



Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA

Zuhur Diana^{1*}, Samsul Susilawati², Muhamad Amin Nur³

230101220007@student.uin-malang.ac.id^{1*}, susilawati@pips.uin-malang.ac.id², aminnur@pai.uin-malang.ac.id³

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam

²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

³Program Studi Manajemen Pendidikan Islam

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Received: 25 11 2025. Revised: 07 12 2025. Accepted: 09 12 2025.

Abstract : Education must adapt to technological developments in order to maximize both the challenges and benefits that arise. The integration of digital technology in classroom learning has become one of the important innovations in contemporary learning. This article describes research and development of Android-based fiqh learning media designed to improve the learning outcomes of 10th grade students in Islamic high schools. This study used an R&D method with the ADDIE model, which consists of five stages from analysis to evaluation. The resulting product is an Android application called Baitullah, which focuses on Hajj and Umrah material. This product was declared highly feasible by three validators, with a percentage of 95% from subject matter experts, 96% from media experts, and 97% from learning practitioners. The responses of 20 students regarding the attractiveness of the product reached a percentage of 87% in the very attractive category. The N-Gain value was recorded at 0.59, indicating sufficient effectiveness. The t-test also yielded a p-value < 0,001, thus rejecting H₀ and accepting H_a. It can be concluded from the analysis that there was a significant increase in learning outcomes after using the product, indicating that the Android-based fiqh learning media is effective for learning.

Keywords : Learning Media, Android, Learning Outcomes.

Abstrak : Pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat memaksimalkan tantangan maupun manfaat yang timbul. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di kelas menjadi salah satu inovasi penting dalam pembelajaran kontemporer. Artikel ini menjelaskan tentang penelitian dan pengembangan media pembelajaran fikih berbasis *android* yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MA. Studi ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan mulai dari analisis hingga evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi *android* bernama Baitullah yang difokuskan pada materi haji dan umrah. Produk ini dinyatakan sangat layak oleh tiga validator dengan persentase 95% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 97% dari ahli praktisi pembelajaran. Tanggapan 20 siswa terhadap kemenarikan produk mencapai persentase 87% dengan kategori sangat menarik. Nilai N-Gain

tercatat sebesar 0,59 yang menunjukkan cukup efektif. Uji t-test juga menghasilkan nilai $p < 0,001$ sehingga menolak H_0 dan menerima H_a . Dapat disimpulkan dari analisis tersebut bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan produk, sehingga media pembelajaran fikih berbasis *android* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Android*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Dewasa ini aktivitas manusia tidak pernah lepas dari teknologi *digital* untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Teknologi digital memberikan manfaat yang cukup signifikan, seperti ketersediaan akses yang luas, peningkatan produktivitas, efisiensi waktu dan biaya (Hariyastuti, 2025). Menurut Marc Prensky dalam Supratman (2018), anak-anak dan remaja saat ini termasuk dalam kategori *digital native* (manusia digital), yaitu generasi yang sejak lahir hidup berdampingan dengan kecanggihan teknologi sebagai aksesibilitas dalam rutinitas kehidupan. Perkembangan teknologi *digital* turut berimplikasi terhadap dinamika pembelajaran di sekolah. Fenomena yang terjadi saat ini adalah adanya *generation gap* yang dialami guru dengan siswa, di mana sebagian guru tumbuh pada masa yang bukan serba teknologi, sementara siswa telah akrab dengan teknologi sejak kecil. Hal ini tentu dapat menjadi tantangan dalam pembelajaran karena perbedaan sudut pandang akan kebutuhan dan penggunaan teknologi digital (Juliane et al., 2017).

Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan berbasis digital telah menjadi kebutuhan penting bagi para pelajar masa kini yang lebih akrab dengan teknologi. *Gen z* maupun *gen alpha* memiliki karakteristik belajar yang unik seperti, menyukai pembelajaran mandiri, kreatif, inovatif, kolaboratif, dan komunikatif dengan memanfaatkan teknologi (Putri et al., 2024). Namun faktanya di beberapa sekolah masih mempertahankan pembelajaran konvensional dengan mengandalkan buku atau modul cetak ketimbang memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Pembelajaran konvensional memang bukan metode pengajaran yang buruk atau harus ditinggalkan, akan tetapi perlu diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis digital. Sebab teknologi digital mendukung pembelajaran kontekstual, fleksibel, dan lebih meningkatkan semangat belajar siswa (Ningsih, 2024).

Mata pelajaran fikih di tingkat madrasah aliyah memuat pokok-pokok penting tentang ibadah dan muamalah Islam. Pembelajaran fikih bertujuan untuk membentuk pemahaman konseptual dan praktik keagamaan siswa sesuai syariat hukum Islam (Kamali & Sugiyanto, 2024). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran fikih di madrasah masih menemui sejumlah tantangan, seperti sulitnya mengaitkan antara materi dengan praktik, keterbatasan waktu

pembelajaran sehingga pembahasan materi menjadi tidak tuntas, dan minimnya media pembelajaran yang memadai. Shodiq (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan tiga strategi pembelajaran fikih bagi siswa *gen z*, yaitu: a) *Active learning*, mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan membaca, menulis, atau berdiskusi. b) *Contextual teaching and learning*, mengaitkan materi pelajaran dengan konteks nyata seperti mempraktikkan tata cara memakai pakaian ihram. c) *Inquiry learning*, pembelajaran berbasis riset, mencari masalah, dan menentukan solusi berdasarkan literatur yang relevan dengan topik.

Media pembelajaran berbasis *android* menjadi salah satu strategi pembelajaran fikih di era digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dilihat dari segi penggunaan, media ini cukup fleksibel dan praktis karena hanya menggunakan perangkat *android* seperti *smartphone* atau *tablet* tanpa terbatas ruang dan waktu (Rosanti et al., 2022). Media berbasis *android* dapat menyajikan materi pembelajaran dengan desain tampilan yang menarik, seperti memadukan teks, audio, video, kuis, atau lainnya yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran fikih berbasis *android* mampu menyajikan struktur pembelajaran yang terpadu dan mendukung pembelajaran mandiri sehingga diharapkan dapat berpotensi meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *android*. Munir (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi fikih berbasis *android* sangat layak digunakan berdasarkan standar pengujian ISO 9126 yang meliputi pengujian *functionality, reliability, portability, and usability*. Sementara itu, penelitian Jannah (2024) mengembangkan aplikasi Fiqhline dan menemukan hasil bahwa materi yang disajikan dalam aplikasi mampu memperdalam pemahaman siswa terlebih dengan adanya soal latihan. Temuan serupa juga disampaikan oleh Nurfadilah & Ariyani (2025) yang menegaskan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah mempelajari materi peradaban Islam modern melalui aplikasi yang dikembangkan. Selain itu, Rosid (2020) dalam penelitiannya menekankan pentingnya kuis interaktif dalam aplikasi dengan menampilkan skor secara langsung agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Artikel ini difokuskan pada pemaparan proses pengembangan media pembelajaran fikih berbasis *android* mulai dari analisis hingga evaluasi. Kemudian menganalisis tingkat kelayakan dan kemenarikan produk, serta menganalisis efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan aplikasi Baitullah yang mengintegrasikan modul ajar, video edukatif, kuis dan tes evaluasi. Aplikasi ini dilengkapi fitur

kumpulan doa manasik dan informasi tempat ziarah di tanah suci yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman komprehensif terkait materi haji dan umrah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis R&D dengan model ADDIE yang dimulai dari analisis masalah, mendesain rancangan produk, mengembangkan produk, menguji cobakan produk di kelas, dan mengevaluasi produk berdasarkan uji kelayakan dan keefektivan. Proses penelitian dan pengembangan membutuhkan waktu tiga bulan, terhitung dari Agustus sampai Oktober. Uji kelayakan produk dilakukan oleh tiga ahli untuk menilai kelayakan materi, media, dan pedagogis. Produk diuji cobakan di kelas X yang berjumlah 20 siswa dengan kegiatan *pretest*, *post test*, dan pengisian angket respon kemenarikan. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran fikih dan siswa kelas X, observasi kegiatan pembelajaran, pengisian angket oleh para validator dan siswa, dua jenis tes untuk menguji pemahaman siswa, dan mendokumentasikan beberapa kegiatan penelitian. Untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk, dianalisis berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain. Sementara untuk menguji signifikansi peningkatan menggunakan rumus uji *t-test* melalui IBM SPSS 29.0 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

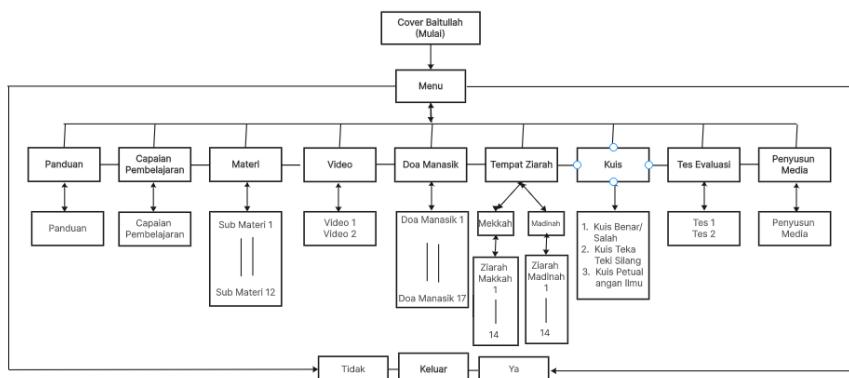
Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran fikih berbasis *android* melalui lima tahapan sesuai dengan model ADDIE. Model ini cukup familiar di kalangan pengembang media pembelajaran karena prosedurnya terstruktur dan sistematis, menekankan perencanaan yang matang, dapat membangun kolaborasi dengan para ahli, dan menyediakan ruang evaluasi formatif dalam setiap tahapannya (Rayanto & Sugianti, 2020). Berikut tahapan model ADDIE yang digunakan sebagai metode dalam mengembangkan aplikasi Baitullah pada materi haji dan umrah untuk siswa kelas X MA.

Pertama, *analysis* (analisis) merupakan kegiatan identifikasi awal untuk mengetahui masalah dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran fikih untuk mengetahui kendala pembelajaran di kelas dan kepada sejumlah siswa kelas X untuk mengetahui kesulitan mempelajari materi haji dan umrah. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa metode pembelajaran fikih masih didominasi penyampaian secara lisan. Media belajar yang digunakan hanya terbatas pada buku atau LKS yang mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam belajar seperti tidak fokus mengikuti

pembelajaran, kurang memperhatikan guru, dan sibuk mengerjakan kegiatan lain di luar pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut (Krisdianto, 2016), pembelajaran yang didominasi penyampaian materi secara verbalistik terkadang justru membuat siswa merasa bosan. Jika metode pembelajaran semacam itu tetap dipertahankan dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang menurun. Pembelajaran konvensional memang bukan metode pengajaran yang buruk atau harus ditinggalkan, akan tetapi dapat relevan jika diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis teknologi digital.

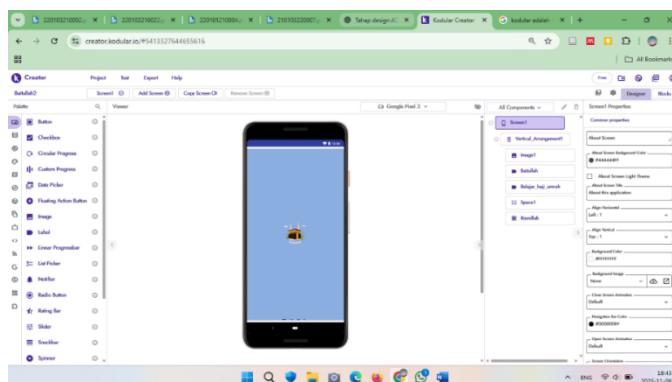
Ditinjau dari segi materi, mata pelajaran fikih memiliki pokok-pokok bahasan terkait hukum Islam yang cukup kompleks dan mendalam untuk dipelajari. Materi haji dan umrah menurut sebagian siswa dinilai sebagai materi yang sulit karena bingung membedakan antara syarat, rukun, wajib, dan sunnahnya haji. Mereka kesulitan dalam menghafal tata cara pelaksanaan ibadah haji karena terdapat beberapa macam cara dan tidak mengetahui semua lokasi pelaksanaan haji seperti Arafah, Mina, dan Muzdalifah. Di samping itu, materi haji dan umrah tidak dipraktikan dalam aktivitas ibadah sehari-hari seperti shalat, puasa, atau zakat sehingga siswa sulit membayangkan situasi nyata saat pelaksanaannya. Berdasarkan analisis tersebut peneliti berasumsi bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti menggunakan perangkat *android* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sebab media berbasis digital dapat menyajikan materi dengan tampilan yang menarik, mengkombinasikan berbagai fitur interaktif, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Kedua, *design* (desain) yaitu membuat rancangan media pembelajaran sebelum dikembangkan menjadi sebuah produk. Penyusunan materi haji dan umrah berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran kurikulum fikih fase E dengan merujuk pada berbagai literatur yang relevan. Kemudian membuat *flowchart*, yaitu bagan atau diagram alur dari sebuah media yang dikembangkan agar terlihat jelas (Krisdianto, 2016). Selanjutnya menyusun *Storyboard* untuk menjelaskan kegunaan atau fungsi dari masing-masing halaman (*screen*) yang sudah digambarkan dalam *flowchart* (Cahyadi, 2019). Tahap ini diakhiri dengan membuat instrumen validasi yang akan diisi oleh para validator dan instrumen angket kemenarikan untuk siswa sebagai pengguna produk. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* untuk menguji keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar.



Gambar 1. Flowchart Aplikasi Baitullah

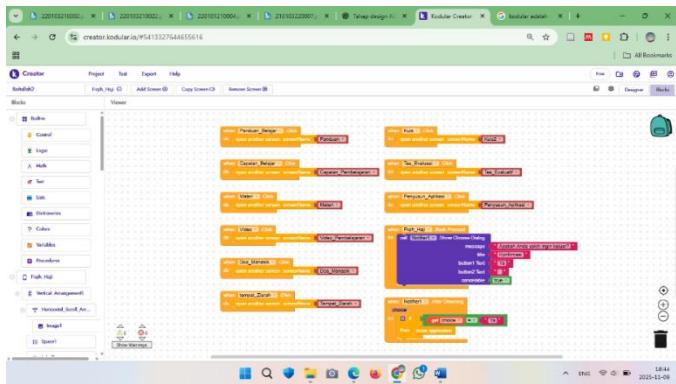
Ketiga, *development* (pengembangan) yaitu mengembangkan produk sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Media pembelajaran fikih berbasis *android* dikembangkan menggunakan *platform Kodular Creator*, yaitu *platform* berbasis *web* untuk membuat aplikasi berbasis *android* tanpa perlu *coding* manual sehingga pengembang hanya perlu *drag and drop* blok pemrograman. Pengembang aplikasi dapat menggunakan Kodular untuk mendesain tampilan antarmuka, mengatur alur navigasi, dan mengintegrasikan beberapa komponen seperti teks, gambar, audio, atau video ke dalam aplikasi. Aplikasi yang dikembangkan selanjutnya diunduh dalam format .apk dan dapat didiseminasi kepada para pengguna yang dituju.



Gambar 2. Tampilan Awal Kodular Creator

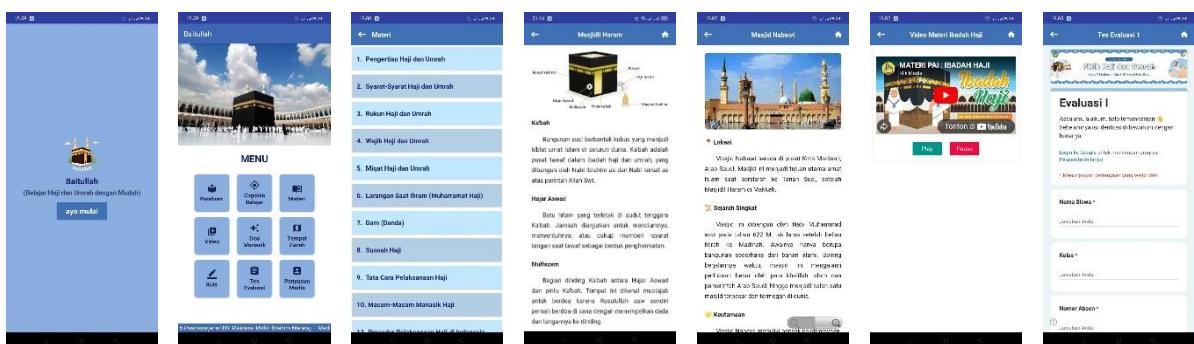
Pengembangan aplikasi ini juga menggunakan *platform* lain sebagai pendukung yang diintegrasikan ke dalam *Kodular Creator* melalui file yang disimpan dalam *asset* Kodular atau tautan link dengan memanfaatkan komponen *web viewer*. *Platform* tersebut diantaranya a) *HTML Editor* untuk menyajikan materi dalam bentuk *html*; b) *Canva* untuk mengedit gambar, bagan, ikon, dan tabel; c) *YouTube* untuk menambahkan video pembelajaran tentang tata cara pelaksanaan haji dan umrah dengan ; d) *Enhace Speech* untuk menjernihkan suara rekaman doa-doa manasik, e) *Wordwall* untuk membuat kuis interaktif seperti kuis benar atau salah dan kuis teka-teki silang; dan f) *Google Formulir* untuk menyusun soal *pretest* dan *posttest*.

Meskipun menggabungkan beberapa sumber eksternal, kualitas aplikasi tetap baik dan berfungsi secara optimal. Aplikasi dapat membuat pembelajaran menarik, interaktif, ringan dan memungkinkan pembaruan konten secara *real time* tanpa harus menginstal ulang aplikasi.



Gambar 3. Menyusun Blok Pemrograman pada *Kodular Creator*

Aplikasi Baitullah memiliki 9 fitur utama, yaitu panduan, capaian pembelajaran, materi, video, doa manasik, tempat ziarah, kuis, tes evaluasi, dan penyusun media. Setiap menu utama dalam aplikasi memiliki sub menu yang disusun secara berurutan dan sistematis agar pengguna dapat mempelajari materi secara bertahap sesuai urutan proses pembelajaran. Menurut teori Richard Mayer, salah satu prinsip pembelajaran multimedia adalah *segmenting* (sementasi), yaitu penyajian materi dalam bentuk segmen-semen terstruktur agar memudahkan siswa dalam memahami materi, mengelola kecepatan pembelajaran, dan mengurangi kelebihan beban kognitif (Nurhatmi, 2025). Aplikasi yang dikembangkan ini juga dilengkapi dengan alur navigasi seperti tombol *back*, *home*, *play*, dan *pause* untuk memudahkan pengguna.



Gambar 4. Cuplikan Tampilan Aplikasi Baitullah

Selain mengembangkan produk, pada tahap ini juga dilakukan uji validasi terhadap kelayakan aplikasi Baitullah kepada para ahli, diantaranya a) ahli materi menguji aspek isi, penyajian, penggunaan bahasa, dan evaluasi; b) ahli media menguji aspek desain, interaktivitas, navigasi, kualitas visual, dan kegunaan; dan c) ahli praktisi pembelajaran menguji aspek materi, kepraktisan, kebutuhan siswa, dan efektivitas dalam pembelajaran. Aspek-aspek tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator beserta pilihan skor dalam bentuk angket skala <https://jiped.org/index.php/JSP/>

Likert. Berdasarkan hasil perhitungan angket menggunakan rumus persentase, kelayakan produk memperoleh skor 95% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 97% dari ahli praktisi pembelajaran sehingga produk dinyatakan “Sangat Layak”. Di samping itu validator memberikan beberapa masukan untuk perbaikan aplikasi lebih lanjut, seperti menambahkan video tata cara ibadah haji secara lengkap, menambahkan gambar dan keterangan tempat-tempat mustajab di Makkah dan Madinah, dan menambahkan audio pelafalan doa-doa manasik.

Keempat, *implementation* (implementasi) yaitu menguji cobakan produk yang dikembangkan pada sejumlah pengguna. Setelah memperbaiki produk berdasarkan masukan para ahli, tahap berikutnya adalah menguji coba aplikasi kepada siswa pada saat pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan produk di mana peneliti membagikan poster kepada siswa yang berisi deskripsi singkat, keunggulan, dan cara mengunduh aplikasi Baitullah dengan cara *scan* barcode pada perangkat masing-masing. Kemudian siswa diarahkan untuk mengerjakan soal *pretest* sejumlah 20 soal pilihan ganda agar dapat mengetahui pemahaman awal mereka. Setelah itu, siswa mulai mempelajari materi melalui fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Siswa dapat belajar dengan membaca teks, mendengarkan audio, atau menyimak video sehingga mendukung gaya belajar visual, auditor, atau kombinasi keduanya. Di akhir sesi pembelajaran siswa mengerjakan soal *posttest* guna mengetahui peningkatan hasil belajar setelah belajar melalui aplikasi Baitullah. Baik soal *pretest* maupun *posttest* disusun dengan indikator yang sama untuk menjaga konsistensi pengukuran kemampuan kognitif, namun dengan butir soal yang berbeda agar tidak terjadi pengulangan soal. Siswa juga diarahkan untuk mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk.

Kelima, *evaluation* (evaluasi) yaitu tahap akhir untuk menilai kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan. Evaluasi dalam model ADDIE dapat dilakukan secara formatif dan sumatif (Branch, 2009). Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan untuk memperoleh masukan dan memperbaiki produk sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi akhir sebagai hasil final dari proses pengembangan yang digunakan untuk menilai efektivitas produk. Evaluasi dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa serta hasil angket kemenarikan produk. Berikut perolehan hasil belajar 20 siswa kelas X yang telah menyelesaikan 20 soal pilihan ganda pada materi haji dan umrah.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No.	Subjek Penelitian	Skor		N-Gain
		Pretest	Post test	
1.	ARA	65	80	0,43

2.	ASZ	60	70	0,25
3.	AAW	75	85	0,40
4.	BDM	70	85	0,50
5.	DL	55	80	0,56
6.	MAAZ	80	90	0,50
7.	MAS	60	80	0,50
8.	MSJ	75	85	0,40
9.	NMQ	65	80	0,43
10.	NRA	80	100	1,00
11.	PMP	35	75	0,62
12.	RQ	85	100	1,00
13.	SN	75	90	0,60
14.	SCA	35	70	0,54
15.	TSG	70	80	0,33
16.	ZSW	80	95	0,75
17.	ZI	85	100	1,00
18.	NAA	65	95	0,86
19.	PAF	55	95	0,89
20.	INIJ	65	95	0,86
Rata-Rata		66,75	86,5	0,59

Berdasarkan hasil nilai kedua tes, tampak bahwa terjadi peningkatan nilai dari 66,75 menjadi 86,5 dengan selisih 19,75. Kemudian dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengukur besar peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan produk yang diperoleh dari perbandingan selisih skor *posttest* dan *pretest* terhadap selisih skor maksimal dan skor *posttest*. Hasil skor N-Gain menunjukkan angka 0,59 yang jika diinterpretasikan dalam kategori N-Gain termasuk kriteria sedang. Sementara jika dilihat dari skor masing-masing siswa, sebanyak 6 siswa mencapai kategori tinggi, 13 berada pada kategori sedang, dan 1 siswa pada kategori rendah. Artinya bahwa penggunaan aplikasi Baitullah cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara individual. Berikutnya untuk menguji signifikansi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dilakukan melalui uji t-test yang dalam hal ini menggunakan jenis *paired sample t-test* karena hanya menggunakan subjek yang sama dengan perlakuan yang berbeda. Data diolah dalam IBM SPSS 29.0 for windows dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Perhitungan Uji *T-Test*

		Paired Differences						Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval		t	df	Two-Sided	
					Mean	of the Difference			One-Sided	p
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan	-19.75000	10.06231	2.25000	-24.45930	-15.04070	-8.778	19	<,001	<,001

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada Tabel 2 menunjukkan nilai $p < 0,001$ yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga menolak H_0 dan menerima H_a . Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Baitullah dalam pembelajaran. Hasil tersebut mendukung uji N-Gain bahwa produk yang dikembangkan berupa aplikasi Baitullah cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut Brown dalam (Krisdianto, 2016), salah satu strategi meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tolak ukur efektivitas media dapat dilihat dari tujuan pembelajaran yang tercapai secara maksimal. Jika tujuan pembelajaran masih belum memenuhi kriteria ketuntasan, maka media yang digunakan guru belum efektif.

Sementara itu, hasil angket respon siswa terhadap kemenarikan aplikasi Baitullah memperoleh skor 87% dengan kriteria "Sangat Menarik". Berdasarkan angket tersebut, siswa memberikan respon positif terhadap beberapa aspek penting meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan kemanfaatan (Arsyad, 2019). Pada aspek kemudahan pengguna, siswa menilai media pembelajaran ini mudah diakses pada perangkat *android*, petunjuk yang mudah dipahami, serta tampilan materi yang jelas dan menarik. Pada aspek kemenarikan, siswa memberikan apresiasi terhadap fitur-fitur yang beragam, menu dan alur navigasi yang mudah diikuti, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Adapun pada aspek kemanfaatan, siswa merasa terbantu dalam memahami materi secara komprehensif yang disajikan dengan kombinasi teks, gambar, video, dan audio. Hal ini sejalan dengan kandungan Surat an-Nahl ayat 78 berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنْ بُطُونِ أُمَّهِتُكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ الْسَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئَدَةَ لَا عَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (Tim Pelaksana Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2016)

Allah Swt menganugerahkan telinga, mata, dan hati atau akal pikiran kepada setiap manusia agar dapat digunakan untuk melakukan aktivitas seperti belajar, bekerja, beribadah, dan sebagainya. Pemberian tersebut harus disyukuri sebagai nikmat menjalankan kehidupan dengan cara memanfaatkannya pada hal-hal yang baik. Demikian pula dengan adanya media pembelajaran yang dapat menyajikan materi dengan berbagai bentuk visual atau auditori, memungkinkan siswa dapat belajar menggunakan indera pendengaran dan penglihatan dengan baik. Karena media yang menarik secara visual cenderung disukai oleh siswa yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran fikih berbasis *android* yang dikembangkan tentu memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Adapun kelebihan media pembelajaran ini diantaranya dapat diakses secara fleksibel pada perangkat *android* tanpa terbatas ruang dan waktu yang mendukung pembelajaran mandiri; alur navigasi mudah dijalankan dengan tampilan desain visual yang menarik; materi ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video sehingga dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa; dan dilengkapi dengan kuis dan tes evaluasi untuk menguji pemahaman kognitif siswa. Sementara itu, beberapa kelemahan media pembelajaran ini antara lain belum mampu menghadirkan pengalaman belajar dengan simulasi 3D atau berbasis AR/VR dalam menggambarkan praktik manasik haji yang nyata; media ini hanya cocok digunakan oleh siswa dengan variasi gaya belajar visual auditori, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik kurang efektif apabila tidak disertai dengan kegiatan fisik.

SIMPULAN

Hasil uji validasi materi dengan persentase 95%, validasi media dengan persentase 96%, dan validasi praktisi pembelajaran dengan persentase 97% yang diinterpretasikan dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Respon pengguna terhadap kemenarikan produk sebesar 87% dengan kategori sangat menarik. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu uji N-Gain yang memperoleh skor 0,59 dengan kategori sedang (cukup efektif), dan uji t-test dengan nilai $p < 0,001$ sehingga menolak H_0 dan menerima H_a . Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fikih berbasis *android* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat menambahkan fitur lain yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu dengan mengintegrasikan teknologi AR/VR untuk menghadirkan pengalaman praktik manasik haji dengan lebih realistik. Sementara untuk pengembangan pada sistem dapat diarahkan agar aplikasi kompatibel dengan berbagai jenis perangkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Penerbit Laksita Indonesia.

- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar. *International Journal Of Social, Policy and Law*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.8888/ijospl.v6i3.196>
- Jannah, L. U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo* [Tesis]. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). Digital Teaching Learning for Digital Native; Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v3i2.4273>
- Kamali, A. N., & Sugiyanto, S. (2024). Strategi Guru Mata Pelajaran Fiqh Dalam Peningkatkan Pemahaman Agama. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i2.63>
- Krisdianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Munir, N. S. (2023). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Fikih Berbasis *Android* Menggunakan Adobe Flash CC. *Transformasi: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(1), 10–18. <https://e-jurnal.nobel.ac.id/index.php/transform/article/view/4151>
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>
- Nurfadilah, L., & Ariyani, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto. *Jurnal Al-Ikhlas*, 2(1), 1–9. <https://jurnalal-ikhlas.com/PPAI/article/view/43>
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(2), 91–117. <https://ejournal.mambaululumjambi.ac.id/index.php/alhabib/id/article/view/19>
- Putri, R., Lestari, P. T., Anisa, D. S., Mustofa, R., & Maruti, E. S. (2024). Memahami Karakteristik Generasi Z dan Generasi Alpha: Kunci Efektif Pendidikan Karakter di Sekolah. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 320–325. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5484/4270>
- Rayanto, R. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic and Research Institute.
- Rosanti, N., Mu'amar, & Setiyoko, D. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 298–306. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7076566>

- Rosid, M. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android* [Tesis]. UIN Salatiga.
- Shodiq, S. F. (2020). Rekonstruksi Strategi Pembelajaran Fiqh Pada Generasi Z. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), Article 01. <https://doi.org/10.30868/ei.v9i01.527>
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Tim Pelaksana Pentashihan Mushaf Al-Quran. (2016). *Al-Quran Dan Terjemahan*. Al-Mahira.