

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI, ZAKAT, INFAQ, DAN SEDEKAH SISWA KELAS X DI MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA

Aida Nurul Hikmah^{1*}, Meliny², Abdul Azis³

¹IAIN Palangka Raya dan aidanh_2211110048@iain-palangkaraya.ac.id

²IAIN Palangka Raya dan melimeliny80@gmail.com

³IAIN Palangka Raya dan abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id

Abstract

This study aims to develop interactive digital module-based learning media on Fiqh subjects on zakat, infaq, and sedekah for class X students of MA Muslimat NU Palangka Raya. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model, this study produces learning media that has been validated by material and media experts. The validation results show a significant level of feasibility, with a score of 78% from material experts ("Feasible" category) and 74% from media experts ("Feasible" category). The assessment from educators reached 96% ("Very Feasible" category). Implementation in the classroom showed a positive response from students, who reported that this learning media was interesting, easy to understand, and not boring. The interactive digital module developed integrates various multimedia elements such as text, images, audio, short lecture videos, and interactive quiz features (Quizizz), allowing flexible learning access both online and offline. The development of this media provides a solution to the problems of monotonous learning and the lack of media variation in the classroom, while also providing innovative teaching aids for teachers in delivering zakat, infaq, and sedekah materials.

Keywords: *Development of Learning Media, Interactive Digital Module, Zakat, Infaq, Sedekah*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis modul digital interaktif pada mata pelajaran Fiqih materi zakat, infaq, dan sedekah untuk siswa kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang signifikan, dengan perolehan skor 78% dari ahli materi (kategori "Layak") dan 74% dari ahli media (kategori "Layak"). Penilaian dari pendidik mencapai 96% (kategori "Sangat Layak"). Implementasi di kelas menunjukkan respon positif dari peserta didik, yang melaporkan bahwa media pembelajaran ini menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Modul digital interaktif yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video ceramah singkat, dan fitur kuis interaktif (Quizizz), memungkinkan akses pembelajaran yang fleksibel baik secara daring maupun luring. Pengembangan media ini memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran monoton dan kurangnya variasi media di kelas, sekaligus menyediakan alat bantu pengajaran inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi zakat, infaq, dan sedekah.

Kata Kunci : *Pengembangan Media pembelajaran, Modul Digital interaktif, Materi zakat, Infaq, dan Sedekah*

Pendahuluan

Dalam perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju. Hal ini berdampak besar pada kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Guru dapat menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat untuk mengajar dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. (Murtadlo et al., 2023).

Pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif akan memberikan kesan pembelajaran yang disenangi dan efisien bagi peserta didik. Penggunaan berbagai media, seperti gambar, video, music, quiziz atau cerita, dapat membantu memvisualisasikan dan menghidupkan nilai-nilai karakter dalam konteks yang lebih nyata bagi siswa. Hal ini membuat materi pendidikan karakter menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam hal ini maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Modul Digital Interaktif . (Zainal Mutaqin et al., 2023)

Dan peneliti juga menggunakan media Quiziz, penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan akan memaksimalkan perasaan senang dan ketertarikan terhadap pembelajaran tersebut. Maka melihat terdapat manfaat yang didapatkan dari penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam proses pembelajaran, maka tidak heran sekarang ini banyak orang yang memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Lalu juga media ini dapat seperti aplikasi karna berbasis hyperlink yang bisa di klik setiap tombolnya bukan sekedar Powerpoint biasa, lalu media ini bisa diakses dimana saja dan kapan pun karna didesain menggunakan web agar tidak perlu mendownload aplikasi lagi. Dengan adanya teknologi ini, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. (Nurpratiwi et al., 2022)

Pemanfaatan media interaktif merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi ketidak tertarikan siswa dalam belajar, penggunaan media pembelajaran audio visual dengan implementasi aplikasi canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan ilmiah dengan menciptakan ruang kelas yang menarik dan inspiratif bagi siswa agar berperan aktif dalam pendidikan mereka.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Canva. Fitur-fitur yang tersedia dapat diterapkan secara semiformal, sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visualnya lebih menarik. Aplikasi Canva menyediakan banyak template yang mudah digunakan. Template tersebut antara lain poster, pamflet, logo, dokumen, postingan Instagram, wallpaper, cerita, sampul buku, kolase foto, story board, cerita, brosur, infografis, dan lain sebagainya yang dapat dibagikan ke berbagai platform media sosial. (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Aplikasi Canva ini memiliki beberapa fitur, antara lain: Beragam desain yang menarik, meningkatkan potensi kreatif guru atau bahkan siswa dengan memanfaatkan berbagai fitur tersedia dalam pembuatan media, ketepatan dan kepraktisan dalam pemilihan media, kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan laptop atau bahkan gawai. Adapun, kelemahan Canva. Aplikasi ini menghadirkan jaringan internet yang handal dan kuat. beberapa template, stiker ilustrasi, font, dan item lainnya tersedia di aplikasi Canva ada secara mudah. sering kali terdapat desain yang mirip dengan milik orang lain, seperti templatanya, gambar, warna, dan sebagainya,

tetapi pengguna tetap harus mempertimbangkan untuk memilih desain yang berbeda setiap saat. (Maulia, 2023).

Salah satu manfaat bagi guru adalah mempermudah tugas mereka dalam mendesain pembelajaran. Hasilnya, materi yang disampaikan guru menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Tidak harus menggunakan laptop untuk membuat desain, tetapi juga dapat menggunakan perangkat Android yang memudahkan desain guru menjadi lebih mahir dalam teknologi dengan memanfaatkan Canva sebagai alat bantu untuk mendesain materi pembelajaran. (Ahda & Khayroiyyah, 2022). Lebih memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di ruang kelas sehingga dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan inovatif sebagai media pembelajaran berbasis digital dengan pendidik (Handika et al., 2022). Hal ini berdasarkan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Canva yang dapat digunakan sebagai materi edukasi, seperti infografis, poster digital, dan presentasi yang dapat digunakan sebagai video instruksional. Dengan demikian, fitur-fitur yang disediakan oleh Canva telah memudahkan guru untuk membuat rencana pelajaran yang inovatif dan memiliki standar akademik yang tinggi bagi siswanya. Dengan cara ini, implementasi aplikasi Canva telah meningkatkan kegunaannya dan dampaknya pada kegiatan pendidikan, sehingga memungkinkan untuk menggunakannya sebagai salah satu aspek yang paling menarik dari proses pembelajaran di kelas.

Peneliti mengembangkan media interaktif berbasis penambahan tombol hyperlink, untuk mengatasi kekurangan ini. Harapannya, siswa dapat belajar secara mandiri melalui penggunaan media interaktif yang diperbarui tersebut. Berdasarkan analisis kebutuhan, penelitian mengarah pada pengembangan multimedia interaktif yang inovatif, mengingat bahwa siswa cenderung tertarik dengan hal-hal baru. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Modul Digital Interaktif yang telah dimodifikasi dengan tombol hyperlink Tujuan, Materi, Quiziz, dan video ceramah singkat. Media pembelajaran Modul Digital Interaktif ini memiliki manfaat karena memudahkan penyampaian materi yang sulit dipahami dengan bantuan tombol hyperlink yang mana adanya tujuan, materi, quiziz dan video ceramah singkat dengan latar suara yang menarik memungkinkan siswa untuk mengikuti latihan dengan lebih mudah, meskipun materi yang dipelajari memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. (Paramitha et al., 2023)

Kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan yang ada. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat tersebut untuk menjadi alat bantu belajar-mengajar di kelas dengan semua mata pelajaran yang akan di pelajari siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan yang mendorong berbagai usaha perubahan yang dilakukan di dalam dunia pendidikan. Kemajuan dan peran teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat-alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audiovisual serta perlengkapan sekolah lainnya di sesuaikan dengan perkembangan tersebut dan Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Maka materi media pembelajaran ini merupakan materi minimal yang dipersiapkan untuk para pengajar (Guru), dan para pengajar diharapkan dapat menggunakan media secara efisien dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran di kelas kepada siswa (Moto, 2019).

Dalam hal ini, media yang digunakan adalah Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas X Materi zakat, infaq, dan sedekah merupakan topik yang tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari umat Muslim. Oleh karena itu, penyampaian materi ini perlu dikemas secara menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan penerapan konsep-konsep tersebut oleh siswa.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif untuk mata pelajaran Fiqih, dengan penekanan khusus pada materi zakat, infaq, dan sedekah. Studi ini dilaksanakan di MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA, dengan siswa kelas X sebagai subjek penelitian. Pemilihan jenjang pendidikan dan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa di tingkat tersebut berada pada tahap perkembangan kognitif yang ideal untuk memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep Fiqih yang lebih kompleks.

Melalui pengembangan modul digital interaktif ini, diharapkan dapat tercipta suatu alat bantu pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Modul ini akan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, serta fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan modul digital interaktif ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dengan kebutuhan dan preferensi generasi digital saat ini. Dengan demikian, proses pembelajaran Fiqih, khususnya materi zakat, infaq, dan sedekah, dapat berlangsung lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan tidak hanya pemahaman konseptual siswa, tetapi juga kesadaran dan kemauan mereka untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran Fiqih yang lebih modern dan sesuai dengan tuntutan zaman, serta menjadi model yang dapat diadaptasi oleh institusi pendidikan Islam lainnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran agama.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development). Menurut Sugiyono (2016: 297), “Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk yang dihasilkan”. Model penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) mengidentifikasi bahwa penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya di deskripsikan seteliti mungkin.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah berupa benda (*hardware*) atau berupa (*software*). Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa benda (*hardware*). Adapun produk yang dimaksud adalah Modul digital Interaktif yang diperuntukkan bagi siswa MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA. Hal ini dilakukan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pada Materi Infaq, Zakat dan Sedekah.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

A. Hasil Penelitian Pengembangan Produk

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Ma Muslimat Nu yang terletak di Jl. Jati No. 41, Panarung, kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *Modul Digital Interaktif* pada mata pelajaran fiqih materi, zakat, infaq, dan sedekah. Sebelum media ini di uji coba, maka terlebih dahulu produk direview oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Hal ini bertujuan agar media *Modul Digital Interaktif* yang dikembangkan memperoleh pengakuan layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan Metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry pada tahun (1996). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE dengan Tahap Analisis (Analysis), Tahap Desain (Design), Tahap Pengembangan (Development), Tahap Implementasi (Implementation), dan Tahap Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan Penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analisis (*Analysis*). Bersumber dari hasil peneliti di MA Muslimat NU palangka Raya. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan pengembangan media pembelajaran *Modul Digital Interaktif*. Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran dan analisis kurikulum dan materi.

a. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Dalam tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan serangkaian kegiatan meliputi observasi, wawancara, dan pengamatan menyeluruh terhadap proses pembelajaran di kelas X MA Muslimat NU Palangka Raya. Tahapan analisis ini penting untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi siswa dalam konteks pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan penting. Salah satu temuan utama adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Akibatnya, siswa terlihat kurang antusias dan cenderung bosan selama mengikuti pelajaran. Kurang menariknya media pembelajaran yang disediakan oleh guru berdampak pada menurunnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Monotonnya penyajian materi cenderung

membuat siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi efektivitas transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Menghadapi situasi ini, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif merupakan kebutuhan yang perlu segera dipenuhi di sekolah ini. Inovasi dalam aspek media pembelajaran dipandang sebagai solusi yang bisa mengakomodasi kebutuhan baik dari sisi siswa maupun guru. Adapun pengembangan media pembelajaran yang diusulkan dirancang dengan mempertimbangkan fleksibilitas penggunaan, sehingga dapat diakses dan dimanfaatkan baik secara daring maupun luring. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan, serta membangkitkan kembali semangat belajar siswa.

b. Hasil Analisis Kurikulum dan Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini penulis menganalisis kurikulum dan perangkat pembelajaran, adapun kurikulum yang diterapkan berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka untuk kelas X dan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas X MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA berupa buku pegangan guru.

c. Hasil Analisis Kompetensi Dasar (KD) dan indicator

Pada tahap ini penulis menganalisis KI dan KD ini berhubungan dengan materi pelajaran di kelas X MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA.

d. Hasil Analisis Siswa

Tahap analisis siswa merupakan langkah penting bagi peneliti untuk memahami karakteristik peserta didik, sehingga dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan mereka. Melalui wawancara langsung dengan Guru Mata Pelajaran Fiqih kelas X MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA, terungkap beberapa karakteristik khas yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Siswa di tingkat ini cenderung memiliki rentang perhatian yang terbatas, mudah merasa jenuh dengan rutinitas belajar yang monoton. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi terhadap aktivitas-aktivitas baru dan hal-hal yang menarik minat mereka.

Berdasarkan temuan ini, menjadi jelas bahwa pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif merupakan suatu kebutuhan. Media semacam ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mempertahankan minat siswa, menstimulasi partisipasi aktif, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran Modul Digital Interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas bukan hanya menjadi pilihan, tetapi suatu keharusan untuk mengoptimalkan proses pendidikan di MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain bertujuan untuk menyiapkan media pembelajaran digital interaktif. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah merumuskan isi materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pembelajaran. Dalam proses ini, peneliti berkonsultasi dengan Ibu Khadijah, S.Kom.I, M.Pd. selaku validator ahli materi. Beliau memberikan masukan berharga terkait kesesuaian dan kedalaman materi dengan kurikulum yang berlaku di MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA.

Selanjutnya, peneliti mulai merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi. Pada tahap perancangan ini, konten disusun sesuai dengan urutan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar pendukung, video ceramah, quiziz, animasi, dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif dan menarik.

Untuk memastikan kualitas teknis dan fungsional media, peneliti berkonsultasi dengan Bapak Slamet Riyadi, M.Kom. selaku ahli media. Beliau memberikan saran terkait desain media pembelajaran. Sepanjang proses desain, peneliti terus melakukan penyesuaian berdasarkan masukan dari kedua ahli, memastikan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa kelas X MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti memproduksi media pembelajaran digital interaktif yang telah dirancang sebelumnya. Proses pengembangan ini melibatkan serangkaian langkah yang sistematis untuk memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran. Langkah pertama adalah merealisasikan desain ke dalam bentuk digital yang interaktif. Peneliti menggunakan berbagai perangkat lunak pengembangan multimedia untuk mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan elemen, serta tombol yang bisa diklik disetiap mediana seperti membuat aplikasi sendiri dan interaktif lainnya. Selama proses ini, peneliti memastikan bahwa setiap komponen media pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas X MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA.

Hasil akhir dari tahap pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran digital interaktif yang telah melalui proses validasi menyeluruh dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas X MA MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA.

4. Tahap Produksi Media Pembelajaran Modul digital interaktif

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media pembelajaran yang sudah selesai dibuat. Pembuatan dimulai dengan menyiapkan konten pembelajaran, termasuk tujuan pembelajaran, materi inti, pertanyaan untuk kuis interaktif, serta memilih gambar dan ikon animasi yang sesuai. Selanjutnya, dilakukan perekaman audio musik menggunakan aplikasi perekam suara berkualitas tinggi. Untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Tahap selanjutnya adalah membuka aplikasi pembuat presentasi interaktif, kemudian memilih tema desain yang menarik dan sesuai dengan topik pembelajaran. Warna latar belakang dan skema warna diatur agar konsisten dan menarik perhatian peserta didik. Materi pembelajaran kemudian disusun dalam urutan yang logis, memasukkan gambar-gambar pendukung dan ikon animasi yang relevan.

Langkah berikutnya adalah menambahkan elemen interaktif. Tombol navigasi dengan hyperlink dibuat untuk memudahkan perpindahan antar slide. Tombol interaktif juga ditambahkan untuk mengakses materi tambahan atau memulai dan menghentikan audio. Kuis interaktif diimplementasikan dengan umpan balik langsung untuk meningkatkan engagement peserta didik.

Kemudian, animasi ditambahkan pada elemen-elemen dalam slide dan timing-nya diatur agar sesuai dengan narasi. Transisi antar slide dipilih untuk mendukung alur materi. Musik latar dan efek suara juga ditambahkan untuk menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran. Setelah semua elemen terintegrasi, dilakukan pengujian menyeluruh. Seluruh navigasi dan interaktivitas diuji coba, memastikan semua hyperlink berfungsi dengan benar. Sinkronisasi audio dengan visual diperiksa kembali, dan kuis interaktif dipastikan berfungsi dengan baik. Media pembelajaran kemudian diuji pada berbagai perangkat untuk memastikan responsivitas dan kinerja yang optimal.

Tahap akhir adalah melakukan preview keseluruhan media pembelajaran. Perbaikan dilakukan jika ditemukan kekurangan atau kesalahan. Proyek disimpan dalam format yang kompatibel dengan platform yang akan digunakan. Setelah semua sempurna, media pembelajaran diunggah ke platform yang ditentukan, dan panduan singkat penggunaan dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini.

5. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi atau implementation ini bertujuan agar mengetahui efektivitas dari penerapan media pembelajaran dengan uji cobakan media pembelajaran Modul Digital Interaktif yang dibuat kepada peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan berapa tahapan/Langkah.

Tahap pertama, peneliti melakukan identifikasi masalah dengan observasi lapangan terkait permasalahan yang terjadi dilapangan, setelah melakukan observasi peneliti menemukan permasalahan berupa monotonnya pembelajaran yang membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran dan kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru terutama pada pembelajaran fiqih.

Tahap kedua perencanaan, setelah mengetahui permasalahan yang terjadi dilapangan peneliti melakukan perencanaan terkait solusi untuk permasalahan yang ada dilapangan, kemudian peneliti memberikan solusi dengan memberikan media pembelajaran yang menjadikan pembelajaran tidak monoton dan menarik yang membuat siswa mudah memahami materi terutama pada materi fiqih.

Tahap ketiga pengembangan konten, peneliti membuat media pembelajaran berupa modul digital interaktif yang berisi materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, ceramah sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan ada quiziz yang digunakan untuk assemen akhir untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan. Dengan menggunakan media modul digital interaktif ini guru bisa mengembangkannya sesuai dengan kreativitas guru agar pembelajaran lebih menarik. Dengan menggunakan media modul digital interaktif ini juga memudahkan guru dan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran yang mana bisa diakses dimanapun dan kapanpun, tidak harus ke sekolah.

Tahap keempat pengujian, peneliti melakukan uji coba terhadap media modul digital interaktif yang sudah dibuat untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran tersebut, dengan cara menyampaikan materi fiqih menggunakan modul digital interaktif didepan peserta didik setelah menampilkan media pembelajaran tersebut, peneliti mengevaluasi menggunakan quiziz yang berisikan soal soal yang akan dijawab oleh peserta didik mengenai materi yang sudah dijelaskan melalui media modul digital interaktif tersebut, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang sudah digunakan.

Tahap kelima pelatihan guru, setelah melakukan uji coba produk media pembelajaran yang telah dibuat, peneliti memberikan pelatihan kepada guru tentang cara membuat modul digital interaktif agar guru bisa mengembangkan media pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan agar materi lebih menarik dan mudah dipahami.

6. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang dihasilkan dalam hal ini media pembelajaran menggunakan modul digital interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi canva, pada materi fiqih zakat, infaq dan sedekah siswa kelas X MA Muslimat NU Palngka Raya yang telah dilakukan pada saat evaluasi. Berikut ini adalah data hasil penilaian produk

a. Tahap Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli materi berupa media pembelajaran yang berbentuk Modul Digital Interaktif. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 19 September 2024 oleh ibu Khadijah, S.Kom. I, M.Pd. salah satu dosen ahli materi fiqih yang mengajar Masailul Fiqih. Paparan deskripsi hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket dengan memperoleh skor sebagai berikut.

Validator	S	N	$P(s) = S/N \times 100\%$	Kategori
Khadijah, S. Kom. I, M. Pd.	63	80	78%	Layak

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli materi mendapatkan hasil validasi dengan kriteria “baik dengan revisi” dan kategori “Layak”. Dengan saran dan komentar yaitu “ Tambahkan materi: Perbedaan zakat, infaq, sedekah.”

b. Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli media berupa media pembelajaran yang berbentuk Modul Digital Interaktif. Validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 25 September 2024 oleh Bapa Slamet Riyadi, M. Kom. salah satu dosen ahli media yang Teknologi Informatika. Paparan deskripsi hasil validasi ahli media akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket dengan memperoleh skor sebagai berikut.

Validator	S	N	$P(s) = S/N \times 100\%$	Kategori
Slamet Riyadi, M. Kom.	52	70	74%	Layak

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli media mendapatkan hasil validasi dengan kriteria “baik dengan revisi” dan kategori “Layak”. Dengan saran dan komentar yaitu: “Tulisan Kurang Besar dan Fungsi Tombol Di Perbaiki”.

c. Angket Penilaian Pendidik

Pendidik	S	N	$P(s) = S/N \times 100\%$	Kategori
Syahbana, Gr., S. Pd. I	58	60	96%	Sangat Layak

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli Pendidik mendapatkan hasil validasi dengan “Sangat Layak”. Dengan saran dan komentar yaitu: “Secara keseluruhan media pengembangan menarik, akan tetapi dari segi warna tampilan media khususnya warna tampilan harus lebih dibuat menarik lagi”.

d. Angket Peserta didik

1. Bagaimana Perasaan Setelah Menggunakan Pembelajaran Tersebut ?

Siswa melaporkan bahwa mereka merasa "terhibur dan menyenangkan" saat menggunakan media pembelajaran ini. Respon ini menunjukkan bahwa media berhasil menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan. Perasaan terhibur ini penting karena dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

2. Apakah Media Ini Menarik ?

Siswa menggambarkan media pembelajaran ini sebagai "cukup menarik". Penggunaan kata "cukup" mengindikasikan bahwa meskipun media ini menarik, mungkin masih ada ruang untuk

peningkatan. Daya tarik media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu mempertahankan perhatian siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.

3. Apakah Media Ini Mudah Dipahami ?

Respon "ya, mudah dipahami" menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berhasil menyajikan informasi dengan cara yang dapat dimengerti oleh siswa. Kemudahan pemahaman adalah faktor krusial dalam efektivitas media pembelajaran, karena memungkinkan siswa untuk fokus pada konten daripada berjuang dengan cara penyampaiannya.

4. Apakah Media Masih Mau Di Lanjutkan ?

Siswa menyatakan bahwa mereka "mau" menggunakan media ini lagi di masa depan. Ini adalah indikasi positif bahwa media pembelajaran telah memberikan pengalaman yang cukup baik sehingga siswa bersedia untuk menggunakannya kembali. Keinginan untuk penggunaan berkelanjutan ini penting untuk memastikan efektivitas jangka panjang dari metode pembelajaran.

5. Tingkat Kebosanan Media Pembelajaran

Respon "tidak membosankan" menunjukkan bahwa media pembelajaran berhasil mempertahankan minat siswa. Menghindari kebosanan adalah kunci untuk memastikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media yang tidak membosankan cenderung mendorong partisipasi dan eksplorasi lebih lanjut oleh siswa.

e. Produk Akhir

Pada tahap produk akhir penelitian pengembangan modul digital interaktif, telah dihasilkan sebuah modul pembelajaran yang siap digunakan oleh guru dan peserta didik. Modul ini dirancang dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan konten multimedia yang memperkaya pengalaman belajar.

Keunggulan modul ini terletak pada penyajian materi yang lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan individual siswa. Fitur seperti umpan balik instan dan kemampuan mengulang materi memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Penggunaan modul digital interaktif ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan efektif. Guru dapat memanfaatkannya sebagai alat bantu pengajaran inovatif, sedangkan siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri yang komprehensif. Pengembangan modul ini merupakan langkah penting dalam mengadaptasi metode pembelajaran terhadap era digital, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan pembelajaran masa depan dengan lebih baik.

Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan kategori "layak" dan saran perbaikan yang diberikan telah diperbaiki. Uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran modul digital interaktif ini mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi fiqih, serta dinilai menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan.

Evaluasi ahli pendidik memberikan penilaian kategori "sangat layak" untuk media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran fiqih serta menjadi model yang dapat diadaptasi oleh lembaga pendidikan lain.

Saran

Perlu adanya pengembangan konten pembelajaran yang berkelanjutan sesuai dengan perkembangan zaman. Penambahan fitur-fitur interaktif lainnya dalam modul digital agar lebih menarik perhatian siswa. Pelatihan penggunaan modul digital ini kepada guru agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Perlu evaluasi lanjutan terhadap efektivitas penggunaan modul digital dalam jangka panjang untuk perbaikan berkelanjutan. Diseminasi hasil penelitian ini ke lembaga pendidikan lain agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas.

Daftar Pustaka

- Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). *PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN 1*.
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 5(1), 86.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Murtadlo, M. K. A., Murtadlo, M. K. A., Raharjo, & Hajar, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powtoon dalam Meningkatkan Pemahaman Pembagian Kadar Wajib Zakat Binatang Ternak Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3457–3465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5353>
- Nurpratiwi, A., Sitika, A. J., & Fauziah, D. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an Kecamatan Klari Karawang. *As-Sabiqun*, 4(3), 512–526. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i3.1928>
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Zainal Mutaqin, M., Arbarini, M., & Negeri Semarang, U. (2023). Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd. *Journal of Elementary Education Edisi*, 7(1), 2614–1752.



Gambar 1. Wawancara



Gambar 2. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas



Gambar 3. Pembagian hadiah quizizz



Gambar 4. Penjelasan media pembelajaran