskan adalah salah satu penyemangat ku dalam menjalani kehidupan ini. Serta kakak ipar ku Rodatullaili yang selalu memotivasiku dan mendukungku.
4. Kakek dan Nenek (Almarhum Yai dan Almarhumah Nyai) serta (Almarhum Nenek Abah dan Almarhumah Nenek) terimakasih atas semua nasihat yang selalu diberikan padaku. Semoga Yai, Nyai, Nenek Abah, dan Nenek ditempatkan disisi yang paling indah di surge Allah SWT.
5. Keluarga besar yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, dan nasihat demi mencapai keberhasilanku.
6. Sahabat-sahabatku (Andriani Eka Pratiwi, Aritya Winda Putri, Dika Ayu Krisnanti, Putri Pmungkas, Nining (Manura), Ervian Nur Cahyo) untuk canda tawa, semangat, motivasi yang kalian berikan untuk

menyelesaikan skripsi ini dan segala perjuangan yang telah kita lakukan bersama telah mengukir kenangan manis yang tidak akan terlupakan.

7. Kepada teman-temanku yang selalu member motivasi, dukungan, dan selalu direpotkan dengan urusanku Doni Safe'l Saputra, Dian Nurhayati, Nawal Sartika Sari, Muhammad irhas, Betty Indriani, Novita, Eka dan Tika.
8. Rekan-rekan seperjuangan pendidikan Matematika angkatan 2016 dan Figuran-figuran dalam kisah perkuliahanku yang telah melengkapi masa-masa perkuliahanku dan memberikan motivasi dan bantuan demi bantuan demi terwujudnya skripsiku.
9. Guru (Ibu Yupentina iswati) dan adik-adik SMA Negeri 1 Metro khususnya kelas XIPS1, XIPS2, XIPA1, XIPA2, XIPA3, XIPA4, XIPA5 yang tidak dapat disebutkan satu-satu namanya.
10. Bapak Ibu Dosen Program studi Pendidikan Matematika yang telah membimbing dan memberikan semangat serta motivasi selama perkuliahan.
11. Kepada dosen Pembimbing 1 Bapak Swaditya Rizki, M.Sc dan Pembimbing 2 Ibu Yeni Rahmawati, M.Pd yang telah membimbing dan membantu dalam penyelesaian skripsi saya.
12. Semua orang yang telah inspirasi, semangat, dan motivasi untuk saya.
13. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Metro yang telah membesarkan namaku.

Serta tidak lupa saya berterimakasih kepada boyband EXO, GOT7 dan IKON yang selalu menemani saya dalam mengerjakan skripsi, tanpa mendengarkan lagu-lagu kalian mungkin saya akan mengalami kejenuhan yang parah dalam mengerjakan skripsi ini. Dan pula tak lupa kepada benda atau alat yang benar-benar berjasa dalam proses pembuatan skripsi ini yaitu tak lain dan satu-satunya adalah notebook *ACER TYPE ASPIRE ES11* tanpa mu mungkin saya tidak akan bisa menyelesaikan tugas saya dengan tepat waktu.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Dengan menyebut nama Allah SWT yang MahaPengasih lagi MahaPanyayang, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Untuk SMA Kelas X”. Skripsi ini telah penulis susun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan skripsi ini. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini:

1. Orang tuaku yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan baik moral maupun finansial.
2. Bapak Drs. H. Jazim Ahmad, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Metro.
3. Bapak Drs. Partono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.
4. Bapak Agil Lepiyanto, M.Pd selaku PLT Ketua Jurusan Pendidikan MIPA Universitas Muhammadiyah Metro.
5. Ibu Dr. Hj. Sutrisni A, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Metro.
6. Bapak Swaditya Rizki, M.Sc selaku Pembimbing I yang telah telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Yeni Rahmawati, M.Pd selaku pembimbing II V yang telah telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro, khususnya dosen program studi Pendidikan Matematika atas ilmu yang telah diberikan.
9. Sahabat-saabatku Pendidikan Matematika angkatan 2016 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Generasi angkatan 1998 yang selalu berjuang bersama-sama melewati ujian-ujian kehidup dari awal kita dilahirkan sampai diumur yang dewasa ini telah berjuang bersama membela Negara dengan dirumah aja karena COVID-19.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala amal dan kebaikan mereka serta skripsi ini dapat berguna, Aamiin. Terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tatabahasanya. Oleh karena itu, dengan tangan terbuka penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca dan penguji agar penulis dapat memperbaiki skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Penulis

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertandatangan dibawa ini:

Nama : ULVA NUR ANISA
NPM : 16310023
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER TIGA VARIABEL UNTUK SMA KELAS X" adalah karya saya dan bukan hasil plagiat.

Apabila di kemudian hari terdapat unsur plagiat dalam skripsi tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik sarjana dan akan mempertanggung jawabkan secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

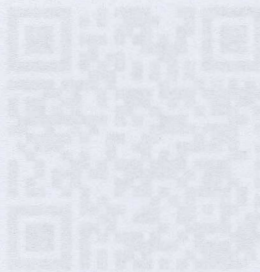
Metro, 16 juni 2020

Yang membuat pernyataan



Ulva Nur Anisa

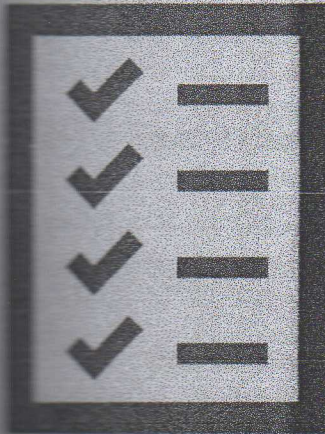
NPM. 16310023



Swadhyaya Rind. S.Si., M.Sc.
NIDN. 0224018703



UNIT PUBLIKASI ILMIAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
METRO



DAFTAR ISI

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

Nomor: 1190/II.3.AU/F/UPI-UK/2020

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : ULVA NUR ANISA
NPM : 16310023
Jenis Dokumen : SKRIPSI

Judul :

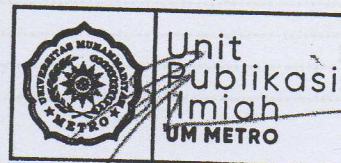
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM
PERSAMAAN LINIER TIGA VARIABEL UNTUK SMA KELAS X**

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase kesamaan $\leq 20\%$. Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 15 Juni 2020
Kepala Unit,



Swaditya Rizki, S.Si., M.Sc.
NIDN. 0224018703

DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul.....	i
LEMBAR LOGO.....	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
ABSTRAK.....	iv
RINGKASAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
HALAMAN MOTTO.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	xiv
SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Kegunaan Pengembangan Produk.....	6
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Urgensi Pengembangan.....	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian dan Pengembangan.....	9
B. Multimedia Interaktif.....	11
C. <i>Discovery learning</i>	12
D. Nilai-Nilai Islam.....	16
E. Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel.....	17
F. Penelitian Relevan.....	20
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	23
A. Model Pengembangan.....	23
B. Prosedur Pengembangan.....	24
C. Uji Coba Produk.....	28
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	35
A. Gambaran Umum.....	35
B. Penyajian Hasil Pengembangan.....	36
C. Pembahasan Produk Akhir.....	62
1. Deskripsi Produk.....	62
2. Alamat Keberadaan Produk.....	79
BAB V PENUTUP.....	81
A. Simpulan.....	81
B. Saran.....	81
1. Pemanfaatan.....	81
2. Pengembangan.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Jawaban.....	32
2. Pedoman Skor Penilaian.....	33
3. Kriteria Kelayakan.....	34
4. Kriteria Kepraktisan.....	34
5. Data Validator Tim Ahli.....	36
6. Data Hasil Penilaian Validator Materi.....	37
7. Data Hasil Penilaian Validator Media.....	38
8. Data Hasil Penilaian Validator Keislaman.....	39
9. Hasil Persentase Rata-Rata Validasi Tiap Aspek.....	40
10. Data Komentar dan Saran Validator.....	41
11. Data Hasil Respon Peserta Didik.....	42
12. Analisis Komentar dan Saran Validator.....	44
13. Analisis Komentar dan Saran Peserta Didik.....	45
14. Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Saran Validator.....	53
15. Revisi Berdasarkan Komentar dan Saran Peserta Didik.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tahap ADDIE.....	23
2. Kerangka Desain Produk.....	26
3. Langkah Desain Uji Coba Produk.....	29
4. Cover.....	62
5. Menu Utama.....	63
6. Petunjuk Penggunaan.....	63
7. Tujuan Pembelajaran.....	64
8. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	64
9. Materi Pembelajaran.....	65
10. Menyusun Dan Menemukan Konsep.....	65
11. Stimulus.....	65
12. Identifikasi Masalah.....	66
13. Pengumpulan Data.....	66
14. Pengolahan Data.....	66
15. Verifikasi.....	67
16. Kesimpulan.....	67
17. Definisi.....	67
18. Contoh Dan Bukan Contoh.....	68
19. Penyelesaian SPLTV.....	68
20. Metode Substitusi.....	68
21. Stimulus.....	69
22. Identifikasi Masalah.....	69
23. Pengumpulan Data.....	69
24. Pengolahan Data.....	70
25. Verifikasi.....	70
26. Kesimpulan.....	70
27. Metode Gabungan.....	71
28. Stimulus.....	71
29. Identifikasi Masalah.....	71
30. Pengumpulan Data.....	72
31. Pengolahan Data.....	72
32. Verifikasi.....	72
33. Kesimpulan.....	73
34. Metode Determinan.....	73
35. Stimulus.....	73
36. Identifikasi Masalah.....	74
37. Pengumpulan Data.....	74
38. Pengolahan Data.....	74
39. Verifikasi.....	75
40. Kesimpulan.....	75
41. Latihan Interaktif.....	75
42. Soal Latihan.....	76
43. Pembahasan.....	76
44. Kuis Interaktif.....	76
45. Soal Kuis.....	77
46. Daftar Soal.....	77
47. Keterangan Jawaban Benar.....	77
48. Keterangan Jawaban Salah.....	78

49. Skor.....	78
50. Sumber Belajar.....	78
51. Profil Penulis.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara	87
2. Angket Penelitian Materi	97
3. Angket Penelitian Media	103
4. Angket Penelitian Nilai Islam.....	107
5. Surat Pernyataan Validator	111
6. Angket Peserta Didik	114
7. Formulir Pengajuan Judul	124
8. Surat Izin Pra Survey	125
9. Surat Balasan Izin Pra Survey	126
10. Surat Keputusan Pembimbing.....	127
11. Transkrip Nilai	128
12. Kartu Bimbingan	129
13. Riwayat Hidup.....	133