

**DESAIN MEDIA FIDU (*FIKIH EDUCATION*) BERBASIS ICT UNTUK
PEMBELAJARAN FIKIH KELAS X MA MAMBAUL ULUM MEGALUH
JOMBANG**

Nilnal Muna Shofiatas Sa'adah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

nilnalmuna.ss.07@gmail.com

Ulfa Wulan Agustina

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id

Abstract

Especially in fiqh lessons, there are still many teachers who need examples of ICT-based learning media that can be used in the learning process. The main objective of this research is to produce a FIDU learning media product in the subject of Jurisprudence class X MA subject "Akad, Ownership, and the Concept of Buying and Selling". This FIDU learning media product is made using PPT Hyperlink. This research is one of the development studies (R&D) which was developed using the five-step ADDIE development model, namely analyze, design, development, implementation, evaluation. Data collection techniques used were interviews, observation, and questionnaires. Quantitative and qualitative data were analyzed using a Likert scale. Based on the material validation that has been carried out by validators 1 and 2, it produces an average value of 90% "very good" and the media validation that has been carried out by validators 1 and 2 produces an average value of 88% in the "very good" category. The results of the validation show that learning media products are feasible to be tested on students. The results of field trials resulted in a score of 95% in the "very good" category. Thus the product of FIDU learning media in the subject of Jurisprudence class X MA material "Akad, Ownership and the Concept of Buying and Selling" made by researchers is suitable for use in the Jurisprudence learning process.

Keywords: learning media, FIKIH, FIDU application program, ADDIE

Abstrak

Dalam pelajaran fikih, masih banyak guru yang membutuhkan contoh-contoh media pembelajaran berbasis ICT yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran FIDU pada mata pelajaran Fikih kelas X MA materi "Akad, Kepemilikan, dan Konsep Jual Beli". Produk media pembelajaran FIDU ini dibuat menggunakan PPT Hyperlink. Penelitian ini merupakan salah satu penelitian pengembangan (R&D) yang dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE, yaitu analyze, design, development, implementation, evaluation. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan kuesioner. Data kuantitatif dan kualitatif dianalisis menggunakan skala likert. Berdasarkan validasi materi yang telah dilakukan oleh validator 1 dan 2 menghasilkan nilai rata-rata 90% "sangat baik" dan validasi media yang telah dilakukan oleh

validator 1 dan 2 menghasilkan nilai rata-rata 88% dengan kategori “sangat baik”. Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak diuji coba pada siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan skor 95% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian produk media pembelajaran FIDU pada mata pelajaran Fiqih kelas X MA materi “Akad, Kepemilikan dan Konsep Jual Beli” yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih.

Kata kunci : media pembelajaran, FIKIH, program aplikasi FIDU, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah bagi setiap manusia agar dapat berpikir cerdas, logis dan proses sebuah pendewasaan yang dapat dilakukan dengan cara latihan dan pengajaran. Pendidikan yang berhubungan dengan agama dapat mewujudkan keseimbangan, keselarasan dan keserasian hubungan manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, diri sendiri, lingkungan dan makhluk lainnya. Maka dari itu pendidikan salah satu hal yang sangat berperan dalam kehidupan manusia sehari-hari¹.

Fiqih secara umum merupakan salah satu bidang studi Islam yang banyak membahas tentang hukum hubungan manusia dengan Tuhannya, manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungannya. Ilmu fiqih mengandung dua bagian. Yang pertama ibadah, contohnya sholat, zakat, puasa dan haji. Kedua muamalah, yaitu bagian yang menjelaskan tentang hukum-hukum hubungan antara manusia dengan sesamanya².

Fiqih merupakan sebuah cabang ilmu, yang tentunya bersifat ilmiah, logis dan memiliki obyek dan kaidah tertentu. Fiqih tidak seperti tasawuf yang lebih merupakan gerakan hati dan perasaan. Juga bukan seperti tarekat yang merupakan pelaksanaan ritual-ritual. Pembekalan materi yang baik dalam lingkup sekolah, akan membentuk pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, dan memiliki budi pekerti yang luhur. Sehingga memudahkan peserta didik dalam mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi di zaman sekarang semakin banyak masalah-masalah muncul yang membutuhkan kajian Fiqih yang sesuai syari'at. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan dasar ilmu dan hukum Islam untuk menanggapi permasalahan di masyarakat sekitar.

Adanya era digital sudah seharusnya dimbangi dengan peningkatan kualitas seseorang. Zaman yang serba teknologi saat ini generasi milenial dituntut lebih cepat dari

¹ Zainal Abidin, ‘Pendidikan Karakter Menurut Islam Dalam Perspektif Imam Al-Ghazali’, *Akademika*, 1.1 (2019), 1–20.

² A.A. Carin, R.B Sund, and Bhriku K Lahkar, ‘No Fiqih Title’, *Journal of Controlled Release*, 11.2 (2018), 430–39.

apa yang sudah diajarkan terkait pemanfaatan digital. Kecanggihan digital memberikan peran penting untuk bangsa, sehingga digital harus dimanfaatkan sebaik-baiknya guna mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Sehingga media pembelajaran yang sifatnya klasikal belum bisa mendorong secara maksimal pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran³.

Secara ideal semua guru mengajar hanya terpacu pada target kurikulum terkecuali guru mata pelajaran Fiqih lebih cenderung menyampaikan materi pelajaran yang bersifat monoton yaitu ceramah saja, dengan menggunakan ceramah itu tadi siswa menjadi pasif hanya sebagai pendengar, pencatat, dan menghafal saja. Sudah semestinya guru harus lebih bijak dalam menggunakan media, metode dan strategi dalam pembelajaran, dan berusaha untuk mengembangkan media guna memotivasi prestasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Fiqih supaya ada peningkatan kedepannya.

Sebagai seorang guru pendidikan agama islam, tampaknya penyampaian materi tentang cara sholat, tayamum, dan lain sebagainya cepat terserap jika semua itu disajikan dengan cara mengfungsikan panca indra seperti mata dan telinga. Sebagai contoh, pendidik memanfaatkan laptop, proyektor sebagai sarana permainan (game) yang tentu saja berkaitan dengan mata pelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari siswa dari rasa bosan, sehingga apa yang diharapkan oleh guru dapat tercapai dengan maksimal⁴.

Sebagai wujud memanfaatkan teknologi ICT (information Commuation and Technology) untuk media pembelajaran, Para pendidik harus lebih kreatif dalam memanfaatkan media tersebut supaya lebih menyenangkan, mudah dan fokus dalam belajar. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti disini melakukan penelitian dengan judul “*Desain Media FIDU (Fikih Education) Berbasis ICT Untuk Pembelajaran Fiqih kelas X MA Mambaul Ulum*”.

KAJIAN TEORITIS

Definisi Pengembangan Media Pembelajaran

³ Mardiah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Polewali Mandar’, Tesis, 2020, 1–106 <<http://repository.iainpare.ac.id/1184/>>.

⁴ Carin, Sund, and Lahkar.

Media secara umum diartikan sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media merupakan bagian yang sangat penting dan harus ada dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Tahap akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti ”tengah” atau ”perantara” . Dalam bahasa arab, disebut ‘wasail’ bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga ditengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut perantara⁵.

Menurut Sanjaya media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk membantu dan mencapai materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif⁶.

Menurut Susilana dalam bukunya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi atau bisa disebut bentuk perantara yng dipergunakan untuk berkomunikasi⁷.

Dalam penelitian ini peneliti lebih cenderung menggunakan pengertian dari Sanjaya dengan artian cakupan yang dibahas lebih luas, tidak hanya sebagai alat akan tetapi juga ada bahan sumber belajar yang sudah direncanakan sehingga sudah bisa mencakup pengertian dari para ahli lainnya.

Yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :

- a. Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media yang digunakan mampu digunakan sesuai kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.
- b. Praktis dan Mudah. Media pembelajaran yang simpel dan mudah digunakan serta dapat diakses secara terus menerus.

⁵ Andrian Widhianto, ‘Media Pembelajaran’, 2021
<https://repository.stkipacitan.ac.id/id/eprint/424/8/ANDRIAN_2_PGSD2021.pdf>

WIDHIANTO_BAB

⁶ Nafi’ah, ‘Implementasi Media Pembelajaran Daring Pelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Lowokwaru Kota Malang’, 2018, 10–22 www.journal.uta45jakarta.ac.id

⁷ Widhianto

- c. Terampil dalam menggunakannya. Nilai dan bergunanya media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana kreatifitas seorang guru menggunakan media pembelajaran tersebut. karena nantinya akan digunakan oleh peserta didiknya supaya mampu terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuatkan.
- d. Keadaan peserta didik. Kriteria penggunaan media yang baik adalah sesuai dengan keadaan peserta didik, mulai dari keadaan psikologis maupun sosiologis. Karena media yang tidak sesuai dengan keadaan peserta didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.
- e. Kesiapan. Media dinilai sangat tepat mencapai tujuan pembelajaran, apabila ketika dibutuhkan untuk keperluan siswa maupun guru itu ada, walaupun media sudah bagus tetapi tetap tidak bisa digunakan jika belum siap diaplikasikan.

Media ICT

Information and communication technologies (ICT) adalah alat atau media yang melibatkan teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya. Dan dapat disimpulkan dari pengertian diatas media pembelajaran ICT merupakan segala alat teknologi (prangkat lunak dan perangkat keras) yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, guna menyampaikan informasi/materi kepada peserta didik serta berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Pengertian Fikih

Dilihat dari sudut bahasa, fikih berasal dari kata “faqaha” yang berarti “memahami” dan “mengerti”. Dalam peristilahan syar`i, ilmu fikih dimaksudkan sebagai ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum syar`i amali (praktis) yang penetapannya diupayakan melalui pemahaman yang mendalam terhadap dalil-dalilnya yang terperinci (al-tafsili) dalam Alquran dan hadis. Sedangkan “Fikih” menurut istilah adalah himpunan hukum syara` tentang perbuatan manusia (amaliah) yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci⁸.

Maksud dari pengertian diatas dapat dijadikan sarana untuk memperoleh hukum-hukum syara` mengenai perbuatan. Pengertian lebih detail lagi dikemukakan oleh

⁸ Enny Nazrah Pulungan, ‘Fikih Usul Fikih (EDISI REVISI)’, 2020, 10 <<http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8531>>.

Muhammad Abu Zahrah yaitu ilmu yang menjelaskan cara-cara yang harus ditempuh oleh imam-imam mujtahid dalam menetapkan hukum dari dalil-dalil yang berupa nas-nas syara' dan dalil-dalil yang didasarkan kepadanya.

FIDU

FIDU (*Fiqih Education*) adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk media pembelajaran fikih khususnya siswa kelas 10 yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang abstrak atau diluar pengalaman siswa dalam sehari-hari. Aplikasi ini berisi tentang pembelajaran Kepemilikan dan Hukum Jual Beli dalam Fikih untuk siswa kelas 10 MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Aplikasi FIDU ini dibuat oleh Nilnal Muna Shofiatas Sa'adah mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam dari Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang yang nantinya bisa membantu siswa dalam belajar materi Fikih supaya lebih menyenangkan dan memberikan pengetahuan lebih bagi siswa kelas 10 MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan pendekatan studi pustaka untuk menyempurnakan model ADDIE dalam merangkai system model pembelajaran, Langkah-langkah Penelitian meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan penelitian didasarkan pada pengembangan media yang dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah produk yang kemudian dilakukan uji validasi oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang mengungkapkan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran fikih di kelas 10. Dengan menggunakan instrumen wawancara dan kuesioner, peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan utama siswa, yaitu membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif namun juga menarik dan sederhana. Hal ini bertujuan untuk menjaga ketertarikan dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Dalam era digital saat ini, di mana distraksi mudah ditemui, penting bagi pendidik untuk memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap desain menggambarkan upaya peneliti dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan siswa serta memperhitungkan saran dari ahli materi dan ahli media. Produk media ini bukan hanya sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi juga merupakan sebuah inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran fikih. Dengan memanfaatkan teknologi Hyperlink Power Point dan aplikasi I-Spring, peneliti menciptakan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan model ADDIE menjadi langkah selanjutnya dalam memastikan keberhasilan produk. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menjadi penting untuk memastikan bahwa materi yang disajikan relevan, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Perbaikan-perbaikan yang diusulkan oleh validator menjadi masukan berharga bagi peneliti dalam meningkatkan kualitas produk sehingga lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam tahap implementasi, produk ini diperkenalkan kepada siswa kelas 10 MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Respon positif dari siswa dalam penggunaan media pembelajaran ini menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa aplikasi FIDU memenuhi kriteria "Sangat Baik" dengan skor rata-rata 95,4%, yang menegaskan bahwa produk ini layak untuk digunakan sebagai alat pembelajaran fikih di tingkat sekolah menengah.

Produk akhir berupa aplikasi FIDU merupakan hasil dari upaya kolaboratif antara peneliti, ahli materi, ahli media, dan siswa dalam memperbaiki kualitas pembelajaran fikih. Keberhasilan produk ini menunjukkan pentingnya adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa dalam memperkaya metode pembelajaran di era digital ini

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE. Evaluasi tidak hanya mencakup pencapaian finishing dan perubahan pada berbagai tahapan pengembangan, tetapi juga mengukur efektivitas produk dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dari hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi FIDU berhasil memenuhi harapan sebagai alat pembelajaran fikih yang efektif. Respons positif dari siswa menunjukkan bahwa desain menarik, kemudahan penggunaan, serta konten yang relevan dan mudah dipahami merupakan faktor kunci dalam keberhasilan aplikasi ini. Selain itu,

penggunaan game dan fitur interaktif lainnya dalam aplikasi memberikan tambahan nilai edukatif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Peran ahli materi dan ahli media dalam proses evaluasi juga tidak dapat dilebih-lebihkan. Masukan yang diberikan oleh mereka membantu peneliti untuk melakukan perbaikan yang diperlukan guna meningkatkan kualitas produk. Dengan demikian, evaluasi bukan hanya sekadar penilaian terhadap kualitas produk, tetapi juga merupakan proses pembelajaran bagi peneliti untuk terus melakukan penyempurnaan dan inovasi.

Produk akhir berupa aplikasi FIDU yang telah melalui serangkaian proses pengembangan dan evaluasi ini merupakan bukti nyata dari dedikasi dan komitmen peneliti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di lingkungan pendidikan. Diharapkan bahwa produk ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fikih dan memotivasi mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, kesuksesan aplikasi FIDU juga menjadi contoh bagaimana pendekatan model ADDIE dapat diterapkan secara efektif dalam pengembangan produk pembelajaran. Model ini memberikan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, sehingga memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memenuhi harapan pengguna.

Dengan demikian, aplikasi FIDU bukan hanya merupakan sebuah produk pembelajaran, tetapi juga merupakan sebuah perwujudan dari upaya kolaboratif antara berbagai pihak dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Hal ini memberikan harapan bahwa dengan terus melakukan inovasi dan peningkatan kualitas, pendidikan di masa depan dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat.

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa mengembangkan media pembelajaran fikih pada mata pelajaran Fikih kelas X berbasis ICT di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang yang mana pendidikan adalah salah satu wadah bagi setiap manusia agar dapat berpikir cerdas, logis dan proses sebuah pendewasaan yang dapat dilakukan dengan cara latihan dan pengajaran. Pendidikan Agama Islam dapat mewujudkan keseimbangan, keselarasan dan keserasian hubungan manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, diri sendiri, lingkungan dan makhluk lainnya.

Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis ICT dilatarbelakangi oleh sebuah permasalahan dari suatu lembaga pendidikan yaitu MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang yang sedang diteliti oleh peneliti sekarang. Sekolah ini banyak mengalami kendala seperti kurangnya media penunjang yang lebih kreatif dan efektif dalam kegiatan pembelajaran yaitu para guru disana 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 dikelas.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Tujuan penelitian ini untuk membantu guru dan siswa supaya lebih mudah dan menarik dalam belajar mata pelajaran fikih. Kelayakan media layak diuji coba berdasarkan Rata-rata dari hasil validasi materi 1 dan 2 memperoleh nilai 90% dengan kategori “sangat baik lalu berdasarkan Rata-rata dari hasil validasi media 1 dan 2 memperoleh nilai 88% dengan kategori “sangat baik dan hasil angket/kuesioner respon siswa sebesar 95% (dibulatkan) dengan kategori “sangat baik” intinya siswa setuju belajar mata pelajaran fikih menggunakan aplikasi FIDU sebagai media pembelajaran.

DAFTAR REFRENSI

- A.A. Carin, R.B Sund, and Bhriku K Lahkar, ‘No Fiqih Title’, *Journal of Controlled Release*, 11.2 (2018), 430–39.
- Andrian Widhianto, ‘Media Pembelajaran’, 2021
- Enny Nazrah Pulungan, ‘Fikih Usul Fikih (EDISI REVISI)’, 2020, 10
<http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8531>
- https://repository.stkipacitan.ac.id/id/eprint/424/8/ANDRIAN,WIDHIANTO_BAB2_PG_SD2021.pdf
- Mardiah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Polewali Mandar’, Tesis, 2020, 1–106
<http://repository.iainpare.ac.id/1184/>
- Nafi’ah, ‘Implementasi Media Pembelajaran Daring Pelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Lowokwaru Kota Malang’, 2018, 10–22
www.journal.uta45jakarta.ac.id
- Zainal Abidin, ‘Pendidikan Karakter Menurut Islam Dalam Perspektif Imam Al-Ghazali’, *Akademika*, 1.1 (2019), 1–20.