

MEDIA PEMBELAJARAN ILMU FIKIH MATERI POKOK THAHARAH DAN KEWANITAAN BERBASIS ANDROID

Ajeng Fatimah Z¹, Cepi Rahmat Hidayat², Dede Syahrul Anwar³

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Jl.Peta No.177 Tasikmalaya, 46115, Indonesia.

Riwayat artikel:

Keywords:

Media Pembelajaran
Fiqih Thaharah
Fiqih Wanita
Android
ADDIE

Correspondent Email:

2203010505@unper.ac.id

cepirahmathidayat@unper.ac.id

derul.anwar@gmail.com



Copyright © [JITET](#) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstrak. *Abstrak Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran ilmu fiqh berbasis Android dengan fokus pada materi pokok taharah dan kewanitaannya untuk siswa kelas VII SMP. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi dirancang menggunakan Adobe Animate dan diuji melalui observasi, wawancara, serta uji coba pada 23 siswa di SMP Al-Ahyar. Hasil pretest menunjukkan rata-rata skor sebesar 44,78, yang kemudian meningkat menjadi 70,87 pada posttest. Uji statistik dengan tingkat signifikansi 0,05 menghasilkan nilai t hitung sebesar 8,90, yang lebih besar daripada t tabel ($\pm 2,074$), menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Validasi dari ahli materi dan media menyatakan aplikasi layak digunakan, sedangkan uji pengguna memperoleh tingkat kepuasan sebesar 89,2%. Dengan demikian, media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi fiqh terkait taharah dan kewanitaannya, serta dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang kreatif dalam pendidikan agama Islam di era digital.*

Abstract. *This study aims to develop an Android-based learning media for Islamic jurisprudence (fiqh) focusing on the core topics of purification (thaharah) and women's issues for seventh-grade junior high school students. The development process follows the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The application was created using Adobe Animate and tested through observations, interviews, and trials involving 23 students at SMP Al-Ahyar. The pretest results showed an average score of 44.78, which increased to 70.87 in the posttest. A hypothesis test with a significance level of 0.05 yielded a t-value of 8.90, exceeding the critical t-value (± 2.074), indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Validation by content and media experts confirmed the application's feasibility, while user testing revealed a satisfaction rate of 89.2%. Therefore, this learning media proves effective in enhancing students' understanding of fiqh topics on purification and women's issues and serves as a creative alternative for Islamic education in the digital era.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat telah memberikan dampak signifikan pada dunia Pendidikan. Kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memberikan suasana yang aktif, menyenangkan, dan menarik secara visual kepada pelajar [1]

Media pembelajaran memiliki arti peran yang penting sebagai alat yang mendukung dan mempermudah proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat untuk membantu peserta didik dalam menyampaikan pengetahuan dan materi pelajaran [2]

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 poin 19, pendidikan didefinisikan sebagai suatu perencanaan dan penataan struktur pembelajaran meliputi perumusan tujuan, pemilihan materi dan isi ajar, serta metode yang digunakan sebagai dasar dalam proses pembelajaran untuk mencapai sasaran pendidikan yang telah ditentukan [3].

Ilmu Fikih menjadi salah satu materi penting yang wajib diajarkan dalam kurikulum. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran Fikih bertujuan memberikan pemahaman yang kuat kepada siswa mengenai aturan-aturan dalam Islam serta bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.[4]. Dalam Islam menekankan pentingnya untuk mematuhi aturan agama dengan amalan-amalan yang sesuai dengan syari'at yang ditetapkan dalam agama [5].

Dalam penelitian terkait, telah berhasil dikembangkan sebuah aplikasi yang membahas ilmu fiqh wanita, yang dikembangkan menggunakan Android Studio sebagai IDE dan bahasa pemrograman Java. Aplikasi ini mempermudah pengguna dalam mempelajari ilmu fiqh wanita dan memiliki tampilan yang interaktif, dan telah berhasil melalui proses pengujian dengan hasil yang sesuai dengan harapan pengguna serta telah diterapkan di sekolah [6]. Dan salah satu penelitian Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Kelas VII MTS Islamiyah Palangkaraya dengan menggunakan metode ADDIE terbukti meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran fikih materi sholat dan taharah, Hasil dari pengembangan bahan ajar ini dapat diterapkan dalam pembuatan

media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah[1]

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas VII SMP Al-Ahyar terhadap materi ini masih tergolong rendah, dengan rata-rata penguasaan hanya sekitar 45%. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan efektif.

Sejumlah penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penerapan media berbasis multimedia maupun aplikasi Android mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi, kebanyakan penelitian hanya membahas aspek tertentu dalam fiqh, sementara pembahasan yang lebih menyeluruh mengenai taharah serta persoalan kewanitaan seperti haid, nifas, dan istihadah masih jarang diangkat. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis Android dengan menggunakan metode ADDIE untuk memfasilitasi siswa memahami materi secara lebih interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ilmu fiqh materi pokok thaharah dan kewanitaan berbasis Android, sekaligus mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran fiqh yang kreatif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau penghubung yang berkaitan dengan komputer dan memiliki sifat interaktif. Media interaktif sendiri merupakan suatu sistem penyampaian materi melalui video rekaman yang dikendalikan oleh komputer, di mana siswa tidak hanya menjadi penonton pasif yang melihat dan mendengar, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memberikan respons. Respons tersebut akan memengaruhi kecepatan serta urutan penyajian materi[7].

2.2 Media Pembelajaran Berbasis Android

Media pembelajaran berbasis Android adalah aplikasi yang secara khusus dirancang untuk dijalankan pada perangkat dengan sistem

operasi Android. Media ini memiliki sifat yang mudah diakses oleh peserta didik. Penggunaan teknologi ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan [8].

2.3 Ilmu Fiqih

Ilmu Fiqih secara bahasa berarti "memahami" atau memiliki pemahaman mendalam. Di samping itu, ilmu fiqih juga bisa dimaknai sebagai kemampuan untuk mengetahui dan memahami sesuatu dengan baik dan benar sesuai dengan ajaran agama islam. Oleh karena itu, istilah fiqih mencerminkan pemahaman terhadap hukum-hukum syariat yang sangat dianjurkan untuk dipelajari dan dipahami oleh Allah dan Rasul-Nya untuk semua muslim[9].

2.4 Ilmu Fiqih Thaharah

Ilmu fiqih thaharah merupakan cabang ilmu yang mempelajari hukum-hukum syariat agama islam yang bersifat terapan, yang bersumber dari dalil-dalil yang terperinci. Salah satu topik penting dalam fikih adalah pembahasan tentang taharah atau bersuci, yang mencakup aturan-aturan serta tata cara pelaksanaannya [10].

2.5 Ilmu Fiqih Wanita

Ilmu Fiqih wanita merupakan cabang ilmu dalam agama islam yang membahas segala aspek yang berhubungan dengan perempuan. Cabang ilmu ini menjelaskan hukum dan ketentuan dalam Islam yang khususnya berkaitan dengan wanita. Contohnya, haid adalah darah alami yang keluar dari rahim wanita pada periode tertentu. Nifas merupakan darah yang keluar setelah proses melahirkan, sementara istihadhah adalah darah yang keluar di luar periode haid atau periode nifas [11].

2.6 Adobe Animate

Adobe Animate CC adalah aplikasi yang cukup populer yang digunakan untuk membuat animasi, game, dan media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin membuat atau mendesain animasi dan grafik vektor untuk video, situs web, game, atau tayangan TV online. Selain itu, Adobe Animate CC juga sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif

yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Dengan software ini, peserta didik dapat manfaat berupa akses referensi serta fasilitas alat bantu belajar yang bersifat praktis [12]

2.7 Flowchart Diagram

Flowchart merupakan gambaran visual dari semua tahapan proses dalam suatu program. *Flowchart* dapat menggambarkan proses yang dilakukan secara manual, proses pengolahan data, atau keduanya.

2.8 Storyboard

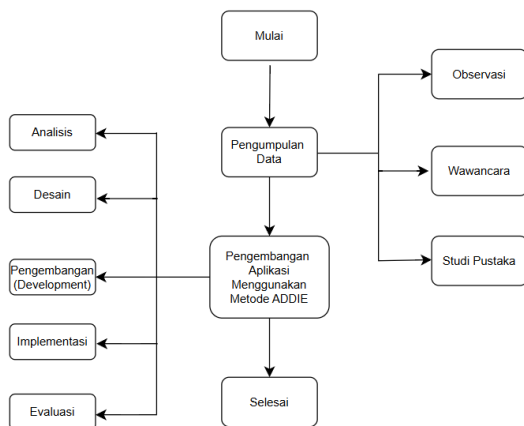
Storyboard merupakan tahapan sistem yang dirancang secara menyeluruh, di mana setiap ilustrasi disusun dalam urutan tertentu untuk menggambarkan alur pada setiap tampilan halaman. Setiap gambar dalam storyboard ditempatkan secara teratur sesuai dengan posisinya. Tujuan utama dari storyboard adalah memberikan penjelasan mengenai instruksi atau fungsi dalam aplikasi, sehingga setiap menu dapat saling terhubung secara terstruktur. Dengan cara ini, apabila terjadi kesalahan maka akan lebih mudah untuk mendeteksi kesalahannya dan melakukan perbaikan[13].

2.9 Pretest dan Posttests

Pretest dan posttest merupakan dua metode evaluasi yang digunakan untuk menilai sejauh mana efektivitas suatu proses pembelajaran. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, dengan tujuan mengidentifikasi pengetahuan atau kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Sementara itu, posttest diberikan setelah pembelajaran berakhir untuk mengukur peningkatan pemahaman dan pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran [14].

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, dilakukan pengumpulan data yang menggunakan metode pengembangan ADDIE. Berikut merupakan Langkah-langkah penelitian dengan gambar diagram alir dibawah ini :



Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian

3.1 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian penulis adalah sebagai berikut:

3.1.1 Observasi

Observasi merupakan sebuah proses yang dilakukan penulis dengan pemantuan secara langsung proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Al-Ahyar dan pencatatan secara sistematis terhadap kondisi-kondisi yang sedang berjalan pada penelitian terkait.

3.1.2 Wawancara

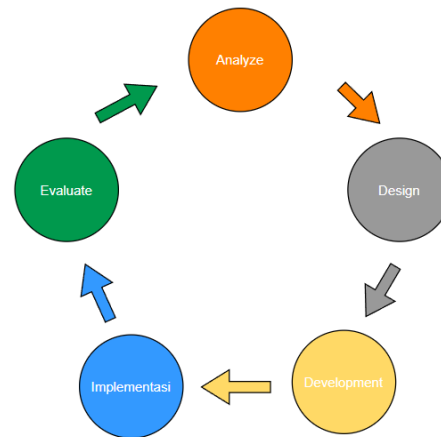
Pengumpulan Tahap ini, penulis melakukan wawancara secara langsung di SMP Al-Ahyar dengan narasumber Pak Amar Ubaidillah selaku guru fiqh dan beberapa murid terkait.

3.1.3 Studi Pustaka

Pada tahap ini yaitu studi Pustaka yang mana pengumpulan data ini untuk memperbanyak pengetahuan terkait penelitian penulis yang sedang dilaksanakan, penulis juga menggunakan buku-buku dan beberapa jurnal yang berkaitan dengan permasalahan objek penelitian.

3.2 Metode Pengembangan

Pada penelitian ini. Penulis menerapkan metode pengembangan ADDIE. Terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi yang ditunjukkan pada gambar dibawah :



Gambar 1.2 Metode ADDIE

Adapun penjelasan dari setiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara menganalisis secara langsung ke tempat penelitian mengenai proses pembelajaran ilmu fiqh dikhususkan pada materi taharah dan kewanitaan dengan melakukan pretetst dan posttest dan kebutuhan perangkat lainnya beserta spesifikasinya.

2. Desain

Pada tahap ini mencakup perancangan antarmuka, penataan tampilan latar belakang media, navigasi media serta pembuatan elemen-elemen visual pada aplikasi. Proses desain ini diwujudkan melalui penggunaan diagram flowchart dan rancangan interface. *Flowchart*

Flowchart adalah representasi visual dari langkah-langkah dan urutan prosedur dalam sebuah program[15].

a. Desain Interface

Design Perancangan Interface digunakan untuk memberikan tampilan visual aplikasi yang digunakan sebagai tempat penghubung antara sistem dan user. Perancangan Interface juga menjadi Langkah yang penting untuk menjelaskan hubungan dari setiap halaman utama ke halaman lainnya.

3. Pengembangan

Pengembangan media ini menggunakan aplikasi Adobe Animate sebagai alat pembuatan aplikasi dan ActionScript 3.0, serta menggunakan AIR SDK Windows sebagai bahan penunjang untuk aplikasi versi android.

4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba aplikasi terhadap sasaran yang telah ditentukan. Uji coba yang dilakukan penulis menggunakan metode blacbox, uji ahli

materi, pengujian operating system dan pengujian pengguna dengan menerapkan pengujian hipotesis dan pengujian user acceptance test. Pengujian hipotesis ini digunakan untuk melihat perbedaan antara pretest dan posttest. Pengujian hipotesis dilakukan dengan rumusan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest.

H_1 : Ada perbedaan signifikan antara rata-rata pretest dan posttest.

Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$. Kemudian menghitung t-statistik dengan rumusan $t = \frac{X_d}{S_d \sqrt{n}}$

X_d = rata-rata selisih

S_d = Standar deviasi dari selisih

n = Jumlah subjek

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi mendapatkan umpan balik pengguna terhadap aplikasi yang telah dibuat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis Data

Pada tahap analisis diperoleh kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran ilmu fiqh materi pokok thaharah dan kewanitaan berbasis android, dengan analisis hasil sebagai berikut:

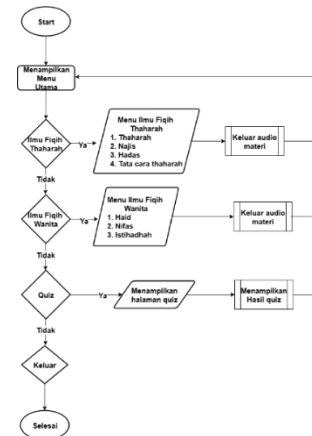
Tabel 1.1 Hasil Analisis Data

Judul	Media Pembelajaran Ilmu Fiqh Materi Pokok Thaharah dan Kewanitaan Berbasis Android
Sasaran	Siswa SMP kelas VII
Durasi	Tidak terbatas
Konten	Media Pembelajaran

4.2 Hasil Design

1. Flowchart Diagram

Berikut merupakan flowchart dari media pembelajaran ilmu fiqh materi pokok thaharah dan kewanitaan adalah sebagai berikut:



Gambar 1.3 Flowchart

2. Design Interface

a. Halaman Intro

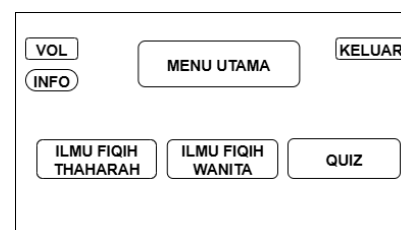
Tampilan ini adalah desain tampilan awal (intro) dari media pembelajaran ilmu fiqh materi pokok thaharah dan kewanitaan. Tampilan ini berfungsi sebagai halaman pembuka yang menyambut pengguna sebelum masuk ke materi inti. Design tampilan ini ditunjukkan pada gambar dibawah:



Gambar 1.4 Intro

b. Halaman Menu Utama

Halaman ini adalah desain tampilan menu utama dari aplikasi media pembelajaran ilmu fiqh thaharah dan wanita. Tampilan ini berfungsi sebagai pilihan materi yang akan dipilih oleh pengguna. Desain tampilan ini ditunjukkan pada Gambar dibawah:

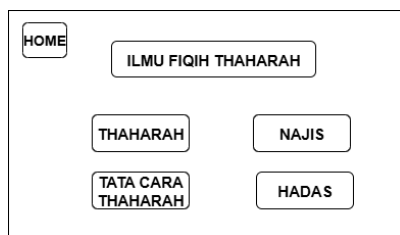


Gambar 1.5 Menu Utama

c. Halaman Ilmu Fiqh Thaharah

Tampilan ini adalah desain tampilan menu pilihan dari materi ilmu fiqh thaharah. Tampilan ini berisi materi penjelasan dari ilmu fiqh thaharah. Desain tampilan ini

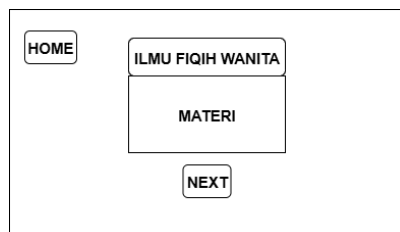
ditunjukkan pada Gambar dibawah:



Gambar 1.6 Menu Ilmu Fiqih Thaharah

d. Halaman Materi

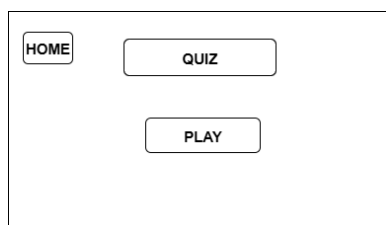
Tampilan ini adalah desain tampilan penjelasan dari materi ilmu fiqih wanita di menu ilmu fiqih thaharah. Desain tampilan ini ditunjukkan pada Gambar dibawah:



Gambar 1.7 Materi

e. Halaman Quiz

Tampilan ini adalah desain tampilan quiz. Desain tampilan ini ditunjukkan pada Gambar dibawah:



Gambar 1.8 Quiz

4.3 Hasil Material Collecting

Material Collecting dilakukan sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan aplikasi. Bahan yang dikumpulkan yaitu buku sebagai rujukan materi ilmu fiqih thaharah dan kewanitaannya yang didapat dari guru Fiqih yang mengajar di SMP Al-Ahyar, dan bahan-bahan yang lain yang dibutuhkan dan akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Adapun *Material Collecting* yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.2 Hasil Material Collecting

No	Bahan	Sumber
1.	Materi	Buku Fiqih
2.	Gambar/ Animasi	Canva Pro

3.	Backsound	Wandah.org
4.	Audio Materi	Rekaman Penulis
5.	Comis Sasn Ms	Adobe Animate Asset

4.4 Development (Pengembangan)

a. Tampilan Menu Intro

Tampilan utama pada media pembelajaran ini yaitu pengenalan judul media pembelajaran, terdapat button play untuk masuk ke halaman menu utama. Tampilan intro ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 1.9 Intro

b. Tampilan Menu Utama

Pada bagian tampilan menu utama menampilkan berbagai pilihan diantaranya yaitu menu ilmu fiqih thaharah, menu ilmu fiqih wanita dan menu Latihan sebagai bahan evaluasi. Pada menu ini terdapat button setting untuk mengatur volume backsound, button info untuk mengetahui informasi pribadi pembuat aplikasi dan button exit berfungsi sebagai perintah untuk keluar dari media pembelajaran. Tampilan menu utama ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 1.10 Menu utama

c. Tampilan Menu Ilmu Fiqih Thaharah

Pada menu ilmu fiqih thaharah ini terdapat beberapa pilihan dari cabang materi ilmu fiqih thaharah. Terdapat 4 bagian dari materi tersebut yaitu thaharah, najis, hadas dan tatacara thaharah. Adapun tampilan dari menu ilmu fiqih thaharah ditampilkan pada gambar berikut :



Gambar 1.11 Menu fiqih Thahrah

d. Tampilan Materi

Pada menu ini menjelaskan materi yang terdapat pada menu ilmu fiqih thaharah. Adapun tampilan materi ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 1.12 Materi

e. Tampilan Quiz

Pada menu latihan terdapat beberapa soal yang ditampilkan secara acak. Pada pengerjaan latihan ini terdapat aturan apabila menjawab soal lebih dari 30 detik, maka soal akan secara otomatis pindah ke soal berikutnya, apabila soal telah habis, maka akan menampilkan skor atau nilai yang diperoleh dari Latihan tersebut. Tampilan dari soal Latihan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.13 Menu Quiz

4.5 Hasil Pengujian

a. Pretest dan Posttest

Sebanyak 23 siswa dari kelas VII SMP Al-Ahyar menjalani test pengetahuan hasil belajar, yang merupakan pilihan ganda dan esai tentang materi Ilmu fiqih thaharah dan ilmu fiqih wanita. Hasil dari posttest ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1.3 hasil pretest

Jumlah Siswa	Rata-rata
23	44,78

Berdasarkan table 4.17 Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata test awal (pre-test) siswa-siswi kelas VII SMP Al-Ahyar adalah 44,78. Sedangkan distribusi frekuensi hasil pretest ini akan disajikan pada table berikut:

Tabel 1.4 distribusi frekuensi pretest

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	10	1	4,35%
2.	20	4	13,04%
3.	30	1	4,35%
4.	40	7	30,43%
5.	50	4	17,39%
6.	60	4	17,39%
7.	70	3	13,04%
	Jumlah	23	100%

Dari table diatas diketahui nilai pre-test siswa-siswi SMP Al-Ahyar untuk nilai terendah adalah 10 dengan frekuensi siswa 1 orang, nilai tertinggi adalah 70 dengan frekuensi siswa 3. Sedangkan posttest diberikan setelah siswa mencoba menggunakan aplikasi ilmu fiqih thaharah dan ilmu fiqih wanita dan memahami materi yang ada didalamnya. Kemudian siswa melakukan latihan dengan mengisi soal quiz yang ada pada aplikasi sebanyak 20 soal. Hasil dari posttest ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1.5 hasil posttest

Jumlah Siswa	Rata-rata
23	70,87

Dari hasil perhitungan statistik diatas, diperoleh nilai rata-rata tes akhir (posttest) siswa SMP Al-Ahyar adalah 70. Sedangkan distribusi frekuensi hasil posttest ini akan disajikan pada table berikut:

Tabel 1.6 Distribusi Frekuensi Posttest

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	40	1	4,35%
2.	60	6	26,09%
3.	70	8	34,78%
4.	80	5	21,74%
5.	90	3	13,04%
	Jumlah	23	100%

Dari table diatas diketahui nilai posttest siswa SMP Al-Ahyar untuk nilai terendah adalah dengan frekuensi siswa 1 orang, sedangkan nilai tertinggi adalah 90 dengan frekuensi siswa 3.

b. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan data nilai pretest dan posttest diatas, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan t-statistik dengan menghitung standar deviasi dan selisih.

$$\text{Rata-rata selisih } (\bar{X}_d) = \frac{\sum (X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}})}{n}$$

Standar deviasi dari selisih (Sd)

$$= \sqrt{\frac{\sum (X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}})^2}{n-1}}$$

$$\text{Rata-rata selisih } (\bar{X}_d) = \frac{600}{23} = 26.09$$

Standar deviasi dari selisih = 14.06

Menghitung uji statistic lanjutan $t = 8.90$.

Menentukan Batasan dan daerah kritis dengan derjat kebebasan (df) = 23-1 = 22. Berdasarkan table distribusi t dengan df = 22 dan $\alpha = 0.05$, maka di dapat nilai kritis t sebesar ± 2.074

Dengan nilai t sebesar 8.90 dan tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$, nilai tersebut jauh lebih besar dari nilai kritis t sebesar ± 2.074 . Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak.

c. Pengujian Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi (guru fiqih) dan ahli media (dosen) untuk menilai kelayakan isi materi dan kualitas tampilan aplikasi.

Tabel 1.7 Validasi Ahli

No.	Validator	Aspek Penilaian	Hasil
1.	Guru Fiqih	Keseuaian isi materi	Layak
2.	Dosen	Tampilan & interaksi	Layak

Hasil validasi dari guru fiqih sebagai ahli materi dan dosen sebagai ahli media menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan dalam pembelajaran. Dari segi isi, materi sudah sesuai dengan buku fiqih madzhab Syafi'i yang diajarkan di SMP, sedangkan dari segi media aplikasi sudah menarik, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan siswa.

d. Pengujian Blackbox

Pengujian *blackbox* dilakukan untuk mengetahui apakah setiap menu dan tombol pada aplikasi berjalan sesuai dengan fungsinya. Berikut merupakan table pengujian blackbox:

Tabel 1.8 Hasil Pengujian Blackbox

No	Menu	Hasil	Keterangan
1.	Intro	Berjalan	Tombol play berfungsi
2.	Menu Utama	Berjalan	Semua tombol berfungsi
3.	Materi	Berjalan	Materi tampil sesuai
4.	Quiz	Berjalan	Soal dapat dikerjakan
6.	Exit	Berjalan	Dapat keluar dari aplikasi

e. Pengujian Operating System

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan penulis, diketahui bahwa media pembelajaran ilmu fiqih materi pokok thaharah dan kewanitaan ini bisa digunakan di OS Android dari versi 7 samapi versi 12. Media pembelajaran ini tidak bisa digunakan di OS lain seperti IOS karena pembuatan aplikasi dikhususkan untuk OS Android saja. Berikut merupakan table hasil pengujian *operating system*:

Tabel 1.9 Pengujian

No	Versi OS	Merk HP	Hasil
1.	Android 7	Redmi 4A	Berjalan
2.	Android 8	OPPO A3s	Berjalan
3.	Android 9	OPPO A12	Berjalan
4.	Android 10	Redmi 8A Pro	Berjalan
5.	Android 11	OPPO A54	Berjalan
6.	Android 12	Vivo V21	Berjalan

7.	Android 13	Vivo V23	Berjalan
----	---------------	----------	----------

f. Hasil Uji Pengguna

Pada proses ini dilakukan uji penggunaan aplikasi dengan memberikan kuesioner pada msiswa-siswa SMP Al-Ahyar sebanyak 23 orang setelah para siswa mencoba menggunakan aplikasi dan mencoba dari setiap konten yang ada pada aplikasi. Pengujian ini dilakukan dengan cara pengujian user acceptance test. Adapun pertanyaan yang diberikan untuk evaluasi aplikasi media pembelajaran ilmu fiqh thaharah dan wanita ini adalah sebagai berikut:

- Apakah media pembelajaran ini memudahkan adik-adik dalam memahami materi ilmu fiqh thaharah dan wanita?
- Apakah tampilan media ini menarik dan sesuai dengan tingkat usia adik-adik sebagai siswa smp?
- Apakah petunjuk penggunaan dalam media ini mudah dimengerti?
- Apakah kalian merasa lebih tertarik belajar fikh setelah menggunakan media ini?
- Apakah kalian ingin menggunakan media pembelajaran ini untuk mempelajari materi fiqh lainnya?

Adapun kategori dalam pembobotan menggunakan skala likert dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1.10 hasil pembobotan

Kategori Nilai	SS	S	KS	TS
	5	4	3	2
Persentase	75%-100%	50%-74%	25%-49%	0%-24%

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju.

Selanjutnya melakukan pembobotan sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Adapun table hasil uji pengguna setelah dilakukan pembobotan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1.11 hasil jumlah titik responden

Pertanyaan	Penilaian				Jumlah
	SS	S	KS	TS	
P1	14	10	0	0	23
P2	12	10	1	0	23
P3	11	13	0	0	23
P4	11	10	2	0	23
P5	11	10	2	0	23

P6	8	15	0	0	23
----	---	----	---	---	----

Setelah hasil jumlah titik responden didapatkan, maka langkah berikutnya adalah menghitung hasil pengujian terhadap user acceptance test. Kemudian melakukan perhitungan total skor dan persentase dari setiap pertanyaan dengan rumus berikut:

Jumlah Skor = $T \times P_n$

Dimana: T = Total Reponden

P_n = Bobot Nilai

Rumus dari persentase adalah:

Persentase = $\frac{(\text{Jumlah skor})}{(\text{Jumlah Responden} \times \text{Skor Maksimal})} \times 100$

Hasil dari perhitungan setelah dilakukan pembobotan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.12 hasil perhitungan acceptance test:

P	Penilaian				Jumlah	Persentase
	SS	S	KS	TS		
P1	70	40	0	0	110	96%
P2	60	40	3	0	100	87%
P3	55	52	0	0	107	93%
P4	55	40	6	0	95	83%
P5	40	60	0	0	100	87%
Jumlah					502	446%

Selanjutnya melakukan perhitungan nilai rata-rata berdasarkan hasil penjumlahan setiap kategori dengan rumus berikut:

$\text{Rata - rata persentase} = \frac{\text{Total persentase}}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$

Hasil perhitungan persentase nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$\text{Rata - rata persentase} = \frac{446\%}{5} = 89,2\%$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, persentase yang diperoleh dalam pengujian aplikasi ini adalah sebesar 89,2%.

4.6 Evaluasi

Setelah melakukan pengujian aplikasi dengan parameter pengujian blackbox, dan pengujian pengguna, menunjukkan hasil yang baik karena aplikasi media pembelajaran ilmu fiqh thaharah dan wanita ini dapat berjalan dengan baik pada system operasi android. Penelitian ini menggunakan 23 responden dalam pelaksanaan kuesioner penggunaan dengan memperoleh hasil sebesar 89,2%

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada media pembelajaran ilmu fiqh

materi pokok thaharah dan kewanitaian ini dapat disimpulkan :

- a. Telah berhasil dikembangkan media pembelajaran ilmu fiqih materi pokok thaharah dan kewanitaian berbasis android dikembangkan menggunakan metode ADDIE, mencakup lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses ini dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas VII di SMP Al-Ahyar.
- b. Media pembelajaran ilmu fiqih materi pokok thaharah dan kewanitaian yang telah dikembangkan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa, sebagaimana terlihat dari peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media dibandingkan dengan sebelum penggunaannya. Oleh karena itu, media pembelajaran ilmu fiqih materi pokok thaharah dan kewanitaian berbasis android ini dinyatakan efektif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran fiqih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini, Ucapan terimakasih kepada orang tua terkasih dan keluarga tersayang penulis yang tidak pernah berhenti untuk selalu mendoakan penulis dan juga ucapan terimakasih kepada pasangan penulis yang senantiasa selalu memberikan semangat dan setia menemani penulis, dan terakhir penulis mengucapkan terimakasih kepada sahabat terdekat, anak mami, dan rekan lain penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rahmah, A. Azis, and I. Palangka Raya, "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Kelas Vii Mts Islamiyah Palangkaraya," 2024.
- [2] R. Ramadani and L. Efriyanti, "Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas Xi Ips Di Man 1 Pasaman".
- [3] O. Veza, "Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Dalam Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab Berbasis Web Dan Multimedia Interaktif (Studi Kasus Taman Kanak-Kanak Al-Mi'raj Batam)," vol. 5, no. ISSN, pp. 2614–7602, 2021, doi: 10.36352/jr.v5i1.186.
- [4] Abdul Rozak Ali Maftuhin and Romelah Romelah, "Implementasi Pembelajaran Materi Thaharah di SMP Muhammadiyah 2 Blitar," *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 65–75, Jan. 2025, doi: 10.61132/jmpai.v3i2.965.
- [5] M. Farid Nasrulloh *et al.*, "Workshop Kajian Fiqih Kewanitaan Guna meningkatkan Pemahaman tentang Haid Dan Istihadhah Menurut Syariat Islam," 2023.
- [6] R. Davi Aulia and G. Efendi, "An Android-Based Introduction To The Basics Of Women's Fiqih Application Aplikasi Pengenalan Dasar Dasar Fiqih Wanita Berbasis Android," *Journal of Sciencetech Research and Development*, vol. 5, no. 2, 2023, [Online]. Available: <https://idm.or.id/JSCR/in>
- [7] D. C. Amatullah, J. Sutrisno, S. Pgri, and B. Lampung, "Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera," 2022.
- [8] Muhamad Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi".
- [9] A. Shaifudin, S. Tinggi, A. Islam, and N. Ulama' Madiun, "FIQIH DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT ILMU: Hakikat dan Objek Ilmu Fiqih," *Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, no. 2, pp. 197–206, 2019.
- [10] A. Nolla, A. Sekolah, T. Agama, and I. Yogyakarta, "Pentingnya Memahami & Penerapan Thaharah Bagi Peserta Didik SDN Semanu III," 2023.
- [11] F. N. S. Y. Zulfikar, "2387-Article Text-7140-1-10-20220205," *Kontribusi Kajian Wanita untuk Meningkatkan Pemahaman Fiqih pada Masyarakat di Desa Pulorejo*, vol. 2 No. 3, pp. 168–173, 2021.
- [12] S. R. Aulia, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate Cc Pada Materi Sistem Gera."
- [13] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, and Prita Haryani, "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 321–331, Jun. 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.
- [14] R. F. Adri, "Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program

- Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar”.
- [15] A. Zalukhu *et al.*, “Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, vol. 4, no. 1, 2023.