YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6520

PENGEMBANGAN MEDIA HAM (HAJI DAN UMRAH) BERBASIS *ISPRING SUITE* PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS X DI MA AL-BAIRUNY SAMBONG DUKUH JOMBANG

Development of iSpring Suite-Based Hajj and Umrah (HAM) Media in Fiqh Subject for Tenth Grade at MA Al-Bairuny Sambong Dukuh Jombang

Fadlilah Faizatul Fuadah & Hidayatur Rohmah
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
faizatulfuadah1812@gmail.com; hidayaturrohmah@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 17, 2025	Jun 15, 2025	Jun 27, 2025	Jul 2, 2025

Abstract

Fiqih instruction in Class X at MA Al-Bairuny Sambong Dukuh Jombang remains predominantly lecture-based and relies solely on textbooks, resulting in student disengagement and low participation. This study aims to develop HAM (Hajj and Umrah) instructional media using iSpring Suite and to assess students' responses to the media. The research employed a Research and Development (RnD) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection instruments included validation questionnaires for media experts, subject matter experts, and student response surveys. Media expert validation scores averaged 77% in the first round (categorized as valid) and 84% in the second round (categorized as highly valid). Subject matter expert validation scores were 90% and 93%, both falling within the highly valid category. Meanwhile, student response results yielded a score of 91%, indicating high practicality. These findings demonstrate that the HAM media developed with iSpring Suite is both feasible and practical for use in Fiqih learning. The study underscores the importance

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

of innovative interactive digital media in fostering engaging and effective learning, particularly for procedural content such as Hajj and Umrah rituals.

Keywords: Media Development; HAM Media (Hajj and Umrah); iSpring Suite; Fiqih Learning; Interactive Digital

Abstrak: Pembelajaran Fiqih di kelas X MA Al-Bairuny Sambong Dukuh Jombang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media tunggal berupa buku ajar, yang menyebabkan kejenuhan dan rendahnya keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media HAM (Haji dan Umrah) berbasis *iSpring Suite* dan mengetahui respons siswa terhadap media tersebut. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, dan angket respons siswa. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata 77% pada tahap pertama (kategori valid) dan 84% pada tahap kedua (kategori sangat valid). Validasi ahli materi menunjukkan skor 90% dan 93% (keduanya dalam kategori sangat valid). Sementara itu, hasil angket respons siswa terhadap media menunjukkan skor 91%, yang dikategorikan sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media HAM berbasis *iSpring Suite* layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Fiqih. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media digital interaktif dalam mendukung pembelajaran yang menarik dan efektif, terutama dalam materi bersifat prosedural seperti ibadah Haji dan Umrah.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Media HAM (Haji dan Umrah); iSpring Suite; Pembelajaran Fiqih; Interaktif Digital

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk mewujudkan proses belajar mengajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki serta dapat bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat dan juga negara. Peran pendidikan sangatlah penting karena dapat membentuk karakter serta kepribadian warga Negara menjadi generasi yang baik, memiliki kesadaran, menumbuhkan rasa kepedulian terhadap sesame, dan mampu mengikuti persaingan di era globalisasi saat ini. Bahkan maju mundurnya suatu Negara itu tergantung pada kualitas pendidikan yang ada di Negara tersebut (Rohman & Romelah, 2022).

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan meningkatkan kualitas generasi bangsa. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah minimnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Di MA AL-Bairuny Sambong Dukuh, khususnya pada mata pelajaran

Fiqih kelas X, pembelajaran masih banyak dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan media buku ajar. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kesulitan memahami materi, termasuk pada materi ibadah Haji dan Umrah.

Upaya yang penting dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah guru. Guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga mengarahkan, membimbing, mendidik, melatih, dan mengevaluasi peserta didik tersebut. Keberadaan guru dan kesiapannya dalam melaksanakan tanggungjawab sebagai pendidik sangat menentukan suatu proses pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu berhasil tidaknya upaya peningkatan mutu pendidikan ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengemban tugasnya yaitu pengelolaan pembelajaran di sekolah (Agustina & Syafi'i, 2023). Namun pada kenyataannya siswa seringkali merasa kebingungan terkait dengan materi yang diterimanya, karena guru dalam menyampaikan materi itu membosankan atau karena proses pembelajarannya yang kurang efektif, misalnya guru lebih mononton dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu siswa merasa bosan dan malas dalam pembelajaran (Yudhistira et al., 2020).

Melihat realitas tersebut, peneliti merasa perlu adanya solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, yang lebih menarik dan interaktif. Peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi *iSpring Suite* yang dapat mengubah presentasi PowerPoint menjadi media pembelajaran digital berbasis Android.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media pembelajaran berbasis iSpring Suite dalam meningkatkan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian (Sulistyorini & Listiadi, 2022) di SMK dan (Umroh et al., 2023) di MTs telah menunjukkan hasil valid dan praktis. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media berbasis iSpring Suite untuk mata pelajaran Fiqih dengan fokus pada materi Haji dan Umrah di tingkat Madrasah Aliyah. Inilah yang menjadi celah (gap) yang ingin diisi oleh penelitian ini.

Di zaman sekarang dunia pendidikan yang berada pada era globalisasi 4.0 semakin terlihat dengan bertambah majunya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Para pendidik dituntut untuk melakukan pembaharuan terkait dengan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Seorang guru juga dituntut untuk mengikuti sesuai perkembangan zaman, agar dalam proses pembelajaran seorang pendidik mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga bisa

menjadikan peserta didik lebih mudah dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Kecanggihan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan dampak positif dalam mencerdaskan bangsa, sehinggaa untuk mencapai tujuan dalam pendidikan maka teknologi harus dimanfaatkan dengan sebaik mungkin (Mardiah, 2020). Berdasarkan penelitian Sitaman Said penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan itu dapat mempermudah proses pembelajaran dan pencarian berbagai sumber belajar. Teknologi juga memudahkan untuk mengakses terkait dengan sumber daya pembelajaran secara online, seperti e-book, materi pembelajaran interaktif, video, dan sumber daya digital lainnya. Siswa dapat mengakses materi tersebut dari mana saja dan kapan saja, tanpa ada batasan waktu (Said, 2023).

Salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas suatu pembelajaran terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Tinio dalam Thoriq mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis Teknologi dapat memberikan sebuah kemudahan dan memperluas akses pendidikan melalui beberapa cara, salah satunya yaitu Peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan merupakan isu penting, terutama pada saat dilakukan ekspansi pendidikan: tidak ada keraguan, teknologi dan informasi dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui; peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik, memfasilitasi pemerolehan keterampilan dasar, dan juga peningkatan pelatihan pendidik (Aji Silmi & Hamid, 2023). Dalam penelitian putri dkk juga mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi IT memiliki kelebihan diantaranya yaitu mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran dan juga dapat menarik dan membangkitkan minta, kreativitas belajar siswa, motivasi, serta bisa menghibur siswa (Zulfa et al., 2023). Media pembelajaran memberikan peranan penting terhadap proses kegiatan pembelajaran di kelas, dimana media dan proses kegiatan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan hubungan baik yang kongkrit antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (Limin & Kundiman, 2023).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada saat ini adalah media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android merupakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Di dalamnya terdapat gabungan antara gambar, teks, vidio, suara, dan juga animasi. Pada media Pembelajaran Berbasis Android terdapat materi berupa teori, gambar dan bentuk yang dapat diperlihatkan, video pembelajaran, dan evaluasi berupa soal atau quiz (Rahayu et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis android seperti smartphone dapat memberikan manfaat sebagai sarana untuk memenuhi

kebutuhan tertentu, selain itu aplikasi whatsapp yang memudahkan para lembaha Pendidikan, kinerja dan peserta didik dalam berkomunikasi secara cepat dan mengirim berita, video, dan audio melalui chat tanpa perlu menggunakan pulsa lagi (Hutami et al., 2023).

Dari hasil wawancara tidak terstruktur kepada guru Fiqih menjelaskan bahwa pada sekolah tersebut sudah ada sarana prasana yang mendukung dalam pembelajaran seperti proyektor, dan lain-lain. Namun tidak semua guru menggunakan sarana prasarana yang ada sebagai media pembelajaran, ada sebagian guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni dengan metode ceramah.

Pada mata pelajaran fiqih kelas X Madrasah Aliyah guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Guru menyampaikan materi dengan ceramah dan hanya menggunakan media yang sederhana berupa buku ajar Fiqih. Hal ini menyebabkan beberapa siswa itu merasa bosan terhadap materi yang di sampaikan oleh guru karena sifatnya yang mononton. Melihat keadaan tersebut peneliti berkeinginan untuk memberikan alternatif yaitu dengan adanya media berbasis android dalam bentuk aplikasi pada mata pelajaran fiqih. Diharapkan dengan adanya media ini siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Kebaruan dari penelitian ini adalah pengembangan Media HAM (Haji dan Umrah) berbasis Android yang memanfaatkan teknologi iSpring Suite serta dikonversi ke dalam format aplikasi (apk). Media ini tidak hanya berisi materi tekstual, tetapi juga menyertakan elemen visual dan interaktif seperti gambar, audio, animasi, serta evaluasi berupa kuis. Landasan teoritis berasal dari konsep pengembangan media pembelajaran dan pentingnya teknologi dalam mendukung proses pembelajaran aktif, efektif, dan menyenangkan.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media HAM berbasis iSpring Suite untuk pembelajaran Fiqih di kelas X MA AL-Bairuny. Tujuan utama dari penelitian ini adalah: Mengembangkan media HAM (Haji dan Umrah) berbasis iSpring Suite yang layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Fiqih, dan menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebagai evaluasi kepraktisan dan efektivitas penggunaan media.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (RnD). Research and Development (RnD) merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Model penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini menggunakan model ADDIE yang akan menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring suite pada mata pelajaran Fqiih dengan materi pengurusan jenazah untuk siswa kelas X di MA AL-Baituny Sambong Dukuh Jombng. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam mendesain pengajaran dan sebagai panduan dalam proses pengajaran yang terdiri dari lima tahapan (Bulhayat et al., 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pemgembangan ADDIE sebagai panduan. Peneliti memilih model ADDIE karena lebih mudah dan sering digunakan dalam mengembangkan suatu produk, salahsatunya pada pengembangan media pembelajaran (Safitri & Aziz, 2022). Langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, diantaranya yaitu tahap analisis (analysis), tahap pengembangan (development), tahap desain (design), tahap pelaksanaan (implementation), dan tahap evaluasi (evaluate) (Herawati et al., 2024). Model ADDIE akan diterapkan peneliti dalam prosedur pengembangan produk media HAM (Haji dan Umrah) yang fokus pada materi tentang Haji dan Umrah. Penelitian ini dilasanakan di MQ AL-Baituny Sambong Dukuh Jombang, tepatnya pada tanggal 20 November sampai 26 November 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X dengan jumlah siswa 30. Objek penelitian merupakan pengembangan media HAM pada mata pelajaran Fiqih terkait materi Haji dan Umrah.

Alat pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan wawancara, dokumentasi, dan angket validasi ahli media dan ahli materi, serta lembar angket respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran. Wawancara merupakan tekniki pengumpulan data dengan cara berintraksi langsung antara peneliti dengan pihak yang bersangkutan (Ardiansyah et al., 2023). Adapun alat pengumpulan data adalah Data dari ngket validasi oleh ahli media, ahli materi , dan lembar angket respon siswa disajikan dengan data kuantitatif. Hasil wawancara pada guru pengampu mata pelajaran Fiqih serta saran dan masukan dari validator disajikan dengan data kualitatif. Data kuantitatif ini diperoleh setelah peneliti menyebarkan angket kepada ahli media, ahli materi, dan kepada siswa kelas X, kemudian dianalisis serta

diubah dalam bentuk tabel dan penilaian presentase. Penulis dalam melakukan pengukuran adalah menggunakan skala likert (Yusi & Merliza, 2023).

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria skor	Yang diperoleh
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Tabel 1 menunjukkan konversi skor penilaian skala (1-4) ke dalam kriteria kualitas untuk instrument validasi. Adapun rumus validitas terdapat di bawah ini:

$$\text{Validitas (VI)} = \frac{skor\ yang\ diberikan\ validator}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tabel 2. Interpretasi Skor

Presentase	Kriteria kevalidan
85% < VI ≥ 100%	Sangat valid
70% < VI ≥ 85%	Valid
50% < VI ≥ 70%	Kurang valid
0% < VI ≤ 50%	Tidak valid

Tabel 2 di atas digunakan untuk mengonversi hasil penilaian skor menjadi kategori kelayakan berdasarkan persentase (%)

HASIL

Penelitian yang dilakukan di MA AL-Bairuny Sambong Dukuh Jombang pada tanggal 26 November 2024 pada kelas X ini menghasilkan media pembelajaran yang di beri nama media HAM (Haji dan Umrah) berbasis Ispring Suite untuk mata pelajaran Fiqih. Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang didalamnya memuat beberapa tahapan diantaranya tahap analysis (analisis), Design (desain, Development (pengembangan), Implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Sehingga tahap yang diperoleh pada setiap tahapannya adalah sebagai berikut:

Hasil Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kinerja terkait dengan permasalahn yang terjadi pada saat proses pembelajaran dan juga melakukan analis kebutuhan pada media pembelajaran. Ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran, ada siswa yang kurang faham terkait dengan materi yang disampaikan dan siswa merasa bosan karena guru hanya menjelaskan dengan metode konvensional dimana guru menyampaikan materi dengan ceramah dan hanya menggunakan media berupa buku ajar Fiqih. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar suasana kelas lebih kondusif. Pada tahap tahap ini juga dilakukan analisis terkait kebutuhan pada media pembelajaran. Ditemukan bahwa media yang digunakan pada saat pembelajaran menggunakan buku ajar Fiqih, sehingga peneliti membuat media pembeajaran interaktif pada mata pelajaran Fiqih.

Hasil Tahap Desain

Tahapan yang kedua ini peneliti merancang media yang diperlukan seperti memilih materi yang akan dibuat untuk media pembelajaran dan merancang model produk. Pada pemilihan materi ini, peneiti memilih materi Haji dan Umrah dimana didalamnya terdapat beberapa sub bab diantaranya pengertian haji dan umrah, rukun haji dan umrah, syarat wajib haji dan umrah. Selain itu peneliti juga merancang model produk media pembelajaran yang berbasis android menggunakan aplikai Microsoft powerpoint yang diintegrasikan dengan ispring suite dan menggunakan apk2 builder yang memuat beberapa menu, seperti halaman utama (home), petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, profil pengembang, tujuan pembelajaran, dan quiz berupa soal-soal dari materi yang disajikan.

Hasil Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berbasis ispring suite yang diberi nama media HAM (Haji dan Umrah). Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Media ini dirancang menggunakan software Microsoft powerpoint sebagai desain dasar membuat media dan diintegrasikan dengan ispring suite untuk mempublish media yang telah di desain. Pada desain awal ini peneliti membuat desain tampilan media, isi materi, beserta desain quiz berupa soal pilihan ganda. Selain itu, web2apk builder digunakan untuk publish menjadi format apk untuk menghasilkan aplikasi berbasis android. Pada tahap ini juga terdapat proses validasi produk media yang telah dibuat kepada validator ahli media dan validator ahli materi.

Hasil Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Peneliti mengimplementasikan kepada siswa kelas X di MA AL-Bairuny Sambong Dukuh Jombang yang berjumlah 30 siswa. Untuk mengetahui kemenarikan produk media pembelajaran yang telah dibuat siswa diberi lembar angket yang berisi pernyataan terkait media yang telah dibuat. Berdasarkan hasil angket respon siswa, peneliti memperoleh nilai presentase 91% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji coba ini menjadi dasar dalam menilai seberapa besar pengaruh media terhadap proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Hasil Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi peneliti mengevaluasi keseluruhan dari media yang telah dikembangkan. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Maka dari itu peneliti menganalisis data dari angket respon siswa, dan melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran yang dikembangkan setelah melalui proses validasi. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan perbaikan dari validator ahli media, dan ahli materi.

Penilaian Ahli Media Terhadap Produk Media HAM

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	No. pertanyaan	Jumlah Nilai	
		Validator 1	Validator 2
Tampilan	1,2,3,4,5,6,7	22	24
Kelayakan media	8,9	6	6
Kemudahan penggunaan media	10.11	6	7
Total skor		**34**	**37**
Skor maksimal		**44**	**44**
Presentase		**77%**	**84%**

Tabel 3 di atas ini berisi skor hasil validasi media oleh dua validator ahli media, berdasarkan aspek penilaian seperti tampilan, kelayakan, dan kemudahan penggunaan.

Tabel ini merupakan data hasil uji validasi dari ahli media, yang menjadi validator ahli media adalah bapak dosen dari Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, berdasarkan data diatas tersebut memberikan penilaian baik dan memberikan penilaian dengan rata-rata skala 3. Hal ini menunjukkan bahwa produk media HAM (Haji dan Umrah) memiliki kualitas yang baik untuk diterapkan dan memenuhi standard kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan data

hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa produk media HAM (Haji dan Umrah) ini layak untuk digunakan pada mata pelajaran Fiqih di sekolah MA AL-Bairuny.

Penilaian Ahli Materi Terhadap Produk Media HAM

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	No. pertanyaan	Jumlah Nilai	
		Validator 1	Validator 2
Format	1,2,3	10	12
Isi materi	4,5,6	10	10
Bahasa	7,8,9	12	11
Evaluasi	10	4	4
Total skor		**36**	**37**
Skor maksimal		**40**	**40**
Presentase		**90%**	**93%**

Tabel 4 ini menunjukkan skor dari validasi isi materi oleh dua validator ahli materi. Tabel diatas merupakan data hasil uji validasi dari ahli materi, yang menjadi validator ahli materi adalah guru di MA AL-Bairuny Sambong Dukuh Jombang. Berdasarkan data diatas kedua validator tersebut memberikan penilaian yang sangat baik dan memberikan penilaian dengan rata-rata skala 4. Berdasarkan data hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa produk media HAM (Haji dan Umrah) ini layak digunakan pada mata pelajaran Fiqih di MA AL-Bairuny.

Penilaian Angket Respon Siswa Terhadap Media HAM

Tabel 6. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media HAM

Reponden	Butir										Jml.	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	35	88
2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	37	93
3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
5	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	34	85
6	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	35	88
7	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	36	90
8	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	34	85
9	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	93
10	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37	93
11	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37	93
12	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	34	85

13	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	35	88
14	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	35	88
15	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	36	90
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
17	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35	88
18	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37	90
19	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80
20	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36	90
21	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
22	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
23	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	35	88
24	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37	93
25	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37	93
26	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	36	90
27	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	95
28	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	95
29	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37	93
30	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
Jumlah											1089	1200
Rata-rata											36,3	91

Tabel 5 di atas berisi rekapitulasi skor dari 30 siswa terhadap media HAM melalui angket respon siswa dengan 10 pernyataan per siswa. Berdasarkan ini, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 30 siswa MA AL-Biruny Sambong Dukuh Jombang rata-rata memberikan penilaian yang sangat baik dengan memberikan tanggapan setuju, dan sangat setuju terhadap media HAM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media HAM yang telah dibuat dapat digunakan dalam pembelajaran Fiqih di MA AL-Bairuny Sambong Dukuh Jombang. Dalam tahap ini, dapat disimpulkan bahwa: 1) penilaian dari ahli media pertama memperoleh nilai presentase 77% dengan kategori valid, sedangkan validasi ahli media kedua memperoleh nilai presentase 84% dengan kategori valid. 2) penilaian dari ahli materi pertama memperoleh nilai presentase 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi kedua memperoleh presentase 93% dengan kategori sangat valid. 3) analisis hasil uji respon siswa memperoleh presentase 91% dengan kategori sangat praktis.

PEMBAHASAN

Kelayakan media HAM (Haji dan Umrah) ditentukan melalui tahapan validasi kepada beberapa validator, diantaranya validasi kepada validator ahli media, validasi kepada ahli materi, dan melalui uji coba pengguna yaitu kepada siswa kelas X di MA AL-Bairuny. Hasil validasi ahli media dilakukan oleh dosen Universitas KH. A. Wahab Hasbullah memberikan

nilai yang maksimal. Penilaian tersebut mencakup aspek tampilan, kelayakan media, dan kemudahan penggunaan media. Berdasarkan hasil tersebut, maka media HAM (Haji dan Umrah) dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Fiqih. Sementara validasi kepada validator ahli materi yang dilakukan oleh guru di MA AL-Bairuny memberikan penilaian dengan rata-rata skala 4 yang menunjukkan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi dinilai sangat relevan, baik dengan capaian pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan uji coba pengguna kepada siswa kelas X di MA AL-Bairuny Sambong Dukuh Jombang yang berjumlah 30 siswa terhadap media HAM. Uji coba dilakukan secara langsung di dalam kelas dan diikuti oleh siswa dengan menayangkan media pembelajaran di HP nya masing-masing, serta memberikan angket kepada siswa. Berdasarkan hasil angket, siswa memberikan tanggapan yang sangat baik, kebanyakan para siswa memilih kategori yang sangat setuju dan setuju terhadap isi angket tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa media HAM diterima baik oleh peserta didik dan mampu meningkatkan dalam proses pembelajaran Fiqih.

Guru juga memberikan tanggapan yang baik terhadap keefektifitasan media HAM dalam mendukung pembelajaran Fiqih. Guru menyatakan bahwa media HAM ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran karena memiliki struktur yang jelas, fitur-fitur yang menarik karena terdapat video yang terkait dengan pembelajaran dan juga quiz yang menarik, serta materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Hasil ini memperkuat validasi bahwa media HAM tidak hanya secara konten dan tampilan, tetapi juga efektif dalam pembelajaran.

Efektifitas media HAM diperoleh dari respon siswa. Media ini menyajikan materi fiqih tentang Haji dan Umrah, video animasi tentang tatacara Haji dan Umrah, dan quiz yang menarik. Selain itu, penggunaan tools seperti ispring suite yang ada pada power point dapat membuat media yang dibuat lebih menarik serta dapat mengimpor dan mengekspor video, menyematkan konten flash dari Youtube, merekam atau mengimpor audio, serta membuat navigasi dan desain yang unik (Ramadani et al., 2022).

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan (Puji Lestari, 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis ispring suite dapat membuat soal yang bervariasi, dengan memunculkan skor atau memunculkan emoticon yang menunjukkan jawaban tersebut salah atau benar, juga dilengkapi adanya record video, record audio, flash dan manajemen presentasi. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Ispring Suite dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yaitu variasi sarana pembelajaran. Media disertai penyampaian yang menarik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Nuraini dalam indra dkk mengatakan bahwa Sofware Ispring suite dapat dijadikan variasi sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas pendidik". Sofware ISpring suite 9 terintegrasi dengan Microsoft Powerpoint dengan keunggulan dapat membuat tampilan powerpoint menjadi lebih menarik dan dapat diubah ke dalam bentuk flash. Aplikasi android merupakan hasil konversi Ispring suite 9 dengan berbantuan HTML 5, Java dan Website 2APK, sehingga bentuk akhirnya merupakan suatu aplikasi android yang dapar dijalankan pada handphone bersistem android (Budiman et al., 2021).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media HAM dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran Fiqih di MA AL-Bairuny Sambong Dukuh Jombang. Media ini berhasil mengintegrasikan unsur interaktivitas, aksesibilitas, dan pedagogi dalam satu platform digital yang mudah diakses dan digunakan baik oleh siswa dan guru. Pengembangan media ini perlu terus dilanjutkan dan dikembangkan agar dapat memvariasi pembelajaran di era digital saat ini.

Adapun implikasi dari hasil penelitian ini adalah dari segi teoritis berdampak pada pendidikan terkait pengembangan mediaHAM yang berbasis ispring suite. Selain itu, juga memperkaya literature terkait pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi khususnya dalam mengembangkan media sebagai untuk mendukung proses belajar mengajar. Implikasi dari segi praktis adalah menjadi pertimbangan bagi sekolah dan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis website dan menerapkan nya di kelas, bagi siswa menjadi sumber belajar dalam memahami maeteri Haji dan Umrah, bagi peneliti selanjutnya sebagai sumber referensi yang tertarik ranah pengembangan media pembelajaran berbasis website.

Adapun keterbatasan pada penelitian ini yaitu keterbatasan siswa dalam memiliki Handphone karena beberapa siswa tinggal di pondok pesantren, sehingga ada beberapa siswa yang menggunakan media tersebut dengan meminjam handphone temannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran HAM (Haji dan Umrah) berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Fiqih kelas X di MA AL-Bairuny Sambong Dukuh Jombang menunjukkan hasil yang sangat positif. Melalui tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), media ini terbukti valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media memperoleh skor

sebesar 77% dan 84%, sedangkan dari ahli materi sebesar 90% dan 93%, yang semuanya termasuk dalam kategori valid dan sangat valid. Respon siswa terhadap media menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi sebesar 91%.

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam dan teknologi pembelajaran. Media HAM berbasis *iSpring Suite* menjadi alternatif inovatif yang memadukan konten keagamaan dengan teknologi digital, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah Haji dan Umrah secara lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Inovasi ini juga mendukung transformasi pembelajaran di era digital dan menjadi contoh praktik baik pemanfaatan multimedia dalam pendidikan madrasah.

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah agar media pembelajaran ini diuji lebih lanjut dalam konteks dan populasi yang berbeda, seperti madrasah di wilayah lain atau tingkat kelas yang berbeda. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk menambahkan fitur evaluasi otomatis atau integrasi dengan Learning Management System (LMS) agar proses pembelajaran dan penilaian lebih efektif dan efisien. Selain itu, kajian mendalam terkait pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa juga sangat penting untuk dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, F., & Syafi'i, I. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Stabilitas Mutu Pembelajaran LPI Di Era Globalisasi. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, *14*(2), 94. https://doi.org/10.58836/jpma.v14i2.15223

Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, *12*(1), 69–77. https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Budiman, I. A., Haryanti, Y. D., & Azzahrah, A. (2021). Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap. *System Thinking Skills Dalam Upaya Transformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0*, 144–150.

Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di Mtsn 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, *11*(1), 40–60. https://doi.org/10.38073/jpi.v11i1.612

Herawati, S. S., Kurniawan, D., & Rahmanita, U. (2024). Pengembangan video animasi berbasis Animaker menggunakan model ADDIE pada topik karakteristik materi dan

perubahannya. *Jurnal Pendidikan Sains, 5*(2), 141–151.

Hutami, A., Azizah, N. A., & Norlita. (2023). *Kecanggihan Smartphone sebagai Media pembelajaran di era modern*. *3*(1), 65–73.

Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik. *Psalmoz : A Journal of Creative and Study of Church Music*, *4*(1), 16–26. http://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/psalmoz/article/view/1114

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/

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100.

Puji Lestari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis I-Spring Suite 8 Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *5*(1), 1–11. https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.124

Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3399–3409. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409

Ramadani, E. N., Saryantono, B., & Kirana, A. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan iSpring Suite bagi siswa kelas VIII sekolah menengah pertama. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (Pendidikan Matematika), 5*(September), 123–134.

Rohman, I., & Romelah, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Thursina Smart Education System pada Mata Pelajaran Fiqih. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *9*(3), 206–219. https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4899

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 50–58. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237

Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, *6*(2), 194–202.

Sulistyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(2), 2116–2126. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288

Umroh, H., Sanjaya, B., & Ridwan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, *9*(2), 102–118. https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/view/1377

Yudhistira, R., Rifaldi, A. M. R., & Satriya, A. A. J. (2020). Pentingnya perkembangan pendidikan di era modern. *Prosiding Samasta*, *3*(4), 1–6. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7222

Yusi, D. F., & Merliza, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Spldv Siswa Kelas Viii. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, *4*(1), 22. https://doi.org/10.32332/linear.v4i1.6045

Zulfa, putri indana, Ni'mah, M., & Amalia, nur fitri. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi IT dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Era 5.0 pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, *5*(1), 1–15. https://doi.org/10.38073/jpi.v9i1.204