

Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis game umo untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

Verayunita Siregar^{*)}, Siti Halimah, Sakti Ritonga
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

^{*)}Correspondence author e-mail: verasiregar02@gmail.com

Abstract: Globalization and the development of information and communication technology (ICT) have brought significant changes in the world of education. However, in learning certain subjects such as Fiqh, there are still challenges in increasing student interest and understanding due to less varied teaching methods and limited attractive learning media. This study aims to develop learning media based on Android educational games that integrate the Problem-Based Learning (PBL) approach to increase student engagement and understanding in learning Fiqh. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through interviews, observations, and questionnaires to measure the effectiveness of the developed media. The analysis was conducted qualitatively and quantitatively to assess aspects of student engagement, concept understanding, and learning experience. The results showed that the Android-based educational game developed was able to increase students' learning motivation and help them understand Fiqh material better. The application of the PBL approach in this game allows students to engage in active problem solving, thus improving critical thinking and problem solving skills. In addition, the integration of the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) model in the design of learning media maximizes students' learning motivation.

Keywords: Learning media development, Fiqh, UMO game, learning outcomes, innovative learning media

Article History: Received on 28/11/2024; Revised on 31/12/2024; Accepted on 22/01/2025; Published Online: 05/02/2025.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

PENDAHULUAN

Globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital menjadi bagian tak terpisahkan dari perkembangan sistem pendidikan modern, di mana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Yusuf & Sugandi, 2020; Suryani, 2019). Perkembangan ini menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi agar dapat menghasilkan individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam persaingan global (Wardana & Prasetyo, 2020). Digitalisasi pendidikan telah mendorong berbagai inovasi dalam metode pengajaran, termasuk pemanfaatan media berbasis

teknologi yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Kominfo Kediri, 2024).

Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi. Konsep ini muncul sebagai respons terhadap perubahan pola belajar siswa di era digital, di mana penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari semakin dominan (Putra et al., 2021). Game edukasi berbasis Android, misalnya, telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan elemen interaktif, tantangan, serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional (Nugroho, 2021; Junaidi, 2021). Fleksibilitas media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (P2DPT UMA, 2024).

Namun, meskipun teknologi telah banyak diadopsi dalam dunia pendidikan, tantangan dalam implementasinya masih cukup signifikan, terutama dalam mata pelajaran tertentu yang dianggap sulit dan kurang menarik bagi siswa. Salah satu contoh adalah mata pelajaran Fiqih, yang sering kali dianggap monoton dan sulit dipahami oleh siswa (Aini & Harun, 2021). Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar Fiqih di antaranya adalah metode pengajaran yang kurang variatif serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik (Rahmawati & Sukarno, 2022). Dalam konteks ini, pendekatan berbasis teknologi seperti game edukasi berbasis Android dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih.

Pendekatan Problem-Based Learning (PBL) menjadi salah satu metode yang dapat diintegrasikan dalam pengembangan game edukasi berbasis Android ini. PBL merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah sebagai sarana untuk memahami materi, sehingga siswa lebih aktif dalam mencari solusi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Arifin & Yusof, 2022). Penerapan PBL dalam game edukasi memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui skenario yang menarik dan berbasis situasi nyata. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan, tetapi juga membangun keterampilan analitis dan pemecahan masalah yang lebih baik (Mishra & Koehler, 2006).

Selain pendekatan PBL, pengembangan media pembelajaran berbasis game juga harus mempertimbangkan model Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), yang menggabungkan aspek teknologi, pedagogi, dan konten dalam satu kesatuan sistem pembelajaran yang efektif (Mishra & Koehler, 2006). Dalam konteks pembelajaran Fiqih, TPACK dapat digunakan sebagai kerangka kerja dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya inovatif dari segi teknologi, tetapi juga selaras dengan prinsip pedagogi yang tepat dan sesuai dengan substansi materi yang diajarkan (Kristiyono, 2015).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Riasnelly, 2013; Sari, 2023). Media interaktif berbasis teknologi juga lebih efektif dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik yang bersifat visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga memberikan pengalaman belajar

yang lebih inklusif dan menyeluruh (Sari, 2023). Oleh karena itu, dengan mengembangkan game edukasi berbasis Android yang didukung oleh pendekatan PBL dan model TPACK, diharapkan pembelajaran Fiqih dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital (P2DPT UMA, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian di mana peneliti berusaha untuk mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dan praktik (Sugiyono, 2018). Penelitian menggunakan model pengembangan 4D untuk membuat media pembelajaran ini. Model 4D adalah singkatan dari Define, Design, Develop, dan Dessimination. S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel mengembangkan model 4D pada tahun 1974 (Anam et al., 2022).

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game Adventure dalam mata pelajaran Fiqih mengikuti empat tahapan utama: Define, Design, Develop, dan Disseminate.

Pada tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan permasalahan dalam pembelajaran Fiqih. Analisis ini mencakup identifikasi masalah, karakteristik siswa, keterampilan yang dibutuhkan, serta perumusan tujuan pembelajaran. Tahap Design melibatkan perancangan awal media pembelajaran, mulai dari penyusunan standar tes, pemilihan media, penentuan format, hingga penyusunan rancangan awal perangkat pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap Develop, dilakukan pengembangan dan evaluasi produk melalui penilaian ahli serta uji coba kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik yang berguna dalam penyempurnaan aplikasi. Tahap terakhir, Disseminate, bertujuan untuk menyebarkan produk agar dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an, dengan fokus pada kelas XI. Data dikumpulkan melalui validasi produk, angket, dan tes hasil belajar, menggunakan instrumen seperti lembar validasi, angket, dan tes hasil belajar. Analisis dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif untuk menilai kualitas aplikasi berbasis Android ini, terutama dari aspek materi, bahasa, dan desain (Sugiyono, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an, yang beralamat di Dusun 1 Amplas, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Pesantren ini memiliki 60 staf pendidik dan kependidikan, dengan lima rombongan belajar di kelas X, tiga rombongan di kelas XI, dan tiga rombongan di kelas XII. Sekolah ini sudah terakreditasi A oleh BAN SM. Fasilitas yang ada di pesantren ini antara lain ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang tata usaha, perpustakaan, mushalla, ruang belajar, UKS, koperasi, toilet, serta taman bermain dan lapangan olahraga multifungsi. Setiap kelas juga dilengkapi dengan tempat duduk untuk siswa dan guru.

Visi sekolah ini adalah menjadi pesantren unggulan yang menghasilkan sumber daya manusia beriman, bertaqwa, profesional, dan berakhlak mulia, serta peduli terhadap lingkungan dan diterima masyarakat. Misi yang diterapkan antara lain; (1) Mengembangkan iklim belajar kompetitif. (2) Meningkatkan pembinaan siswa melalui pendidikan karakter. (3) Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan. (4) Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana. (5) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih dan asri.

Proses dan Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahap: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pertama, mendefinisikan atau menganalisis kebutuhan; kedua, membuat atau menyiapkan kerangka konseptual media pembelajaran; ketiga, membuat atau menguji kelayakan media; dan keempat, menyebarkan atau menerapkan media pembelajaran pada subjek yang sebenarnya. (Winarni, 2018).

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan yang meliputi beberapa kegiatan: (1) Analisis Awal (Front-end Analysis): Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pesat di kalangan siswa, dengan ketertarikan terhadap aplikasi game. Siswa menginginkan pembelajaran yang menarik dan berbasis game, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka; (2) Analisis Peserta Didik (Learner Analysis): Siswa cenderung menginginkan pembelajaran yang praktis, menyenangkan, dan berbasis teknologi, terutama setelah pengalaman pembelajaran daring selama pandemi; (3) Analisis Tugas (Task Analysis): Peneliti mengevaluasi keterampilan yang harus dikuasai siswa dan tugas yang harus diselesaikan untuk mencapai kompetensi yang diinginkan; (4) Perumusan Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives): Tujuan pembelajaran agar siswa dapat menjelaskan materi dan mengidentifikasi informasi yang telah disampaikan melalui aplikasi UMO.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti menyusun langkah-langkah berikut: (1) Penyusunan Standar Tes: Siswa menggunakan aplikasi UMO untuk mengakses game dan menjawab soal setelah guru menyampaikan materi pelajaran; (2) Pemilihan Media: Aplikasi UMO dipilih karena berbasis teknologi dan dirancang khusus untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pendidikan; (3) Pemilihan Format: Pendekatan pembelajaran yang digunakan mencakup pembelajaran inkuiri, berbasis masalah, dan proyek dengan pendekatan konstruktivisme; (4) Rancangan Awal: Setelah materi terkumpul, desain dan model media pembelajaran ditentukan untuk pengembangan lebih lanjut.

Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan produk melalui dua langkah: (1) Penilaian Ahli (Expert Appraisal): Setelah pembuatan soal, dilakukan validasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain untuk memastikan kualitas produk; (2) Uji Coba Pengembangan (Developmental Testing): Uji coba dilakukan kepada siswa untuk mengevaluasi hasil rancangan media pembelajaran sebelum diterapkan di kelas.

Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan terdiri dari tiga langkah utama: (1) Validation Testing: Produk yang telah direvisi diuji coba pada siswa untuk menilai efektivitasnya dan dicoba di kelas; (2) Packaging: Pengemasan produk berupa buku panduan untuk pendidik dan lembaga pendidikan; (3) Diffusion: Penyebaran dan pemahaman produk oleh pihak lain; (4) Adoption: Pengimplementasian produk dalam kelas atau proses pembelajaran yang sebenarnya.

Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi UMO Pada mata Pelajaran Fiqih

Kelayakan produk pengembangan media pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi UMO pada mata pelajaran fiqih dilakukan dengan penilaian validasi ahli materi yaitu Dr. Zaini Dahlan, M.Pd dosen UINSU, ahli bahasa yaitu Ibu Dr. Fibri Rakhmawati, M.Si Dosen UINSU dan ahli media Sri Kurnia Hastuti Sebayang, M.Pd dosen di STKIP Kaputama Binjai.

Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kejelasan petunjuk dan langkah-langkah pembelajaran, kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Profil Pelajar Pancasila, keterkaitan materi dan soal dengan tujuan pembelajaran, penyajian materi yang runtut dan sesuai, serta penggunaan bahasa yang jelas dan tepat. Soal-soal disusun dengan satu kunci jawaban yang jelas, pilihan jawaban yang proporsional, dan menarik, serta mendukung pembelajaran berbasis game quiz.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Ahli Materi

Indikator	Hasil
Skor Total	72
Skor Maksimal	80
Presentase (%)	90

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dalam tabel di atas, kami menemukan bahwa penilaian ahli materi memiliki skor rata-rata 90% dan berada dalam kategori yang sangat layak.

Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Pengujian media pembelajaran dilakukan oleh ahli Bahasa dengan merujuk pada berbagai aspek penilaian yaitu, penggunaan bahasa yang tepat dan benar, efektivitas dan kejelasan kalimat, relevansi dan modernitas bahasa, kesesuaian gaya bahasa, kejelasan dan ketepatan pemilihan kata, bahasa yang menarik dan memotivasi

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Ahli Bahasa

Indikator	Hasil
Total Skor	58
Skor Maksimal	60
Presentase (%)	97

Hasil perhitungan dari tabel di atas menunjukkan bahwa penialain ahli bahasa memiliki skor rata-rata 97% pada produk aplikasi UMO dan berada dalam kategori yang sangat layak.

Hasil Uji Kelayakan Ahli Desain

Pengujian media pembelajaran dilakukan oleh ahli Desain dengan merujuk pada berbagai aspek. Deskripsi aspek yang dinilai pada ahli desain adalah kemenarikan tampilan aplikasi, kejelasan soal pada aplikasi, warna yang di gunakan dalam tampilan,tata letak (layout), ukuran huruf, mudah di download, kecepatan loading, tampilan skor/ hasil test, kemudahan petunjuk, ukuran/ size aplikasi dan kemudahan menggunakan aplikasi serta mampu membangkitkan motivasi belajar.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Ahli Desain

Indikator	Hasil
Total Skor	43
Skor Maks	48
Presentase (%)	90

Berdasarkan perhitungan yang dibuat dalam tabel di atas, kami menemukan bahwa penialain ahli desain memiliki skor rata-rata 90% pada produk dan berada dalam kategori yang sangat layak. Menurut uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, pengembangan media pembelajaran berbasis UMO untuk mata pelajaran fiqih dinyatakan sangat layak, dengan presentase 95%, dan masuk ke dalam kategori sangat layak.

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi UMO Pada mata Pelajaran Fiqih

Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan pada siswa SMK PAB 2 Helvetia untuk menilai pengembangan media pembelajaran berbasis UMO untuk mata pelajaran fiqih.

Uji Terbatas (Uji Tahap Satu)

Sebanyak 5 siswa dari kelas XI dipilih sebagai responden dalam uji terbatas (uji skala kecil). Peserta didik yang dipilih dari kelas XI memiliki tingkat intelektual sedang dan rendah. Ibu Mila Eprida, S.Pd., guru fiqih, membantu dalam pemilihan responden.

Untuk mengumpulkan data terbatas, uji coba dilakukan pada jam istirahat di ruang kelas belajar. Ibu Mila Eprida, S.Pd., guru mata pelajaran PAI, membantu dalam pengambilan data. Adapun Hasil pengujian yang dilakukan pada 5 siswa kelas XI terhadap produk media pembelajaran berbasis UMO pada mata pelajaran fiqih bahwa perhitungan dari angket yang dibagikan memberikan penilaian skala presentase totalnya adalah 76,82% pada kategori sangat praktis.

Uji Luas (Uji Tahap Dua)

Seluruh siswa di kelas XI diikutsertakan dalam uji luas, yang disebut sebagai uji tahap dua. Uji ini dilakukan di ruang kelas sekolah dengan rincian kegiatan peneliti melakukan pengenalan terhadap produk media pembelajaran yang telah dipersiapkan kemudian melakukan implementasi produk kepada siswa.

Hasil pengujian lapangan yang dilakukan oleh seluruh siswa/I di kelas XI tentang produk pengembangan media pembelajaran berbasis UMO untuk mata pelajaran fiqih

(terlampir) telah dibagikan kepada guru dan siswa. Hasil menunjukkan bahwa presentasi kepraktisan rata-rata 77,5% dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis UMO pada mata pelajaran fiqih di kelas XI Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an berada di bawah.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Siswa dan Guru

Presentase (%)	Kriteria Kepraktisan
0-25	Tidak Praktis
26-50	Kurang Praktis
51-75	Praktis
76-100	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan, yang mencakup uji terbatas (5 siswa dalam skala kecil) dan uji luas (32 siswa dalam skala besar), menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis UMO pada mata pelajaran fiqih di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an. Hasil menunjukkan skor rata-rata 77,5%, dengan kategori sangat praktis.

Hasil Uji Efektivitas Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi UMO Pada mata Pelajaran Fiqih

Hasil pre-test dan post-test yang dilampirkan digunakan untuk mengetahui seberapa efektif pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi UMO pada mata pelajaran fiqih di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an. Hasil evaluasi dikumpulkan selama implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi UMO pada mata pelajaran fiqih.

Tabel 5. Hasil N-Gain Siswa

Presentase	Kriteria
$N\text{-Gain} > 0,70$	Sangat Efektif
$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	Efektif
$N\text{-Gain} < 0,30$	Kurang Efektif

Menurut tabel pre-test dan post-test (terlampir), implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi UMO pada mata pelajaran fiqih di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an menghasilkan hasil 0,73%, yang menunjukkan bahwa implementasi ini sangat efektif.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi UMO pada Mata Pelajaran Fiqih

Model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan metode 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Model ini pertama kali dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 (Anam et al., 2022).

Dalam era digital, Marc Prensky menyebut siswa sebagai "Digital Natives", yang tumbuh dengan teknologi digital seperti video game dan internet (Prensky, 2001). Oleh karena itu, teori TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler relevan dalam konteks pendidikan digital. Teori ini mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten untuk mendukung

pembelajaran yang lebih efektif (Koehler et al., 2014). Pada proses pembelajaran, guru menyampaikan materi melalui aplikasi game quiz yang dikembangkan. Siswa menggunakan ponsel pintar untuk mengakses aplikasi tersebut dan menyelesaikan soal yang diberikan. Setelah siswa menjawab, guru menilai hasil mereka. Media pembelajaran berbasis aplikasi UMO ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Validasi oleh ahli materi menunjukkan media ini mendapat skor 90% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Rekomendasi ahli materi adalah agar aplikasi lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Hasil validasi ahli media juga menunjukkan skor 90%, menandakan media tersebut sangat layak digunakan (Partono et al., 2021). Saran perbaikan adalah agar siswa harus login dengan akun mereka sebelum memulai soal, untuk memudahkan guru memantau siswa yang sudah mengerjakan. Validasi ahli bahasa menunjukkan media ini mendapat skor 97%, yang menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi (Sanaky, 2013). Bahasa yang digunakan dalam aplikasi harus jelas, tidak ambigu, dan sesuai dengan materi pembelajaran. Saran ahli bahasa mencakup penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan tidak bertele-tele, serta memastikan bahwa kalimat yang digunakan sesuai dengan konteks pelajaran.

Selain bahasa, media pembelajaran berbasis aplikasi UMO juga harus memiliki desain visual yang menarik, dengan kombinasi warna dan gambar yang mudah dipahami (Zainiyati, 2013). Ini penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menarik perhatian siswa.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi UMO pada Mata Pelajaran fiqih.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi UMO untuk mata pelajaran Fiqih melalui proses validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Setelah menerima masukan dan perbaikan berdasarkan rekomendasi dari para ahli, produk pengembangan mengalami peningkatan pada tampilan dan konten, sehingga siap untuk diimplementasikan. Pengembangan perangkat pembelajaran harus melalui validasi oleh pakar sebelum diuji coba pada siswa (Sa'adah and Wahyu, 2020). Hasil validasi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis UMO untuk mata pelajaran Fiqih mendapat penilaian sebagai berikut: ahli materi: 90% (kategori sangat layak), ahli media: 90% (kategori sangat layak) dan ahli bahasa: 97% (kategori sangat layak)

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa produk ini layak untuk diteruskan ke tahap uji coba lapangan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran para validator. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis UMO, saran dari validator ahli materi adalah untuk melengkapi isi materi agar lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Fiqih. Hal ini sejalan dengan ajaran Islam, khususnya dalam Surah Al-Baqarah ayat 239, yang menekankan pentingnya kreativitas dan adaptasi dalam melaksanakan ibadah, dalam hal ini shalat, di tengah situasi yang sulit (Mahali & Suyuti, n.d.). Konsep ini menggarisbawahi pentingnya kreativitas bagi pendidik dalam menyampaikan materi agar pembelajaran tetap efektif meskipun dalam kondisi atau situasi yang berbeda-beda.

Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi UMO pada Mata Pelajaran Fiqih

Pada uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi UMO untuk mata pelajaran Fiqih di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an, hasilnya menunjukkan bahwa

aplikasi tersebut diterima dengan baik oleh siswa. Uji coba dilakukan melalui dua tahap: uji terbatas dan uji luas: (1) Uji Terbatas: Dilakukan pada 5 siswa kelas XI, dengan hasil menunjukkan skor 76,82% yang berada pada kategori sangat praktis; (2) Uji Luas: Dilakukan pada 32 siswa kelas XI, hasil gabungan dari pre-test dan post-test menunjukkan skor 77,5%, yang juga berada dalam kategori sangat praktis.

Uji kepraktisan yang melibatkan kedua kelompok (uji terbatas dan uji luas) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi UMO untuk mata pelajaran Fiqih sangat praktis digunakan dengan skor rata-rata 77,5%. Penilaian ini menunjukkan kualitas dan efektivitas aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Salah satu aspek yang diperhatikan adalah bagaimana siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif melalui pembelajaran individu maupun kelompok. Dengan menggunakan aplikasi game quiz berbasis UMO, siswa tidak hanya dapat menguji pemahaman mereka secara mandiri tetapi juga meningkatkan keterampilan seperti berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creative thinking*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Pembelajaran ini mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama, meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Penting untuk memberikan tugas individu dalam pembelajaran agar siswa dapat mengukur pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan aplikasi game quiz sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, sementara tugas kelompok membantu mereka mengembangkan keterampilan kolaboratif. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan abad 21 dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Fiqih.

Efektivitas Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi UMO Pada Mata Pelajaran Fiqih

Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi UMO untuk mata pelajaran Fiqih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perolehan N-Gain 0,73% yang tergolong sangat efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan saat menggunakan media pembelajaran berbasis UMO.

Namun, penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menyesuaikan model pembelajaran yang diterapkan dengan kondisi dan karakteristik siswa, terutama dalam era digital ini di mana siswa sangat terhubung dengan teknologi (Koehler et al. 2014). Penguasaan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) oleh guru menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas desain pembelajaran dan membuat penggunaan teknologi menjadi efektif dalam proses belajar mengajar.

Siswa yang dianggap mampu dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk.: (Sihotang 2019): mengatasi masalah dengan percaya diri, menggunakan strategi intelektual yang efektif dan mendefinisikan cara pandang mereka sendiri.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, hasil belajar dapat ditingkatkan lebih lanjut, dan siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis UMO tidak hanya efektif dalam mata pelajaran Fiqih, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran lainnya. Beberapa poin penting yang dapat

diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Relevansi Mata Pelajaran: Media pembelajaran berbasis UMO tidak terbatas pada satu mata pelajaran, melainkan dapat digunakan untuk berbagai topik pembelajaran. Ini menunjukkan fleksibilitas media UMO untuk mendukung banyak mata pelajaran; (2) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Penggunaan UMO dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena adanya elemen permainan yang menantang dan menarik, yang dapat meningkatkan antusiasme belajar; (3) Desain dan Tampilan Media: Penting untuk merancang dan menampilkan media pembelajaran dengan desain yang menarik dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Hal ini akan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal; (4) Tujuan Pembelajaran: Penggunaan UMO harus selalu berfokus pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Desain dan penerapan media harus diarahkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Dalam mata pelajaran fiqih di kelas XI Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an, keterbatasan produk untuk pengembangan media pembelajaran berbasis UMO adalah sebagai berikut: (1) Produk ini bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa oleh karena itu disamping menggunakan produk ini maka siswa diharapkan menggunakan sumber belajar lainnya untuk saling melengkapi; (2) Produk ini dirancang dalam bentuk aplikasi UMO yang dapat di download di playstore, sehingga siswa harus memiliki *smartphone* untuk dapat melihatnya, dan guru perlu menggunakan media tambahan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi UMO untuk mata pelajaran Fiqih di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an telah melalui tahapan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli. Media ini juga terbukti praktis digunakan oleh siswa serta efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, aplikasi UMO dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif di lingkungan pesantren. Integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis game quiz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Fiqih.

REFERENSI

- Anam, S., Nashihin, H., Taufik, A., Mubarok, Sitompul, H. S., Manik, Y. M., Suparto, Arsid, I., Jumini, S., Nurhab, M. I., Solehudin, W, N. E., & Luturmas, Y. (2022). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)* (S. Anam (ed.)). PT Global ksekutif Teknologi.
- Koehler, M. J., Mishra, P., Kereluik, K., Shin, T. S., & Graham, C. R. (2014). Handbook of research on educational communications and technology: Fourth edition. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 1–1005. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Mahali, I. J. Al, & Suyuti, I. J. A. (n.d.). *Tafsir Jalalain berikut Asbabun Nuzul Ayat. Terjemahan*. Sinar Baru Algensindo.

- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Pusat, P. (2005). Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan. *Peraturan Pemerintah*.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Reseach and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Literasi Nusantara.
- Sanaky, H. A. F. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sihotang, K. (2019). *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup di Era Digital*. KANISIUS.
- Sugiyono, D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (I)*. Alfabeta.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Sinar Grafika Offset.
- Zainiyati, H. S. (2013). Media Pembelajaran PAI (Teori dan Aplikasinya). In *Digital Library UIN Sunan Ampel*.
- Aini, N., & Harun, M. (2021). Strategi Pembelajaran Fiqih Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 112-125.
- Arifin, M., & Yusof, M. (2022). Problem-Based Learning dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45-60.
- Junaidi, R. (2021). Efektivitas Game Edukasi Berbasis Android dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 98-110.
- Kristiyono, A. (2015). Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Islam: Studi Implementasi di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 87-102.
- Kominfo Kediri. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Peluang dan Tantangan. Laporan Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Nugroho, A. (2021). Penggunaan Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Konsep Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(2), 77-89.
- P2DPT UMA. (2024). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. Universitas Medan Area Press.
- Putra, R. F., Sari, P., & Mahendra, T. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 120-135.
- Rahmawati, T., & Sukarno, M. (2022). Tantangan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Fiqih di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 67-80.
- Riasnelly, F. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Motivasi Siswa dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 45-58.
- Sari, D. (2023). Media Interaktif dan Dampaknya terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 17(1), 35-48.
- Suryani, N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Sistem Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(4), 123-137.

Wardana, H., & Prasetyo, B. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran: Tantangan dan Solusi di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 78-92.

Yusuf, M., & Sugandi, A. (2020). Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan: Inovasi dan Adaptasi Kurikulum. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(3), 99-115.