

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FINTER (FIKIH INTERAKTIF) UNTUK PEMBELAJARAN FIKIH DI MTs BAHRUL ULUM TAMBAKBERAS JOMBANG

Development of FINTER (Interactive Fiqh) Learning Media for Fiqh Learning at MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang

Hafidz Ilyas¹, Khoirun Nisa², Wahyudi³

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

hafidzilyassantri@gmail.com; neesaalkhoirot23@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 18, 2024	Jan 2, 2025	Jan 14, 2025	Jan 19, 2025

Abstract

Rapid developments are taking place in the realm of education in the 21st century. Teachers in this era are expected to have the ability to use technology in teaching at school and also be able to overcome various challenges that arise. To increase the effectiveness of learning, it is necessary to use interesting media. This research is entitled the development of FINTER Learning media (Interactive Fikih) for learning Fikih in class VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. This research focuses on the development of Powerpoint-based Fikih learning media for Fikih subjects in class VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. This research applies the research and development (R&D) method using the ADDIE model. The purpose of this research is to facilitate and make learning Jurisprudence subjects more interesting for teachers and students. This research produces learning media called FINTER. This media received a score of 88% from student responses. The results of the material expert validation received a score of 89% and 91% for media expert

validation, thus FINTER media is very feasible to use in learning media at MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

Keywords: Media; Learning; Fiqh

Abstrak: Perkembangan pesat terjadi dalam ranah pendidikan pada abad ke-21. Guru pada zaman ini diharapkan untuk memiliki kemampuan menggunakan teknologi dalam mengajar di sekolah dan juga mampu mengatasi berbagai tantangan yang muncul. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, diperlukan penggunaan media yang menarik. Penelitian ini berjudul pengembangan media Pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) untuk pembelajaran Fikih dikelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis Powerpoint untuk mata pelajaran Fikih dikelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Penelitian ini mengaplikasikan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah dan membuat pembelajaran mata pelajaran Fikih lebih menarik bagi guru dan siswa. Penelitian ini menghasilkan hasil media pembelajaran yang dinamakan FINTER. Media ini mendapatkan skor 88% dari respon siswa. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 89% dan 91% untuk validasi ahli media, dengan demikian media FINTER sangat layak digunakan dalam media pembelajaran di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

Kata Kunci: Media; Pembelajaran; Fikih

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran, khususnya dalam bidang keagamaan yang merupakan bagian dari pendidikan karakter, sangat berperan kehidupan sehari-hari. Dengan tersedianya fasilitas pembelajaran yang memadai, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan kompetensi dasar yang diinginkan (Amalida & Halimah, 2023). Di sekolah umum, pendidikan Islam telah diintegrasikan menjadi satu mata pelajaran, yaitu PAI (Pendidikan Agama Islam) dan Budi Pekerti, yang mencakup berbagai subtema seperti Akidah, Akhlak, Fikih, Al-Qur'an Hadis, serta SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Di sekolah islam, pendidikan islam tetap sama yang memuat lima mata pelajaran yakni Akidah Akhlak, Fikih, Al-Qur'an Hadis, serta SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

Di madrasah atau sekolah Islam, materi Pendidikan Agama Islam disusun secara terpisah agar siswa dapat lebih mendalami ajaran Islam. Topik seperti salat, puasa, zakat, bersuci, serta berbagai ibadah wajib lainnya dimasukkan kedalam mata pelajaran Fikih. Fikih bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai prinsip-prinsip hukum Islam dan cara penerapannya, agar siswa dapat mengimplementasikannya dalam

bermasyarakat dan menjadi muslim yang menerapkan ajaran Islam secara menyeluruh (Khoirul Huda, 2019).

Pada abad ke-21, dunia pendidikan mengalami kemajuan yang signifikan. Dalam era ini guru diharuskan untuk memiliki kreatifitas dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pengajaran di sekolah, sekaligus mampu menghadapi berbagai tantangan yang muncul. Pembelajaran modern menitikberatkan pada pengembangan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari, serta memanfaatkan teknologi guna memperluas wawasan dan meningkatkan kecerdasan mereka. Oleh karena itu, di zaman serba modern ini dibutuhkan metode pembelajaran yang cocok untuk siswa. Guru pun harus berinovasi agar proses belajar mengajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Rohman, Hamdani, & Soraya, 2023).

Media adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan secara optimal dalam sistem dan informasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. McLuhan, sebagaimana dikutip oleh Mohammad Miftah, mendefinisikan media sebagai alat yang mampu memperluas kemampuan manusia dalam mendengar, melihat dan merasakan, sehingga mengatasi keterbatasan jarak dan waktu. Dengan adanya media, hambatan tersebut menjadi tidak lagi relevan. Sementara itu, Daryanto menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua elemen, baik berupa manusia, benda, maupun lingkungan, yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran serta menarik perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rahma & Saputra, 2023). Media adalah sarana yang memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan, berfungsi secara strategis dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kehadiran media secara langsung dapat menciptakan dinamika yang unik bagi para siswa (Putri, Islamiah, Andini, & Marini, 2022).

Media interaktif adalah jenis media yang dilengkapi dengan alat kendali, memungkinkan pengguna untuk menggunakannya sesuai kebutuhan serta menentukan langkah-langkah berikutnya (Amatullah & Ab, 2022, hal. 245). Media ini harus mampu dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Secara umum, media berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari stimulus ke responden, yang bertujuan merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadilah proses pembelajaran (Junaidi, 2019). Salah satu aspek penting dalam merancang pembelajaran adalah memilih media yang tidak hanya relevan dengan materi yang disampaikan, tetapi juga mampu menarik minat siswa (Moto, 2019). Media yang menarik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas

pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi selama proses belajar di kelas. Salah satu pilihan yang sesuai adalah media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint*. Media ini dinilai efektif dalam meningkatkan semangat dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. Media interaktif berbasis *Powerpoint* merupakan pilihan ideal karena mampu mengintegrasikan berbagai elemen, contohnya teks, gambar, audio, dan lain-lain, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Rahma & Saputra, 2023, hal. 12).

Berdasarkan wawancara dengan guru pengajar PAI (pendidikan agama islam) di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, diketahui bahwa minimnya inovasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru menyebabkan siswa kurang termotivasi selama proses belajar berlangsung. Selain itu, pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga terkesan monoton dan berjalan satu arah, di mana guru memegang kendali penuh sementara siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan. Lebih lanjut, belum pernah dilakukan penelitian atau pengembangan materi pembelajaran Fikih menggunakan media PowerPoint, khususnya pada topik Makanan Halal dan Haram di MTs Bahrul Ulum.

Berdasarkan beberapa informasi yang telah penulis rangkum peneliti mencoba meneliti tentang proses pembelajaran Fikih berbasis media interaktif dengan mengembangkan aplikasi *Microsoft Powerpoint 2016*. Sebenarnya di komputer maupun *software* yang biasa digunakan dalam media pembelajaran ada banyak, tetapi disini penulis menggunakan *Microsoft Powerpoint 2016 Hyperlink* dengan judul media yang bernama “FINTER” (Fikih Interaktif). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) serta menganalisis respon siswa terhadap media tersebut dalam pembelajaran Fikih di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Diharapkan, media pembelajaran yang dikembangkan dapat bermanfaat untuk proses pembelajaran, meningkatkan antusiasme siswa, dan mendorong guru untuk lebih inovatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk serta menguji sejauh mana keefektifan dan validitasnya. Menurut Sugiyono, yang dikutip oleh Sri Sumarni, Metode R&D digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menilai tingkat

keefektifannya. Proses pengembangan produk dimulai dengan analisis kebutuhan, yang umumnya dilakukan melalui survei atau pendekatan kualitatif. Setelah itu, untuk memastikan bahwa produk tersebut efektif dan dapat digunakan secara luas, dilakukan penelitian eksperimen guna menguji efektivitas produk yang dihasilkan (Sumarni, 2019). Penelitian ini tidak hanya terfokus pada perbaikan produk yang sudah ada, tetapi juga mencakup penemuan baru atau penyediaan solusi untuk mengatasi masalah praktis. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang diterapkan adalah *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi) (Hidayat et al., 2021, hal. 29). Model *ADDIE* digunakan untuk merancang landasan kinerja dalam proses pembelajaran melalui pengembangan desain produk pembelajaran. Dalam penelitian ini, populasi sekaligus sampel yang dilibatkan adalah 20 siswa kelas VIII di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Berikut beberapa tahapan dalam model desain penelitian ini (Maydiantoro, 2020):

1. Analisis

Analisis merupakan tahap awal peneliti untuk melakukan observasi guna mengamati model, metode, media, bahan ajar, serta menekankan pada analisis kurikulum yang diterapkan pada lokasi penelitian.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan proses desain menggunakan *Microsoft Powerpoint 2016*. *Microsoft Powerpoint 2016* digunakan untuk menciptakan latar belakang, isi materi, gambar atau ilustrasi, termasuk integrasi video pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menggunakan media pembelajaran berbasis web bernama *Wordwall* yang digunakan sebagai kuis media pembelajaran.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan (*Development*) berisi kegiatan berupa spesifikasi desain dan realisasi rancangan dalam bentuk fisik (produk). Pada fase ini, dilakukan proses validasi terhadap media dan materi oleh para validator. Validator yang dipilih oleh peneliti adalah guru PAI di MTs Bahrul Ulum sebagai validator materi dan dosen Universitas K.H Abdul Wahab Hasbullah sebagai validator media. Tujuan dari validator adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Instrumen validasi ahli materi oleh guru PAI MTs dan validasi media oleh ahli media berfungsi sebagai instrument pengumpul data.

4. Implementasi

Tahap ini adalah kegiatan implementasi atau penerapan produk yang sudah valid digunakan. Pada tahap ini, media FINTER diuji cobakan dalam proses pembelajaran Fikih pada siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum. Peneliti juga memanfaatkan angket siswa sebagai alat untuk mengumpulkan data. Kuesioner tersebut menggunakan skala Likert dengan format checklist dan skala 4 untuk penilaian.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan terhadap produk yang layak digunakan, materi yang sesuai validator, kemudian dari kuesioner informasi yang sudah diberikan siswa oleh peneliti.

Keunggulan dari tahap ini adalah adanya prosedur pengembangan yang terperinci, terorganisir, dan memiliki urutan yang rasional. Oleh karena itu, model ini sangat tepat dan sering diterapkan dalam penelitian dan pengembangan. Namun kekurangan dari Model *ADDIE* yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama karena adanya evaluasi produk setiap saat dan juga terdapat analisis siswa dan analisis kinerja (Hidayat et al., 2021).

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data, yaitu data berupa angka (kuantitatif) dan data deskriptif (kualitatif). Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, media, dan guru PAI terhadap media ini. Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui angket, dokumentasi, analisis kurikulum, analisis kebutuhan serta masukan dari guru PAI, ahli media, dan materi terkait media yang dikembangkan. Instrumen untuk mengumpulkan data meliputi lembar validasi ahli media dan materi. Penilaian pada kuesioner menggunakan skala likert dengan format *checklist* skala 5. Sedangkan untuk respon siswa menggunakan skala 4. Teknik persentase akan digunakan untuk menganalisis data kuesioner.

1. Analisis data validitas

Analisis data produk ini dilakukan dengan menghitung tanggapan dari validator ahli yang mengevaluasi kesesuaian antara materi dan media pembelajaran, untuk mencari persentase menggunakan rumus serta kriteria sebagai berikut (Riduwan, 2020):

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{X (\text{skor ahli validator})}{X_i (\text{skor maksimal})} \times 100 \%$$

Tabel 1. Skor Kelayakan Produk atau Media

PERSENTASE	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

2. Analisis data praktikalitas

Analisis data praktikalitas yakni hasil dari pengolahan data siswa. Kuesioner praktikalitas berisi serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada siswa. Praktikalitas respon siswa dihitung melalui rumus serta kriteria berikut (Riduwan, 2020):

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum X (\text{jumlah keseluruhan skor siswa})}{\sum X_i (\text{skor maksimal})} \times 100$$

Tabel 2. Kriteria Skala Persentase

Persentase Pencapaian (%)	Kriteria Penilaian Respon Siswa
81 – 100	Sangat Menarik
61 – 80	Menarik
41 – 60	Cukup Menarik
21 – 40	Kurang Menarik
0 – 21	Sangat Kurang Menarik

HASIL

Tahapan pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima langkah yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) berbasis *Powerpoint* pada mata pelajaran Fikih, dengan topik "Makanan Halal dan Haram" untuk siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas VIII di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, dengan menggunakan instrumen berupa wawancara dan kuesioner. Data diperoleh melalui angket kepada siswa menggunakan skala *Likert* serta wawancara dengan Ibu Dra. Tsuwaibah, guru mata pelajaran Fikih. Berdasarkan analisis yang diperoleh, siswa kelas VIII memerlukan media yang sederhana dan menarik agar tidak merasa bosan atau mengantuk saat mempelajari Fikih. Peneliti berusaha memberikan inovasi

pembelajaran terbaik dan paling inovatif sebagai media pembelajaran Fikih, mengingat siswa di era digital perlu tetap giat dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada tahap desain, peneliti menciptakan inovasi dengan mengembangkan produk berupa aplikasi. Peneliti mengidentifikasi metode pengajaran guru Fikih di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang dan berdasarkan informasi tersebut, peneliti menciptakan produk khusus bernama FINTER. Produk ini memanfaatkan *Hyperlink Powerpoint* dan *Web Wordwall*. Pendekatan ini memungkinkan siswa mengakses aplikasi melalui perangkat mereka masing-masing. Produk ini terdiri dari 26 *slides* yang berisi beberapa tombol interaktif. Materi di dalamnya mencakup pelajaran Fikih semester genap kelas VIII di MTs Bahrul Ulum Tambakberas, khususnya tentang bab Makanan Halal dan Haram. Judul produk ini adalah FINTER (Fikih Interaktif).

Setelah tahap desain dilakukan, peneliti sampai pada tahap pengembangan di mana produk yang telah dirancang, yaitu aplikasi FINTER, selanjutnya akan divalidasi kepada ahlinya yakni media dan materi. Ahli memberikan arahan kepada peneliti agar produk menjadi lebih baik.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang terlibat adalah Ibu Dra. Tsuwaibah, seorang guru PAI di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Penilaian materi dan produk dilakukan menggunakan skala *Likert* yang didapatkan dari angket. Hasil validasi materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1.	Relevansi	27
2.	Keakuratan	10
3.	Kelengkapan Sajian	4
4.	Konsep Dasar Materi	9
5.	Kesesuaian Sajian	17
	SUM	67
	TOTAL	89

Jumlah skor maksimum diperoleh dengan mengalikan skor maksimum dengan jumlah item, yaitu $5 \times 15 = 75$. Jadi perolehan nilai yang didapatkan dari materi ini yaitu:

$$P = \frac{67}{75} \times 100 = 89,3\%$$

Hasil validasi dari ahli materi adalah 89% (dibulatkan), yang menunjukkan bahwa lembar validasi materi tentang media FINTER (Fikih Interaktif) dinilai layak untuk diuji coba.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator media adalah Dosen Pengembangan Media yakni Bapak Mohammad Saat Ibnu Waqfin, S.Pd.I., M.Pd. Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi aplikasi FINTER. Lembar validasi bisa dilihat pada lampiran berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor
1.	Desain Tata Letak	9
2.	Teks	13
3.	Foto	22
5.	Packing	9
6.	Penggunaan Navigasi dan Interaktif Link	15
	SUM	68
	TOTAL	90,66667

Jumlah skor maksimum diperoleh dengan mengalikan skor maksimum dengan jumlah item, yaitu $5 \times 15 = 75$. Jadi perolehan nilai yang didapatkan dari materi ini yaitu:

$$P = \frac{68}{75} \times 100 = 90,66\%$$

Hasil validasi dari ahli media adalah 91% (dibulatkan), menunjukkan bahwa lembar validasi media untuk FINTER (Fikih Interaktif) dianggap layak untuk diuji coba menurut ahli materi.

Revisi dilakukan berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh para ahli selama proses validasi. Saran, hasil, dan komentar yang diterima digunakan untuk melakukan perbaikan, sehingga produk dapat dikembangkan dengan lebih baik.

Setelah media dikembangkan dan dinyatakan efektif, peneliti melakukan implementasi dengan memperkenalkan media yang telah dikembangkan kepada 20 siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Peneliti menjelaskan produk tersebut beserta kegunaannya, dan mengamati siswa yang menggunakannya. Selanjutnya, peneliti mengajukan berbagai pertanyaan Untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran yang diterapkan. Berikut hasil implementasinya:

Tabel 5. Hasil Implementasi Data

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian
1.	Apakah desain dalam media FINTER menarik untuk media pembelajaran Fikih?	92
2.	Apakah penggunaan media FINTER sangat mudah dipahami?	82
3.	Apakah game yang terdapat di media FINTER sangat menarik	92
4.	Apakah dengan adanya game dalam media FINTER dapat mendukung pembelajaran Fikih	95
5.	Apakah materi yang disajikan dalam media FINTER mudah dipahami?	94
6.	Apakah dengan adanya media FINTER ini dapat meningkatkan semangat, motivasi dalam belajar?	82
7.	Apakah model, bentuk, dan huruf yang digunakan dalam media FINTER sederhana dan mudah dibaca?	86
8.	Apakah materi yang dipaparkan sesuai dengan pelajaran yang ada di kelas?	92
9.	Apakah anda tertarik dengan media FINTER dalam pembelajaran Fikih?	86
10.	Apakah dalam media FINTER ini anda dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari?	81
SUM		885
Average		88,5

$$P = \frac{885}{80} \times 100 = 88,5\%$$

Berdasarkan tabel di atas, hasil akhir yang diperoleh adalah 88% (dibulatkan). Dengan ini membuktikan bahwa media tersebut masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Tahap selanjutnya, sekaligus tahap akhir yakni ialah evaluasi. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan penilaian validator terhadap kualitas produk dan materi yang disertakan, serta informasi yang diperoleh dari siswa melalui angket.

PEMBAHASAN

Peneliti telah menemukan solusi untuk mengatasi tantangan ini, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) berbasis *Powerpoint* untuk kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

Hasil dari tahap pengembangan media pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) berbasis *Powerpoint* untuk kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang dengan menggunakan model *ADDIE* adalah sebagai berikut: Tahap pertama adalah analisis, di mana peneliti melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa pada mata pelajaran Fikih. Kemudian, tahap kedua adalah desain, di mana peneliti melakukan beberapa langkah, yakni: 1) mengidentifikasi metode pengajaran guru Fikih di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, 2) memilih materi pada sub bab pembahasan "Makanan Halal dan Haram" serta menyusun materi tersebut untuk disesuaikan dengan indikator pembelajaran, kemudian menyiapkan deskripsi materi untuk ditampilkan di media pembelajaran, 3) menciptakan produk khusus bernama FINTER dengan memanfaatkan *Hyperlink Powerpoint* dan *Web Wordwall*, dan 4) Menyusun instrumen penilaian berupa lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, serta angket praktikalitas untuk siswa. Tahap selanjutnya adalah pengembangan, di mana peneliti melaksanakan beberapa langkah, yaitu 1) pembuatan produk, 2) validasi oleh ahli, dan 3) revisi awal produk. Selanjutnya, pada tahap implementasi, produk yang telah dinyatakan valid oleh validator siap untuk diuji coba. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan penilaian melalui evaluasi diri untuk mengevaluasi tentang kekurangan dalam pembuatan media belajar berbasis web dengan materi "Makanan Halal dan Haram".

Berdasarkan hasil validator materi, media pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) berbasis *Powerpoint* dinilai layak untuk diuji coba. Terdapat komentar dan saran dari ahli materi untuk menampilkan RPP dalam media tersebut. Berdasarkan validasi ahli media diperoleh

persentase 89 % dikategorikan “Sangat Baik”, namun pada salah satu aspek hanya mendapat skor 4 yaitu, aspek kelengkapan sajian yang perlu diperbaiki agar instrumen evaluasi dapat lebih efektif diimplementasikan..

Pada hasil validasi ahli media, validator memiliki beberapa komentar dan saran bagi peneliti untuk pengembangan media pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) berbasis *Powerpoint* di antaranya menyarankan agar warna *font* menggunakan warna yang cepat ditangkap oleh siswa semisal warna hitam dan menambahkan penomoran pada video. Berdasarkan validasi ahli media diperoleh persentase 91 % dikategorikan “Sangat Baik” dan “Sangat Menarik” ketika digunakan untuk media evaluasi pembelajaran.

Setelah dilaksanakan tahap implementasi pada siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) berbasis *Powerpoint* pada materi “Makanan Halal dan Haram” dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Respon siswa menunjukkan persentase sebesar 88 % dikategorikan “Sangat Baik”.

Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi di antaranya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SD Plus Al Kautsar Kota Malang*” (Sufa, 2023). Mohammad Raafif menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif secara valid dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi perkembangan teknologi tematik kelas III SD. Selanjutnya ialah penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Terintegrasi Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Kalimates*” (Priyanto, 2022). Ach Arif Priyanto menyatakan bahwa media yang dibuat mendapat skor 90,41% sangat layak digunakan pada materi sistem gerak tubuh kelas.

Media interaktif berbasis *Powerpoint* ini memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya adalah presentasi yang menarik dengan penggunaan permainan warna, animasi teks, dan gambar animasi, dapat diproduksi ulang sesuai keperluan dan digunakan berkali-kali, serta dapat disimpan dalam format data optik atau magnetik, sehingga mudah dibawa ke berbagai tempat (Fadlin, Irma, Sumiati, 2020). Setelah melalui proses pengembangan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif “FINTER” atau Fikih Interaktif, diharapkan dapat menambah keberagaman media terutama pada mata pelajaran Fikih.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis *Powerpoint* dilatarbelakangi oleh masalah di lembaga pendidikan MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang yang sedang diteliti. Sekolah ini menghadapi berbagai kendala, termasuk kekurangan media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Guru-guru di sekolah ini lebih bergantung pada metode ceramah dan buku ajar yang kurang menarik, seiring dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, media pendidikan harus mengikuti arus perkembangan zaman supaya proses pembelajaran semakin lancar.

Penelitian R&D ini menggunakan model *ADDIE*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah serta membuat pembelajaran mata pelajaran Fikih lebih menarik bagi guru dan siswa. Kelayakan media diuji berdasarkan:

- a. Hasil validasi materi adalah 89% (dibulatkan), dikategorikan "sangat baik".
- b. Hasil validasi media adalah 91% (dibulatkan), dikategorikan "sangat baik".
- c. Hasil angket/kuesioner respon siswa mencapai 88% (dibulatkan), dikategorikan "sangat baik".

Berdasarkan hasil diatas, peneliti menyatakan bahwa respons siswa terhadap penggunaan aplikasi FINTER sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih sangat positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 54–60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>
- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021 / 2022*. 15(1), 243–250.
- Fadlin, Irma, Sumiati, L. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Motivasi Kepada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 66–82. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i1.13>
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN*

ISLAMIC EDUCATION LEARNING. 28–37.

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khoirul Huda, A. K. (2019). Pengembangan Materi Fikih Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah: Tentang Indahnya Berpuasa. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(2), 231–250. <https://doi.org/10.51226/assalam.v8i2.142>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Jurnal of Primary Education. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Priyanto, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Terintegrasi Pesawat Sederhana Kelas Viii Smp Ainul Yaqin Ajung Kaliwates. universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Rahma, S. N., & Saputra, E. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1828>
- Riduwan. (2020). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, A., Hamdani, A. S., & Soraya, I. (2023). Pengembangan Pembelajaran Fikih Model Blended Learning Berbasis Addie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 106. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.13943>
- Sufa, M. R. W. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD PLUS AL- KAUTSAR KOTA MALANG. Universitas Islam Negeri Malang.
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Riset & Pengembangan*, 38.