

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATA PELAJARAN FIQH MATERI PENGURUSAN JENAZAH DI MTST MARDLATILLAH

Fatahillah¹, Made Susi Lissia Andayani², I Nengah Eka Mertayasa³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Email : fatahillah@undiksha.ac.id¹, mandayani@undiksha.ac.id², eka.mertayasa@undiksha.ac.id³

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual Teaching And Earning* serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran Fiqh materi pengurusan jenazah di MTSt Mardlatillah. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IX MTSt Mardlatillah dan juga guru pengampu mata pelajaran Fiqh. Hasil dari perhitungan media pembelajaran interaktif melalui uji ahli isi serta ahli desain dan media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,00 yang masuk pada kategori sangat valid. Hasil untuk uji efektivitas dengan menggunakan perhitungan N-Gain memperoleh nilai sebesar 1,00 yang masuk dalam kategori interpretasi sangat efektif. Hasil untuk uji kriteria keberhasilan mendapatkan nilai sebesar 100% yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil uji respon siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65,6 yang masuk pada kategori praktis dan hasil uji respon guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 45 yang masuk pada kategori sangat praktis

Kata kunci- Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Contextual Teaching And Learning*, Fiqh, Pengurusan Jenazah

Abstrak- *This research aims to develop and implement interactive learning media based on contextual teaching and earning, as well as to determine the responses of teachers and students to the use of interactive learning media, especially in the subject of Fiqh, funeral management materials at MTSt Mardlatillah. The type of research used is Research and Development (R&D), using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects of this research are grade IX students of MTSt Mardlatillah and also teachers of Fiqh subjects. The results of the calculation of interactive learning media through the test of content experts and design and media experts obtained an average score of 1.00 which is included in the very valid category. The results for the effectiveness test using the N-Gain calculation obtained a value of 1.00 which is included in the category of very effective interpretation.*

The results for the success criterion test received a score of 100% which was included in the very high category. The results of the student response test get an average score of 65.6 which is included in the practical category and the results of the teacher response test get an average score of 45 which is included in the very practical category

Keywords- *Development, Interactive Learning Media, Contextual Teaching And Learning, Fiqh, Funeral Management*

1. PENDAHULUAN

Manusia diciptakan oleh Allah dalam bentuk yang sempurna karena diberikan akal, memiliki perbedaan, dan sebagai wakil Allah dimuka bumi. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. Dalam surah At-Tin ayat ke 4 yang artinya: “sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.” Kesempurnaan manusia dapat dicapai apabila seseorang memenuhi kewajibannya, yaitu beribadah kepada Allah SWT. Hal ini sesuai dengan firman-Nya dalam QS. Az-Zariyat ayat 56 yang artinya “aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepadaku.”

Manusia telah dianugerahkan derajat yang tinggi di sisi Allah, bahkan lebih mulai dari malaikat. Namun, manusia juga bisa menjadi makhluk yang lebih buruk dari binatang karena kesombongan dan lupa akan kehadiran Allah. Hal ini bisa terjadi karena manusia mengingkari nikmat akal yang diberikannya, semestinya karunia akal yang diberikan secara percuma digunakan untuk mempelajari tanda-tanda kekuasaan Allah dan menambah pengetahuan tentang pengetahuan Agama meskipun hanya 1% setiap harinya.

Terdapat banyak cara untuk menambah pengetahuan, baik itu mengamati sekitar, memperhatikan orang lain ataupun belajar secara formal di sekolah. Pada sekolah, ada guru yang bertanggung jawab dalam hal ini. Secara umum guru adalah pendidik dan pengajar untuk pendidikan anak di sekolah atau pendidikan formal. Guru-guru harus

mempunyai kualifikasi formal, dalam definisi yang lebih luas, setiap orang yang mengajarkan hal yang baru dapat dianggap sebagai guru.

Selain membantu menambah ilmu pengetahuan, guru bertanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai sosial dari materi-materi yang diajarkannya. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, ada satu materi yang mengajarkan bahwa sesama manusia harus saling menghormati tidak hanya semasa hidupnya, tapi juga setelah manusia tersebut meninggal. Materi tersebut adalah Pengurusan Jenazah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah banyak memberikan kontribusi untuk kemajuan di berbagai bidang kehidupan. Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah kemajuan di bidang pendidikan. Di Indonesia, teknologi Pendidikan dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran, misalnya dengan mengembangkan materi ajar untuk siswa berbasis media pembelajaran interaktif. Dengan adanya teknologi median ini akan menjadikan proses pembelajaran ini semakin menarik, menyenangkan dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat secara fisik yang berguna untuk menyampaikan isi materi pembelajaran supaya dapat mempermudah siswa saat proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa, Serta memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran.

Teknologi Multimedia memungkinkan terjadinya penyampaian informasi dengan lebih cepat, interaktif dan menarik. pemanfaatannya telah diterapkan dalam berbagai bidang, seperti Kesehatan, hiburan, pendidikan, bisnis dan berbagai kepentingan umum lainnya. Dengan menggunakan multimedia seorang pendidik dapat menyajikan gambaran benda yang kompleks. Berukuran sangat kecil atau sangat besar, serta peristiwa yang berlangsung sangat cepat dan berada ditempat yang jauh dalam bentuk yang menarik [1] Hal ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan imajinasi, pemahaman dan minat pelajar.

Berdasarkan hasil pencapaian belajar siswa tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa nilai rata rata 71 %. Dengan nilai yang diperoleh siswa ditahun sebelumnya masih kurang, dikarenakan siswa kurang tertarik dengan system pembelajaran berupa buku teks yang tidak bervariasi dan kurang menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Konsep dari media pembelajaran ini terdapat teks, gambar, audio, video, dan animasi yang mendukung media pembelajaran interaktif ini. Sehingga siswa lebih semangat lagi dalam mengikuti kegiatan belajar. Peneliti juga mengharapkan

dengan adanya media pembelajaran interaktif ini juga memberikan hasil akhir yang baik dan menarik buat siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dari itu guru maupun siswa membutuhkan media yang layak untuk dijadikan sebagai alat untuk proses belajar mengajar khususnya pada pelajaran Fiqih pengurusan jenazah. Mengembangkan media pembelajaran interaktif ini akan menciptakan siswa supaya lebih semangat dan tertarik lagi dalam mempelajari Fiqih pengurusan jenazah jenazah. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang suda ada oleh guru pengajar, hal tersebut dikarenakan kurangnya variasi dalam menyampaikan materi yang dilakukan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pengurusan jenazah, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik, meningkatkan keterampilan praktis, dan siap menghadapi tantangan dalam bidang ini.

Mengantisipasi masalah yang peneliti temukan saat observasi. Model pembelajaran yang tepat harus digunakan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Strategi pembelajaran yang diharapkan adalah menggunakan model yang dapat membantu siswa menjadi aktif dan kreatif. Salah satu caranya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* [3] *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan dari permasalahan bahwa diperlukanya pengembangan media pembelajaran yang dimana media merupakan inti dari kegiatan proses pembelajaran. Seiring berkembangnya inovasi dalam dunia pendidikan maka bisa dikaji dan dikembangkan media pembelajaran interaktif dimana peneliti ingin merealisasikan idenya dalam bentuk goresan pena dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi pengurusan jenazah” pengembangan media pembelajaran ini diperlukan nantinya bisa mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

II KAJIAN TEORI

A. Pengertian Fiqih

Fiqih menurut bahasa berasal dari “*faqiha yafqahu-fiqhan*” yang berarti mengerti atau paham. Paham yang dimaksudkan adalah upaya aqliah dalam memahami ajaran-ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur’an dan As-Sunnah. Al-fiqh menurut bahasa adalah mengetahui sesuatu dengan mengerti (al-ilmu bisyai’i ma’a al-fahm). Ibnu Al-Qayyim mengatakan bahwa fiqh lebih khusus daripada paham, yakni pemahaman mendalam terhadap berbagai isyarat Al-Qur’an, secara tekstual maupun kontekstual. Tentu saja, secara logika, pemahaman akan diperoleh apabila sumber ajaran yang dimaksudkan bersifat tekstual, sedangkan pemahaman dapat dilakukan secara tekstual maupun kontekstual. Hasil dari pemahaman terhadap teks-teks ajaran Islam disusun secara sistematis agar mudah diamalkan. Oleh karena itu, ilmu fiqih merupakan ilmu yang mempelajari ajaran Islam yang disebut dengan syariat yang bersifat amaliah (praktis) yang diperoleh dari dalil-dalil yang sistematis.

Awalnya kata fiqih digunakan untuk semua bentuk pemahaman atas al-Qur’an, hadits, dan bahkan sejarah. Pemahaman atas ayat-ayat dan hadits-hadits teologi, dulu diberi nama fiqh juga, seperti judul buku Abu Hanifah tentangnya, *Fiqh Al-Akbar*. Pemahaman atas sejarah hidup Nabi disebut dengan *fiqh al-sira*. Namun, setelah terjadi spesialisasi ilmu-ilmu agama, kata fiqh hanya digunakan untuk pemahaman atas syariat (agama), itupun hanya yang berkaitan dengan hukum-hukum perbuatan manusia. Begitu juga dengan pelajaran fiqih yang berisikan tentang syariat agama.

B. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih merupakan mata pelajaran bermuatan pendidikan agama Islam yang memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam dalam segi hukum Syara’ dan membimbing peserta agar memiliki keyakinan dan mengetahui hukum-hukum dalam Islam dengan benar serta membentuk kebiasaan untuk melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fiqih berarti proses belajar mengajar tentang ajaran Islam dalam segi hukum Syara’ yang dilaksanakan di dalam kelas antara guru dan peserta didik dengan materi dan strategi pembelajaran yang telah direncanakan.

C. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Tujuan dari pembelajaran fiqih sendiri adalah menerapkan aturan-aturan atau hukum-hukum syariat dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan itu untuk mendidik manusia agar memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi manusia. Kata “*taqwa*” adalah kata yang memiliki makna luas yang mencakup semua karakter dan sikap yang baik. Dengan demikian fiqih dapat digunakan untuk membentuk karakter.

Pembelajaran Fiqih di SMP/MTs bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.

Tujuan akhir ilmu fiqh adalah untuk mencapai keridhoan Allah SWT., dengan melaksanakan syariatNya di muka bumi ini, sebagai pedoman hidup individual, maupun hidup bermasyarakat. Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah adalah pelajaran pertama, Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip, kaidah-kaidah dan tatacara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.

Mata pelajaran Agama Islam tentang fiqih materi pengurusan jenazah merupakan mata pelajaran kelas XII di MTs Mardlatillah. Agama adalah kepercayaan serta keperibadian kepada Allah serta tata kaidah yang berhubungan dengan adat istiadat. Sedangkan Islam secara umum Islam berasal dari kata aslama – *yuslimu*-Islam yang berarti menyerah, tunduk, dan damai. Dalam pengertian bahasa Islam mengandung makna yang umum bukan hanya nama dari suatu agama. Ketundukan, ketaatan, dan kepatuhan merupakan makna Islam. Hal tersebut menandakan bahwa sesuatu yang tunduk dan patuh terhadap kehendak Allah adalah Islam.

Islam dalam arti terminology adalah agama yang ajaran-ajarannya diberikan Allah kepada manusia melalui para utusanNya (Rasul-rasul). Dengan demikian Islam adalah agama Allah yang dibawa oleh para Nabi pada setiap zamannya yang berakhir dengan kenabian Muhammad SAW [3]

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar yang terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunannya untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa [4] Dalam mata pelajaran agama Islam tentang fiqih terdapat materi tentang “solat jenazah” dari materi pengurusan jenazah kita diharuskan untuk mengetahui tata cara atau Langkah-langkah dalam pengurusan jenazah yakni bersisi hukum dan aturan yang sudah ditentukan oleh umat syariat Islam.

III METODOLOGI PENELITIAN

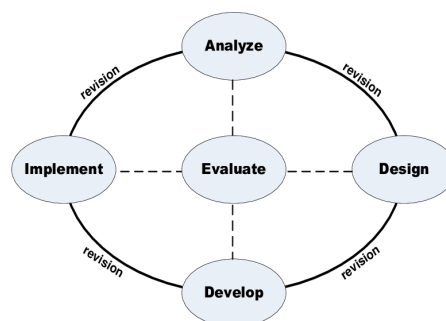
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D/Research and Development*. Metode

penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg and Gall “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products* [1]” Pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.” Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dari peneliti pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual Teaching End Learning* pada mata pelajaran fiqh materi pengurusan jenazah kelas IX MTSt Mardlatillah ini menggunakan model pengembangan ADDIE ((*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Model ADDIE merupakan gabungan dari lima tahap proses pengembangan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. ADDIE sangat bergantung pada setiap tahap yang dilaksanakan dalam urutan tersebut, meskipun begitu fokus dari model ini adalah untuk refleksi dan iterasi (pengulangan). Proses pengembangan pada model ADDIE adalah: analisis merupakan masukan buat sistem; sedangkan desain, pengembangan, dan evaluasi adalah prosesnya, sementara implementasi adalah hasilnya. Tahapan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar dibawah.



Gambar 3.1 bagan penelitian dan pengembangan dengan langkah model ADDIE (Sumber : teguh & kirma 2013)

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan selama melakukan penelitian ini adalah dengan menyebar angket kuesioner kepada siswa dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran terkait. Berikut tabel teknik pengumpulan data.

- Wawancara
Wawancara adalah metode pengumpulan data dan informasi yang melibatkan proses tanya jawab antara pewawancara dan narasumber. Pewawancara menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disusun sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas.
- Penyebaran Angket
Penyebaran Angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan responden dalam mengisi serangkaian pertanyaan yang telah disediakan dalam bentuk teks
- Observasi
Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati fenomena secara langsung dan mencatatnya secara sistematis, logis, dan objektif. Observasi biasanya dilakukan pada tahap awal identifikasi masalah untuk memahami permasalahan dan efektivitas proses kegiatan pembelajaran.

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk kelas IX di MTSt Mardlatillah pada mata pelajaran Fiqh materi pengurusan jenazah. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan skala lima tahapan yaitu *Analyze, design, development, implemetation, evaluation*. Peneliti melakukan pengujian yang dilakukan para pakar atau ahli, diantaranya uji ahli isi,

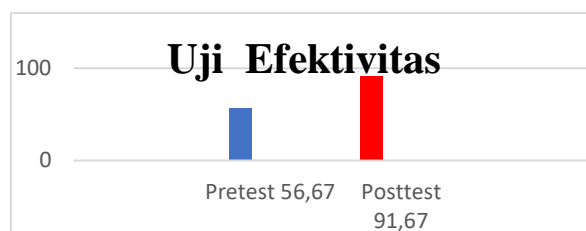
uji ahli desain, dan media pembelajaran. Peneliti juga melakukan pengujian terhadap siswa melalui dari uji coba perorangan, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Hasil Tahap Analisis (*Analyze*) yang meliputi: (a) Analisis Karakter Siswa (b) Analisis Mata Pelajaran (c) Analisis Sumber Belajar. (2) Hasil Tahap Desain (*Design*) meliputi: (a) Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (b) Desain Perancangan Animasi 2d (c) Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) (d) Desain Rancangan Interface Pengembangan Media Interaktif (3) Hasil Tahap Pengembangan (*Development*) meliputi: (a) Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (b) Hasil Validasi Uji Ahli (4) Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*) meliputi: (a) Hasil Validasi Uji Coba Perorangan (b) Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil (c) Hasil Validasi Uji Coba Lapangan (d) Hasil Uji Efektivitas (e) Hasil Uji Kriteria Keberhasilan (f) Hasil Uji Respon Siswa (g) Hasil Uji Respon Guru (5) Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*) meliputi: (a) Hasil Evaluasi Tahap Analisis (*Analyze*) (b) Hasil Evaluasi Tahap Desain (*Design*) (c) Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan (*Development*) (d) Hasil Evaluasi Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tabel 1 Rangkuman hasil penelitian terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pumulasaran Jenazah

No	Responden	Persentase Rata-rata	Kriteria
1	Ahli Materi	100%	Sangat Valid
2	Ahli Desain	100%	Sangat Valid
4	Siswa Pada Uji Perorangan	90%	Sangat Baik
5	Siswa Pada Uji Kelompok Kecil	78%	Baik
6	Siswa Pada Uji Lapangan	76%	Baik

Pada hasil uji efektivitas dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Pertanyaan pretest dan posttest yang disebarkan peneliti ke siswa kelas IX MTSt Mardlatillah masing-masing berjumlah 10 soal yang berbeda, namun indikator setiap pertanyaan dari pretest dan posttest tidak berbeda

Selanjutnya cara mencari nilai rata-rata untuk perhitungan mencari nilai N-Gain. Diketahui nilai rata-rata pretest adalah 56,67 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 91,67 sehingga terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa yang dapat dilihat pada penjelasan rumus berikut.



Gambar 4.5 Grafik hasil pretest dan posttest

Hasil perhitungan nilai dari N-Gain adalah 1,00, sehingga taraf peningkatan hasil posttest masuk pada interpretasi “ Sangat Tinggi”, maka media pembelajaran interaktif ini efektif digunakan oleh siswa untuk mata pelajaran fiqih pengurusan jenazah.

B. PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada mata pelajaran fiqih pengurusan jenazah ini memiliki tujuan yang membantu siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa. Sehingga pada hal ini model pembelajaran *contextual teaching and learning* sesuai dengan karakteristik siswa dari materi pada mata pelajaran fiqih yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses berpikir mandiri didalam kehidupan sesuai pengalaman dengan cara menganalisis, supaya sesuai dengan pokok-pokok hukum Islam dan cara pelaksanaannya buat diterapkan di kehidupan.

Model pengembangan dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran fiqih pengurusan jenazah di MTSt Mardlatillah ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pertama pada model pengembangan ADDIE yaitu melakukan tahap analisis (*analyze*). Pada tahap analisis ini peneliti melakukan kegiatan yang melakukan analisis karakteristik siswa, ini dilihat dari angket yang telah diberikan pada siswa, hasil yang didapat bahwa siswa masih kurang memahami materi yang dijelaskan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh guru, dan siswa menginginkan media pembelajaran yang bervariasi agar dapat menarik minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan dilakukan analisis mata pelajaran di sekolah yaitu dengan menganalisis silabus yang digunakan. Dari analisis mata pelajaran ini hal yang dapat dilakukan yaitu dengan menetapkan KI, KD, Indikator, dan materi pokok dalam semester genap yang nantinya akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif. Materi yang diajarkan pada semester genap yaitu Fiqih pemulasaran jenazah yang dimana materi pada mata pelajaran fiqih ini mengacu pada silabus yang digunakan.

Tahap kedua pada model pengembangan ADDIE yaitu desain atau perancangan (design), pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu, dengan melakukan tahap desain Pengembangan media Pembelajaran Interaktif, desain Perancangan Animasi 2D, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Rancangan Interface Pengembangan media Pembelajaran Interaktif. Pada tahap mendesain media pembelajaran interaktif mencakup pemetaan tahapan media interaktif menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*, dimulai dari menetapkan kompetensi dasar, indikator kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran interaktif. Dilanjutkan dengan mendesain tampilan awal dari media, isi dari materi yang diambil dari materi semester genap sesuai dengan silabus, membuat flowchart alur dari program, dan storyboard sebagai pedoman pembuatan media agar lebih terstruktur untuk materi fiqih pengurusan jenazah. Selanjutnya, desain perancangan animasi 2D ini untuk membentuk karakter animasi untuk media pembelajaran interaktif yang akan membacakan tata cara dalafaz niat solat jenazah sesuai dengan isi materi fiqih yang diberikan oleh guru mata pelajaran fiqih di MTSt Mardlatillah.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), dimana pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan menerjemahkan spesifikasi desain rancangan interface menggunakan storyboard yang sudah dibuat, dan menyesuaikan dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dan juga Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Media dikembangkan secara bertahap dari penyusunan materi, pembuatan asset, penyusunan tampilan dari setiap scene dan penyusunan evaluasi pembelajaran berupa soal-soal kuis dan game kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan yang akan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif.

Pada tahap pengembangan rancangan pada storyboard diwujudkan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe animate cc 2019 sebagai software untuk menggabungkan bahan materi, video, animasi 2 dimensi, soal evaluasi, dan kuis game. Sebelum menggabungkan menggunakan aplikasi Adobe animate cc 2019, ada beberapa aplikasi pendukung untuk membuat bahan dari media interaktif yang sudah dibuat adalah sebagai berikut: 1) Adobe Illustrator CC 2018, untuk pembuatan karakter, 2 Adobe animate cc 2019, untuk membuat video animasi 2 dimensi, 3) Adobe Premiere Pro, untuk menggabungkan video dengan audio, dan 4) Adobe Photoshop CS 6, untuk membuat karakter, latar atau aset yang diperlukan. Selanjutnya, menggabungkan bahan materi, video animasi 2 dimensi, kuis permainan,

dan soal evaluasi dengan menggunakan perangkat lunak Adobe animate cc 2019.

Tahap keempat merupakan implementation (implementasi), pada tahap implementasi membentuk sebuah produk media pembelajaran interaktif yang telah diimplementasikan pada mata pelajaran fiqih di kelas IX MTSt Mardlatillah, mata pelajaran fiqih. Pada saat proses implementasi, guru dan siswa menggunakan smartphone untuk mengoperasikan media pembelajaran interaktif. Materi yang akan diimplementasikan yaitu KD 3.8 dan 4.8. Kegiatan ini berlangsung selama 4 kali pertemuan kegiatan pembelajaran. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba perorangan, dimana uji coba ini mengambil 3 orang subjek siswa dari kelas IX MTSt Mardlatillah dengan kriteria yang berbeda, kriteria satu orang dengan prestasi belajar tinggi, satu orang dengan prestasi belajar sedang, dan satu orang dengan prestasi belajar rendah.

Prestasi belajar siswa yang diambil dipandang dari nilai yang siswa dapatkan pada nilai semester terakhir yang didapatkan. Berdasarkan perhitungan, bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fiqih pengurusan jenazah sehingga mendapatkan tingkat pencapaian adalah 88%, yaitu berada pada kualifikasi “Baik”. Untuk hasil perolehan penilaian jawaban pada setiap butir angket. Sehingga, dari hasil yang sudah didapatkan tersebut konten pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dibuktikan dengan terbantunya siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil mengambil 10 orang subjek siswa dari kelas IX yang dibagi menjadi 3 tingkatan dengan kriteria 2 orang dengan prestasi belajar tinggi, 4 orang dengan prestasi belajar sedang, dan 4 orang dengan prestasi belajar rendah. Dari 10 siswa ini terdapat nilai yang diperoleh masing-masing siswa pada semester terakhir yang didapatkan. Pada hasil penilaian angket siswa, didapatkan rata-rata penilaian siswa yaitu, 92%, yaitu berada pada kualifikasi “Sangat Baik”. Hasil perolehan penilaian jawaban pada setiap butir angket. Maka, dengan hasil tersebut media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dibuktikan menggunakan terbantunya siswa dalam memahami materi pembelajaran. Setelah itu, dilakukan uji lapangan. Dimana uji coba ini mengambil 30 orang subjek siswa dari kelas IX. sebelum dilakukan uji coba lapangan, peneliti melakukan uji efektivitas dengan memberikan pretest kepada siswa.

Dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada siswa, didapatkan rata-rata penilaian siswa yaitu, 88%, yaitu berada pada kualifikasi “Baik”. Hasil perolehan penilaian jawaban pada setiap butir angket uji coba lapangan dapat dilihat pada lampiran 30. Maka, dengan hasil tersebut media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dibuktikan dengan terbantunya siswa dalam memahami materi pembelajaran fiqh. Selanjutnya dilakukan uji efektivitas dan uji kriteria keberhasilan. Uji efektivitas ini dengan pemberian posttest yang bertujuan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Pertanyaan pretest dan posttest yang disebarakan peneliti masing-masing berjumlah 10 dengan soal yang berbeda, namun indikator setiap pertanyaan dari pretest dan posttest tidak berbeda.

Dari perhitungan hasil N-gain diperoleh hasil 0,76, sehingga tingkat taraf kenaikan hasil posttest masuk pada interpretasi “Tinggi”, maka media pembelajaran interaktif ini efektif digunakan oleh siswa untuk pembelajaran fiqh materi pengurusan jenazah. Setelah melakukan uji efektivitas, selanjutnya melakukan uji kriteria keberhasilan kriteria keberhasilan media interaktif materi fiqh materi pengurusan jenazah ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil posttest dengan nilai KKM (75%) pada mata pelajaran fiqh. Keberhasilan belajar siswa dapat dikatakan tuntas belajar apabila nilai KKM lebih dari 75%. Setelah melakukan perhitungan ketuntasan belajar subjek, hasilnya menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan yang diperoleh 100% berada pada tingkat “Sangat Tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif pada mata pelajaran fiqh pengurusan jenazah berada pada tingkat keberhasilan “Sangat Tinggi” dan layak untuk diterapkan. Setelah dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, uji efektivitas dan uji kriteria keberhasilan selesai, selanjutnya dilakukan pengambilan respon siswa dan respon guru.

Dalam uji respon siswa ini, peneliti memberikan angket kepada 30 orang siswa kelas IX, bukti jawaban angket uji respon siswa. Setelah ditemukan hasil respon siswa dengan rata-rata 77,83 dan hasil uji respon siswa ini masuk dalam kategori “sangat positif” dengan kategori “sangat praktis”, yang dibuktikan dari hasil angket bahwa siswa yang memilih tidak setuju hanya sedikit, begitupun dengan saran atau komentar dari siswa yang menunjukkan tanggapan positif. Hasil tersebut didapatkan dengan mengacu pada hasil perolehan skor per butir pada angket respon siswa. Kemudian dilanjutkan dengan pengambilan respon guru yang mengampu mata pelajaran fiqh di kelas IX MTSt Mardlatillah dengan menggunakan angket

respon guru pengembangan media pembelajaran interaktif. Setelah ditemukan hasil respon guru dengan rata-rata 45 dan hasil uji respon guru ini masuk dalam kategori “sangat positif” dengan kategori “sangat praktis”, yang dibuktikan dari hasil angket bahwa dari guru menampakan tanggapan positif.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (evaluation), pada tahap ini dilakukan aktivitas evaluasi pada model pengembangan ADDIE yaitu mulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan yang diperoleh masing-masing tahapan. Dalam masing-masing tahapan model pengembangan, semua komponen yang dibutuhkan telah sesuai. Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini menggunakan teori belajar behavioristik, konstruktivistik, dan konektivisme.

Teori belajar behavioristik merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat dari hasil interaksi antara stimulus dan respon. siswa dikatakan telah paham dengan pembelajaran jika siswa mampu menunjukkan perubahan tingkah lakunya dari hasil interaksi antara stimulus dan respon. Untuk mengaplikasikan teori ini, seorang guru perlu melakukan beberapa proses, misalnya memberikan dorongan agar siswa bisa merasakan rasa ingin tahu, melakukan stimulus guna memperoleh respons siswa dan melakukan penguatan pengulangan stimulus dalam bentuk berbeda. Teori behavioristik dinilai terlalu fokus pada siswa. Jadi, tantangannya yaitu guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan suatu materi supaya siswa tidak merasa bosan.

Adapun penelitian yang terkait Pada penelitian yang dilakukan oleh Tjandi & Mappedasse [1] tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* untuk anak disleksia di SMPN 2 Plongbangkeng utara Kabupaten Takalar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi untuk siswa disleksia dan mengetahui tanggapan pengguna (user) dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi dan dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate*.

Penelitian terkait media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Animate* juga dikembangkan oleh Saniriati & Murtikusuma, [1] tentang pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* berbantuan *Schology* pada materi barisan dan deret aritmatika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* berbantuan *Schology* pada materi barisan dan deret aritmatika. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *Thiagarhan* yang meliputi tahap definisi,

tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran.

Penelitian lainya juga oleh Siamy, [1] tentang media belajar matematika berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa dan ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada ruang bangun yang telah dikembangkan.

Selanjutnya adapun penelitian dari Akmal et al [1] tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual Teaching End Learning* bidang studi PKn. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) membantu siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis CTL (2) mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis CTL layak digunakan pada mata pelajaran PKn.

Penelitian selanjutnya adalah penelitan tentang pengembangan media audio visual menggunakan *Contextual Teaching End Learning* dalam pembelajaran menulis paragraf narasi pada siswa kelas IIV SMP yang dilakukan oleh Arifin et al., n.d.[1] Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain media audio visual pada pembelajaran menulis teks naratif menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*, serta mengetahui kelayakan media audio visual yang dirancang untuk pembelajaran di SMP.

V PENUTUP

A. KESEIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Interaktif Berbasis Contextual Teaching And Learning* pada mata pelajaran fiqh pengurusan jenazah, dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan dan implementasi pada media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran fiqh pengurusan jenazah di kelas MTSt Mardlatillah, berdasarkan dari hasil pada pengujian sudah dilakukan pada ahli isi, ahli desain dan media pembelajaran mendapatkan skor 1,00 “sangat valid” dan untuk hasil uji efektivitas pada media pembelajaran interaktif diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,76 dan berada pada kriteria efektif, maka media pembelajaran interaktif ini efektif digunakan oleh siswa pada mata pelajaran fiqh pengurusan jenazah di kelas IX MTSt Mardlatillah.

2. Hasil respon guru maupun siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fiqh pengurusan jenazah kelas IX di MTSt Mardlatillah mendapatkan respon guru dengan rata-rata nilai sebesar 45 ketika dikonversikan ke dalam tabel kriteria pergolongan respon maka hasil pada respon guru berada pada kualifikasi “sangat positif” dengan kriteria “sangat praktis”, dan untuk hasil dari uji respon siswa mendapatkan hasil rata-rata nilai sebesar 77,83 dan ketika dikonversikan ke dalam tabel kriteria pergolongan respon maka hasil pada respon siswa berada pada kualifikasi “sangat positif” dengan kriteria “sangat praktis”.

B. SARAN

Berdasarkan hasil yang peneliti amati, terdapat beberapa hal yang bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk bisa ditindak lanjutin yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada mata pelajaran fiqh pengurusan jenazah kelas IX di MTSt Mardlatillah untuk pengembangan selanjutnya diharapkan bisa menambahkan karakter dan objek 3D terkait materi fiqh pengurusan jenazah supaya materi yang disampaikan terlihat lebih nyata.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran fiqh materi pengurusan jenazah kelas IX di MTSt Mardlatillah ini masih perlu untuk diperbaiki, lantaran penelitian ini baru sampai pada tahap pengukuran pretest dan posttest dan belum sampai pada tahap pengukuran hasil belajar siswa secara detail. Oleh karena itu, perlu adanya pengkajian lebih lanjut pada media interaktif mengenai efektivitas pengguna yang berkaitan dengan hasil belajar siswa melalui peneliti eksperimen.

REFERENSI

- [1] Ahmad Saebani.2009. *Fiqh Ushul Fiqh* Bandung, 2009
- [2] Ahmad, Rofi'i, Pembelajaran Fiqh, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009
- [3] Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- [4] BPS. 2015. Jumlah penduduk Di Indonesia. <http://www.bps.go.id/>. diakses pada tanggal 18-11-2016

- [5] Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran / Oemar Hamalik* Jakarta : Bumi Aksara, 2015
- [6] Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- [7] Leksono, A. B. (2010). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Pendidikan Matematika*, 1–110. <https://fdokumen.com>
- [8] M. Ali, M. (2016). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 190. <https://doi.org/10.22373/je.v1i2.605>
- [9] Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- [10] Putra, Erik Purnama. “Presentase Umat Islam Di Indonesia”. [Http://m.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/01/09/o0ow4v334-presentase-umat-islam-di-indonesia-jadi-85-persen](http://m.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/01/09/o0ow4v334-presentase-umat-islam-di-indonesia-jadi-85-persen). diakses pada tanggal 12-02-2017 pukul 13.00
- [11] Putra, Erik Purnama. “Presentase Umat Islam Di Indonesia”. [Http://m.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/01/09/o0ow4v334-presentase-umat-islam-di-indonesia-jadi-85-persen](http://m.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/01/09/o0ow4v334-presentase-umat-islam-di-indonesia-jadi-85-persen). diakses pada tanggal 12-02-2017 pukul 13.00
- [12] Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- [13] Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- [14] Rohidin. *Buku-Pendidikan-Agama-Islam-Sebuah-Pengantar*. (n.d.) jogjakarta 2020
- [15] Rosmita. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi.
- [16] Rudi Susilana.Cepi Riyana.2008.Media Pembelajaran. Bandung. CV Wacana Prima
- [17] Sada, H. J. (2016). Manusia Dalam Perspektif Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7, 131–133
- [18] Sada, H. J. (2016). Manusia Dalam Perspektif Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7, 131–133
- [19] Sanjaya, Wina. 2007. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- [20] Sugiyanto.2008.Model-Model Pembelajaran Inovatif.Surakarta : UNS Press
- [21] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- [22] Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran.2015.*Kurikulum & pembelajaran / Oleh Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran* Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2015
- [23] Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Berserta Penjelasannya, hal. 2.
- [24] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Ara Di Madrasah, hal 51.



e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063

*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)*

Volume 13, Nomor 3, Tahun 2024