

## **Pengembangan Media Pembelajaran Se\_U (Simple Usholli) Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang**

**Siti Anifah<sup>1\*</sup>, Hidayatur Rohmah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah (UNWAHA) Jombang

[\\*anifahrara@gmail.com](mailto:*anifahrara@gmail.com)

[\\*hidayaturohmah@unwaha.ac.id](mailto:*hidayaturohmah@unwaha.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi Se\_U (Simple Usholli) berbasis aplikasi android yang dibuat dengan menggunakan *power point* dan *ispring suite* yang berisi tentang materi kelas VII Madrasah Tsanawiyah khususnya bab shalat. Konten diperoleh dari berbagai sumber dan diolah menjadi media pembelajaran berbasis aplikasi android. Penelitian dilakukan di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau di sebut juga *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan alat Skala Likert untuk menentukan hasil penelitian dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan peneliti masuk dengan kategori baik dengan hasil ahli materi 82 %, ahli media 92 %, dan hasil angket respon siswa sebesar 91 %. Selanjutnya media pembelajaran berbasis android bisa dipakai sebagai peneletian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Se\_U (Simple Usholli) Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang”.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media pembelajaran, Shalat.

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang di gunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang di buat untuk memudahkan dalam penyampain materi ketika mengajar di sekolah. Hal ini sangat membantu para guru dalam mengajar di sekolah. Guru akan membuat metode pembelajaran yang cocok untuk di ajarkan di kelas agar siswa tidak merasa jenuh ketika pembelajaran di kelas. Pelajar sebagai penerus Bangsa perlu di didik dengan tepat agar tujuan pendidikan tercapai.

Ada beberapa peroblematika yang terjadi dalam pengembangana media pembelajaran tersebut. Salah satu contohnya adalah : tidak mempunyai banyak waktu, tidak mampu mengoperasikan alat digital dengan baik, minimya pengetahuan, biaya yang cukup mahal dan faktor umur. Kendala khusus yang sering ditemukan pada guru mata pelajaran terutama Fiqih yaitu kurangnya perhatian dari guru dan orang tua tentang pentingnya mata pelajaran Fiqih sebagai pedoman hidup sehari-hari. Akan tetapi perlu dipahami bahwa aktifitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya berlangsung secara wajar dan sesuai dengan rencana yang sudah dibuat. Hal ini menyebabkan perlunya media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media mengajar guru atau sumber belajar pendamping bagi siswa, yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Fiqih.(Nurhikmah, 2013)

Di era digital pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Beragam bentuk animasai dan variasi sekiranya baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran digital ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Salah satu keunggulan materi pembelajaran digital adalah kemudahan aksesnya. Berkat teknologi digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja, di mana saja. Manfaat media digital yang paling penting adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan dorongan utama dalam proses belajar. Tanpa motivasi, tidak ada kegiatan belajar.

### METODE/EKSPERIMEN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model pengembangan Robert Maribe Branch yaitu desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupa Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) Dan Evaluasi (*Evaluation*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tersebut.

Lokasi penelitian ini berada di salah satu desa di Jombang Jawa Timur tepatnya di Madrasah Tsanawiyah Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang. Jenis data dari penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, kritik dan saran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket. Instrument atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel validasi ahli materi, tabel validasi ahli media dan tabel angket respon siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi dinyatakan layak setelah di analisis oleh ahli materi, ahli media dan uji coba produk.

Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Rumus yang digunakan untuk mengukur nilai ahli validasi:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor total yang diperoleh dari validator} \times 100}{\sum \text{Skor Total Maksimal}}$$

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Pengertian media

Media adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian hingga terjadilah proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dipahami bahwa, media adalah sebuah alat bantu yang dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. (Muhammad et al., 2020) Pemilihan media itu perlu kita untuk dapat menentukan sarana yang terbaik, cocok dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Untuk itu, pemilihan jenis media dengan berbagai kelebihan dan kekurangan masing- masing. (Mardiah, 2020) Sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran yang diantaranya : penyajian materi agar menjadi lebih standar, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu pembelajaran yang dibutuhkan dapat digunakan secara efektif, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat disajikan dimana saja dan kapan saja, meningkatkan keterikatan siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan membawa nilai positif bagi guru.

## 2. Pengertian media pembelajaran

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mendorong belajar yang aktif, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Nasution, Menurut Nasution, alat peraga yaitu alat yang mendukung penggunaan metode pengajaran yang digunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dimaksudkan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran, efektif dan efisien. (Nurrita, 2018)

## 3. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi antara lain :

- 1) Mengabadikan suatu objek atau suatu peristiwa dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu
- 2) Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa
- 4) Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berperan sebagai sumber materi pembelajaran bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi yang diberikan oleh guru untuk memiliki materi pembelajaran dan membentuk pengetahuan bagi siswa. (Nurrita, 2018)

### Pengertian pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.18 Tahun 2002, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan menggunakan kaidah dan teori ilmiah yang sehat untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, teknologi yang telah ada atau menciptakan teknologi baru. Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Hasibuan (2011: 68) Pengembangan adalah fungsi operasional kedua dari manajemen sumber daya manusia, pengembangan karyawan harus dilakukan secara terencana dan berkelanjutan agar pekerjaan pengembangan dapat dilakukan secara metodis, pertama-tama harus dikembangkan program pengembangan staf pengembangan. Menurut Nadler (Hardjana, 2011: 11) pengembangan adalah kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan dalam kerangka waktu tertentu untuk meningkatkan kemungkinan peningkatan kinerja (Lubis, 2017).

#### 4. Pengertian Fiqih

Kata Fiqh berasal dari bahasa Arab, secara etimologi berarti al-fahmu atau pemahaman. Sedangkan secara epistemologis, arti kata Fiqh adalah pengetahuan atau pemahaman tentang hukum syariah berdasarkan dalil-dalil yang terperinci. Oleh karena itu, fikih merupakan salah satu bidang ilmu tentang Syariat Islam yang secara khusus membahas masalah-masalah hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik pribadi maupun sosial, dan kehidupan manusia kepada Tuhan (API FIQIH, 2022).

#### 5. Landasan model pengembangan

Penelitian ini dilakukan di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan Research and Development. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Robert Maribe Branch yaitu desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Desine, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

#### 6. Hasil uji coba produk

Kelayakan penggunaan aplikasi pada validasi instrumen penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang disebut angket. Uji validasi instrumen ini diujikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat oleh peneliti. Validasi ahli media bertujuan untuk memberikan informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil media yang kita buat. Validator ahli media dilakukan oleh salah satu dosen ahli Universitas KH Abdul Wahab Hasbullah yaitu Ibu Nur Khafidho, M.Kom. yang menguasai media tersebut. Sedangkan Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai materi dengan standart yang ada atau belum. Validasi ahli materi dilakukakan oleh salah satu guru mata pelajaran Fiqih MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang Bapak Arif Wicaksono, M.Pd. Uji coba penggunaan produk tersebut di ujikan oleh siswa kelas VII di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No	Aspek penilaian	Skor
1	Tampilan	28
2	Kelayakan media	10
3	Audio	8
<b>Total skor</b>		<b>46</b>
<b>Nilai</b>		<b>92</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat layak</b>

Dari tabel validasi ahli media dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat menurut ahli media **sangat layak dengan nilai 92 %**

Tabel 2. Hasil Validasi ahli materi

No	Aspek penilaian	Skor
1	Format	8
2	Isi materi	13
3	Bahasa	8
<b>Total skor</b>		<b>29</b>
<b>Nilai</b>		<b>82</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup layak</b>

Dari validasi ahli materi dapat di simpulkan bahwa materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini menurut ahli materi dinyatakan **cukup layak dengan nilai 82 %**. Dari hasil angket respon siswa dapat di simpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran ini dinyatakan **sangat layak dengan nilai rata-rata 91 %**.

### PENUTUP

Media aplikasi Se\_U (Simple Usholli) merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dibuat dengan menggunakan *power point* dan *ispring suite* yang berisi tentang materi kelas VII Madrasah Tsanawiyah khususnya bab shalat. Konten diperoleh dari berbagai sumber dan diolah menjadi media pembelajaran berbasis aplikasi android.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat di simpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan metode R&D (Research and Development) oleh peneliti masuk dengan kategori baik dengan hasil ahli materi 82 %, ahli media 92 %, dan hasil angket respon siswa sebesar 91 %. Selanjutnya media pembelajaran berbasis android bisa dipakai sebagai penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Se\_U (Simple Usholli) Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang”.

Media pembelajaran berbasis aplikasi dinyatakan layak setelah di analisis oleh ahli materi, ahli media dan uji coba produk. Peningkatan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fiqih dapat di lihat pada hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti sampaikan terimakasih kepada tim pengelola jurnal ini yaitu Jurnal Al I'tibar yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam mempublikasikan artikel ini dan kepada semua pihak yang turut andil dalam perbaikan artikel ini dari tahap awal hingga terbit.

### DAFTAR PUSTAKA

- API FIQIH. (2022). *Ilmu\_Fiqih\_Dan\_Ushulu\_L\_Fiqh*.
- Muhammad Saiful Amin, & Marlina. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Madrasah Diniyah Amaliyatut Taqwa OKU Timur . *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* , 10 (2), 55–59. <https://doi.org/10.30599/jpia.v10i2.2467>
- Novari, DM, Siti Patimah, & Joni Putra. (2023). Analisis Supervisi Pendidikan di SMK Al-Ma'arif Way Kanan. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* , 10 (2), 71–

76. <https://doi.org/10.30599/jpia.v10i2.2651>

Kemala Sandi Rosa, & Siti Patimah. (2023). Analisis Peran Komite Sekolah Terhadap Peningkatan Mutu Pendidikan Di SMK Negeri 4 Bandar Lampung. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* , 10 (2), 83–88. <https://doi.org/10.30599/jpia.v10i2.2753>

Muhammad Latief Pujiyanto, & Nurul Latifatul Inayati. (2023). Implementasi Metode Bin-Nadzar Dalam Pembelajaran Tahfidz Di SMPIT Ar-Rahmah Pacitan. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* , 10 (2), 77–82. <https://doi.org/10.30599/jpia.v10i2.2681>

Lubis, S. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Bentuk Pendidikan Dan Pelatihan Di Kantor Bappeda. *Http://Repository.Uma.Ac.Id/*, 1, 9–47.

Mardiah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar. *Tesis*, 1–106. <http://repository.iainpare.ac.id/1184/>

Muhammad, H., R. Eka Murtinugraha, & Sittati Musalamah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>

Nurhikmah, F. (2013). ... Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTs Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji dan .... *Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 2.

Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.