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.v5i2.5275

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *INTERACTIVE LEARNING* BERBASIS ICT PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH

The Effectiveness of Using ICT-Based Interactive Learning Media in Fiqh Subject for Eighth-Grade Students at Madrasah Tsanawiyah

Elma Ainun Maulidiah[1], Khoirun Nisa'[2], Wahyudi[3]
Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah Jombang
zahin020612@gmail.com; neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 28, 2025	Mar 12, 2025	Mar 24, 2025	Mar 29, 2025

Abstract

This study aims to design an ICT-based Interactive Learning media that can improve students' understanding of learning concepts in Fiqh material and can improve the quality of learning for teachers. The method used in this research is Research and Development (R&D) research. The development model used in this research is ADDIE including: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The appointed validators will assess the material aspects and media aspects where there are 2 media validators and 2 material validators. This research was conducted at MTs. Ma'arif NU Kedungkendo. The subjects of this study were students from class VIII. Data collection using media validation sheets, material validation sheets and student response questionnaires. The results of research on the development of ICT-based Interactive Learning learning media on Fiqh material produced obtained results after going through the revision and validation stage with an average score of 85% on material validation and media validation obtained an average score of 87% so that the learning media was declared very relevant and feasible to use. The student response

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

test stage to the feasibility of learning media obtained an average score of 90% with very attractive criteria. This shows that ICT-based Interactive Learning media can be applied in the classroom and allows it to increase students' understanding of learning concepts in Fiqh material.

Keywords: Interactive Learning Media, ICT, Fiqh

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran *Interactive Learning* berbasis ICT yang dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa pada materi Fiqih serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran bagi guru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D).* Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi),dan *Evaluation* (Evaluasi). Validator yang ditunjuk akan menilai aspek materi dan aspek media dimana ada 2 validator media dan 2 validator materi. Penelitian ini dilakukan di MTs. Ma'arif NU Kedungkendo. Subyek penelitian ini adalah siswa dari kelas VIII. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi media, lembar validasi materi dan Angket respon siswa. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Interactive Learning berbasis ICT pada materi Fiqih yang dihasilkan memperoleh hasil setelah melalui tahap revisi dan validasi dengan skor rata-rata 85% pada validasi materi dan validasi media memperoleh skor rata-rata 87% sehingga media pembelajaran dimyatakan sangat relevan dan layak digunakan. Tahap uji respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Interactive Learning berbasis ICT dapat diterapkan dalam kelas dan memungkinkan dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa pada materi Fiqih

Kata Kunci: Media Pembeleajaran *Interactive Learning*, ICT, Fiqih

PENDAHULUAN

Menurut *Horton B*, dan *Chester L*, *H* Ilmu Pengetahuan merupakan suatu upaya untuk mencari pengetahuan yang masuk akal dan diandalkan serta bisa diuji secara sistematis menggunakan langkah-langkah yang teratur dan berdasarkan prinsip-prinsip serta prosedur tertentu. (Mulyani et al., 2021)

Menurut *M.J. Langevel*, pendidikan merupakan upaya untuk menjadikan manusia yang lebih baik dari dewasa hingga kedewasaan. Pendidikan juga didefinisikan sebagai upaya untuk membantu menolong anak untuk dapat mandiri dan bertanggung jawab serta bermoral dimasa depan. Dalam proses pendidikan inilah manusia memperoleh ilmu pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui hingga menjadi tahu, dengan pendidikan manusia dapat membuat keputusan dalam kehidupan mereka. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. (Mulyani et al., 2021)

Pendidikan yang berhubungan dengan agama dapat membantu menciptakan hubungan yang seimbang, selaras, dan serasi antara manusia dengan allah SWT, (Mukmin, 2018) sesama manusia, diri sendiri dan makhluq lain, oleh karena itu pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari- hari, menurut Ibnu Khaldun, (Nadia, 2021) beberapa tujuan utama Pendidikan sebagai berikut : Pendidikan bertujuan meningkatkan kerohanian manusia, pendidikan bertujuan untuk meningkatkan fisik dan mental manusia ,pendidikan bertujuan untuk peningkatan kemasyarakatan, penguasaan keterampilan profesional sesuai dengan tuntutan zaman, mencari pekerjaan yang menguntungkan. (Wulandari et al., 2023)

Sedangkan A. Fatih Syuhud menyatakan, tujuan dari pendidikan Islam adalah menghasilkan individu yang baik dan bertakwa yang menyembah Allah dalam arti yang sebenarnya, yang membangun strukturpribadinya sesuai dengan syari'at Islam serta melaksanakan dan melakukan aktivitas kesehariaannya sebagai bukti ketundukannya pada Tuhan.(Nabila et al., 2021)

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), juga dikenal sebagai Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT), adalah alat atau media yang digunakan untuk melakukan kegiatan seperti pemrosesan, pengelolaan, dan penyebaran informasi. (Fadilah et al., 2023). Sedangkan Everett M. Rogers mengatakan, Teknologi komunikasi mencakup perangkat keras, strukturstruktur organisasional, dan prinsip sosial dengan mana individu individu mengumpulkan, mengolah, dan saling bertukar informasi dengan individu Iain. Teknologi yang berkembang dari masa ke masa juga bisa menunjukkan bagaimana perkembangan peradaban umat manusia di setiap zamannya. (Syamili, 2024) kepentingan dan kesulitan yang berbeda. Hal itu sudah jelas karena teknologi dibuat untuk pekerjaan manusia dan aktivitas mereka. Coba dibayangkan jika kita yang sudah hidup diera modern ini terus mengirimkan pesan layaknya satu abad lalu. Computer dan teknologi komunikasi lainnya adalah teknologi informasi. (Lubis, 2021)

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, media juga harus memungkinkan umpan balik, mengaktifkan siswa untuk memberikan tanggapan, terjadi umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. (Shalikhah, Norma Dewi, 2017). Dalam sebuah media terdapat prinsip-prinsip yang menjadi acuan dalam pengembangannya. Adapun prinsip-prinsip media pembelajaran dari sisi pelaksanaan, adalah sebagai berikut: Media dan sumber belajar.(Hidayat & Nizar, 2021) media adalah bukan sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi juga bagian yang tidak dapat

dipisah dari proses belajar mengajar, penetapan suatu media sesuai dengan komponen yang lain dalam perencanaan pembelajaran, media apapun yang digunakan akan bertujuan untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa harus dijadikan acuan utama dalam penggunaan media (Hasan et al., 2021).

Fiqih berasal dari kata "paham" atau "paham yang mendalam". Selain itu "fiqih" juga dapat dimaknai dengan "mengetahui sesuatu dan memahaminya dengan baik". Menurut morfologi, kata fiqih berasal dari kata faqiha-yafqahu-fiqhan yang berarti "mengerti atau paham". Oleh karena itu istilah fiqih memberi pengertian kepahaman dalam hukum syari'at yang sangat dianjurkan oleh Allah dan Rasul-Nya (Shaifudin, 2019).

Para fuqoha' (ahli) berdasarkan evolusi fiqih. Tepatnya pada abad ke-II telah lahir pemuka-mujtahid yang mendirikan madhab-madhab yang tersebar di kalangan umat Islam. Yang pertama Abu Hanifah mendefinisikan fiqih sebagai berikut; fiqih mencakup semua aspek kehidupan, seperti akidah, syari'ah dan akhlak tanpa membedakan di antara aspek-aspek tersebut (Shaifudin, 2019).

Imam syafi'i menjelaskan bahwa fiqih adalah bidang ilmu yang berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini untuk kedisplinan dalam kehidupannya. Ini berlaku pada zaman sekarang ketika banyak masalah yang menyimpang dari syariat. Oleh karena itu perlu memahami cara untuk menjalani kehidupan sesuai dengan syari'at pada zaman sekarang ini sangat penting, terutama bagi siswa yang membutuhkan dasar ilmu dan hukum islam untuk mengani masalah masyarakat disekitar (Shaifudin, 2019).

Pengertian fiqih secara etimologi berarti paham yang mendalam,seperti yang diisyaratkan dalam .Q.S. Thaha ayat 27 -28,dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku . Supaya mereka mengerti perkataanku". Sedangkan secara terminologi fiqih adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil dalil yang rinci (Fatoni & Rusydi, 2020).

Indonesia juga berkembang seiring waktu. kehidupan diubah dengan perkembangan/kemajuan teknologi informasi, metode baru yang lebih efektif dan memungkinkan peningkatan produktifitas, ketika teknologi informasi berkembang secara cepat, berbagai jenis kegiatan yang berbasis teknologi mulai bermunculan termasuk dalam pendidikan (Modeong, 2024).

Hingga saat ini Indonesia belum mencapai kemajuan yang signifikan dalam pengembangan media interaktif. Salah satu kendala dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah guru tidak memahami teknologi yang berarti mereka tidak dapat mrmbuat materi pembelajaran yang efesien.(Hilmi, 2022) Banyak siswa yang tidak focus pada pelajaran karena. diakibatkan karena pendekatan yang digunakan masih terpusat pada metode ceramah atau buku teks sehingga peserta didik bosan. (Desy Mandasari; Kholilur Rahman; Riza Faishol, 2020).

Maka dari itu seorang pendidik seharusnya lebih kreatif inovatif membuat media pembelajaran sesuai dengan zaman peserta didik agar lebih menyenangkan saat pembelajaran berlangsung, Sesuai penjelasan diatas maka peneliti disini melakukan penelitian berjudul "Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran *Interactive Learning* berbasis ICT pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Ma'arif NU Kedungkendo Candi Sidoarjo".

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan mengefektifitaskan proses pembelajaran mata pelajaran Fiqih melalui media yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk mengetahui media yang dikembangkan layak unyuk diuji coba dan perbedaan efektivitas pada saat menggunakan media pembelajaran dengan pembelajaran konvesional. Sehingga dapat diambil kesimpulan apakah media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajran atau belum.

METODE

Dalam penelitian ini, metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Menurut Sugiyono dalam bukunya, R&D adalah cara untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut supaya dapat digunakan oleh masyarakat umum (Sugiyono, 2015), sedangkan pendapat lain R&D merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Wardani et al., 2024). Peneliti menggunakan model ADDIE *Analysis* (analisis) - *Design* (desain) - *Development* (pengembangan) - *Implementation* (implementasi) - *Evaluation* (evaluasi) yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Riduwan, 2015).

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu pada tanggal 1 Maret sampai dengan 18 Mei 2024. Lokasi penelitian berada di Mts Ma'arif NU kedungkendo terletak di desa kedungkendo Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas VIII Mts. Ma'arif NU Kedungkendo yang aktif dalam pembelajaran dengan total peserta didik sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan angket skala likert (Kartini & Putra, 2020). Nilai yang diperoleh dari angket akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala empat kategori untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar digital oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik.

HASIL

Tahap Analisis *(Analysis)*, tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Peneliti melakukan analisis ini di MTs. Ma'arif NU Kedungkendo Candi Sidoarjo di kelas 8 pada tanggal 16 Mei 2024. Instrumen yang digunakan peneliti berupa wawancara dan kuesioner. Analisis didapat dari angket kepada siswa dengan skala likert dan wawancara kepada Ibu Suudah S.Pd. sebagai guru mata pelajaran fikih. Berdasarkan analisis yang saya terima, siswa kelas 8 disana membutuhkan media yang simple dan menarik, supaya siswa tidak jenuh dan mengantuk saat mempelajari mata pelajaran fikih. Peneliti sebisa mungkin memberikan inovasi pembelajaran yang terbaik dan yang paling inovatif sebagai media pembelajaran fikih, karena siswa di era digital perlu tetap aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan analisis untuk memahami kebutuhan siswa akan pembelajaran fikih. Pada bagian ini peneliti mewawancarai guru fikih dan siswa kelas 8 MTs. Ma'arif NU Kedungkendo Candi Sidoarjo. Untuk itu peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran fikih kepada guru fikih dan siswa di lokasi penelitian. Kuesioner analisis dilampirkan pada formulir. peneliti menggunakan skala likert untuk untuk mengukur kuesioner responden.

Tahap perancangan *(Design)*, pada tahap ini, produk awal sudah divalidasi oleh ahli materi dan media. Dalam desain ini peneliti mengolah dari hasil validasi dan hasil analysis kebutuhan yang datanya digunakan sebagai perbaikan media kemudian dijadikan acuan untuk merancang desain. Produk media yang sudah lolos validasi dari segi materi dan media selanjutnya diujicobakan. Peneliti mulai mengembangkan produk dengan membuat aplikasi. Peneliti mengidentifikasi cara mengajar guru fikih di MTs. Ma'arif NU Kedungkendo dan setelah mengetahui lalu peneliti membuat produk khusus, produk ini menggunakan Canva

Hyperlink dan aplikasi wordwall. Menggunakan dua langkah ini memungkinkan siswa dapat mengakses aplikasi melalui perangkat masing-masing.

Langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen penelitian dengan skala likert dengan empat kategori jawaban seperti (1) sangat tidak layak, (2) tidak layak, (3) layak, dan (4) sangat layak. Instrumen disusun berdasarkan aspek yang dinilai. Untuk ahli materi penilaian meliputi aspek : relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi dan kesesuaian sajian.(Handoko, 2020) Untuk ahli media penilaian meliputi aspek : desain tata letak, teks, gambar, packing, penggunaan, navigasi dan interaktif link, sedangkan untuk peserta didik membutuhkan tanggapan mereka melalui angket respon siswa dengan berbagai pertanyaan.

Tahap pengembangan *(development)* Tahap pengembangan (*development)* berisi kegiatan berupa spesifikasi desain dan realisasi rancangan dalam bentuk fisik (produk). Dalam tahap ini, kerangka yang masih berbentuk konseptual, selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media dan validasi materi yang dilakukan oleh validator. Validator yang dipilih oleh peneliti adalah guru maple Fiqih di MTs. Ma'arif NU Kedungkendo Candi Sidoarjo sebagai validator materi dan Salah satu guru di MTs. Ma'arif NU Kedungkendo Candi Sidoarjo sebagai validator media. Tujuan dari validator adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. sasaran uji produk adalah siswa kelas 8 MTs. Ma'arif NU Kedungkendo Candi Sidoarjo.

Rumus validasi hasil dibawah ini:

$$\mathbf{P} = \frac{Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100 =$$

P: Persentase barang

f: Skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N: Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan.

1. Data Hasil Validasi Materi

a. Validasi Ahli materi I

Dalam penelitian ini peneliti membuat aplikasi yang difokuskan pada siswa kelas 8. Ahli materinya adalah Ibu Suudah S.Pd. sebagai guru Mata Pelajaran Fiqih di MTs.

Ma'arif NU Kedungkendo. Kemudian untuk penilaian materi dan penilaian produk menggunakan skala likert dan dari angket. hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi I

No.	Aspek	Skor
1.	Relevansi	24
2.	Keakuratan	9
3.	Kelengkapan sajian	4
4.	Konsep dasar materi	9
5.	Kesesuaian sajian	18
SUM		**64**
Skor Maksimal		**75**
Persentase (%)		**85**

Skor maksimum jumlah nilai yang diperoleh dari skor maksimum yang dikalikan dengan jumlah item, yaitu 5 x 15 = 75 Jadi presentase kelayakan ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{64}{75}\ x\ 100\% = 85{,}3\%$$

Hasil dari validasi ahli materi adalah 85% (dibulatkan). Artinya hasil lembar validasi materi tentang media "belajar sambil bermain" berdasarkan ahli materi adalah sangat layak diuji coba.

Diantara komentar dan saran dari ahli materi, aplikasi ini memerlukan beberapa perbaikan sebagai berikut:

1) Untuk Pembuatan soal sebaiknya diberi stimulus terlebih dahulu.

b. Validasi Ahli materi II

Dalam penelitian ini peneliti membuat aplikasi yang difokuskan pada siswa kelas 8. Ahli materinya adalah Ibu Siti Maimunah S.Pd. sebagai guru Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Ma'arif NU Kedungkendo. Kemudian untuk penilaian materi dan penilaian produk menggunakan skala likert dan dari angket. hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi II

No.	Aspek	Skor
1.	Relevansi	24
2.	Keakuratan	8
3.	Kelengkapan sajian	4
4.	Konsep dasar materi	9
5.	Kesesuaian sajian	18
SUM		**63**
Skor Maksimal		**75**
Persentase (%)		**84**

Skor maksimum jumlah nilai yang diperoleh dari skor maksimum yang dikalikan dengan jumlah item, yaitu 5 x 15 = 75 Jadi presentase kelayakan ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{63}{75}\ x\ 100\% = 84\%$$

Hasil dari validasi ahli materi adalah 84% (dibulatkan). Artinya hasil lembar validasi materi tentang media "belajar sambil bermain" berdasarkan ahli materi adalah sangat layak diuji coba.

Diantara komentar dan saran dari ahli materi, aplikasi ini memerlukan beberapa perbaikan sebagai berikut:

1) Dalil al-qur'an tentang makanan dan minuman halal dan haram bisa ditambahkan lagi.

2. Data Hasil Validasi Media

a. Validasi Ahi Media I

Dalam penelitian ini peneliti membuat aplikasi/ Media yang difokuskan siswa kelas 8 MTs. Ma'arif NU Kedungkendo yang perlu mereka pelajari sesuai analisis kebutuhan menggunakan Canva Hyperlink.

Media ini berfokus pada pada ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Fiqih. Kemudian Validator media adalah bapak Miftakhul Khusna Diarta S.Pd. salah satu guru di MTs. Ma'arif NU Kedungkendo. Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi aplikasi. Lembar validasi ditunjukkan pada lampiran sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Media I

No.	Aspek	Skor
1.	Desain Tata Letak	8
2.	Teks	12
3.	Gambar	23
4.	Packing	8
5.	Penggunaan	6
6.	Navigasi dan Interaktif Link	4
SUM		**61**
Skor Maksimal		**75**
Persentase (%)		**81**

Skor maksimum jumlah nilai yang diperoleh dari skor maksimum yang dikalikan dengan jumlah item, yaitu 5 x 15 = 75 Jadi presentasi kelayakan ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{61}{75}\ x\ 100\% = 81{,}3\%$$

Hasil dari validasi ahli media adalah 81% (dibulatkan). Artinya hasil lembar validasi media tentang media berdasarkan ahli media adalah sangat layak diuji coba. Komentar dan saran dari ahli materi, aplikasi ini memerlukan perbaikan sebagai berikut:

1). Tombol next dan back ada beberapa yang kurang tepat penggunaanya.

b. Validasi Ahli Media II

Dalam penelitian ini peneliti membuat media yang difokuskan siswa kelas 8 MTs. Ma'arif NU Kedungkendo yang perlu mereka pelajari sesuai analisis kebutuhan menggunakan Canva Hyperlink.

Media ini berfokus pada pada ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Fiqih. Kemudian Validator media adalah bapak Mursalin, S.Pd.I, S.kom, M.Pd. salah satu guru di MTs. Ma'arif NU Kedungkendo. Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi aplikasi. Lembar validasi ditunjukkan pada lampiran sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Media II

No.	Aspek	Skor
1.	Desain tata letak	9
2.	Teks	15
3.	Gambar	24
4.	Packing	9
5.	Penggunaan	9
6.	Navigasi dan interaktif link	4
SUM		**70**
Skor Maksimal		**75**
Persentase (%)		**93**

Skor maksimum jumlah nilai yang diperoleh dari skor maksimum yang dikalikan dengan jumlah item, yaitu 5 x 15 = 75 Jadi presentasi kelayakan ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{70}{75} \, x \, 100 = 93{,}3\%$$

Hasil dari validasi ahli media adalah 93% (dibulatkan). Artinya hasil lembar validasi media tentang media berdasarkan ahli media adalah sangat layak diuji coba. Komentar dan saran dari ahli materi, aplikasi ini memerlukan perbaikan sebagai berikut:

1). Ditambah tombol back (tombol kembali) pada halaman latihan soal

Tahap implementasi *(implementation)* Media yang diajukan peneliti kepada siswa kelas 8 MTs. Ma'arif NU Kedungkendo berjumlah 25 siswa yaitu memperkenalkan produk tentang mata pelajaran fikih, menjelaskan produk dan kegunaannya dan peneliti mengamati siswa yang menggunakan produk. Kemudian peneliti mengajukan banyak pertanyaan untuk mengetahui tanggapan mereka tentang media pembelajaran yang digunakan dan menemukan hasil bahwa media tersebut bisa digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Implementasi Data

No.	Pertanyaan	Skor nilai
1.	Apakah desain dalam aplikasi "Belajar sambil Bermain" menarik untuk media pembelajaran fikih?	87
2.	Apakah penggunaan aplikasi "Belajar sambil Bermain" sangat mudah dipahami?	87
3.	Apakah game yang terdapat di aplikasi "Belajar sambil Bermain" sangat menarik?	92
4.	Apakah dengan adanya game dalam aplikasi "Belajar sambil Bermain" dapat mendukung pembelajaran fikih?	89
5.	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi "Belajar sambil Bermain" mudah dipahami?	90
6.	Apakah dengan adanya aplikasi "Belajar sambil Bermain" ini dapat meningkatkan semangat, motivasi dalam belajar?	93
7.	Apakah model, bentuk, dan ukuran huruf yang digunakan dalam aplikasi "Belajar sambil Bermain" sederhana dan mudah dibaca?	87
8.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan pelajaran yang ada di kelas?	91
9.	Apakah anda tertarik dengan aplikasi "Belajar sambil Bermain" dalam pembelajaran fikih?	90
10.	Apakah dalam aplikasi "Belajar sambil Bermain" ini anda dapat	83
SUM		**889**
Skor Maksimal		**1000**
Presentase (%)		**88,9**

$$P = \frac{skor}{Skor\ maksimum} \text{ x } 100$$

$$= \frac{889}{1000}\ x\ 100 = 88{,}9\%$$

Berdasarkan tabel diatas, hasil akhir yang diperoleh adalah 90%. Dapat disimpulkan bahwa media ini masuk dalam kategori "Sangat Baik". Maka aplikasi bisa digunakan untuk media pembelajaran dalam mata pelajaran fikih kelas 8 MTs. Ma'arif NU Kedungkendo.

Tahap evaluasi *(evaluation)* Langkah terakhir yakni mengevaluasi model ADDIE. Yang dimaksud dalam evaluasi penelitian ini yaitu evaluasi tentang pencapaian finishing dan perubahan pada berbagai tahapan proses pengembangan produk. Penilaian didasarkan pada

penilaian validator terhadap keunggulan produk, materi yang dimasukkan, dilanjutkan dengan angket data yang diajukan kepada siswa.

Berdasarkan hasil validasi materi dan validasi media, produk ini layak untuk diimplementasikan kepada siswa kelas VIII MTs. Kedungkendo Candi Sidoarjo untuk lebih maksimal dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

PEMBAHASAN

1. Uji kelayakan media pembelajaran *Interactive Learning* berbasis ICT pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan dimasukkan ke dalam kategori "sangat layak" berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media. Media tersebut menerima skor 85% dari ahli materi, menunjukkan bahwa materi tersebut sudah memenuhi unsur relevansi, keakuratan, kelengkapan, konsep dasar, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang terpusat pada siswa sesuai dengan aspek yang dinilai. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Selanjutnya, media tersebut menerima skor 87% dari ahli media, menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi semua kriteria yang dievaluasi, termasuk desain, tata letak, teks, tipografi, gambar, pengemasan, penggunaan, navigasi dan link interaktif

Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajran *interactive learning* berbasis ICT "sangat layak" untuk dicoba dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini juga diperkuat pada hasil penelitian dari (Kaafin 'Abdul Mu'iz, Nafisatul Musyarofah, Ananta Rahman & Putranta, 2024) bahwa kelayakan media dapat diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui keefektifvtasanya untuk peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media ini dengan lebih baik memperluas jangkauan materi yang bisa dicapai peserta didik agar lebih menyenangkan

2. Efektivitas media pembelajaran *Interactive Learning* berbasis ICT dikelas VIII MTs.

Berdasarkan penelitian yang sudah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa peneliti berfokus pada pendidikan adalah mengefektivitaskan media pembelajaran dengan

melakukan uji coba yang dilakukan pada 16 Mei 2024. Hasil yang diperoleh diukur dengan menggunakan angket respon siswa, untuk mengetahui efektivitas media dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan mendapatkan skor 90% hal itu menunjukkan bahwa media memiliki kategori "sangat Baik/menarik" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal itu menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat efektif sehingga siswa tidak bosan dan ceria saat proses pembelajaran.

Hal ini juga diperkuat pada hasil penelitian dari (Akbar et al., 2024) bahwa media pembelajaran Interactive learning berbasis ICT untuk peningkatkan pemahaman siswa dan pemanfaatan tegnologi dengan baik. Hal ini juga diperkuat pada hasil penelitian dari (Sari et al., 2024) bahwa media pembelajaran yakni sesuatu yang menyalurkan dan menyampaikan pesan secara sistematis dari sumber pesan untuk membuat suasana belajar yang baik, di mana penerima pesan dapat melakukan proses pembelajaran secara baik dan benar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dialakukan tentang efektivitas media pembelajaran Interactive Learning berbasis ICT dapat disimpulkan bahwa Efektifitas Media Pembelajaran Fikih berbasis ICT dilatarbelakangi oleh sebuah permasalahan dari suatu lembaga pendidikan yaitu MTs. Kedungkendo Candi Sidoarjo yang sedang diteliti. Sekolah ini banyak mengalami kendala seperti kurangnya media penunjang yang lebih kreatif dan efektif dalam kegiatan pembelajaran yaitu para guru di sana lebih mengandalkan metode ceramah dan buku ajar yang begitu-begitu saja dan kurang menarik bagi peserta didik dengan seiring perkembangan zaman teknologi. Media pendidikan harusnya lebih mengikuti perkembangan zaman agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

Media ini diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil ahli materi sebesar 85 % dan ahli media sebesar 87 % dengan kategori "sangat layak" berdasarkan tabel kelayakan produk. Setelah divalidasi kelayakannya, media digunakan dengan cara diuji-cobakan untuk proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan, dengan cara mebagikan angket respon siswa setelah media diuji-cobakan. Skor angket tersebut adalah 90%, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *interactive learning* berbasis ICT ini berkategori "sangat menarik" berdasarkan tabel kriteria respon siswa.

Berdasarkan hasil diatas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa setuju belajar mata pelajaran Fikih menggunakan aplikasi "Belajar sambil Bermain" sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, M. R., Hanafi, S. H., & Widayati, U. (2024). *Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegrasi pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima)*. *4*, 1405–1417. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781

Desy Mandasari; Kholilur Rahman; Riza Faishol. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LECTORA INSPIRE. *Pendidikan Islam*, *53*(9), 1689–1699. https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v13i1.608

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 4. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Fatoni, A., & Rusydi, R. (2020). Efektifitas Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Fiqih. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, *6*(1), 193–202. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v6i1.137

Handoko. (2020). *Interactive Learning Dengan Moodle*. RAH Multimedia.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, *1*(1), 28–38. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Hilmi, H. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Lantanida Journal*, *4*(2), 128. https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1885

Kaafin 'Abdul Mu'iz, Nafisatul Musyarofah, Ananta Rahman, H., & Putranta. (2024). pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran roket terjun bagi peserta didik MI kelas V. *Pendidikan Agama Ioslam*, *7*(1), 45–60 https://doi.org/10.37092/ej.v7i1.790

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *4*(1), 12. https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981

Lubis, M. S. I. (2021). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Prosiding Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 79–88. https://doi.org/10.46576/jpr.v8i1.1474

Modeong, M. (2024). *ICT TREND*. Tahta Media Group.

Mukmin, T. (2018). Hubungan pendidikan dan stratafikasi sosial. *El Ghiroh*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v15i2.64

Nadia. (2021). Tujuan pendidikan islam. *Industry and Higher Education*, *3*(1), 1689–1699. https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.170

Riduwan. (2010). *Dasar-dasar Statistik*. ALFABETA.

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, *18*(1), 205–218. https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266

Shaifudin, A. (2019). Fiqih dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat dan Objek Ilmu Fiqih. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, *1*(2), 197–206. https://doi.org/10.37680/almanhaj.v1i2.170

Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, *20*(1), 9–16. https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. ALFABETA.

Syamili, A. N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk sekolah di era digital. *Ilmu Pendidikan*, *2*(7), 4–6. https://doi.org/10.57251/ped.v4i2.1615

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Research & Learning in Faculty of Education Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. *3*. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074