

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM MATA PELAJARAN FIQIH
KELAS X DI MAN 1 GRESIK**

SKRIPSI

OLEH

FINA HUSHUNUL AHADIYAH

NIM. 210101110032



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM MATA PELAJARAN FIQIH
KELAS X DI MAN 1 GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Fina Hushunul Ahadiyah

NIM. 210101110032



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

NOTA DINAS PEMBIMBING

Pembimbing
Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 03 Maret 2025

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fina Hushunul Ahadiyah
Lampiran : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan baik dari segi bahasa, isi, teknis penulisan, serta membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fina Hushunul Ahadiyah
NIM : 210101110032
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik

Maka selaku pembimbing, kamu berpendapat bahwasannya skripsi mahasiswa tersebut sudah layak untuk diajukan dan diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag
NIP. 19671220 199803 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

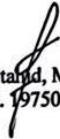
Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik" oleh Fina Hushunul Ahadiyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 3 Maret 2025.

Pembimbing,



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 196712201998031002

Mengetahui
Ketua Program Studi,

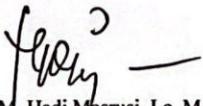


Mujtahid, M.Ag
NIP. 197501052005011003

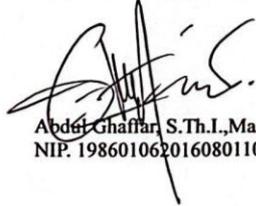
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MAN 1 Gresik” oleh Fina Hushunul Ahadiyah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 24 April 2025.

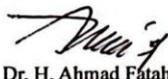
Dewan Penguji,


Dr. H. M. Hadi Masrusi, Lc, M.A
NIP. 196708162003121002

Ketua (Penguji Utama)


Abdel Ghaffar, S.Th.I.,Ma
NIP. 19860106201608011002

Penguji


Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 196712201998031002

Sekretaris

Mengesahkan
dan pertahankan Fiqih Tarbiyah dan Keguruan



H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fina Hushunul Ahadiyah
NIM : 210101110032
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis
Teknologi Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata
Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 9 April 2025

Hormat saya,



Fina Hushunul Ahadiyah

NIM. 210101110032

MOTTO

“Ya Allah Izinkan Aku Berhasil Di Atas Keraguanku Sendiri, Dan Mudahkan
Apa Yang Ingin Aku Raih”

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ ﴿٤٥﴾

Artinya: “Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat.
Sesungguhnya (shalat) itu benar-benar berat, kecuali bagi orang-orang yang
khusyuk”

(Q.S. Al-Baqarah Ayat 45)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran dan keberkahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Dengan segenap rasa cinta dan kasih, penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Superhero dan cinta pertama, abah Mubarak, terimakasih selalu berjuang, memberikan pengorbanan moral dan material untuk kehidupan putri tercinta. Terimakasih atas kasih sayang dan kepercayaan yang sudah diberikan kepada penulis untuk melanjutkan mimpinya sehingga mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Bidadari dan pintu surgaku, umik Anis Idatul Hidayah, terimakasih atas semua doa, keridho'an, dukungan dan motivasi serta semua cinta yang selalu umik berikan kepada penulis. Terimakasih untuk segala nasihat, beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan studi. Berkat umik dan aba ternyata penulis mampu.
3. Kedua saudara laki-lakiku, mas Wifki Maulana dan dek Faiq Hubbil Maula, terimakasih sudah ikut serta dalam proses menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas dukungan, doa, dan kasih sayang yang luar biasa. Tak lupa mbak ipar Wardatuzzakiyah dan sepupu saya mbak Hani dan dek Warda yang memberi bantuan dan hiburan selama penulis menyusun skripsi ini.
4. Keluarga besar saya terutama mbah Sulik dan bu lek Daya yang telah memberikan doa, dukungan, dan pengingat bagi penulis agar menyelesaikan studi tepat waktu.
5. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, terimakasih telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan bantuan baik itu tenaga, pikiran, materi maupun moral. Terimakasih sudah menjadi salah satu penyemangat dan bagian dari perjalanan hidup penulis.
6. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada sahabat seperjuangan Fika, Iis, dan Hilma yang sudah menjadi teman penulis mulai 2021 sampai saat ini dan banyak berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini atas bantuan

dan saran saat penulis mengalami kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis dapat menyadari dengan doa, ridho, serta bantuan, dukungan, motivasi dari segala pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Terimakasih kepada semua pihak yang sudah memberi bantuan dalam penulisan ini, penulis ucapkan banyak terimakasih dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Aamiin Yarabbal'amin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat-Nya yang telah melimpahkan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik.” Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di Jurusan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, yang senantiasa memotivasi mahasiswanya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Mujtahid, M. Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag, selaku Dosen Pembimbing.
5. Seluruh dosen dan staf Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga.
6. Bapak Drs. H. Muhari, M. Pd. I, selaku Kepala Sekolah MAN 1 Gresik, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Tamani, S. Ag, M. Pd. I, MA, guru Fiqih kelas X di MAN 1 Gresik, yang telah mengizinkan dan membantu saya selama proses penelitian.
8. Teman-teman mahasiswa utamanya dari program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas kenangan, pengalamannya, kebersamaan yang telah terjalin selama ini.

Semoga segala kebaikan, dukungan, dan doa yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan ganjaran yang berlimpah. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan belum sempurna, oleh karena itu saya dengan rendah hati meminta kritik dan saran dari berbagai pihak. Harapan saya, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, terutama dalam dunia pendidikan.

Malang, 9 April 2025

Fina Hushunul Ahadiyah

NIM.210101110032

DAFTAR ISI

NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
مستخلص البحث	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xxi
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Rumusan Masalah	6
C.Tujuan Penelitian.....	6
D.Manfaat Penelitian	7
E.Orisinalitas Penelitian	8
F.Definisi Operasional Variabel.....	12
G.Sistematika Penulisan.....	13
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14

1. Media Pembelajaran.....	14
2. Teknologi	16
3. Hasil Belajar.....	21
4. Fiqih.....	22
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	26
1. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Islam	26
2. Teknologi Dalam Perspektif Islam.....	30
3. Fiqih Dalam Perspektif Islam.....	34
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Penelitian	38
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian	40
C. Variabel Penelitian	40
D. Populasi dan Sampel Penelitian	41
E. Data dan Sumber Data	42
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	44
H. Teknik Pengumpulan Data.....	45
I. Analisis Data	47
J. Prosedur Penelitian.....	54
BAB IV	56
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	56
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	56
B. Deskripsi Data	58

C. Analisis Data.....	76
BAB V.....	86
PEMBAHASAN	86
A.Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	86
B.Respon Peserta Didik Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	89
BAB VI.....	91
PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
RIWAYAT HIDUP	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	39
Tabel 3.2 Skala Likert	44
Tabel 3.3 Daftar Dokumen Penelitian.....	47
Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar Peserta Didik	49
Tabel 3.5 Koefisien Korelasi Product Moment.....	53
Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	59
Tabel 4.2 Reliabel Instrumen Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	59
Tabel 4.3 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	68
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Besarnya Nilai Angket	70
Tabel 4.5 Kategori Besarnya Skor Total Angket	71
Tabel 4.6 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.7 Data Statistik Pretest dan posttest	73
Tabel 4.8 Data Distribusi Frekuensi Pretest.....	74
Tabel 4.9 Kriteria <i>Pretest</i>	74
Tabel 4.10 Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	75
Tabel 4.11 Kriteria Posttest.....	75
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	76
Tabel 4.13 Uji Koefisien Korelasi Product Moment Secara Manual.....	78
Tabel 4.14 Hasil Koefisien Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	81
Tabel 4.15 Klasifikasi Koefisien Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 4.1 Kegiatan Pembelajaran.....	62
Gambar 4.2 Bab Pembelajaran.....	63
Bambar 4.3 Materi Pembelajaran.....	63
Gambar 4.4 Jenis kelamin Responden	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Bimbingan.....	102
Lampiran 2 Bebas Plagiasi.....	104
Lampiran 3 Surat Izin survey.....	105
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 5 Surat Penelitian dari Sekolah.....	107
Lampiran 6 Soal <i>Pretest</i>	108
Lampiran 7 Soal <i>Posttest</i>	112
Lampiran 8 Angket Kuesioner	116
Lampiran 9 Data kategori Hasil Belajar Peserta Didik.....	121
Lampiran 10 Data SPSS.....	123
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	125

ABSTRAK

Ahadiyah, Fina Hushunul. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Pengaruh, Hasil Belajar.*

Media Pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran dan juga sebagai sarana penyampaian pesan-pesan pendidikan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti PowerPoint, *Educaplay*, *Wordwall*, dan game online lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan suasana belajar yang relevan, menarik, menyenangkan, dan berharga bagi peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis Teknologi terhadap hasil belajar peserta didik dan mengetahui respon peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran fiqih kelas X MAN 1 Gresik.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest Posttest. Sampel penelitian ini menggunakan kelas X-3 dengan jumlah 32 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, tes (Pretest dan Posttest) dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan koefisien korelasi product moment.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil analisis statistik deskriptif pada kelas X-3 dengan rata-rata yang diperoleh pada saat pretest yaitu 65,88 dan hasil posttest yang lebih besar yaitu 79,31. (2) Uji signifikansi Koefisien Korelasi Product Moment menunjukkan bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} atau $0,911 > 0,3494$, yang menunjukkan bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Oleh karena itu, kaidah pengujian H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas X MAN 1 Gresik telah ditingkatkan melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

ABSTRACT

Ahadiyah, Fina Hushunul. 2025. The Effect of Technology-Based Learning Media on Learning Outcomes in Fiqh Class X Subjects at MAN 1 Gresik. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.

Keywords: *Technology Based Learning Media, Influence, Learning Outcomes.*

Learning Media is a tool in delivering learning materials and also as a means of delivering educational messages. This can be done by using various technology-based learning media such as PowerPoint, Educaplay, Wordwall, and other online games. Using technology-based learning media can help improve the learning atmosphere that is relevant, interesting, fun, and valuable for students.

This study aims to determine the effectiveness of technology-based learning media on student learning outcomes and determine the response of students before and after using technology-based learning media in learning fiqh class X MAN 1 Gresik.

This research is a quantitative study using experimental methods with a One Group Pretest Posttest research design. The sample of this study used class X-3 with a total of 32 students. The data collection techniques used observation, questionnaires, tests (Pretest and Posttest) and documentation. While data analysis uses descriptive statistics, normality tests, and hypothesis testing using the product moment correlation coefficient.

The results of this study indicate that (1) The results of descriptive statistical analysis in class X-3 with the average obtained during the pretest is 65.88 and the greater posttest result is 79.31. (2) The significance test of the Product Moment Correlation Coefficient shows that r_{count} is greater than r_{table} or $0.911 > 0.3494$, which indicates that r_{count} is greater than r_{table} . Therefore, the testing rule H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, it can be concluded that the learning outcomes of class X students of MAN 1 Gresik have been improved through the application of technology-based learning media.

مستخلص البحث

الأحادية، فينا حسن. 2025. تأثير وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا على نتائج التعلم في مادة الفقه للفصل العاشر في المدرسة الإسلامية الحكومية الأولى جريسيك. أطروحة، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور الحاج أحمد فتاح ياسين، ماجستير.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا، التأثير، نتائج التعلم.

تعتبر وسائط التعلم كأداة في تقديم المواد التعليمية وكوسيلة لإيصال الرسائل التعليمية أيضا. ويمكن القيام بذلك باستخدام وسائط التعلم المختلفة القائمة على التكنولوجيا مثل بوربوينت (*PowerPoint*) وإيدوكا بلاي (*Educaplay*)، وحائط الكلمات (*Wordwall*) وغيرها من الألعاب عبر الإنترنت. ويمكن أن يساعد استخدام وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا في تحسين جو التعلم الذي يتسم بالملاءمة والتشويق والمتعة والقيمة للطلاب. يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا على نتائج تعلم الطلاب، ومعرفة استجابة الطلاب قبل وبعد استخدام وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا في مادة الفقه في الفصل العاشر في المدرسة الإسلامية الحكومية الأولى جريسيك.

استخدم هذا البحث المدخل الكمي بالمنهج التجريبي بالتصميم على نموذج المجموعة الواحدة (*one group*) للاختبار القبلي والاختبار البعدي. العينة في هذا البحث هي طلاب الفصل العاشر الثالث (3-x) بعدد اثنين وثلاثين طالبًا. أما الطريقة لجمع البيانات فهي الملاحظة والاستبانة والاختبار (الاختبار القبلي والبعدي) والتوثيق. ولتحليل البيانات استخدمت الباحثة التحليل الإحصائي الوصفي والاختبار المعياري، وللإختبار الفرضي استخدمت معامل ارتباط عزم الضرب (*koefisien korelasi product moment*).

أشارت نتائج هذا البحث إلى أن (1) نتيجة التحليل الإحصائي الوصفي في الفصل العاشر الثالث (3-x) بالمتوسط الذي يحصل من خلال الاختبار القبلي 65.88، والنتيجة الأكبر في الاختبار البعدي 79.31. (2) أشارت نتيجة اختبار دلالة معامل ارتباط عزم الضرب أن r_{hitung} أكبر من r_{tabel} أو $0.3494 < 0.911$ ، مما يدل على أن r_{hitung} أكبر من r_{tabel} . لذلك، فإن قاعدة الاختبار H_a مقبولة و H_o مرفوضة. لذلك، يمكن الاستنتاج أن نتائج التعلم لدى طلاب الفصل العاشر في المدرسة الإسلامية الحكومية الأولى جريسيك قد زادت من خلال تطبيق وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan harus senantiasa terhubung dengan dinamika kehidupan masyarakat, agar dapat mewujudkan generasi yang unggul, mempunyai sikap sopan santun, berakhlak dan mempunyai kualitas. Sehingga dapat bersaing di era Globalisasi, untuk menunjang sistem pendidikan agar efektif dan efisien guru harus membangun perkembangan sistem dasar pembelajaran yang mampu mendorong motivasi peserta didik agar antusias dalam belajar. Perkembangan dunia pendidikan ini menjadikan Teknologi Sebagai salah satu faktor terpenting dalam kualitas pendidikan, landasan berbagai teknologi dapat mendorong pembelajaran peserta didik yang berkualitas dan dapat mengikuti perkembangan zaman, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.¹

Hubungan antara perkembangan pendidikan dan teknologi cenderung sejalan. Ketika pendidikan berkembang baik, teknologi juga dapat dimanfaatkan dengan optimal. Namun, dalam praktiknya, terutama di MAN 1 Gresik, umumnya para guru menghadapi tantangan dalam menciptakan dan menggunakan media berbasis teknologi. Akibatnya, pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi kurang

¹ Samsul Susilawati, Ahmad Fatah Yasin, dan Moh. Hambali, "Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 329–41, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.381>.

maksimal. Banyaknya materi yang harus diajarkan oleh guru mata pelajaran Fiqih seringkali membuat kesulitan dalam penyampaian kepada peserta didik. Permasalahan yang sering muncul adalah kurangnya waktu untuk menyelesaikan semua materi atau meskipun materi berhasil disampaikan tepat waktu, pemahaman yang mendalam oleh peserta didik masih kurang.²

Teknologi saat ini semakin maju dan moderen, dan memasuki setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Itu sebabnya banyak orang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat menciptakan kegiatan belajar yang teratur dan mencapai hasil optimal, guru perlu memiliki kesadaran dan kemampuan untuk melakukan inovasi dalam pendidikan. Media dapat berperan meningkatkan lingkungan belajar yang kontekstual, interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Teknologi dapat dimanfaatkan oleh orang dewasa dan anak-anak. Pendekatan teknologi pendidikan mengatakan bahwa media pengajaran memiliki peran yang krusial dalam dunia pendidikan. Media selain berfungsi sebagai alat tetapi juga sebagai wadah penyampaian pesan-pesan pendidikan. Meski tanpa bantuan guru, media pendidikan dapat membantu peserta didik belajar baik *indoor* maupun *outdoor*. Oleh sebab itu, guru seharusnya tidak hanya menganggap dirinya sebagai sumber belajar yang turut berperan dalam proses pembelajaran, seperti buku yang merupakan satu-satunya sumber belajar, lingkungan, media cetak, dan media elektronik.³

² Iffah Mukhlisah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi (It) Terhadap Prestasi Belajar Fiqih Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah," *Mamba'ul 'Ulum* 15, no. 1 (2019): 29–45, <https://doi.org/10.54090/mu.28>.

³ Miftakhul Muthoharoh, "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran," *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah-Islamiah* 26, no. 1 (2019): 21–32.

Dalam kegiatan belajar mengajar, seringkali pendidik cenderung hanya memanfaatkan media konvensional, seperti papan tulis dan buku ajar dari pada menggunakan media yang lebih menarik. Kondisi ini menjadi salah satu faktor penyebab peserta didik tidak aktif di kelas. Interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik merupakan bagian paling penting dari proses pendidikan. Media digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar, membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif dan efisien. Dengan media ini, diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan, praktis, mudah dipahami, dapat menghemat tenaga dan waktu, serta memberikan hasil pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dicermati bagi peserta didik. Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka ia juga akan termotivasi untuk mencari informasi, memahami materi secara mendalam, dan berhasil menyelesaikan tugas. Hal ini akan mendorong peningkatan peserta didik sepanjang proses pembelajaran dan memastikan bahwa peserta didik mencapai tujuan pendidikannya dengan cara yang efektif dan efisien.⁴

Perkembangan teknologi di zaman sekarang berdampak signifikan pada dunia pendidikan. Dampaknya dapat bersifat positif maupun negatif. Dampak positifnya termasuk kemampuan peserta didik dalam menggunakan media komputer atau *handphone* dengan mahir, ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi dan mudah diakses, dan media pembelajaran berfokus pada cara menyampaikan pesan dan memahami pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik untuk belajar. Berbagai sistem media dijadikan untuk

⁴ Ferdinand Salomo Leuwol et al., "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 10, no. 3 (2023): 988–99, <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>.

peningkatan pengalaman belajar dan menjadikan lebih efektif. Dengan demikian, hasil pengalaman belajar berbasis media lebih positif bagi peserta didik.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan untuk mengajarkan pelajaran fiqih dengan cara yang menarik. Sangat diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih, baik dalam hal pengajaran seorang guru maupun dari pemahaman peserta didik. Dengan beragamnya jenis media yang tersedia saat ini, guru memiliki banyak pilihan untuk memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dalam tahap pembelajaran. Oleh karenanya, guru bisa mengelola penggunaan media dengan efektif. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti PowerPoint, *Educaplay*, *Wordwall*, dan game online lainnya. Media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mudah, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.⁵

Salah satu mata pelajaran yang paling penting bagi peserta didik adalah fiqih karena mereka dapat mempelajari pengetahuan tentang memahami dan menghayati dalam kehidupan sehari-hari, menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Fiqih adalah ilmu hukum syariah yang memerlukan proses ijtihad untuk dipahami. Oleh karena itu, pembelajaran Fiqih tidak hanya terbatas pada mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga meliputi

⁵ Muammar Muammar and Suhartina Suhartina, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak," *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11, no. 2 (2018): 176–88, <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>.

Membimbing, mengajar, melaksanakan, menerapkan pengalaman, dan beradaptasi dengan gaya belajar.

Pelajaran fiqih mencakup pendidikan agama Islam dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Dalam mengajar, khususnya dalam pendidikan, seringkali sulit untuk menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik. Karena banyak guru terus menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah, mereka masih menghadapi masalah dalam proses pembelajaran. Metode ini mengharuskan peserta didik tetap duduk dan mendengarkan guru tanpa banyak berinteraksi aktif. Akibatnya, peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan kebosanan karena pembelajaran yang monoton. Hal ini mengurangi minat belajar peserta didik dan membuat mereka merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran.⁶

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sayyidah Ayu Maziyyah pada tahun 2021, dengan judul Skripsi "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada *Era New Normal* di SMP Negeri 1 Turen ." ditemukan persamaan dan juga perbedaan dengan peneliti sebelumnya, memiliki persamaan dalam judul penelitian yakni menggunakan media pembelajaran dan menggunakan pendekatan kuantitatif , Penelitian ini berbeda dari yang sebelumnya dalam hal subjeknya.

⁶ Halimatussakdiah, Zaki Ahmad, and Syarifah, "JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Bassed Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot," *Jmi: Jurnal Millia Islamia* 02, no. 1 (2023): 252–65.

Media pembelajaran berbasis teknologi ini akan di eksperimenkan pada peserta didik kelas X di MAN 1 Gresik dalam mendukung penelitian ini dikeranakan sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang memadai, guru perlu menginspirasi semangat dan antusiasme peserta didik agar mereka terlibat aktif dalam pelajaran. Ketika peserta didik terlibat dengan semangat dan serius dalam pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, dan akhirnya mendapatkan hasil belajar yang baik saat menghadapi tes atau ujian.

Oleh sebab itu, berdasarkan informasi di atas, peneliti berminat untuk melakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MAN 1 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Teknologi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas X MAN 1 Gresik?
2. Apakah terdapat perubahan respon peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran fiqih kelas X MAN 1 Gresik?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Teknologi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas X MAN 1 Gresik.

2. Untuk mengetahui respon peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran fiqih kelas X MAN 1 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan kita tentang seberapa efektif penggunaan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
- b. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang mengkaji subjek yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Diharapkan penelitian ini memberikan informasi tentang media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya, dan variabel dapat dibuat lebih baik.

c. Bagi Guru

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber evaluasi untuk membantu guru membuat berbagai jenis pembelajaran yang bervariasi.

d. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini akan memberi inspirasi dan dorongan pada peserta didik sehingga tidak mudah bosan pada saat pembelajaran dilaksanakan.

e. Bagi Penulis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan mengajarkan guru fiqih bagaimana memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia dengan cara yang kreatif dan efektif.

f. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dan menambah referensi untuk perpustakaan UIN Malang.

E. Orisinalitas Penelitian

Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian Studi Sayyidah Ayu Maziyyah tentang Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Turen sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Kahoot, serta untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi Kahoot untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan efektif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

2. Penelitian berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Siswa PKP Jakarta Timur yang dilakukan oleh Nani Tia Purwa Iranti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran efektif pembelajaran media sosial berbasis teknologi pada sosiologi sosial untuk memotivasi siswa di SMA PKP Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar sosiologi.
3. Penelitian Khairul Anam, Syibrans Mulasi dan Syarifah Rohana dengan judul Penggunaan Media Digital yang Baik dalam Belajar Mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media digital dalam pembelajaran fiqih di sekolah MAN 1 Aceh Barat efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hasil penelitian ini antara lain pemanfaatan media digital pada mata pelajaran yang dilakukan oleh guru Fiqih dengan menggunakan slide PowerPoint, *slide Prizi*, dan video pembelajaran.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohmatun, M. Nasor, dan Nina Ayu Puspita Sari dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui integrasi media dan teknologi dalam pendidikan agama Islam (PAI). Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat memberikan panduan

praktis kepada guru dan pengelola madrasah dalam mengembangkan strategi dan inovasi pembelajaran.

5. Penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MPI Kelas B Semester IV UIN Alauddin Makassar oleh Ermi Sola, Ismatun Amriyah Bahtiar, Musdalifa, Azwan Sudarman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat terlaksananya pembelajaran berbasis teknologi.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Judul	Variabel Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Sayyidah Ayu Maziyyah, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi <i>Kahoot</i> Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen	1. Media Pembelajaran 2. Digital Game Based Learning 3. Aplikasi <i>Kahoot</i> 4. Hasil Belajar 5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Memiliki judul penelitian yang sejenis yakni penggunaan media pembelajaran dan menggunakan pendekatan kuantitatif.	Penelitian ini berfokus pada hasil pembelajaran pai Kelas VII pada era new normal di SMP Negeri 1 Turen Subjek penelitian ini ialah kelas VII SMP Negeri 1 Turen Lokasi penelitian berbeda	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Kahoot</i> efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen. Pendekatan yang digunakan merupakan kuantitatif eksperimen.
2	Nani Tia Purwa Iranti, Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi	1. Media Pembelajaran 2. Berbasis Teknologi 3. Motivasi Belajar	Memiliki kajian penelitian yang serupa yakni media pembelajaran	Penelitian ini fokus Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara

	Hidayatullah Jakarta, 2024.	Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Peserta Didik SMA PKP Jakarta Timur		berbasis teknologi dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.	Peserta Didik SMA PKP Jakarta Timur. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMA PKP Jakarta Timur. Jenis mata pelajaran yang diteliti berbeda. Lokasi penelitian Berbeda	penelitian media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar sosiologi peserta didik SMA PKP Jakarta Timur. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif.
3	Khairul Anam, Syibran Mulasi, dan Syarifah Rohana, <i>Jurnal, Journal Of Primary Education</i> , 2021.	Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar.	1. Media Digital 2. Proses belajar mengajar	Memiliki kajian penelitian yang serupa yakni menggunakan media digital. Jenis mata pelajaran yang diteliti sama	Subjek penelitian ini adalah peserta didik MAN 1 Aceh Barat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian berbeda. Lokasi penelitian berbeda	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital itu efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Fiqih di Sekolah MAN 1 Aceh Barat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif.
4	Siti Rohmatun, M. Nasor, dan Nina Ayu Puspita Sari, <i>Jurnal, Jurnal Manajemen dan Pendidikan</i> , 2024.	Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi	1. Media pembelajaran 2. Berbasis Teknologi 3. Pendidikan agama islam	Memiliki kajian penelitian yang serupa yakni Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi	Pendekatan yang digunakan dalam penelitian berbeda. Lokasi penelitian berbeda	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan yang digunakan

						dalam penelitian ini adalah kualitatif.
5	Ermi Sola, Ismatun Amriyah Bahtiar, Musdalifa, Azwan Sudarman, jurnal, (<i>Educational Leadership</i>), 2022.	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MPI Kelas B Semester IV UIN Alauddin Makassar	1. Media Pembelajaran 2. Teknologi 3. Hasil Belajar	Memiliki kajian penelitian yang serupa yakni Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar. Pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif.	Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa MPI Kelas B Semester IV. Lokasi penelitian berbeda.	Hasil penelitian ini terdapat berpengaruh media pembelajaran yang signifikan terhadap hasil belajar dan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang untuk meningkatkan kualitas dirinya yang lebih baik dan terarah dalam mencapai tujuan tertentu.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Media Pembelajaran

Alat atau sumber yang digunakan adalah Media pembelajaran, yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran guna memperdalam pemahaman peserta didik.

2. Teknologi

Teknologi adalah upaya untuk merencanakan dan menerapkan proses pendidikan untuk mencapai tujuan.

3. Fiqih

Fiqih adalah bidang ilmu agama yang membahas hukum Islam melalui metode ijtihad.

G. Sistematika Penulisan

Terdapat enam bab dalam penelitian ini. Bab pertama membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta sistematika pembahasan.

Bab kedua penelitian membahas kajian teori, perspektif teori dalam Islam, kerangka berpikir, dan Hipotesis Penelitian. Dalam kajian teori membahas mengenai media pembelajaran, teknologi, dan pelajaran fiqih.

Pada bab ketiga ini membahas metode yang digunakan dalam penelitian. Hal ini mencakup banyak hal, seperti pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, Variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, Uji validitas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data, analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab empat memberikan uraian penyajian temuan penelitian yang mencakup gambaran keseluruhan dan spesifik mengenai subjek penelitian, penyajian data penelitian, serta analisis hasil pengujian hipotesis.

Bab lima akan membahas temuan penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, serta melakukan evaluasi untuk membentangkan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan.

Sementara itu, bab enam merupakan bab penutup dari skripsi ini, di mana terdapat kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi ringkasan dari temuan yang telah dianalisis, sedangkan saran mencakup rekomendasi yang positif dan bermanfaat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran media terdiri dari dua kata: "media" dan "pembelajaran". Istilah Latin "media" adalah bentuk jamak dari kata "medium", yang berarti "perantara". Media, menurut *Association for Education and Communication* (AECT), mengacu pada berbagai metode yang dirancang untuk menyampaikan informasi. Sementara itu, menurut *Association of Education*, Media ialah segala sesuatu yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk visual, audio, teks, maupun objek yang dapat mendukung kegiatan belajar-mengajar serta berpengaruh terhadap program pendidikan. Sementara itu, "pembelajaran" merujuk pada kondisi yang mendukung seseorang dalam melakukan aktivitas belajar.⁷

Media pembelajaran merupakan sekumpulan sarana yang dimanfaatkan proses belajar guna menyampaikan materi atau informasi, mendukung proses pengajaran oleh guru, serta berperan sebagai perantara antara materi pembelajaran dengan peserta didik. Media dapat melakukan tugasnya dengan baik apabila terorganisir dan

⁷ Fikriansyah & Layyinnati, n.d., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran," 2022.

berkembang dengan baik. Media dapat menyajikan informasi secara langsung maupun tidak langsung melalui suara, gambar, warna atau gerakan. Media pembelajaran ini membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, tidak monoton, serta menarik.⁸

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran dengan memberikan informasi dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik). Khususnya media pembelajaran melakukan banyak hal.⁹ antara lain:

1) Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif merupakan fungsi media belajar sebagai sumber belajar, sebagai pertantara, penyampai, serta penghubung dalam kegiatan belajar. Peran dan fungsi edukatif dari pemateri dalam dunia pendidikan sangat penting untuk kesuksesan peserta didik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru berfungsi sebagai sumber belajar dan hanya mereka yang menilai keberhasilan peserta didik.

2) Fungsi Ekonomis

Mendorong peserta didik agar tetap termotivasi dan antusias dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

⁸ Tin Rustini Desyana Patresia Tampubolon, Nathasya Thesalonika, "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring," *JURNAL ILMIAH SULTAN AGUNG*, 2020.

⁹ Feriska Achlikul Zahwa et al., "Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI" 19 (2022): 1, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.

3) Fungsi Sosial

Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih baik meskipun mereka memiliki karakteristik yang berbeda.

4) Fungsi Budaya

Dapat menghadirkan perubahan dalam aspek kehidupan manusia dan mewariskan unsur budaya dan seni yang ada dalam masyarakat.

c. Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Meningkatkan motivasi untuk meningkatkan perhatian peserta didik pada seluruh kelompok belajar agar pembelajaran menarik dan tidak membosankan.
- 2) Materi menjadi mudah dipahami oleh peserta didik yang membantu mereka menemukan dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Menyediakan informasi pembelajaran secara berkala yang dapat diakses dan dimanfaatkan kapanpun dibutuhkan, seperti rekaman audio, film, video, gambar, foto, modul, dll.

2. Teknologi

a. Pengertian Teknologi

Teknologi berasal dari kata "*techne*", yang berarti ketrampilan, dan "*logia*", yang berarti pengetahuan. Saat ini, orang dewasa dan anak-anak di seluruh usia menggunakan teknologi. Di era digital yang kita jalani, banyak sekali masyarakat yang berbasis teknologi, termasuk pendidikan. Seluruh dunia menginginkan dunia pendidikan

mengikuti kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam bidang pembelajaran. Teknologi merupakan alat yang ampuh dan efektif yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan literasi media.

Teknologi berpengaruh pada lingkungan pembelajaran yang digunakan saat ini. Di era digital pembelajaran di sekolah perlu disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada. Kini, penggunaan media pembelajaran harus melibatkan alat-alat yang inovatif dan menarik. Oleh karena itu, para pendidik atau guru diharapkan memiliki keterampilan digital dan menguasai teknologi. Namun, kenyataannya, penerapan kompetensi digital tersebut belum sepenuhnya optimal, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital saat ini masih belum maksimal dan kurang efektif.¹⁰

b. Manfaat Teknologi

Di era modern, manfaat teknologi sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan mutu. Sektor pendidikan sangat penting karena teknologi membantu orang mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Untuk memperbaiki dunia pendidikan dan memperbarui sistem yang sudah tua dan tidak relevan, teknologi sangat penting. Teknologi membantu perubahan sistem pendidikan yang lama. Media pembelajaran yang efektif ini diperlukan dalam

¹⁰ Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (January 5, 2024): 19–28, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, baik dari sisi penerimaan oleh peserta didik maupun pelaksanaan oleh pendidik. Selain itu, penting untuk menggunakan media belajar yang selaras dengan karakter peserta didik, serta mempertimbangkan kemajuan zaman untuk menciptakan ruang lingkup pembelajaran yang efektif.

Pemanfaatan teknologi dan informasi dapat meningkatkan motivasi belajar, terutama melalui penggunaan berbagai media belajar seperti televisi, video, dan multimedia lainnya yang menggabungkan gambar, teks, suara, dan warna. Media-media ini dapat menawarkan tantangan dan alat praktis untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, jaringan komputer yang terhubung ke internet dapat meningkatkan motivasi para peserta didik dengan memungkinkan mereka berinteraksi dengan berbagai orang dan lingkungan, meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia digital dan mendorong mereka untuk berpartisipasi.¹¹

c. Tujuan Teknologi

Penggunaan teknologi digunakan secara konsisten bertujuan untuk membentuk berbagai gaya belajar pada peserta didik. Namun, teknologi dapat diibaratkan seperti pisau, tanpa pengetahuan yang memadai mengenai fungsinya dan cara penggunaannya, teknologi tersebut bisa berpotensi merugikan. Oleh karena itu, orang tua serta guru harus memahami peran dan pengaruh teknologi agar peserta

¹¹ Thoriq Aji Silmi and Abdulloh Hamid, "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," n.d.

didik dapat memanfaatkannya secara optimal. Kehadiran teknologi suasana positif dapat tercipta selama proses pembelajaran karena peserta didik dapat mengontrol kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuannya.

Seiring berjalannya waktu, teknologi smartphone semakin maju dengan berbagai fitur barunya. Namun saat ini di Indonesia, tidak semua guru dapat menggunakan teknologi tersebut secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 62,15% guru tidak sering menggunakan TIK, 34,95% tidak memiliki keterampilan TIK, dan 10,03% mengalami permasalahan serupa. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan guru, usia dan ketergantungan terhadap media tradisional.¹²

Kemajuan teknologi yang pesat dapat menciptakan lingkungan yang kompetitif, dan kondisi tersebut Dapat digunakan sebagai metode belajar interaktif. Sistem teknologi pendidikan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran serta memotivasi mereka agar lebih bertekad serta bersemangat. Hal ini memungkinkan peserta didik memantau kemajuan mereka dan terus memperbaiki diri.

¹² Syamsuar and Reflianto, "PENDIDIKAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," n.d.

d. Macam-macam Pembelajaran Berbasis Teknologi

1. Powerpoint

PowerPoint adalah alat pembelajaran yang bagus untuk membuat materi pendidikan karena memungkinkan pengguna berkreasi dengan berbagai elemen, seperti visual, animasi, audio, teks, dan warna. PowerPoint dapat dipergunakan dalam menyampaikan inti dari materi yang akan disampaikan. Untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, kita dapat menggunakan fitur PowerPoint. Dengan PowerPoint, proses pengajaran menjadi lebih mudah. Selain itu, PowerPoint akan mempersingkat kata-kata dan membuat penyajian materi menjadi lebih jelas. Pengajaran akan semakin menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keinginan belajar.¹³

2. Educaplay

Educaplay adalah platform yang menawarkan pembelajaran yang dinamis dan interaktif dengan bermacam fiturnya. Beberapa fiturnya adalah *Froggy Jumps*, *Unscramble Letter Game*, *Words Game*, *Puzzle Game*, *ABC Game*, *Memory Game*, *Quis Game*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, dan *Dialog Game*. Berbagai aspek belajar dapat ditingkatkan termasuk pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi, dan interaksi pendidik serta peserta didik melalui

¹³ Septia Wahyuni, Elfi Rahmadhani, and Lola Mandasari, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint," *Jurnal Abdidas* 1, no. 6 (November 12, 2020): 597–602, <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>.

penggunaan platform *educaplay*. Media ini memiliki efek positif terhadap partisipasi peserta didik, sehingga dapat belajar sambil bermain dengan fitur interaktif yang menjadi pembelajaran lebih menarik dan memotivasi.¹⁴

3. *Wordwall*

Wordwall dapat membuat pembelajaran interkatif dan tidak membosankan bagi guru dan peserta didik. Aplikasi ini dapat membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, menjodohkan, memasangkan, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan banyak lagi. Yang lebih menarik lagi, *wordwall* dapat diakses secara online. Manfaat menggunakan aplikasi ini dapat menekankan gaya belajar yang melibatkan peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan bersaing dengan teman sebayanya untuk memperoleh pengetahuan baru.¹⁵

3. Hasil Belajar

Tujuan pembelajaran sebaiknya selaras pada tiga aspek utama yang dimiliki peserta didik, yaitu kemampuan berpikir (kognitif), nilai atau sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik). Ranah kognitif (Taksonomi Bloom) mencakup proses bernalar/berpikir, yang mencakup

¹⁴ Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai," vol. 7, 2024, <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>.

¹⁵ Sulfi Purnamasari et al., "ABDI LAKSANA JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL," n.d., www.wordwall.net.

pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pemaduan, dan penilaian. Di ranah ini, peserta didik dapat menguraikan kembali dan memadukan informasi yang mereka pelajari. Kedua, ranah afektif mencakup elemen emosional seperti perasaan, minat, sikap, dan kepatuhan terhadap moral. Ini termasuk penerimaan, sambutan, tata nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi. Dalam ranah afektif ini, peserta didik dievaluasi sejauh mana mereka mampu menginternalisasikan prinsip pembelajaran pada dirinya sendiri. Ketiga, ranah psikomotorik adalah bagian dari keterampilan yang mencakup fungsi otot dan saraf serta aktivitas mental seperti menciptakan, penyesuaian, peniruan, kesiapan, dan pembiasaan. Ketika peserta didik memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai mata pelajaran, langkah selanjutnya adalah bagaimana mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut ke dalam tindakan atau perbuatan mereka dalam kehidupan sehari-hari.¹⁶

4. Fiqih

a. Pengertian Pelajaran Fiqih

Fiqih dalam bahasa berarti pemahaman, seperti yang ditunjukkan dalam ungkapan "*fahimtu kalamaka*", yang berarti "saya memahami apa yang diucapkan". Sedangkan secara terminologi, fiqih merujuk pada pengetahuan mengenai hukum-hukum syariat yang diperoleh melalui metode ijtihad.¹⁷ Para ulama fiqih menafsirkan

¹⁶ Lorenzo M. Kasenda, Steven Sentinuwo, dan Virginia Tulenan, "Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika* 9, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14808>.

¹⁷ Jurnal Studi Pendidikan Islam et al., "AL-FURQAN Penerapan Metode Pembelajaran Double Loop Problem Solving," no. 2 (2018).

fiqih sesuai dengan perkembangan disiplin ilmu. Pada abad kedua, sejumlah mujtahid muncul dan mendirikan berbagai mazhab yang telah menyeluruh di kalangan kaum muslim. Salah satu tokoh tersebut adalah Abu Hanifah, yang mendefinisikan fiqih sebagai mencakup seluruh aspek kehidupan, termasuk akhlak, syariah dan aqidah, tidak ada perbedaan di antara keduanya.

Ulama Imam Syafi'i mendefinisikan ilmu fiqih pada masa beliau (150-204H/767-822M). Hal ini disebabkan oleh perkembangan ilmu fiqih, yang muncul sebagai tanggapan atas kebutuhan masyarakat akan kepastian hukum. Salah satu definisi yang diberikan adalah sebagai berikut: "Ilmu yang menjelaskan segala hukum agama yang berkaitan dengan tindakan-tindakan yang wajib dilakukan oleh para mukallaf, yang diperoleh dari dalil-dalil yang jelas dan terperinci." ¹⁸

Salah satu cabang studi dalam pendidikan agama disebut fiqih. Makna Fiqih secara istilah, adalah ilmu agama yang berfokus dalam mempelajari hukum-hukum yang mengatur hubungan antara manusia dan Allah SWT, serta antara manusia dan lingkungan mereka. Fiqih diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan mereka dan memastikan bahwa aktivitas mereka tetap sesuai dengan norma-norma agama. ¹⁹

¹⁸ Rahayu Utaminingsih and Universitas KH A Wahab Hasbullah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIMPLE FILE (SIMPLE FIQIH LEARNING) PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS X DI MA MAMBA'UL ULUM MEGALUH," *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 3, no. 2 (2024), <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan>.

¹⁹ Fafi Rohmatika, Dian Kusuma Wardani, and Universitas KH A Wahab Hasbullah, "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR

Mata pelajaran fiqih memiliki urgensi penting pada setiap lembaga pendidikan termasuk Dalam lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI), Madrasah Aliyah meneruskan ilmu mempelajari fiqih di Madrasah Tsanawiyah (MTS). Perkembangan tersebut dapat dicapai dengan mempelajari, memperdalam dan memperluas kajian fiqih, baik dalam bentuk muamalah maupun ibadah, berdasarkan prinsip dan hukum fiqih pada tingkat tertinggi dan untuk kehidupan bermasyarakat.

b. Fungsi dan Tujuan Pelajaran Fiqih

Fungsi mempelajari fiqih ialah:

- 1) Menanamkan pada diri peserta didik nilai-nilai dan ilmu beriman kepada Allah SWT sebagai tuntunan dalam mengejar kebahagiaan di dunia maupun akhirat.
- 2) Mengajari peserta didik untuk menerapkan syariat Islam dengan ikhlas dan bertindak sesuai dengan aturan masyarakat.
- 3) Menciptakan disiplin dan pemahaman tanggung jawab warga negara dalam masyarakat.

Tujuan mempelajari fiqih ialah: ²⁰

- 1) Memahami aturan dan kaidah syariat Islam digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan pribadi dan bermasyarakat.

SISWA PADA PELAJARAN FIQIH (Studi Kasus Kelas X MA Unggulan Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang),” *Journal of Education and Management Studies*, vol. 3, 2020.

²⁰ M Dihyah Qalbi et al., “ANALISIS KARAKTERISTIK MATERI PAI BIDANG FIKIH PADA JENJANG MADRASAH TSANAWIYAH (MTS) DAN MADRASAH ALIYAH (MA),” *Action Research Literate* 8, no. 2 (2024), <https://arl.ridwaninstitute.co.id/index.php/arl>.

- 2) Menggunakan dan menerapkan aturan syariat Islam dengan benar sebagai cara untuk mengabdikan kepada ajaran Islam, baik kepada Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, alam semesta, dan semua yang ada di sekitar kita.

c. Ruang Lingkup Pelajaran Fiqih

Salah satu pelajaran yang menjadi peran penting dalam pengetahuan hukum Islam peserta didik Madrasah Aliyah adalah fiqih. Ruang lingkup Pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah antara lain;

- 1) Konsep Fiqih dan Sejarah Perkembangannya.
- 2) Pemulasan Jenazah dan Problematikanya.
- 3) Zakat, Infak, Sedekah dan Pengelolaannya.
- 4) Wakaf, Hibah, Hadiah dan Pengelolaannya.
- 5) Qurban dan Aqiqah Serta Hikmahnya.
- 6) Haji, Umrah serta Hikmahnya.
- 7) Akad, Ihya'ul Mawaat, Jual Beli, Khiyar, Riba, Salam dan Hajru.
- 8) Musaqah, Muzaraah dan Mukhabarah.
- 9) Mudharabah, Murabahah, Qiradh, Syirkah dan Syuf'ah.
- 10) Wakalah, Sulhu, Daman, Kafalah, Wadi'ah dan Rahn.
- 11) Bank dan Asuransi.

Dari penjelasan di atas terlihat bahwa cakupan fiqih di Madrasah Aliyah sangat luas dan mencakup banyak hal. Termasuk mencakup materi yang perlu dipelajari peserta didik. Materi yang diajarkan merupakan kelanjutan dari apa yang diajarkan di tingkat Madrasah Stanawiyah, dengan pembahasan yang lebih

mendalam dibandingkan dengan materi inti yang diajarkan di Madrasah Stanawiyah.²¹

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Islam

Media dalam bahasa Arab berarti pembawa pesan (وَلِي تَأْسِد) atau alat yang dikirimkan dari pengirim ke penerima. Karena Allah telah menciptakan manusia dengan sangat baik, penggunaan media sebenarnya dianjurkan. Pada dasarnya, Allah memberikan berbagai nikmat kepada manusia, termasuk nikmat indra mata yang berfungsi untuk melihat seluruh ciptaan-Nya. Indra Mata juga berfungsi Sebagai sarana pembelajaran membaca, menulis, menggambar dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran dapat dilihat, misalnya, ketika aktifitas belajar mengajar. Dengan begitu, alat indera yang digunakan adalah mata, yang berperan sebagai media pembelajaran visual.

Menurut tafsir Al Maraghi, setelah Allah mengeluarkanmu dari perut ibumu, Dia memberimu kemampuan untuk memahami banyak hal yang sebelumnya tidak kamu ketahui. Seperti yang disebutkan dalam ayat 78 surat an-Nahl dalam Alquran, yang berbunyi:

²¹ M. Ahim Sulthan Nuruddaroini Muh. Haris Zubaidillah, "ANALISIS KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SD, SMP DAN SMA," *ADDABANA Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2 (2019).

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa, dan Dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur.”²²

Dalam ayat sebelumnya, Allah memberikan penjelasan tentang kekuasaannya yang sempurna dan pengetahuan tentang semua rahasia yang ada di langit dan di bumi. Dengan demikian, tidak ada orang lain yang mengetahui hal-hal ghaib kecuali Allah mengungkapkan apa yang dikehendaki. Guru harus mempertimbangkan dua hal berikut saat menggunakan media pembelajaran: Pertama, melaksanakan tujuan pembelajaran dengan media tersebut. Kedua, mempersiapkan guru dengan memilih serta menentukan media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini dikarenakan Alquran dan hadits adalah sumber utama bagi umat Muslim dalam berbagai aktivitas, termasuk pendidikan.

Kalimat "*la ta'lamuna syai'an*" dalam ayat tersebut menunjukkan bahwa manusia dilahirkan tanpa pengetahuan sama sekali, ibarat tidak ada coretan yang tertulis di kertas putih. Konsep ini berlaku apabila tujuannya adalah pengetahuan pasif, yaitu pengetahuan yang diperoleh melalui usaha manusia. Namun, pandangan ini kurang tepat jika mengabaikan pengetahuan bawaan, karena manusia lahir dengan fitrah kesucian yang membuatnya secara naluri mengetahui Allah SWT. Maka pendidikan

²² Rahimi, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Quran (Kajian Surah an Nahal Ayat 78),” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (December 31, 2022): 82–93, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i2.639>.

sangatlah penting dalam kehidupan masyarakat baik batiniah maupun lahiriah, karena hal tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan, manusia dapat melakukan perubahan di bumi.

Al-Quran mengandung banyak ayat yang berkaitan dengan pendidikan. Beberapa ayat menunjukkan betapa pentingnya memikirkan, menyelidiki, dan secara keseluruhan memahami apa yang sebenarnya. Ayat pertama yang diturunkan sebenarnya adalah ayat yang meminta untuk membaca. Proses belajar terkait erat dengan membaca. Kehidupan membutuhkan pendidikan. Banyak orang setuju bahwa pendidikan ini penting. Melalui pendidikan, perkembangan peserta didik dapat diukur. Seorang peserta didik akan berkembang pesat dan maju dalam berbagai aspek kehidupannya jika didukung oleh pendidikan yang berkualitas.

Al-Quran dan Hadits menyebutkan beberapa jenis media pembelajaran, seperti: ²³

a. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio hanya dapat didengar dalam bentuk suara yang disampaikan melalui berbagai alat penyampaian suara, baik dari manusia maupun dari alat lainnya. Dalil berdasarkan suara sumber untuk menyampaikan pesan bisa diambil dari kata “Cerita” seperti pada surat Al-Baqarah ayat 76:

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ آمَنُوا قَالُوا آمَنَّا وَإِذَا خَلَا بِغَضِبِهِمْ إِلَى بَعْضٍ قَالُوا
الْحَدِيثُ هُمْ بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ عِنْدَ رَبِّكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

²³ Abdul Haris Pito, “MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis VI* (2018).

“... lalu mereka berkata: “Apakah kamu **menceritakan** kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu dihadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti?”

Kata "menceritakan" berhubungan dengan menghasilkan suara yang memungkinkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, seperti ketika membaca buku referensi dalam proses belajar. Namun penekanan pada kata ‘ceritakan’ justru melahirkan suara yang mampu memberikan informasi pembelajaran.

b. Media Pembelajaran Visual

Media pendidikan diartikan sebagai kumpulan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan yang dapat diterima melalui suara. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

"Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda- benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"

Menurut ayat tersebut, Allah mengajari Nabi Adam a.s. nama-nama segala benda di dunia. Kemudian Allah memerintahkan para malaikat untuk mengucapkan nama-nama yang sebelumnya tidak diketahui oleh mereka. Benda-benda yang diucapkan oleh Nabi Adam a.s. Ia diberi gambaran tentang hakikat dirinya oleh Allah Swt. Selain tercantum dalam Al-Quran, banyak hadis juga yang menyebutkan

penggunaan media visual seperti gambar, batu, dan jari tangan dalam pembelajaran.

2. Teknologi Dalam Perspektif Islam

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah tugas pendidik dan pengajar serta meningkatkan pengalaman peserta didik. Ketika menghadapi media berteknologi tinggi, sikap pribadi pendidik terhadap media tersebut menjadi sangat penting, karena inti dari proses belajar adalah perubahan. Belajar dalam konteks ini berarti kekuatan untuk mengubah perilaku. sehingga proses belajar dapat menghasilkan perubahan pada diri masing-masing peserta didik. Perubahan bukan sekedar peningkatan pengetahuan saja, namun juga pengembangan keterampilan, kemampuan, sikap, pemahaman, rasa percaya diri, minat, karakter, dan kemampuan beradaptasi.²⁴

Untuk memahami pandangan Al-Qur'an mengenai teknologi, kita perlu meninjau berbagai ayat yang membahas tentang alam semesta. Para Ulama menyebutkan bahwa dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tentang fenomena alam terdapat sekitar 750 ayat, serta mengarahkan manusia untuk mempelajari dan mengamalkannya. Al-Qur'an secara jelas dan berulang kali menyatakan bahwa Allah menciptakan dan menundukkan alam semesta untuk kepentingan manusia.²⁵ Sebagaimana firman Allah Swt berikut ini: Qs. Al Jatsyiah ayat 13

²⁴ (Sugianto et al., n.d., 2023)

²⁵ Yasmansyah, n.d., "Pendidikan Dan Teknologi Dalam Perspektif Al-Quran" dalam *jurnal penelitian ilmu pendidikan indonesia*, vol.1, no.2, 2022.

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ اِنَّ فِيْ

ذٰلِكَ لَاٰيٰتٍ لِّقَوْمٍ يَّتَفَكَّرُوْنَ

“Dia telah menundukkan (pula) untukmu apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi semuanya (sebagai rahmat) dari-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir.”

Pemahaman mengenai hal ini membawa ilmuwan kepada penemuan rahasia alam, yang pada akhirnya mendorong pengembangan teknologi yang mempermudah dan memberikan manfaat bagi manusia. Di sini, kita dapat melihat teknologi dan hasil-hasil yang telah dihasilkannya. Sebagai contoh yang konkret, kita bisa mengambil alat atau mesin sebagai representasi teknologi. Mesin-mesin semakin maju seiring waktu, dan sering kali mesin-mesin ini bekerja secara terintegrasi. Akibatnya, kompleksitas mesin meningkat sehingga tidak lagi bisa dikendalikan oleh satu orang, tetapi mampu menyelesaikan tugas yang sebelumnya Hal ini dilakukan oleh banyak orang. Pada tahap ini, mesin telah menjadi semacam 'kompetitor' bagi manusia atau hewan yang perlu dikelola agar dapat berfungsi sesuai dengan keinginan manusia.²⁶

Islam juga mendorong umatnya untuk melakukan penelitian dengan menjadikan Al-Qur'an sebagai pedoman dalam ilmu pengetahuan. Dengan demikian, teknologi dan Islam saling berkolaborasi untuk memberikan manfaat kepada seluruh umat, baik umat manusia maupun umat Islam pada khususnya. Hal ini mengajarkan umat Islam untuk mengembangkan sifat-sifat ilmu seperti kritik (Surat Al-Isra, 17:36),

²⁶ M Yuberti and Pd, “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Islam 1,” n.d.

menemukan kebenaran dari mana ilmu itu berasal (Surah Az-Zumar, 39:18), dan menggunakannya dengan cara yang sehat (S.Yunus/10:10). Hal ini menekankan pentingnya setiap umat Islam unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi sarana pedoman hidup guna mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (QS. Al-Qashash/28:77; QS An-Nahl/16:43; QS. Al-Mujadilah /58:11; QS. At-Taubah/9:122).²⁷

Dalam Islam, Allah memberikan gambaran mengenai teknologi yang terdapat dalam Kitab suci Al-Qur'an. Tujuan dari penjelasan ini adalah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran guna menguasai berbagai ilmu.²⁸ Firman Allah yang menggambarkan sifat alami teknologi adalah:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾
 وَلَسُلَيْمِنَ الرِّيحَ عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِ رَبِّهِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بَارَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ
 عَالِمِينَ

“Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). dan (telah Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang Kami telah memberkatinya. dan Kami Maha mengetahui segala sesuatu” (Q.S. al-Anbiya` :80- 81)

Jika terjemahan tafsir Jalalain adalah “*Linuhshinakum*”, maka *dhamir* (kata ganti) merujuk pada Allah, artinya: Kami menjagamu (dan Kami mengajari Daud cara membuat baju perang). Baju besi terbuat

²⁷ Mohammad Rizky Ramadhandy Budiando et al., “Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi,” vol. 21, 2021.

²⁸ Rasyiani Putri et al., “Perspektif Islam Terhadap Integrasi Perkembangan Ilmu Teknologi,” n.d.

dari logam dan Daud adalah orang pertama yang membuatnya. Dahulu, baju besi tersebut hanya berupa pelat-pelat logam yang digunakan oleh kelompok tertentu. Di sisi lain, jika "*Lituhshinahum*" dibaca, *dhamir* merujuk kepada baju besi itu sendiri, yang dimaksudkan untuk melindungi kalian. Jika "*Liyuhshinakum*" dibaca, *dhamir* Mungkin yang dimaksud adalah Nabi Daud untuk melindunginya dari musuh di masa perang. Maka masyarakat Mekkah, bersyukur atas karunia Allah, yaitu beriman kepada Rasulullah, sebagai bentuk ungkapan terima kasih atas nikmat tersebut.

Menurut ayat ini, Allah SWT memerintahkan Nabi Daud untuk membuat pakaian pelindung yang bisa digunakan dalam pertempuran. Hal ini menunjukkan perkembangan yang dirancang untuk para militer, termasuk berbagai bentuk seperti peci besi dan rompi anti peluru. Ini adalah contoh teknologi yang berkembang berkat pelajaran yang diberikan oleh Allah selama berabad-abad.

Berdasarkan kedua ayat diatas, Allah SWT telah mengajarkan teknologi kepada manusia sejak zaman dahulu, terutama kepada para nabi-Nya. Ini menunjukkan bahwa Al-Qur'an memuat ajaran tentang teknologi. Sebagai hasilnya, Allah SWT memerintahkan hamba-Nya untuk memperhatikan lingkungan sekitar dan melakukan observasi untuk mengembangkan teknologi baru. Dengan demikian, teknologi pembelajaran dalam pendidikan Islam dapat mencakup upaya sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi Hal ini agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran serta terciptanya karakter yang

berakhlak mulia dan berbudi pekerti. Oleh karena itu pendidikan Islam harus selalu berfokus pada pengembangan semua aspek kehidupan manusia, baik secara intelektual, emosional, maupun spiritual, baik untuk individu maupun kelompok.²⁹

3. Fiqih Dalam Perspektif Islam

Kata "fiqih" berasal dari bahasa Arab *faqih*-*yafqahu*-*fiqh*, yang berarti mengerti atau memahami. Dalam banyak konteks, al-Qur'an menggunakan istilah fiqih dalam makna umum sebagai "pemahaman". Ekspresi al-Qur'an seperti *liyatafaqqahu fi ad-din* (untuk memahami masalah agama) menunjukkan bahwa pada masa Nabi Saw., istilah fiqih belum digunakan secara khusus untuk merujuk pada hukum Islam. Pada waktu itu, fiqih mencakup seluruh aspek agama, termasuk teologi, politik, ekonomi, dan hukum. Bahkan hingga abad ke-2 H, istilah fiqih menurut Abu Hanifah علم يبين الحقوق والواجبات Definisi ini mencakup seluruh aspek kehidupan, termasuk akidah, syari'ah, dan akhlak, tanpa adanya pemisahan antara aspek-aspek tersebut. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika Imam Abu Hanifah menulis sebuah karya terkenal berjudul "*al-fiqh al-Akbar*" yang mencakup masalah akidah, hukum, dan akhlak.³⁰

²⁹ A. Fatah Yasin et al., "Development of Islamic Religious Education Learning in Forming Moderate Muslims," *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 22–36, <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.227>.

³⁰ Kushidayati et al., n.d., "Pengembangan Ilmu Fiqih Dalam Perspektif Filsafat Ilmu" dalam *jurnal pemikiran hukum dan hukum islam*, 2014.

Para ulama fiqih mazhab Syafi'i mendefinisikan fiqih sebagai ilmu yang mempelajari kumpulan hukum-hukum syariah furu'iyya dengan menggunakan metode penalaran dan istidlal (dengan memperhatikan kaidah Al-Qur'an dan Sunnah). Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa hasil fiqih adalah kumpulan hukum agama. Karena fiqih adalah ilmu tentang hukum-hukum perbuatan yang dilakukan manusia (seperti hukum: haram, sunnah, mubah, makruh) dan dimana hukum-hukum tersebut diperoleh dengan mengeluarkan dalil dalam Al-Qur'an dan Hadits.³¹

Selanjutnya, dalam perkembangan berikutnya, Zainuddin al-Malibary, seorang ahli fiqih Syafi'iyah, memberikan definisi yang hampir mirip dengan pengertian sebelumnya, tetapi dengan penjelasan yang lebih spesifik, yaitu:

العلم بالأحكام الشرعية العملية المكتسب من أدلتها التفصيلية

Kata “الأحكام” dalam definisi ini menunjukkan bahwa hal-hal yang tidak tercakup dalam kata “hukum”, seperti barang, tidak termasuk dalam definisi fiqih. Sedangkan penggunaan kata “الشرعية” menunjukkan bahwa fiqih berkaitan dengan ketentuan yang berasal dari Allah pencipta syariat, atau lebih tepatnya didasarkan pada-Nya. Istilah 'al-'amaliyyah' menunjukkan bahwa ilmu fiqih bersifat praktis, yaitu fiqih hanya mencakup aktivitas manusia yang bersifat lahiriyah. Keadaan ini menunjukkan bahwa permasalahan keimanan seperti hakikat kekuasaan

³¹ Ridwan Hamidi, *Epistemologi Islam: Telaah Bidang Fiqih Dan Ushūl Fiqih*, n.d.

Allah tidak dimasukkan dalam kajian fiqih. Selain itu, fiqih adalah hasil dari penafsiran dan penemuan mujtahid tentang hal-hal yang tidak disebutkan secara jelas, menurut istilah " المكتسب " Oleh karena itu, hal ini menghilangkan pengetahuan tentang Tuhan. Dalam hal ini, kata " من أدلتها " mengacu pada bukti yang digunakan para ahli hukum selama proses penggalian dan menemukan hukum. Oleh karena itu, pengetahuan umum yang tidak melibatkan mujtahid tidak termasuk dalam pengertian fiqih karena terbatas pada taqlid (mengikuti). Selain itu, kata " التفصيلية " dalil yang digunakan Fuqaha' jelas dan detail, seperti yang ditunjukkan oleh Ayat "Aqimu al-sholat" adalah cara mengetahui aturan yang diperintahkan dalam shalat. Kata "aqim" mengacu pada perintah untuk shalat sehingga hukumnya wajib.³²

Fiqih sebagai sebuah produk hukum memerlukan pemahaman yang jelas tentang bagaimana dan mengapa mengapa fiqih bisa menjadi hukum. Adapun tentang Filsafat Pendidikan Islam yang merupakan pendekatan pendidikan Islam yang mendasar, sistematis, logis dan komprehensif berdasarkan Al-Quran dan Hadits, pembahasan yang diberikan tidak hanya mencakup ilmu agama saja, tetapi juga ilmu-ilmu lainnya. Filsafat pendidikan Islam mencakup berbagai aspek pendidikan,

³² Arif Shaifudin et al., "FIQIH DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT ILMU: Hakikat Dan Objek Ilmu Fiqih," *Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, no. 2 (2019): 197–206.

termasuk tujuan pendidikan, peran guru, kurikulum (termasuk Al-Qur'an, hadits, Fiqih, akidah, akhlak, dan lain-lain), metode pengajaran, dan lingkungan pendidikan³³

C. Kerangka Berpikir

Setiap pemikiran memerlukan suatu alur atau konsep untuk memudahkan pengembangan pola pikir, sehingga penting untuk menyusun sebuah kerangka berpikir. Sugiyono (2019:95) memberikan penjelasan bahwa kerangka berpikir didefinisikan sebagai konsep yang menggambarkan hubungan teori dengan berbagai aspek yang telah diidentifikasi sebagai isu utama. Dalam penelitian ini, Media Pembelajaran berbasis Teknologi (X) Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas X (Y) yang menjadi variabel terikat. Berikut merupakan gambaran kerangka berpikir untuk penelitian ini.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Gambar di atas menunjukkan bahwa Media Pembelajaran berbasis Teknologi (X) Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Fiqih kelas X (Y), baik secara individu maupun secara bersamaan. Jika media pembelajaran berpengaruh

³³ Aqli et al., n.d., "Menyelami Ilmu Fiqih Dalam Prespektif Filsafat Islam", dalam jurnal *Qalamuna*, vol.1, no.1, 2015.

terhadap pelajaran fiqih dan teknologi berpengaruh terhadap pembelajaran fiqih maka kedua variabel berpengaruh positif terhadap pembelajaran fiqih.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan ide atau gagasan sementara tentang suatu masalah. Hasil data hipotetis, seperti yang disebutkan sebelumnya, adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti melakukan penelitian kuantitatif menggunakan jenis eksperimen. Menurut Sugiyono (2007:72), penelitian adalah teknik penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh produk terhadap keefektifan produk tersebut. Cresweel (2012) mengatakan bahwa “penelitian eksperimen digunakan apabila penelitian ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen. Hal ini berarti penelitian harus dapat mengontrol semua variabel yang akan mempengaruhi outcome kecuali variabel independent (treatment) yang telah ditetapkan.” Eksperimen dilakukan dengan desain *one grub pretest posttest design*, yang melibatkan satu kelas tanpa kelompok pembanding. Sebelum diberikan perlakuan, subjek penelitian diberikan terlebih dahulu menjalani *pre-test*. Selanjutnya setelah perlakuan, diberikan post-test untuk mengetahui efek atau akibatnya.³⁴

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pre test	Treatment	Post test
01	X	02

Keterangan:

01 : Hasil *pre test* sebelum menggunakan teknologi

X : Treatment (diberi perlakuan) pembelajaran teknologi

02 : Hasil *post test* setelah menggunakan teknologi

³⁴ Ria Nuryanti, n.d., “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB” JASSI_anakku, vol.20, no.1, 2019.

Berdasarkan desain penelitian tersebut, maka langkah yang akan diterapkan yaitu; pertama, Menentukan subjek yang akan dieksperimenkan. Kedua, Melaksanakan *pre-test* sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Terakhir, menerapkan treatment pada peserta didik kelas X di MAN 1 Gresik dengan menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran fiqih. Desain penelitian ini adalah metode yang paling sesuai untuk diterapkan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dari penelitian ini berada di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Gresik, yang terletak di Jalan Raya Bungah No.46, Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61152.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merujuk pada segala aspek yang ditetapkan peneliti untuk dikaji guna memperoleh data dan menarik kesimpulan. Menurut Sugiyono, ada beberapa jenis variabel penelitian yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu:

1. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Variabel dependen disebut juga variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah kelas X mata pelajaran fiqih.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono, populasi merupakan sekumpulan subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dikaji dan disimpulkan. Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti semua peserta didik kelas X di MAN 1 Gresik, yang terdiri dari 12 kelas sebanyak 362, semuanya telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Sampel

Sugiyono menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah komponen dari populasi dan karakteristiknya. Untuk menjamin kejelasan kuesioner yang akan disebar, penentuan sampel penelitian sangat penting. Metode *Sampling Purposive* menurut Sugiyono digunakan untuk penentuan sampel dengan beberapa pertimbangan bertujuan untuk membuat informasi yang diperoleh lebih representatif. Sampel yang dipilih dari metode sampling ini adalah 32 peserta didik dari kelas X di ruang 3.

Rekomendasi guru fiqih untuk kelas X di ruang 3 dibuat secara acak tanpa memperhatikan karakteristik kelas. Peserta didik tidak dikategorikan ke dalam kelas reguler maupun kelas unggulan, sehingga setiap kelas memiliki kondisi yang setara tanpa perbedaan satu sama lain. Tujuan guru Fiqih hanyalah untuk menghindari atau mengganggu kegiatan belajar mengajar yang sudah direncanakan oleh sekolah.

E. Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan untuk penelitian terbagi dalam dua kategori: data primer, yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sendiri di lapangan, dan data sekunder, yang diperoleh dari sumber lain.³⁵

Data primer diperoleh langsung dari lapangan adalah fokus penelitian. Sumber data berasal dari kelas X MAN 1 Gresik mencakup jawaban dari kuesioner serta nilai peserta didik saat *pre test* dan *post test*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian menggunakan alat bantu dalam dua bentuk yaitu: tes dan kuesioner. Bertujuan sebagai tempat yang membuat pengumpulan data lebih mudah dan sistematis.

1. Tes Hasil Belajar (*pre test* dan *post test*)

Tes Hasil Belajar adalah instrumen evaluasi yang digunakan untuk menilai pencapaian peserta didik dalam memahami pembelajaran. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mempelajari berbagai pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik tidak selalu menerima hasil yang positif selama pembelajaran. Disebabkan fakta bahwa seseorang melakukan ujian

³⁵ Irfan Syahroni et al., "Prosedur Penelitian Kuantitatif" dalam jurnal *Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, vol.2, no.3, 2022.

untuk meningkatkan kemampuan mereka, sementara orang lain tidak.

36

Pre-test dilakukan untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap materi sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sementara itu, *post-test* diberikan setelah proses pembelajaran untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka meningkat. Tes ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Keberhasilan program pembelajaran berbasis teknologi dapat dilihat dari peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

2. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada responden untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran Fiqih di kelas X pada tahun ajaran 2024/2025. Mengumpulkan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik untuk meningkatkan pemahaman adalah tujuan dari survei ini. Menggunakan alat bantu Google Form, kuesioner disebarkan secara online dengan jumlah sampel 32 responden. Selanjutnya, hasilnya diukur dengan skala pengukuran Likert. Di mana setiap pertanyaan memiliki lima opsi untuk jawaban. Menurut Sugiono (2019) dalam bentuk tabel berikut ini:

³⁶ Ina Magdalena et al., "ANALISIS PENGGUNAAN TEKNIK PRE-TEST DAN POST-TEST PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM KEBERHASILAN EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN BOJONG 04," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, vol. 3, 2021, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

Tabel 3.2 Skala Likert

No	Jawaban	Score	Kode
1	Sangat Setuju	5	SS
2	Setuju	4	S
3	Netral	3	N
4	Tidak Setuju	2	TS
5	Sangat Tidak Setuju	1	STS

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji validitas

Uji Validitas menunjukkan kevalidan suatu penelitian Dengan menunjukkan jumlah koefisien korelasi. Output dan total akan ditampilkan selama perhitungan yang dilakukan menggunakan program SPSS. Jika skor korelasi ($> 0,5$) maka pertanyaan dianggap valid dan dapat dimasukkan. Dan apabila skornya ($< 0,5$) maka soal dianggap kurang valid dan tidak dapat dimasukkan.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi kuesioner dalam mengumpulkan data dan untuk menentukan apakah instrumen tersebut dapat dikatakan handal. Jika nilai yang dihitung ($>0,5$), maka kuesioner tersebut kuat dan dapat diandalkan; jika ($<0,5$), maka kuesioner tersebut tidak cukup menjelaskan hasil yang diinginkan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Berikut ini merupakan metode yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian, yaitu:

1. Observasi

Observasi ialah metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan pancaindera penelitian untuk mengamati lingkungan sekitar. Ini memungkinkan peneliti melihat hubungan antara interaksi sosial, tindakan, dan konteks dengan fenomena yang diteliti. Akibatnya, pengamatan merupakan komponen penting dari cakupan penelitian lapangan. Observasi ini melihat apa yang terjadi selama proses pembelajaran di lingkungan MAN 1 Gresik.³⁷

2. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mengetahui tanggapan dari mereka. Kuesioner dapat digunakan dalam uji coba lapangan dan pengujian kualitas produk dengan menggunakan model kuesioner tertutup atau dengan kata lain memberikan kesempatan kepada responden untuk memilih jawaban. Metode pengumpulan data ini memungkinkan peneliti mengumpulkan data mengenai respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan pengalaman mereka menggunakan media tersebut. Berdasarkan data tersebut peneliti

³⁷ Hasyim Hasanah, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," n.d.

dapat mengetahui minat pelajaran fiqih setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.³⁸

3. Tes materi Fiqih (*Pre test* dan *Post test*)

Tes tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur dan menilai keberhasilan belajar, tetapi juga dapat digunakan untuk memberikan bimbingan kepada individu. *Pre test*, yang dilakukan sebelum kelas dimulai, bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik. *Post test* merupakan metode evaluasi yang ditekankan karena bersifat langsung, sederhana, dan efektif dalam menilai peningkatan prestasi akademik peserta didik. Teknik pengumpulan data ini diperoleh melalui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis teknologi.³⁹

4. Dokumentasi

Pengambilan data dokumentasi dapat diperoleh melalui data yang arsip dalam catatan harian, jurnal kegiatan, cenderamata, dan arsip foto, baik tulisan maupun foto. Data menggunakan data penelitian ini sebagai bukti, data terdiri dari dokumen yang dapat digunakan untuk menggali informasi tentang peristiwa di masa lalu.

⁴⁰ Berikut ini adalah tabel daftar dokumen penelitian:

³⁸ Iis Ernawati and Totok Sukardiyono, "UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER," n.d.

³⁹ Rantih Fadhlya Adri, "PENGARUH PRE-TEST TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU POLITIK PADA MATA KULIAH ILMU ALAMIAH DASAR," n.d.

⁴⁰ Putri Ayu Wulandari, Annisa Rizky Fadilla, "LITERATURE REVIEW ANALISIS DATA KUALITATIF: TAHAP PENGUMPULAN DATA," *MITITA JURNAL PENELITIAN 1* (2023): 34–46.

Tabel 3.3 Daftar Dokumen Penelitian

Aspek yang dikaji	Indikator yang dicari	Sumber data
<ul style="list-style-type: none"> - Profil Sekolah - Data Pendidikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Sejarah Sekolah - Visi Misi Sekolah - Sarana dan Prasarana media pembelajaran berbasis teknologi - Data Peserta Didik - Jadwal Mata Pelajaran Fiqih - Interaksi peserta didik dalam pembelajaran yang akan diterapkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Dokumen atau arsip - Foto

I. Analisis Data

Analisis data merupakan teknik untuk menentukan bagaimana menggambarkan data, hubungannya, semantik data dan batasan-batasannya dalam suatu sistem informasi. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan metode deskriptif dan statistik.⁴¹

1. Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan salah satu jenis analisis data dalam penelitian, yang dilakukan dengan menguji hipotesis deskriptif. Hasil analisis akan menentukan apakah hipotesis penelitian bersifat umum atau tidak. Jika hipotesis nol (H_0) diterima, maka temuan penelitian dapat digeneralisasikan. Analisis deskriptif

⁴¹ Muhammad Irfan Syahroni et al., "PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF," *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat* 43, no. 3 (2022).

ini melibatkan satu atau lebih variabel secara mandiri, tanpa menyajikannya dalam bentuk hubungan atau perbandingan.⁴²

a. Mean Skor

Mean atau disebut dengan Skor rata-rata ialah sekelompok data dibagi jumlah responden. Berikut ini ialah rumus Mean:

$$X = \sum \frac{F}{N}$$

Keterangan:

X : Mean

F : Frekuensi

N : Banyak data

b. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N - 2}}$$

Keterangan:

SD: Standar Deviasi

$\sum X$: Total Skor peserta didik

$\sum X^2$: Jumlah Kuadrat Total skor peserta didik

N : Populasi

⁴² Leni Masnidar Nasution, "STATISTIK DESKRIPTIF," *Jurnal Hikmah* 14 (2017). <http://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/16>.

c. Kategorisasi

Setelah melewati langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, hasil belajar peserta didik dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

No	Interval	Kriteria
1	1-20	Sangat Kurang
2	21-40	Kurang
3	41-60	Cukup
4	61-80	Baik
5	81-100	Sangat Baik

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah cabang statistika yang berfokus pada prediksi parameter dan pengujian hipotesis penelitian sehingga kesimpulan yang dihasilkan dapat diterima. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan rumus koefisien sebagai alat untuk menguji hipotesis yang diajukan. Namun sebelum itu, uji normalitas akan dilakukan.

a. Uji Normalitas

Sebagai bentuk untuk menentukan apakah hasil penelitian dapat dianggap mewakili populasi atau dapat digeneralisasikan pada populasi, membutuhkan uji normalitas. Saat ini, banyak kemajuan telah dicapai dalam melakukan pengujian normal. Uji

Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk serta program spss digunakan dalam penelitian ini.⁴³

Metode Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menguji distribusi data dengan ukuran sampel antara 20 dan 1000 ($20 \leq N \leq 1000$). Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05), maka data dianggap berdistribusi normal. Sementara itu, metode Shapiro-Wilk digunakan untuk sampel dengan ukuran kurang dari 50. Jika nilai signifikansinya lebih besar dari (sig > 0,05), maka data dalam sampel tersebut juga dianggap berdistribusi normal.⁴⁴

Langkah Uji Kolmogrov-Smirno:⁴⁵

1. Tentukan mean dan deviasi standar data.
2. Urutkan datanya dimulai dari yang terkecil diikuti setiap frekuensinya, frekuensi kumulatif (F) dari masing-masing skor. Nilai Z ditentukan dengan rumus;

$$Z \text{ skor} = \frac{X - \bar{X}}{\sigma}$$

Dimana:

$$\bar{X} = \text{rata - rata}$$

$$\sigma = \text{simpangan baku}$$

⁴³ Atmira Qurnia Sari, YL Sukestiyarno, and Arief Agoestanto, "Batasan Prasyarat Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Pada Model Regresi Linear," *Unnes Journal of Mathematics* 6, no. 2 (2017): 168–77, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>.

⁴⁴ Giatma Dwijuna Ahadi and Neni Nur Laili Ersela Zain, "Pemeriksaan Uji Kenormalan Dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling Dan Shapiro-Wilk," *EIGEN MATHEMATICS JOURNAL*, June 26, 2023, 11–19, <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.

⁴⁵ Usmadi, n.d., "Pengujian Persyaratan Analisis" *dalam Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol.7, no.1, 2020.

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})}{n - 1}}$$

3. Tentukan probabilitas dibawah nilai Z yang dapat dilihat pada tabel Z ($P \leq Z$)
4. Tentukan nilai selisih setiap garis $F / n = Fz$ dengan $P \leq Z$ (nilai a_2) dan selisih masing-masing f / n dengan a_2 (nilai a_1)
5. Kemudian bandingkan nilai a_1 tertinggi dengan tabel Kolmogorov Smirnov.
6. Jadi kriteria tesnya adalah
Terima H_0 jika $a_1 \text{ maks} \leq D_{\text{tabel}}$
Tolak H_0 jika $a_1 \text{ maks} > D_{\text{tabel}}$

Langkah Uji Shapiro-Wilk: ⁴⁶

1. Hipotesis
Sampel H_0 : Berasal dari populasi dengan distribusi normal
Sampel H_1 : Tidak berasal dari populasi dengan distribusi normal.
2. Taraf Signifikan (α): 0.05
3. Statistik Uji Shapiro-Wilk

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k a(X_{n-i+1} - X_1)]^2$$

⁴⁶ Abdullah R. S. Wati Tupong, Fadhillah A. H. Likur, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Saat Belajar Di Sekolah Dengan Saat Belajar Di Rumah Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Siswa Kelas III SD Inpres Umapura Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1 (2023).

Keterangan:

D : Berdasarkan rumus berikut, = Coefficient tes Shapiro-Wilk X_{n-i+1} = angka ke $n - I + 1$ pada data

X_i : Angka ke I pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

X_i : Angka ke i pada data yang

\bar{X} : Rata-rata data

$$G = b_n + c_n + 1n \left(\frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan:

G : Identik dengan nilai Z distribusi normal

T_3 : Menurut rumus di atas, di mana b_n , c_n , d_n = konversi statistik Shapiro-Wilk pendekatan distribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan dalam uji hipotesis untuk mencari hubungan positif dan signifikan dengan menguji Koefisien korelasi product moment. Teknik ini menunjukkan hipotesis hubungan dua variabel jika data mereka sama.⁴⁷ Berikut rumus korelasi *product moment*:

⁴⁷ Bisma Indrawan Sanny, Rina Kaniawati Dewi, and Diterbitkan oleh Politeknik Dharma Patria Kebumen, "Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis) Pengaruh Net Interest Margin Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017" 4, no. 1 (2020): 78–87, <https://doi.org/10.37339/jurnal>.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

N : Jumlah data (sampel)

X : Jumlah skor *Pre test*

Y : Jumlah skor *post test*

Untuk mengetahui tingkat koefisiennya, hasil dari uji Koefisien Korelasi Product Moment akan dibandingkan dengan klasifikasinya. Tabel ini menunjukkan hasil uji sebagai berikut.

Tabel 3.5 Koefisien Korelasi Product Moment

Interval Koefisien	Tingkat Koefisien
0,80-1,00	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

Uji signifikansi hasil koefisien korelasi product moment Pearson yang diperoleh dengan menggunakan uji sample *t*-test merupakan langkah selanjutnya untuk mengetahui adanya hubungan yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.⁴⁸ berikut ini rumus uji T:

⁴⁸ Pendidikan Transformatif et al., n.d., “Hubungan Lingkungan Sekolah Dengan Karakter Sopan Santun Siswa” *Dalam Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, vol.2, no.1, 2023.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r : Hasil koefisien korelasi product moment

n : Jumlah data (sampel)

t: tingkat signifikan t_{hitung} dan t_{tabel} dibandingkan dengan kriteria uji 1) Sig > 0,05 / $T_{hitung} < T_{tabel}$ = tidak ada hubungan signifikan. 2) Sig < 0,05 / $T_{hitung} > T_{tabel}$ = terdapat pengaruh signifikan

Langkah Uji Hipotesis:

1. Merumuskan hipotesis H_0 dan H_1 .
2. Menggabungkan signifikansi α .
3. Tentukan daerah kritis atau daerah dimana H_0 ditolak atau H_1 diterima.
4. Menentukan statistik pengujian.
5. Melakukan perhitungan.
6. Menarik kesimpulan.

J. Prosedur Penelitian

Berikut adalah prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Melakukan observasi lapangan tentang program pendidikan di MAN 1 Gresik.
2. Menentukan kelas mana yang akan dijadikan subjek penelitian.
3. Memberikan pengetahuan kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian

4. Melakukan *pre-test* terhadap peserta didik di kelas yang menjadi subjek penelitian
5. Memberikan treatment (perlakuan) penggunaan aplikasi PowerPoint, *Educaplay*, *Wordwall*
6. Melakukan *post test* kepada peserta didik kelas X yang menjadi subjek penelitian untuk mengevaluasi hasil setelah mereka menggunakan aplikasi PowerPoint, *Educaplay*, *Wordwall*
7. Melakukan pemberian angket terhadap respon peserta didik
8. Analisis data penelitian

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah : Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik

Alamat : Jl. Raya Bungah 46 Gresik

NPSN : 20580204

Akreditasi : A

2. Sejarah Berdiri

MAN 1 Gresik adalah sekolah yang berpindah dari MAN Pamekasan di Madura, Jawa Timur, pada tanggal 16 September 1979. Pada awalnya, sekolah ini berlokasi di desa Melirang, menempati gedung Miftahul Ulum. Kemudian, pada tahun 1980, sekolah ini pindah ke Desa Bungah, mengambil alih sebagian ruang dari perguruan PGRI (Sekolah Menengah Atas Dharmabakthi). Setelah itu, pada tahun 1982, MAN Gresik 1 memperoleh hibah tanah di Jl Raya Dukun No. 46 melalui panitia pertukaran Kemangi. Di lokasi baru ini, sekolah melanjutkan pembangunan dengan menambahkan tiga ruang kelas, satu ruang guru, dan ruang kepala sekolah. Perkembangan MAN Gresik 1 mengalami kemajuan pesat pada tahun 1989, ketika jumlah paralel mencapai 22. Namun, pada tahun 1994, madrasah ini mengalami penurunan. Untungnya, setelah fase kemunduran tersebut, pada tahun 1999, MAN Gresik 1 kembali berkembang dengan menawarkan

keterampilan dalam bidang Mebelair, Reparasi, Tata Busana. Saat ini, MAN Gresik 1 menjadi sekolah yang dicari oleh masyarakat, karena tidak hanya memiliki wawasan keislaman yang kuat, tetapi juga pandangan umum yang luas serta lokasi yang strategis.

3. Visi Sekolah

Terwujudnya insan yang “Islami, Cerdas, Unggul, Kompetitif dan Peduli Lingkungan” Dengan Indikator:

- a. Berperilaku secara islami dalam kehidupan sehari-hari
- b. Memiliki kecerdasan yang seimbang antara IQ, EQ, dan SQ
- c. Berprestasi pada bidang akademis dan non akademis
- d. Memiliki sumber belajar yang representatif dan SDM profesional.
- e. Memiliki daya saing yang tinggi dalam karir dan pendidikan.
- f. Menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dengan mengembangkan tiga upaya: pelestarian lingkungan, pencegahan pencemaran, dan pencegahan kerusakan lingkungan

4. Misi Sekolah

Untuk mewujudkan visi di atas, maka Misi MAN 1 Gresik adalah:

- a. Mewujudkan peserta didik yang memiliki akhlak baik dalam kehidupan sehari-hari dan sikap moderat dalam beragama.
- b. Mendorong kebiasaan positif dalam menjalankan amalan wajib maupun sunnah.
- c. Meningkatkan rata-rata daya serap dan hasil ujian nasional di tingkat madrasah.

- d. Mengembangkan lima karakter seimbang yang meliputi agama, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.
- e. Meningkatkan prestasi dalam bidang akademik maupun non-akademik.
- f. Mengembangkan keterampilan dan pendidikan kewirausahaan dengan perspektif global.
- g. Mengupayakan pengembangan profesionalisme berkelanjutan bagi guru dan tenaga pendidikan.
- h. Meningkatkan infrastruktur dan sumber daya pembelajaran secara berkelanjutan.
- i. Meningkatkan rata-rata jumlah peserta didik yang diterima di Perguruan Tinggi Negeri (PTN).
- j. Menyiapkan lulusan yang memiliki daya saing di dunia kerja.
- k. Melakukan penelitian dan pengembangan di bidang madrasah.
- l. Meningkatkan kesadaran akan pelestarian fungsi lingkungan hidup, pencegahan pencemaran, serta kerusakan lingkungan, dengan berdasarkan pada kearifan lokal dan global.
- m. Mengembangkan madrasah yang ramah anak.
- n. Mengembangkan Sekolah Siaga Penduduk (SSK).

B. Deskripsi Data

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Setelah validitas diuji menggunakan SPSS (Statistical and Service Solutions) 16.0 for Windows. Media pembelajaran berbasis teknologi

yang dianggap valid ada 20 item, data dari perhitungan uji validitas ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

No. Item	r-hitung	r-tabel	Keputusan
1	0,580	0,3494	Valid
2	0,511	0,3494	Valid
3	0,820	0,3494	Valid
4	0,754	0,3494	Valid
5	0,697	0,3494	Valid
6	0,702	0,3494	Valid
7	0,718	0,3494	Valid
8	0,697	0,3494	Valid
9	0,809	0,3494	Valid
10	0,893	0,3494	Valid
11	0,640	0,3494	Valid
12	0,494	0,3494	Valid
13	0,642	0,3494	Valid
14	0,847	0,3494	Valid
15	0,733	0,3494	Valid
16	0,490	0,3494	Valid
17	0,825	0,3494	Valid
18	0,719	0,3494	Valid
19	0,809	0,3494	Valid
20	0,793	0,3494	Valid

Setelah dilakukan uji reliabilitas pada komputer dengan menggunakan SPSS (Statistical and Service Solutions) 16.0 for Windows, media pembelajaran berbasis teknologi ini mempunyai nilai ($> 0,5$) yaitu 0,948 sehingga dinyatakan reliabel. Tabel berikut menunjukkan keterangan tambahan:

Tabel 4.2 Reliabel Instrumen Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,948	20

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan reliabilitas yang baik untuk variabel “Media pembelajaran berbasis teknologi” yang terdiri dari 20 item pertanyaan. Hal ini terlihat dari nilai alpha yang lebih besar yaitu 0,5.

2. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Kelas X-3

Proses pembelajaran mempunyai tujuan yang harus dicapai. Untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, guru perlu kreatif dalam penyajian materi. Dalam memberikan bahan ajar guru harus menggunakan secara bijak tentunya didukung oleh sarana dan prasarana sekolah yang memudahkan guru dalam menggunakan materi pembelajaran secara kreatif.

Dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan materi Dhamman, Kafalah, wadiah dan rahn yang terdapat pada bab X. Adapun tahapan kegiatan pembelajaran kelas X-3 diawali dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi beberapa tahap. Pertama, guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa, Selanjutnya guru mengatur suasana kelas dan mempersiapkan peserta didik. Dilanjutkan dengan persepsi untuk merujuk konten baru pada pengetahuan sebelumnya sebelum akhirnya menjelaskan tujuan pembelajaran.

Pada langkah penggunaan media pembelajaran, guru secara langsung menyiapkan alat untuk menampilkan media seperti PPT dan kuis menggunakan platform Educaplay dan Wordwall. Persiapan ini dilakukan sebelum sesi pembelajaran dimulai dengan menyalakan proyektor, LCD, dan laptop di kelas.

Setelah fasilitas pembelajaran disiapkan dilanjutkan Kegiatan inti proses belajar mengajar. Pada tahap ini, media *PowerPoint* lebih banyak digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, guru memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan. Peserta didik kemudian mendengarkan penjelasan guru. Menggunakan *PowerPoint* sebagai alat pembelajaran membuat pelajaran lebih menarik. Peserta didik memiliki kesempatan untuk bertanya kepada guru tentang materi yang disampaikan dalam presentasi *PowerPoint*. Pertanyaan yang diajukan peserta didik kepada guru di kelas menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik. Proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan ketika materi disampaikan melalui media ini. dikarenakan media *PowerPoint* dapat menyampaikan materi dengan cara yang berbeda. yang mengandung foto, musik, teks, dan animasi dalam media yang digunakan. Berikut gambar pada saat guru memberikan materi pembelajaran.

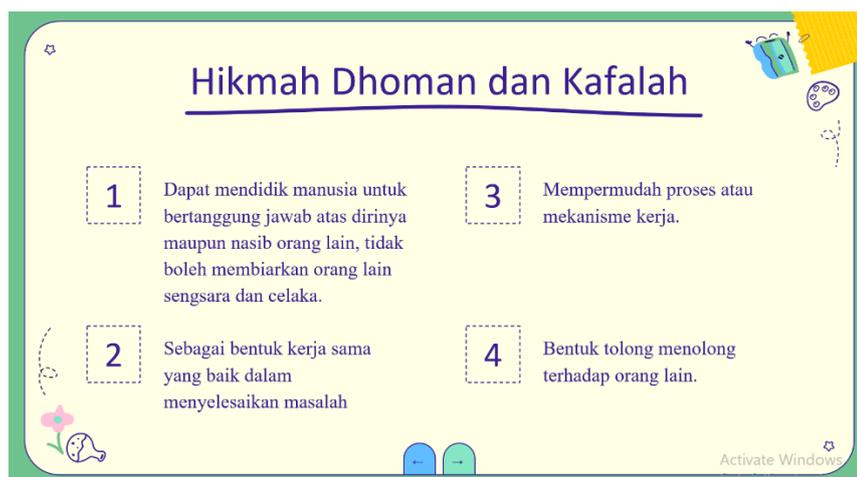
Gambar 4.1 Kegiatan Pembelajaran



Gambar 4.2 bab Pembelajaran



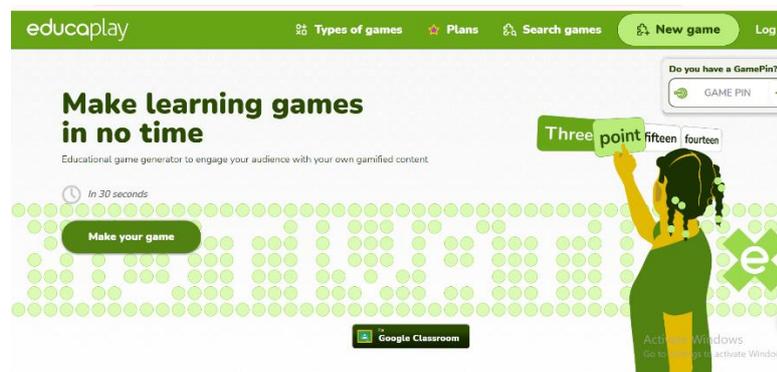
Gambar 4.3 Materi Pembelajaran



Peneliti memberikan perlakuan (treatment) kepada peserta didik melalui penggunaan media dari aplikasi Educaplay dan wordwall. Sebelum memulai penggunaan media tersebut, guru harus menyiapkan perangkat lunak untuk mendukung penggunaan aplikasi Educaplay maupun Wordwall. Seperti; Laptop, proyektor, dan sound. Berikut adalah prosedur penggunaan media aplikasi educaplay:

1) Membuat akun

Untuk mengakses situs Educaplay, buka browser web Anda dan kunjungi situs resmi mereka. Di halaman utama, klik opsi “Daftar Akun”, kemudian cari pilihan “Daftar” atau “Login”. Selanjutnya, lengkapi formulir pendaftaran dengan informasi yang diminta, seperti nama, alamat email, dan kata sandi. Ikuti langkah-langkah yang diberikan untuk menyelesaikan proses pendaftaran.



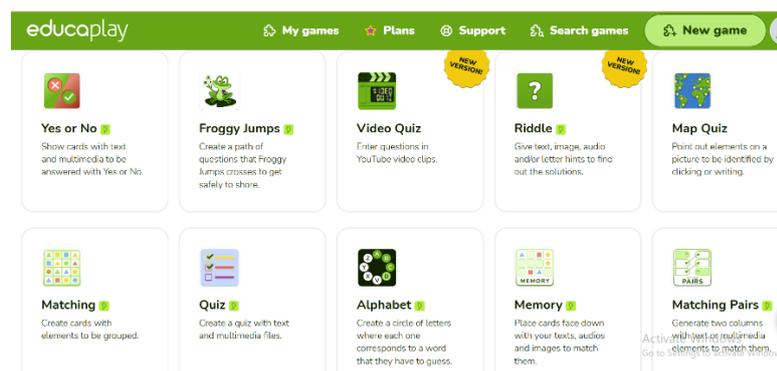
2) Verifikasi akun

Setelah mengisi formulir, langkah selanjutnya adalah mengkonfirmasi akun Anda melalui email. Silakan gunakan alamat email Anda yang terdaftar dan ikuti langkah verifikasi.



3) Pembuatan materi pembelajaran

Untuk membuat materi pembelajaran, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah login ke akun yang telah Anda buat. Setelah itu, pilih opsi "buat aktivitas baru" dan tentukan jenis aktivitas yang ingin Anda buat, seperti kuis, permainan, atau simulasi. Selanjutnya, isilah informasi materi yang diperlukan, termasuk judul, deskripsi, dan parameter lain yang relevan dengan jenis aktivitas yang Anda pilih. Kemudian, tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif yang sesuai dengan jenis aktivitas tersebut. Sesuaikan juga pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, durasi, dan tata letak. Setelah itu, lakukan pratinjau terhadap aktivitas yang telah Anda buat. Jika semuanya sudah sesuai, jangan lupa untuk menyimpan aktivitas tersebut.



4) Menentukan Quizz yang digunakan

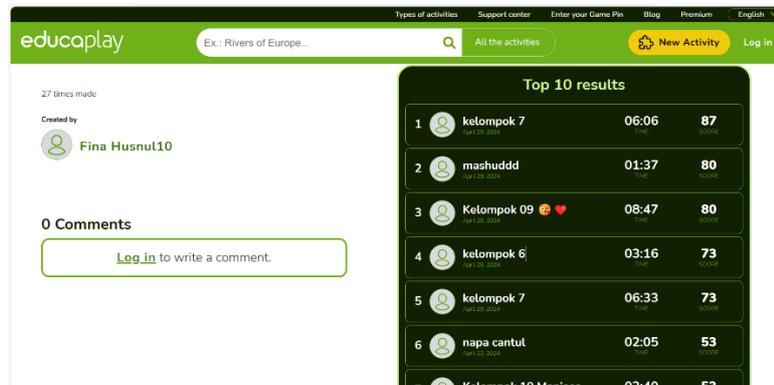
Pada materi wadiah dan rahn menggunakan quizz *froggy jumps* dengan cara peserta didik mengerjakan soal, jika

jawaban benar maka *frog* (katak) akan meloncat ke soal berikutnya.



5) Hasil nilai peserta didik

Setelah peserta didik mengerjakan quiz tersebut maka akan muncul nilai dan rangkin yang diperoleh dari setiap kelompok



Adapun langkah-langkah dalam proses penggunaan media aplikasi wordwall antara lain:

1) Buat akun atau login

Buka situs wordwall menggunakan browser kemudian klik *Sign up* untuk daftar jika belum memiliki, jika sudah

memiliki akun, klik *Log in* dan masukkan email serta password



2) Pilih Template

Setelah login, Anda akan melihat berbagai template aktivitas seperti: Pilihan ganda (Multiple Choice), Pasangkan (Match Up), Roda keberuntungan (Random Wheel), Teka-teki silang (Crossword), dll. Setelah itu pilih template yang sesuai dengan kebutuhan dan isi data sesuai tema atau materi yang ingin dibuat



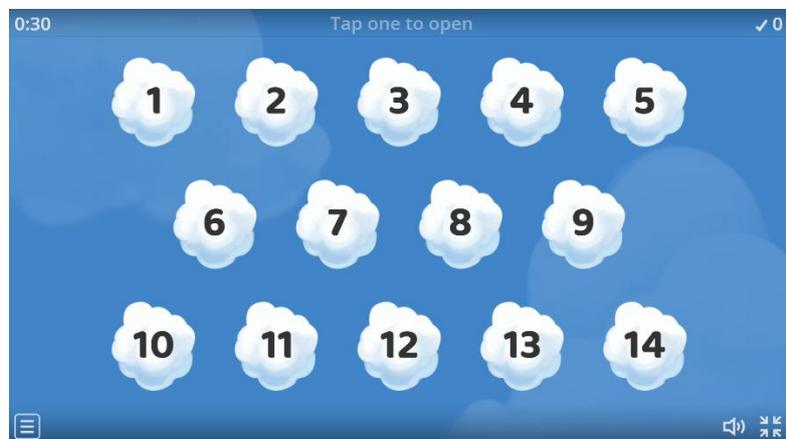
3) Tambahkan soal dan jawaban

Ketikkan soal, opsi jawaban, atau daftar yang dibutuhkan sesuai template. Setelah selesai, klik *Done* untuk menyimpan aktivitas Anda.



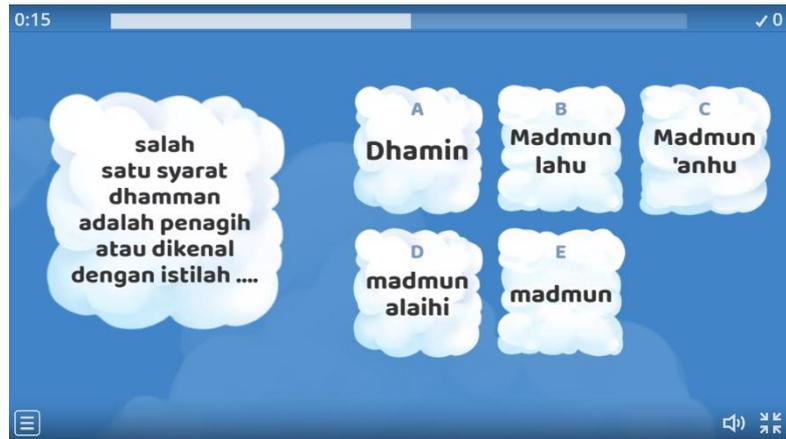
4) Mengerjakan quizz

Peserta didik menerima link dari guru/pengajar untuk mengakses kuis, Setelah membuka link, peserta akan langsung diarahkan ke kuis "Word Clouds". Kemudian Klik tombol **Start** atau **Mulai** untuk memulai aktivitas. Peserta didik akan memilih atau mengetuk nomor yang akan dikerjakan.



5) Menyelesaikan semua pertanyaan

Peserta melanjutkan memilih jawaban pada kuis sampai semua pertanyaan selesai, Jika ada waktu yang ditentukan oleh guru, peserta harus menyelesaikan dalam batas waktu tersebut.



6) Lihat hasil

Setelah kuis selesai, peserta didik dapat melihat hasil akhir yang diperoleh.

Rank	Name	Score	Time
1st	-	-	-
2nd	-	-	-
3rd	-	-	-
4th	-	-	-
5th	-	-	-
6th	-	-	-
7th	-	-	-
8th	-	-	-
9th	-	-	-
10th	-	-	-

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

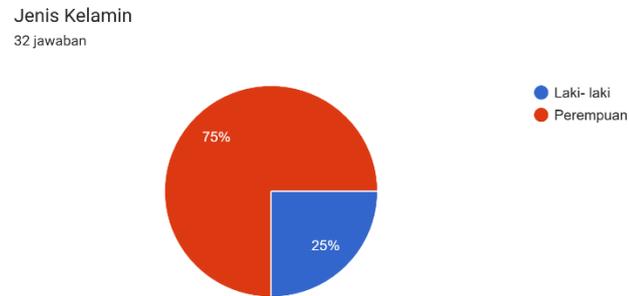
Penelitian ini mengumpulkan sampel responden yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Hasilnya, responden laki-laki sebanyak 8 orang (25%) dan perempuan sebanyak 24 orang (75%). Frekuensi tanggapan berdasarkan gender dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.3 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	8	25%
Perempuan	24	75%
Total	32	100%

Hasil jawaban responden berdasarkan diagram sebagai berikut:

Gambar 4.4 Jenis Kelamin Responden



Dari total 32 responden yang berpartisipasi, 24 diantaranya adalah perempuan, jumlah ini lebih tinggi dibandingkan responden laki-laki. Pengambilan sampel penelitian ini didasarkan pada klasifikasi gender untuk menyoroti bahwa manfaat media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil pembelajaran dirasakan oleh semua orang, tanpa memandang gender.

4. Rekapitulasi Angket Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi berjalan dengan lancar, Peserta didik menunjukkan respon positif yang ditandai dengan memperhatikan pada saat pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik tampak senang dan bersemangat saat menggunakan media ini. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik benar-benar tertarik untuk menggunakan media ini.

Untuk mengetahui seberapa efektif penerapan media berbasis teknologi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X-3 mata pelajaran Fiqih, peneliti melakukan survei dan membagikannya kepada responden di MAN 1 Gresik. Peneliti melakukan penelitian dengan membuat 20

pertanyaan yang diajukan kepada 32 responden. Kemudian, mereka menganalisis jawaban dari angket tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan:

- 1) SS = Sangat Setuju diberi skor 5
- 2) S = Setuju diberi skor 4
- 3) N = Netral diberi skor 3
- 4) TS = Tidak Setuju diberi skor 2
- 5) STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Tabel frekuensi menunjukkan total skor angket peserta didik. Jumlah skor maksimum adalah 100, dan skor minimum adalah 20. Namun, hasilnya adalah antara 40 dan 97, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Besarnya Nilai Angket

Nilai Angket (Skor Total)	Frekuensi
40	1
78	1
79	1
80	1
81	3
82	1
84	1
85	1
86	1
87	4
88	2
89	2
90	3
91	4
92	3
94	1
95	1
97	1
Total	32

Nilai angket responden dikelompokkan ke dalam tiga kategori: kurang, sedang, dan baik. Pembagian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam. Kategorisasi tersebut didasarkan pada perhitungan interval kelas yang telah dilakukan:

$$\text{Mencari range} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$$

$$= 97 - 40$$

$$= 57$$

$$\text{JK} = 3$$

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{range}}{\text{JK}} = \frac{57}{3} = 19$$

Perhitungan interval kelas menghasilkan angka 19, meskipun panjang kelas juga dapat dihitung, tetapi untuk membuat tabel ini, digunakan panjang kelas 3 untuk mencapai nilai batas atas 4. Oleh karena itu, kelompok yang dibuat berkisar antara 38-41, 42-45, dan 46-50.

Tabel 4.5 Kategori Besarnya Skor Total Angket

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Kurang	40-82	8	25%
Sedang	84-89	9	28%
Baik	90-97	15	47%

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran fiqih. Hasil penelitian dimasukkan ke dalam tiga kategori: kategori kurang terdiri dari 8 peserta didik dengan persentase 25%, kategori sedang terdiri dari 9 peserta didik dengan persentase 28%, dan kategori baik terdiri dari 15 peserta didik dengan persentase 47%.

Hasil belajar peserta didik di kelas X-3 MAN 1 Gresik sangat baik, dengan 47% menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan pelajaran fiqih dan senang menggunakan media berbasis teknologi.

5. Hasil Belajar

Pretest ialah dilakukan setelah proses pembelajaran dan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis teknologi kepada sampel, dengan maksud untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum penerapan perlakuan.

Post-test merupakan evaluasi yang dilakukan pada sampel setelah proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan dari *post-test* ini adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran tersebut. Berikut tabel yang menunjukkan nilai peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan tes:

Tabel 4.6 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Ahmad Afin Lubab Fakhroni	44	69
2	Ajeng Rahma Anjani	43	60
3	Al Rizkya Nur Aulia	78	90
4	Aluna Aminah Rahma	39	52
5	Amanda Jazilatus Syahidah	48	70
6	Aufa Azalia Syahsiyah	73	87
7	Aulia Safani	61	76
8	Dhuha Al Amin	63	80
9	Elena Syafiza Tsani	76	83
10	Fadiyah Eka Mursyidah	60	79
11	Frida Nor Melinda	58	71
12	Habiburrohman Arrosyidi	89	85
13	Hidayatul Maghfiroh	35	60

14	Ismayatul Hamidah	81	90
15	Kharisma Ilmi Nafi'a	80	94
16	Melisya Tri Anjani	92	98
17	M. Fachri Chusaini	60	71
18	Moh. Faiq Hubbil Maula	65	78
19	Muhammad Fairuz Aqillah Lazwar	67	79
20	Muhammad Rizky Ramadhani	91	98
21	Nadya Ratna Tsabitah	78	85
22	Naila Nabila Muzawi	48	70
23	Naning Wulandari	83	92
24	Nayla Akhsana Nadia	55	75
25	Nirina Audella Az Zahra	70	79
26	Nurullia Yulianti	59	79
27	Pramesti Qurrota A'yun	65	75
28	Rimma Hessa Septiansyah	45	77
29	Ristianti Dewi Masithoh	94	95
30	Robitho Alam Islami	90	85
31	Rofiqil Masy'ar	61	80
32	Shafira Nur Annisa	57	76

Tabel berikut menunjukkan jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata, dan standar deviasi dari penelitian ini, yang diakses melalui analisis deskriptif Microsoft Excel 2010:

Tabel 4.7 Data Statistik Pretest dan posttest

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	35	94	2108	65,88	16,650
Posttest	32	52	98	2538	79,31	10,920
Valid N (listwise)	32					

Tabel tersebut menyajikan hasil pretest dan posttest pada kelas X-3. Pada pretest, nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 35, dengan rata-rata sebesar 65,88. sementara itu, dalam posttest, nilai tertinggi mencapai 98, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 79,31.

Untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam, peneliti akan menguraikan penyusunan data berdasarkan kategori atau kelas interval yang dihasilkan dari hasil pretest dan posttest. Berikut ini merupakan distribusi frekuensi pretest kelas X-3:

Tabel 4.8 Data Distribusi Frekuensi Pretest

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif (%)
1	35-40	2	6%
2	41-50	5	16%
3	51-60	6	18%
4	61-70	7	22%
5	71-80	5	16%
6	81-94	7	22%
Jumlah		32	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa di interval 35-40 terdapat 2 peserta didik (6%), di interval 41-50 ada 5 peserta didik (16%), di interval 51-60 ada 6 peserta didik (18%), di interval 61-70 ada 7 peserta didik (22%), di interval 71-80 ada 5 peserta didik (16%), dan di interval 81-94 ada 7 peserta didik (22%). Dengan demikian, yang memenuhi kriteria “sangat kurang” ada 0 peserta didik, yang memenuhi kriteria “kurang” ada 2 peserta didik, yang memenuhi kriteria “cukup” ada 11 peserta didik, dan yang memenuhi kriteria “baik” ada 12 peserta didik, akan ada 7 peserta didik yang memenuhi kriteria “sangat baik”, seperti ditunjukkan pada tabel di bawah:

Tabel 4.9 Kriteria Pretest

No	Interval	Frekuensi	Kriteria
1	1-20	0	Sangat Kurang
2	21-40	2	Kurang
3	41-60	11	Cukup
4	61-80	12	Baik
5	81-100	7	Sangat Baik

Data pretest untuk kelas X-3 menunjukkan nilai tertinggi sebesar 94 dan nilai terendah sebesar 35, dengan rentang nilai mencapai 65. Berikut ini adalah distribusi frekuensi hasil post-test untuk kelas X-3:

Tabel 4.10 Data Distribusi Frekuensi *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif (%)
1	52-60	3	9%
2	61-70	3	9%
3	71-80	13	41%
4	81-90	8	25%
5	91-98	5	16%
Jumlah		32	100%

Tabel distribusi frekuensi posttest menunjukkan bahwa pada interval 52-60 terdapat 3 peserta didik (9%), pada interval 61-70 juga terdapat 3 peserta didik (9%) dan pada interval 71-80 terdapat 13 peserta didik (41%). Selain itu, sebanyak 8 peserta didik (25%) pada interval 81-90, dan 5 peserta didik (16%) pada interval 91-98. Berdasarkan kriteria penilaian penilaian, tidak ada peserta didik yang termasuk dalam kategori “sangat kurang” atau “kurang”. Sebanyak 3 peserta didik tergolong dalam kategori “Sedang”, 16 peserta didik tergolong “Baik” dan 13 peserta didik termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Kriteria Posttest

No	Interval	Frekuensi	Kriteria
1	1-20	0	Sangat Kurang
2	21-40	0	Kurang
3	41-60	3	Cukup
4	61-80	16	Baik
5	81-100	13	Sangat Baik

Tabel data distribusi frekuensi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data dalam penelitian mengikuti distribusi normal sebelum dilakukan analisis statistik parametrik. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji paired sample t-test dan independent sample t-test. Dalam statistik parametrik, dua metode yang paling umum digunakan untuk uji normalitas adalah Kolmogorov-Smirnov dan uji normalitas Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas pretest dan posttest untuk kelas X-3 ditampilkan pada tabel dibawah ini dengan tingkat signifikansi sebesar (α) 0,05.

Ha = Data berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05)

Ho = Data berdistribusi tidak normal, jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05)

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar peserta didik	Pre Test	0,084	32	.200*	0,965	32	0,368
	Post Test	0,100	32	.200*	0,971	32	0,514

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest kelas X-3 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 berdasarkan uji Kolmogorov-

Smirnov dan 0,368 berdasarkan uji Shapiro-Wilk. Sementara itu, data posttest kelas X-3 menunjukkan nilai signifikansi 0,514 untuk uji Shapiro-Wilk, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian ini, digunakan rumus koefisien korelasi product moment. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-3 MAN 1. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Langkah 1

Membuat hipotesis dalam kalimat

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik.

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik.

Langkah 2

Hipotesis statistic

$H_a: \mu \neq \mu_2$

Ho: $\mu = \mu_2$

Langkah 3

Menguji hipotesis dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Untuk lebih jelasnya peneliti memberikan tabel berisi informasi kuantitatif dan numerik bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar peserta didik Kelas X-3 MAN 1 Gresik:

Tabel 4.13 Uji Koefisien Korelasi Product Moment Secara Manual

No	Nama	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	Ahmad Afin Lubab Fakhroni	44	69	3036	1936	4761
2	Ajeng Rahma Anjani	43	60	2580	1849	3600
3	Al Rizkya Nur Aulia	78	90	7020	6084	8100
4	Aluna Aminah Rahma	39	52	2028	1521	2704
5	Amanda Jazilatus Syahidah	48	70	3360	2304	4900
6	Aufa Azalia Syahsiyah	73	87	6351	5329	7569
7	Aulia Safani	61	76	4636	3721	5776
8	Dhuha Al Amin	63	80	5040	3969	6400
9	Elena Syafiza Tsani	76	83	6308	5776	6889
10	Fadiyah Eka Mursyidah	60	79	4740	3600	6241
11	Frida Nor Melinda	58	71	4118	3364	5041
12	Habiburrohman Arrosyidi	89	85	7565	7921	7225
13	Hidayatul Maghfiroh	35	60	2100	1225	3600
14	Ismayatul Hamidah	81	90	7290	6561	8100
15	Kharisma Ilmi Nafi'a	80	94	7520	6400	8836

16	Melisya Tri Anjani	92	98	9016	8464	9604
17	M. Fachri Chusaini	60	71	4260	3600	5041
18	Moh. Faiq Hubbil Maula	65	78	5070	4225	6084
19	Muhammad Fairuz Aqillah Lazwar	67	79	5293	4489	6241
20	Muhammad Rizky Ramadhani	91	98	8918	8281	9604
21	Nadya Ratna Tsabitah	78	85	6630	6084	7225
22	Naila Nabila Muzawi	48	70	3360	2304	4900
23	Naning Wulandari	83	92	7636	6889	8464
24	Nayla Akhsana Nadia	55	75	4125	3025	5625
25	Nirina Audella Az Zahra	70	79	5530	4900	6241
26	Nurullia Yulianti	59	79	4661	3481	6241
27	Pramesti Qurrota A'yun	65	75	4875	4225	5625
28	Rimma Hessa Septiansyah	45	77	3465	2025	5929
29	Ristianti Dewi Masithoh	94	95	8930	8836	9025
30	Robitho Alam Islami	90	85	7650	8100	7225
31	Rofiqil Masy'ar	61	80	4880	3721	6400
32	Shafira Nur Annisa	57	76	4332	3249	5776
	Jumlah	2108	2538	172323	147458	204992

Dari tabel diatas maka perhitungan yang didapat sebagai berikut:

$$N : 32$$

$$\Sigma X : 2108$$

$$\Sigma Y : 2538$$

$$\Sigma X^2 : 147458$$

$$\Sigma Y^2 : 204992$$

$$\Sigma XY : 172332$$

Nilai diatas dimasukkan ke dalam rumus korelasi produk moment. Hasilnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{32 (172332) - (2108)(2538)}{\sqrt{(32 (147458) - (4443664))(32(204992) - (6441444))}}$$

$$r_{xy} = \frac{5514624 - 5350104}{\sqrt{(4718656) - (4443664)(6559744) - (6441444)}}$$

$$r_{xy} = \frac{164520}{\sqrt{(274992)(118300)}}$$

$$r_{xy} = \frac{164520}{\sqrt{32531554}}$$

$$r_{xy} = 0,912150076$$

$$r_{xy} = 0,911$$

Data yang diperoleh sebanding dengan hasil perhitungan manual dengan analisis yang dilakukan dengan *Statistical Package for the*

Social Sciences (SPSS) 16.0 for Windows. Tabel hasil koefisien korelasi product moment Pearson di bawah ini:

Tabel 4.14 Hasil Koefisien Korelasi *Pearson Product Moment*

		Pre Test	Post Test
Pre Test	Pearson Correlation	1	.911**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	32	32
Post Test	Pearson Correlation	.911**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Seperti ditunjukkan oleh perhitungan, nilai $r_{xy} = 0,911$ yang dihasilkan menunjukkan bahwa media berbasis teknologi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kesimpulan didasarkan pada pedoman di bawah ini:⁴⁹

Tabel 4.15 Klasifikasi Koefisien Korelasi *Pearson Product Moment*

Interval Koefisien	Tingkat Koefisien
0,80-1,00	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

⁴⁹ Ryan Alviandi Akbar dan Meita Santi Budiani, "Hubungan antara Budaya Organisasi dengan Employee Engagement pada Karyawan Laksmi Muslimah," *Character: Jurnal Penelitian Psikologi* 8, no. 6 (2021): 1–12.

Langkah 4

Dengan menggunakan rumus yang berkontribusi variabel X terhadap Y adalah $KP = r^2 \times 100\%$, maka $KP = 0,911^2 \times 100\%$, yang berarti 82,9%, atau 83%. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Fiqih berkontribusi sebesar 83% terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik kelas X-3 di MAN 1 Gresik.

Langkah 5

Menguji t_{hitung}

Peneliti melaksanakan uji signifikan guna menilai apakah efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara luas pada 362 peserta didik. Di bawah ini adalah rumus untuk menguji korelasi moment produk:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,911\sqrt{32-2}}{\sqrt{1-0,911^2}}$$

$$t_{hitung} = 12,09$$

Langkah 6

Menentukan standar pengujian

Taraf signifikan ($\alpha = 0,05$)

$$Dk = n-2 = 32-2 = 30$$

Sehingga t_{tabel} yang didapat adalah 2,042

Langkah 7

Memberikan kesimpulan tentang hasil analisis koefisien korelasi yang signifikan dibandingkan dengan analisis dua bagian.

Hasil analisis hipotesis nol ditolak dan pembelajaran berbasis teknologi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut pada pelajaran Fiqih kelas X di MAN 1 Gresik, dan hipotesis alternatif diterima. Perhitungan uji signifikansi sebelumnya menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} berada dalam wilayah penolakan H_0 . Oleh karena itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 0,911 terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis teknologi, yang berarti bahwa korelasi ini dapat digeneralisasikan dan berlaku untuk sampel yang terdiri dari 32 peserta didik.

Langkah 8

Melihat perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} .

Uji signifikansi korelasi product moment yang tidak memerlukan perhitungan manual dapat langsung dilihat pada tabel product moment dengan memperhatikan beberapa ketentuan tertentu:

Hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nol ditolak jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Hipotesis alternatif H_a ditolak, dan hipotesis nol diterima jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Untuk $n=32$, taraf kesalahan 5%, dan harga $r_{tabel}= 0,3494$. Sebagai hasil dari pengujian yang dilakukan pada langkah sebelumnya, peneliti menemukan bahwa r_{hitung} sebesar 0,911, yang menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, atau bahwa 0,911 lebih besar dari pada 0,3494. Singkatnya, H_a , yang merupakan hipotesis alternatif, diterima, dan H_o , yang merupakan hipotesis nol, ditolak. Koefisien korelasi 0.911 juga menunjukkan signifikansi.

Langkah 9

Kesimpulan

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik DITERIMA.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis

teknologi dalam pembelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik
DITOLAK.

Dengan demikian, hasil belajar peserta didik kelas X di MAN 1
Gresik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis
teknologi dalam pelajaran fiqih.

BAB V

PEMBAHASAN

Dalam bab ini, peneliti menjawab rumusan masalah berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dalam lapangan. Peneliti akan membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih X-3 di MAN 1 Gresik. Berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh:

A. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penelitian ini menggunakan satu sampel yang terdiri dari 32 peserta didik dari kelas X-3, yang menjalani perlakuan. Sebelum perlakuan, peneliti memberikan pretest, diikuti oleh posttest setelahnya untuk menilai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran fiqih untuk kelas X di MAN 1 Gresik. Selanjutnya, peneliti memvalidasi temuan menggunakan uji korelasi Pearson product moment. Setelah pengujian hipotesis selesai, uji signifikansi hipotesis dilakukan melalui uji koefisien korelasi dan uji dua pihak, yang melibatkan perbandingan t_{tabel} dengan t_{hitung} . Pengujian ini bertujuan untuk mengkuantifikasi pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan dari penelitian ini akan berkontribusi pada generalisasi hipotesis penelitian.

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan penilaian prasyarat yang dikenal sebagai uji normalitas, yang menentukan apakah hasil data mengikuti distribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai

signifikansi untuk data pretest kelas X-3 pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,200, sedangkan uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai 0,368, keduanya melebihi 0,05. Selain itu, data posttest dari uji Shapiro-Wilk mengungkapkan nilai signifikansi $0,614 > 0,05$.

Selanjutnya, jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya tentang dampak media pembelajaran berbasis teknologi, sebagaimana yang dirinci oleh Ermi Sola dalam artikel jurnal berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Kelas B MPI Semester IV UIN Alauddin Makassar," disimpulkan bahwa media pembelajaran secara signifikan mempengaruhi hasil belajar.⁵⁰ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohmatun yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi" dapat disimpulkan bahwa integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran memiliki dampak positif sehingga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik, serta meningkatkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.⁵¹ Dan dalam penelitian yang dilakukan oleh Khairul Anam "Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar" maka penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan suasana kelas yang lebih dinamis, membuat guru lebih mudah menyampaikan materi, dan

⁵⁰ Ermi Sola et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mpi Kelas B Semester Iv Uin Alauddin Makassar," *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 48–61, <https://doi.org/10.24252/edu.v2i01.30610>.

⁵¹ E Manik, "Integrasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi," *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison ...* 1, no. 1 (2022): 181–88, <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/BCoPJ-LAS/article/view/20>.

membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih baik.⁵² Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi lebih efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik menunjukkan adanya peningkatan. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Koefisien Korelasi Product Moment sebesar 0,911 yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Selain itu, setelah menghitung signifikansi uji Koefisien Korelasi Product Moment, peneliti memperoleh nilai signifikansi t_{hitung} sebesar 12,09 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,042. Dengan demikian, hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik diterima. Oleh karena itu, hasilnya menunjukkan bahwa ada korelasi signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi sebesar 0,911 yang berarti bahwa korelasi ini dapat digeneralisasikan dan berlaku untuk sampel yang terdiri dari 32 peserta didik. Selanjutnya, ditemukan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, atau $0,3494 > 0,911$, yang menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_o ditolak.

⁵² Khairul Anam, Syibrans Mulasi, dan Syarifah Rohana, "Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar," *Gendang Asa: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 76–87, <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran fiqh kelas X di MAN 1 Gresik dapat ditingkatkan.

B. Respon Peserta Didik Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi. Media pembelajaran yang dirancang secara efektif dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Salah satu keuntungan dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi adalah kemampuannya dalam menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan minat belajar mereka. Keunggulan ini selaras dengan karakteristik media teknologi yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan di dalam kelas.

Media pembelajaran berbasis teknologi baik berupa PowerPoint yang bisa menyajikan point-point penting pada materi, sedangkan wordwall serta educaplay merupakan aplikasi di internet yang dapat membuat kuis di kelas menjadi lebih mudah, menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, diharapkan media ini dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

PowerPoint merupakan aplikasi microsoft yang dapat membantu guru agar lebih ringkas dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan wordwall dan educaplay sebuah alat pembelajaran berbasis permainan yang digunakan dalam pelaksanaan kuis. Manfaat dari media tersebut dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Hal ini

disebabkan oleh fakta bahwa media tersebut memiliki kemampuan untuk melatih daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan kognitif peserta didik.

Hasil penelitian yang disajikan pada bab IV menunjukkan bahwa sesuai dengan perhitungan persentase pengisian angket, terdapat 8 peserta didik dalam kategori kurang, 9 peserta didik dalam kategori sedang, dan 15 peserta didik dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki efektivitas tinggi dalam pembelajaran fiqih. Selain itu, hasil pretest dan posttest peserta didik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, yang diperkuat dengan data nilai pretest dan posttest yang tercantum dalam lampiran.

Maka hasil kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar pelajaran Fiqih dikatakan efektif untuk diterapkan di MAN 1 Gresik.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian serta pembahasan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran fiqih kelas X di MAN 1 Gresik dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis statistik deskriptif, kelas X-3 memperoleh rata-rata skor pretest sebesar 65,88, sedangkan skor posttest meningkat menjadi 79,31. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan (treatment), rata-rata nilai peserta didik mengalami kemajuan yang signifikan dibanding sebelum perlakuan (treatment). Penelitian ini juga menemukan bahwa hasil uji hipotesis menggunakan Koefisien Korelasi Product Moment menunjukkan nilai sebesar 0,911, mengindikasikan korelasi yang sangat kuat. Selain itu, hasil uji signifikansi Koefisien Korelasi Product Moment menunjukkan nilai signifikansi t_{hitung} sebesar 12,09 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,042. Ini menunjukkan bahwa t_{hitung} berada di area penolakan H_0 , sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hipotesis nol menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X di MAN 1 Gresik. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai korelasi 0,911. Hal ini menunjukkan bahwa temuan tersebut dapat diterapkan secara lebih luas pada sampel yang berjumlah 32 peserta didik. Selain itu, hasil analisis menunjukkan

bahwa r_{hitung} sebesar 0,911 lebih besar dari r_{tabel} yang bernilai 0,3494, yang menunjukkan bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Oleh karena itu, berdasarkan aturan pengujian H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MAN 1 Gresik.

2. Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh 20 item pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid. Selanjutnya, instrumen media pembelajaran berbasis teknologi di uji menggunakan uji reliabilitas dan dinyatakan reliabel dengan nilai Alphanya ($> 0,5$). Dengan demikian, respon peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Fiqih menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, sebagaimana dari hasil kuesioner yang telah dianalisis.

B. Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat menambah penggunaan metode penelitian, ataupun memperluas populasi dan sampel dalam penelitian agar hasilnya lebih generalis.
2. Bagi Lembaga Madrasah, diharapkan untuk tetap konsisten dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan mungkin dapat disesuaikan dengan perkembangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, Rantih Fadhlya. "PENGARUH PRE-TEST TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU POLITIK PADA MATA KULIAH ILMU ALAMIAH DASAR," n.d.
- Ahadi, Giatma Dwijuna, and Neni Nur Laili Ersela Zain. "Pemeriksaan Uji Kenormalan Dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling Dan Shapiro-Wilk." *EIGEN MATHEMATICS JOURNAL*, June 26, 2023, 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.
- Annisa Rizky Fadilla, Putri Ayu Wulandari. "34-46+LITERATURE+REVIEW+ANALISIS+DATA+KUALITATIF-TAHAP+PENGUMPULAN+DATA+(3)." Accessed August 9, 2024. <https://jurnalmitita.univpasifik.ac.id/index.php/mjp/article/view/47>.
- Aqli, Rosiful, Qosyim Prodi, Muamalah Stis, and Miftahul Ulum Lumajang. "MENYELAMI ILMU FIQH DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT ISLAM," n.d.
- Batitusta, Fabian Omar, and Vanda Hardinata. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." Vol. 7, 2024. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang. "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan*

Sosial Humaniora 4, no. 1 (January 5, 2024): 19–28.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

Dihyah Qalbi, M, Zahratul Muna, Mahyuddin Barni, Uin Antasari, and Kalimantan Selatan. “ANALISIS KARAKTERISTIK MATERI PAI BIDANG FIKIH PADA JENJANG MADRASAH TSANAWIYAH (MTS) DAN MADRASAH ALIYAH (MA).” *Action Research Literate* 8, no. 2 (2024).
<https://arl.ridwaninstitute.co.id/index.php/arl>.

Ernawati, Iis, and Totok Sukardiyono. “UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER,” n.d.

Fikriansyah, Mohammad, and Idzi ' Layyinnati. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran,” n.d.

Halimatussakdiah, Zaki Ahmad, and Syarifah. “JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Bassed Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot.” *Jmi: Jurnal Millia Islamia* 02, no. 1 (2023): 252–65.

Hamidi, Ridwan. *Epistemologi Islam: Telaah Bidang Fiqih Dan Ushūl Fiqih*, n.d.

Haris, Abdul, Pito Pusklat, Tenaga Teknis Pendidikan, and Dan Keagamaan. “MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN,” 2018.

Hasanah, Hasyim. “TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial),” n.d.

Indrawan Sanny, Bisma, Rina Kaniawati Dewi, and Diterbitkan oleh Politeknik Dharma Patria Kebumen. “Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis) Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017” 4, no. 1 (2020): 78–87. <https://doi.org/10.37339/jurnal>.

Irfan Syahroni, Muhammad, Dosen STIT Al-Aziziyah, Jln II TGH Umar Abdul Aziz kapek Gunung Sari Lombok Barat, and kode pos. “PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF.” *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat* 43, no. 3 (2022).

Jenjang, D I, Dan Sma, Muh Haris Zubaidillah, M Ahim, Sulthan Nuruddaroini, Dosen Stiq Amutai, Hulu Sungai Utara, Mahasiswa Pascasarjana, Jurusan Pai Uin, and Antasari Banjarmasin. “ADDABANA Jurnal Pendidikan Agama Islam ANALISIS KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM” 2, no. 1 (2019): 1–11.

Abdul Haris Pito. “MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis VI* (2018).

Akbar, Ryan Alviandi, dan Meita Santi Budiani. “Hubungan antara Budaya Organisasi dengan Employee Engagement pada Karyawan Laksmi Muslimah.” *Character: Jurnal Penelitian Psikologi* 8, no. 6 (2021): 1–12.

Anam, Khairul, Syibrans Mulasi, dan Syarifah Rohana. “Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar.” *Genderang Asa: Journal of*

Primary Education 2, no. 2 (2021): 76–87.
<https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>.

Annisa Rizky Fadilla, Putri Ayu Wulandari. “LITERATURE REVIEW ANALISIS DATA KUALITATIF: TAHAP PENGUMPULAN DATA.” *MITITA JURNAL PENELITIAN* 1 (2023): 34–46.

Desyana Patresia Tampubolon, Nathasya Thesalonika, Tin Rustini. “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring.” *JURNAL ILMIAH SULTAN AGUNG*, 2020.

Kasenda, Lorenzo M., Steven Sentinuwo, dan Virginia Tulenan. “Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android.” *Jurnal Teknik Informatika* 9, no. 1 (2016).
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14808>.

Leni Masnidar Nasution. “STATISTIK DESKRIPTIF.” *Jurnal Hikmah* 14 (2017).

Manik, E. “Integrasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi.” *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison ...* 1, no. 1 (2022): 181–88. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/BCoPJ-LAS/article/view/20>.

Muh. Haris Zubaidillah, M. Ahim Sulthan Nuruddaroini. “ANALISIS KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SD, SMP DAN SMA.” *ADDABANA Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2 (2019).

Sola, Ermi, Ismatun Amriyah Bahtiar, Musdalifa, dan Azwan Sudarman. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mpi Kelas B Semester Iv Uin Alauddin Makassar.” *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 48–61.

<https://doi.org/10.24252/edu.v2i01.30610>.

Susilawati, Samsul, Ahmad Fatah Yasin, dan Moh. Hambali. “Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 329–41. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.381>.

Wati Tupong, Fadhillah A. H. Likur, Abdullah R. S. “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Saat Belajar Di Sekolah Dengan Saat Belajar Di Rumah Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Siswa Kelas III SD Inpres Umapura Tahun Pelajaran 2019/2020.” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1 (2023).

Yasin, A. Fatah, Abdulloh Chakim, Samsul Susilawati, dan Suaib H. Muhammad. “Development of Islamic Religious Education Learning in Forming Moderate Muslims.” *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 22–36. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.227>.

Kushidayati, Oleh Lina, Agus Fakhрина, and Iman Fadhillah. “PENGEMBANGAN ILMU FIKIH DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT ILMU,” n.d.

Leni Masnidar Nasution. “STATISTIK DESKRIPTIF Leni Masnidar Nasution.” Accessed August 12, 2024. <http://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/16>.

Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, and Adinda Rahmah Ishaq. “ANALISIS PENGGUNAAN TEKNIK PRE-TEST DAN POST-TEST PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM KEBERHASILAN EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN BOJONG 04.” *Jurnal Pendidikan*

Dan Ilmu Sosial. Vol. 3, 2021.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

Miftakhul Muthoharoh. "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran." *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiyah* 26, no. 1 (2019): 21–32.

Muammar, Muammar, and Suhartina Suhartina. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak." *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11, no. 2 (2018): 176–88. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>.

Mukhlisah, Iffah. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi (It) Terhadap Prestasi Belajar Fiqih Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah." *Mamba'ul 'Ulum* 15, no. 1 (2019): 29–45. <https://doi.org/10.54090/mu.28>.

Pendidikan Transformatif, Jurnal, Gunawan Santoso, Putri Rahmawati, mun Murod, Dewi Setiyaningsih, and Masduki Asbari. "Hubungan Lingkungan Sekolah Dengan Karakter Sopan Santun Siswa," n.d.

Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, and Fiqoh Afriliani. "ABDI LAKSANA JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL," n.d. www.wordwall.net.

Putri, Rasyiani, Adelio Ramadhan, Muhammad Afif, Fakultas Ekonomi, Universitas Achmad Yani Banjarmasin, and Kalimantan Selatan. "Perspektif Islam Terhadap Integrasi Perkembangan Ilmu Teknologi," n.d.

- Qurnia Sari, Atmira, YL Sukestiyarno, and Arief Agoestanto. “Batasan Prasyarat Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Pada Model Regresi Linear.” *Unnes Journal of Mathematics* 6, no. 2 (2017): 168–77. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>.
- Rahimi. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Quran (Kajian Surah an Nahal Ayat 78).” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (December 31, 2022): 82–93. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i2.639>.
- Ria Nuryanti. “22711-48527-1-SM,” n.d. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/22711>.
- Rizky Ramadhandy Budianto, Mohammad, Tresna Ramadhian Setha Wening Galih, dan Syaban Farauq Kurnia, Jurusan Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, and Upi Kampus Purwakarta. “Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.” Vol. 21, 2021.
- Rohmatika, Fafi, Dian Kusuma Wardani, and Universitas KH A Wahab Hasbullah. “PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN FIQIH (Studi Kasus Kelas X MA Unggulan Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang).” *Journal of Education and Management Studies*. Vol. 3, 2020.
- Salomo Leuwol, Ferdinand, Basiran Basiran, Moh. Solehuddin, Antonius Rino Vanchapo, Dewi Sartipa, and Eny Munisah. “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah.” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 10, no. 3 (2023): 988–99. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>.

Shaifudin, Arif, Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Nahdlatul Ulama' Madiun. "FIQIH DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT ILMU: Hakikat Dan Objek Ilmu Fiqih." *Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, no. 2 (2019): 197–206.

Silmi, Thoriq Aji, and Abdulloh Hamid. "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," n.d.

Studi Pendidikan Islam, Jurnal, Terhadap X Perkembangan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas MA NW Lendang Nangka Kecamatan Masbagik, M Najamudin Aminullah, and Dosen Tetap pada STIT Darussalimin Praya. "AL-FURQAN Penerapan Metode Pembelajaran Double Loop Problem Solving," no. 2 (2018).

Sugianto, Oga, Lailatul Munawaroh, Indah Supriani, and Heri Nur Cahyono. "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* 4 (n.d.): 17–24. <https://doi.org/10.59525/ijois.v4i1.197>.

Syamsuar, and Reflianto. "PENDIDIKAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," n.d.

Tampubolon, Patresia, nathasya Thesalonika, and Tin Rustini. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring," n.d. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring," n.d.

Usmadi. "Langkah-Langkah Uji Normalitas Dan Uji Hipotesis." Accessed August 12, 2024.

<https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/viewFile/2281/1798>.

Utaminingsih, Rahayu, and Universitas KH A Wahab Hasbullah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIMPLE FILE (SIMPLE FIQH LEARNING) PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS X DI MA MAMBA'UL ULUM MEGALUH." *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 3, no. 2 (2024). <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan>.

Wahyuni, Septia, Elfi Rahmadhani, and Lola Mandasari. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint." *Jurnal Abdidas* 1, no. 6 (November 12, 2020): 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>.

Yasmansyah, Zulfani, Sesmiarni. "5.+Yasmansyah,+Zulfani+Sesmiarni_Jurnal+Pendidikan+dan+teknologi+dalam+perspektif+Al+Quran." Accessed July 31, 2024. <https://jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/1452>.

Yuberti, M, and Pd. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Islam 1," n.d.

Zahwa, Feriska Achlikul, Imam Syafi'i 2, Fakultas Tarbiyah, Dan Keguruan, Uin Sunan, Ampel Surabaya, and Jawa Timur. "Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI" 19 (2022): 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Bimbingan



: Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210101110032
 Nama : FINA HUSHUNUL AHADYAH
 Fakultas : ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Dosen Pembimbing 1 : Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	03 September 2024	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Revisi judul Judul Awal: "EVEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN FIQH KELAS 10 DI MAN 1 GRESIK" Judul Revisi: "EVEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN FIQH KELAS 10 DI MAN 1 GRESIK"	Garjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	05 September 2024	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Pengajuan bab 1 Catatan: Revisi latar belakang	Garjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	11 September 2024	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Pengajuan Revisi latar belakang dan Bab 2	Garjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	16 September 2024	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Pengajuan Bab 3 dan revisi instrumen penelitian	Garjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	27 September 2024	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Pengajuan revisi instrumen penelitian Catatan: ACC naskah proposal	Garjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	01 November 2024	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Konsultasi Hasil Seminar Proposal	Garjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	06 November 2024	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Revisi bab 1,2 dan 3	Garjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	20 November 2024	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Konsultasi Kuesioner dan membahas mengenai mendeley	Garjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	05 Februari 2025	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Pengajuan bab 4 dan konsultasi terkait hasil penelitian	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	17 Februari 2025	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Pengajuan bab 5 dan menambah sumber / artikel untuk menunjang penelitian yang diambil	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	21 Februari 2025	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Pengajuan bab 6 dan acc semua bab	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	25 Februari 2025	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Konsultasi abstrak bahasa Indonesia, bahasa inggris dan bahasa arab	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	28 Februari 2025	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Konsultasi mengenai skripsi secara keseluruhan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

14	03 Maret 2025	Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag	Acc keseluruhan dan ujian skripsi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
----	---------------	------------------------------	-----------------------------------	-----------------	-----------------

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


Dr. HAHMAD FATAH YASIN, M.Ag

Kajur / Kaprodi,


Lampiran 2 Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

Sertifikat Bebas Plagiasi
Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/04/2025

diberikan kepada:

Nama : Fina Hushunul Ahadiyah
NIM : 210101110032
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR
DALAM MATA PELAJARAN FIQH KELAS X DI MAN 1 GRESIK

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 19 Maret 2025
Kepala,

Benny Afwadzi



Lampiran 3 Surat Izin survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3797/Un.03.1/TL.00.1/11/2024 12 November 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1
di
Gresik

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fina Hushunul Ahadiyah
NIM : 210101110032
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Dekan Bidang Akademik

hammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 4454/Un.03.1/TL.00.1/12/2024 10 Desember 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MAN 1 Gresik
di
Gresik

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fina Hushunul Ahadiyah
NIM : 210101110032
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik**
Lama Penelitian : **Januari 2025** sampai dengan **Maret 2025** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Am. Dekan,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 5 Surat Penelitian dari Sekolah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN GRESIK
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**

Jalan Raya Bungah 46, Telp. (031) 3949544, Fax (031) 3949544 Gresik 61152
Website : www.man1-gresik.sch.id e-mail : mangresik@kemenag.go.id
NSM : 131135250001 NPSN : 20580204

SURAT KETERANGAN

Nomor :113/Ma.13.19.01/02/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. MUHARI, M. Pd I
NIP : 19681112 199503 1 002
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Fina Hushunul Ahadiyah
Nim : 210101110032
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester-Tahun Akademik : 8 / 2024 - 2025

Adalah benar-benar telah melakukan Penelitian di MAN 1 Gresik Dalam rangka Menyelesaikan Tugas Akhir

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya .

Gresik, 5 Februari 2025
Kepala,



Muhari

Lampiran 6 Soal *Pretest*

Mata Pelajaran : Fiqh Nama :
Kelas : X-3 No. Absen :

PILIH LAH JAWABAN BERIKUT YANG PALING BENAR!

1. Jika dalam suatu akad terdapat unsur penipuan atau gharar, maka akad tersebut menjadi...
 - a. Sah
 - b. Mubah
 - c. Fasid
 - d. Wajib
 - e. Mutlak

2. Jika suatu akad dilakukan dengan unsur paksaan atau tidak memenuhi rukun dan syarat, maka akad tersebut disebut...
 - a. Akad sah
 - b. Akad fasid
 - c. Akad jaiz
 - d. Akad wajib
 - e. Akad mutlak

3. Akad dalam Islam dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu...
 - a. Akad mudharabah dan akad musyarakah
 - b. Akad mu'awadhah dan akad tabarru'
 - c. Akad ijarah dan akad wakalah
 - d. Akad sah dan akad fasid
 - e. Akad qardh dan akad murabahah

4. Akad yang tidak memenuhi rukun dan syaratnya disebut...
 - a. Akad sah
 - b. Akad jaiz
 - c. Akad batal
 - d. Akad fasid
 - e. Akad mutlak

5. Agar suatu akad dianggap sah dalam Islam, harus memenuhi syarat berikut, kecuali...
 - a. Objek akad harus halal dan jelas
 - b. Pihak yang melakukan akad harus berakal dan baligh
 - c. Harus ada unsur paksaan agar akad menjadi kuat
 - d. Ada kesepakatan dari kedua belah pihak
 - e. Akad dilakukan dengan tujuan yang sesuai syariat

6. Salah satu rukun akad dalam Islam adalah ijab dan qabul. Yang dimaksud dengan qabul adalah...
 - a. Pernyataan penolakan dari salah satu pihak
 - b. Pernyataan kesediaan atau penerimaan dari pihak kedua

- c. Kesepakatan yang tidak harus disampaikan secara jelas
 - d. Bentuk transaksi yang tidak membutuhkan kesepakatan dua pihak
 - e. Pernyataan tertulis yang tidak perlu diucapkan
7. Dalam akad ijarah, pihak yang menyewakan disebut sebagai...
- a. Musta'jir
 - b. Mu'ajjir
 - c. Wakil
 - d. Mudharib
 - e. Musytari
8. Salah satu contoh akad mu'awadhah adalah...
- a. Hibah tanah kepada yayasan
 - b. Jual beli rumah secara tunai
 - c. Wakaf tanah untuk pembangunan masjid
 - d. Pemberian pinjaman tanpa bunga
 - e. Sedekah kepada fakir miskin
9. Perbedaan antara akad musyarakah dan mudharabah adalah...
- a. Mudharabah melibatkan dua pihak dengan sistem bagi hasil, sedangkan musyarakah melibatkan tiga pihak
 - b. Dalam musyarakah, modal diberikan oleh semua pihak, sedangkan dalam mudharabah modal hanya dari satu pihak
 - c. Mudharabah adalah sistem pinjaman, sedangkan musyarakah adalah sistem investasi
 - d. Musyarakah tidak memiliki risiko rugi, sedangkan mudharabah memiliki risiko tinggi
 - e. Musyarakah hanya berlaku dalam transaksi jual beli barang
10. Dalam akad, jika salah satu pihak memberikan sesuatu dengan niat tolong-menolong tanpa mengharap imbalan, maka akad tersebut disebut...
- a. Akad mu'awadhah
 - b. Akad tabarru'
 - c. Akad riba
 - d. Akad jual beli
 - e. Akad fasid
11. Berikut ini yang termasuk akad tabarru' (akad kebajikan) adalah...
- a. Pinjam-meminjam tanpa bunga
 - b. Jual beli dengan pembayaran angsuran
 - c. Sewa-menyewa rumah
 - d. Investasi bagi hasil dalam usaha
 - e. Penggadaian barang di bank syariah

12. Akad mempunyai dua arti yaitu arti Bahasa dan arti istilah, dibawah ini yang termasuk arti Bahasa adalah...
- Perubahan
 - Penyerahan
 - Persetujuan
 - Persatuan
 - Penitipan
13. Pak Tono membeli nasi bungkus dengan cara ia akan menyerahkan harga nasi tersebut dan penjual menyerahkan nasi kepada pak Tono tanpa ada kalimat apapun, ia melakukan demikian karena hal itu sudah dianggap biasa. Akad yang dilakukan oleh pak Tono dengan penjual nasi bungkus tersebut adalah termasuk akad...
- Akad lisan
 - Akad tulisan
 - Akad ta'athi
 - Akad isyarah
 - Akad perantara
14. Dalam melaksanakan akad agar sah harus dilakukan dengan benar walaupun pembeli atau penjualnya bisu, karena mereka dapat melakukan akad dengan...
- Lisan
 - Isyarah
 - Perantara
 - Wakil
 - Utusan
15. Benda yang diakadkan harus memenuhi syarat, dibawah ini yang *bukan* syarat benda yang diakadkan adalah...
- Bersih
 - Bermanfaat
 - Milik sendiri
 - Pinjaman
 - Ada bendanya
16. Akad yang dilakukan melalui wakil yang ditunjuk agar melakukan perbuatan atas nama pemberi wakil tersebut dengan akad...
- Akad lisan
 - Akad perantara
 - Akad tulisan
 - Akad isyarah
 - Akad ta'ati

17. Melakukan akad harus memenuhi syarat dan rukunnya, jika tidak terpenuhi syarat dan rukunnya maka akad tersebut dianggap tidak sah. Dibawah ini sudah termasuk sesuai ketentuan diatas *kecuali...*
- Ada saksi Ketika melakukan akad
 - Benda yang diakadkan ada ditempat akad
 - Ijab qobul menunjukkan kata pemindahan hak
 - Penjual dan pembeli sudah baligh
 - Penjual dan pembeli sudah berakal
18. Akad adalah transaksi atau kesepakatan antara dua orang yang menyerahkan dan yang menerima, perbuatan ini harus dilaksanakan dengan baik karena pelaksanaan akad yang benar akan mempengaruhi keabsahan kepemilikan. Dibawah ini ayat yang menjelaskan kewajiban melaksanakan akad dengan benar adalah...
- وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ إِلَّا عَلَى اللَّهِ رِزْقُهَا
 - لَنْ تَأْكُلُوا الرِّبَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا تُحِبُّونَ
 - يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ
 - يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَنْفِقُوا مِنْ طَيِّبَاتِ مَا كَسَبْتُمْ
 - يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ
19. Dalam kajian ilmu fikih seseorang memiliki sesuatu benda itu disebabkan proses diantaranya yaitu ikhraj mubahat, khalafiyah dan tawallud minalmamluk. Pak Bejo ingin mengubah nasibnya agar dapat hidup yang layak ia ikut program pemerintah yaitu transmigrasi keluar pulau ingin membuka lahan baru atas tanah yang belum ada pemilikinya. Misalnya, membuka hutan untuk lahan pertanian. Kepemilikan pak Bejo terhadap hasil dari lahan baru yang dimiliki tersebut dinamakan kepemilikan yang disebabkan...
- Ikhraj al-mubahat
 - Bi al-uqud
 - Khalafiyah
 - Tawallud min al-mamluk
 - Ihya al-mawat
20. Kepemilikan adalah suatu harta atau barang yang secara hukum dapat dimiliki oleh seseorang untuk dimanfaatkan dan dibenarkan untuk dipindahkan penguasaannya kepada orang lain. Ada bermacam-macam hak seseorang terhadap benda, diantaranya memiliki benda sekaligus manfaatnya, kepemilikan tersebut dinamakan kepemilikan...
- Manfaat
 - Benda
 - Pribadi
 - Umum
 - Penuh

Lampiran 7 Soal *Posttest*

Mata Pelajaran : Fiqh Nama :
Kelas : X-3 No. Absen :

PILIH LAH JAWABAN BERIKUT YANG PALING BENAR!

1. Akad yang bertujuan untuk menjamin pihak lain dalam suatu transaksi disebut...
 - a. Ijarah
 - b. Kafalah
 - c. Murabahah
 - d. Musyarakah
 - e. Mudharabah
2. Jika sebuah akad melibatkan pemilik modal dan pekerja yang berbagi keuntungan sesuai dengan kesepakatan, akad tersebut disebut...
 - a. Kafalah
 - b. Murabahah
 - c. Mudharabah
 - d. Wakaf
 - e. Ijarah
3. Dalam Islam, salah satu larangan dalam akad adalah adanya unsur gharar. Yang dimaksud gharar adalah...
 - a. Ketidakpastian atau ketidaktahuan dalam akad
 - b. Penetapan harga yang mahal dalam transaksi
 - c. Kewajiban membayar denda dalam akad yang batal
 - d. Pemberian keuntungan kepada salah satu pihak
 - e. Penggunaan perantara dalam jual beli
4. Salah satu tujuan utama akad dalam Islam adalah...
 - a. Meningkatkan keuntungan bagi pemilik modal
 - b. Mencegah persaingan dalam perdagangan
 - c. Menjaga keadilan dalam transaksi ekonomi
 - d. Mengatur sistem perbankan secara bebas
 - e. Membantu pengusaha mendapatkan pinjaman berbunga
5. Para nelayan Indonesia berhak atau diperbolehkan mencari ikan di laut wilayah Indonesia karena laut tersebut bagi rakyat Indonesia...
 - a. Diwariskan kepada nelayan
 - b. Bersifat umum
 - c. Menjadi mata pencarian
 - d. Laut merupakan area yang sangat luas
 - e. Setiap orang berhak mengambil hasil laut

6. Akad dalam arti istilah adalah “kesepakatan antara seseorang yang menyerahkan dengan orang lain yang menerima untuk melakukan suatu perbuatan” berdasarkan pengertian diatas, yang bukan termasuk, perbuatan yang mengandung akad dibawah ini adalah...
- Pak Amar menyewa mobil mobil kepada Zaed
 - Penjual mengirim barang pesanan kepada pemesan barang
 - Pak Joko memasukkan uang kedalam kotak infak
 - Pak Amir mewakafkan tanah kepada masjid
 - Pak Fakih menggadaikan rumah kepada pak Arif
7. Menjadi tumpuhan hidup Dibawah ini termasuk kepemilikan yang disebabkan akad, *kecuali*...
- Membeli baju
 - Menyewar umah
 - Menggadaikan tanah
 - Buah dari pohon yang dibeli
 - Meminjam barang
8. Ditinjau dari segi hukumnya, membuka tanah atau lahan baru yang belum ada pemiliknya adalah jaiz sebagaimana dijelaskan dalam hadits nabi yang berbunyi...
- لَنْ تَتَّالُوا الْبِرَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا تُحِبُّونَ
 - مَنْ أَحْيَا أَرْضًا مَيْتَةً فَهِيَ لَهُ
 - مَنْ قُتِلَ دُونَ مَالِهِ فَهُوَ شَهِيدٌ
 - وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا
 - نَهَى عَنْ بَيْعِ ضِرَابِ الْفَحْلِ
9. Program pemerintah Indonesia membuka lahan baru sangat membantu terhadap rakyat yang miskin, program tersebut dalam istilah fikih disebut dengan...
- Ihya al-mawat
 - Urbanisasi
 - Invasi
 - Ghasb
 - Transmigrasi

10. Perhatikan hadits berikut!

مَنْ قُتِلَ دُونَ مَالِهِ فَهُوَ شَهِيدٌ, وَمَنْ قُتِلَ دُونَ دَمِهِ فَهُوَ شَهِيدٌ, وَمَنْ قُتِلَ دُونَ دِينِهِ فَهُوَ شَهِيدٌ, وَمَنْ قُتِلَ دُونَ أَهْلِهِ فَهُوَ شَهِيدٌ (رواه البخاري ومسلم)

Berdasarkan sabda Rasulullah SAW diatas, hukum mempertahankan hak milik adalah...

- Mubah
- Halal
- Wajib
- Haram
- Makruh

11. Ungkapan dibawah ini yang sesuai dengan pengertian akad jual beli adalah...
- Akad pinjam meminjam
 - Akad tukar menukar
 - Akad saling memberi
 - Akad saling mengganti
 - Akad kerjasama
12. Praktek jual beli harus kita pelajari dengan baik agar kita tidak terjebak pada jual beli yang tidak dibenarkan oleh syara'. Sebab kalau kita lihat secara syar'i praktek jual beli ada yang prakteknya sesuai dengan syari'at ada yang tidak sesuai dengan syari'at. Dibawah ini praktek jual beli yang tidak saha adalah...
- Jual beli dengan cara menghadap penjual sebelum tiba di pasar
 - Jual beli untuk alat maksiat
 - Menjual belikan barang yang baru dibeli sebelum diserahkan
 - Jual beli dengan cara menipu
 - Jual beli barang yang ditimbun supaya dapat dijual dengan harga mahal di kemudian hari
13. Akad jual adalah akad yang diperbolehkan oleh syara' karena banyak sekali manfaat dan hikmahnya. Dibawah ini yang tidak termasuk hikmah jual beli adalah...
- Masing-masing pihak merasa puas
 - Penjual dan pembeli yang berlapang dada akan mendapat Rahmat Allah SWT
 - Jual beli semata-mata hanya untuk memperkaya diri
 - Jual beli menjauhkan orang dari hal yang bathil
 - Untuk menambah nafkah keluarga
14. Diantara rukun jual beli adalah ijab qobul, dalam ijab qobul supaya dianggap sah harus berupa kalimat yang menunjukkan kalimat penyerahan dan penerimaan. Kalimat dibawah ini yang menunjukkan kalimat ijab adalah...
- Aku terima dengan harga sekian
 - Aku simpan dengan harga sekian
 - Aku titipkan dengan harga sekian
 - Aku terimakan dengan harga sekian
 - Aku beli dengan harga sekian
15. Adapun ungkapan dibawah ini yang menunjukkan kalimat qobul adalah...
- Aku terimakan dengan harga sekian
 - Aku berikan dengan harga sekian
 - Aku beli dengan harga sekian
 - Aku jual dengan harga sekian
 - Aku serahkan dengan harga sekian

16. Macam-macam jual beli ada yang sah tapi terlarang ada yang tidak sah dan terlarang. Kalimat dibawah ini yang *bukan* termasuk jual beli sah dan terlarang adalah...
- Pembeli membeli barang dengan cara menghadang penjual sebelum sampai di pasar
 - Pak Ahmad membeli barang dari pak Joko padahal pak Joko masih dalam proses tawar menawar dengan pak Aldi
 - Pak Toni membeli bensin dengan tujuan ingin ditimbun agar labahnya lebih banyak
 - Pak Amar menjual mobilnya kepada pak Amir yang baru dibeli akan tetapi belum ada serah terima dengan penjual mobil
 - Pak Abu menukar unag dolarnya dengan uang rupiah kepada pak Amin dengan cara salah satu uang tersebut tidak kontan
17. Hak memilih oleh orang yang melakukan transaksi jual beli antara meneruskan/ mengurungkan jual beli selama masih dalam satu tempat transaksi disebut...
- Khiyar syarat
 - Khiyar majlis
 - Khiyar aibi
 - Khiyar mutlak
 - Khiyar muqayyad
18. Hak memilih oleh orang yang melakukan transaksi jual beli antara meneruskan/ mengurungkan jika terjadi cacat pada barang yang dibeli disebut dengan khiyar...
- Syarat
 - Majelis
 - Aib
 - Mutlak
 - Muqayyad
19. Hak memilih oleh orang yang melakukan transaksi jual beli antara meneruskan / mengurungkan dengan mengajukan syarat tertentu disebut dengan khiyar...
- Syarat
 - Majelis
 - Aib
 - Mutlak
 - Muqayyad

20. Perhatikan hadits nabi berikut!

الْمُسْلِمُ أَخُو الْمُسْلِمِ وَلَا يَحِلُّ لِمُسْلِمٍ بَاعَ مِنْ أَخِيهِ بَيْعًا فِيهِ عَيْبٌ إِلَّا تَيَانَهُ لَهُ (رواه أحمد وابن ماجه)

Berdasarkan hadits diatas, apa yang menjadi kewajiban bagi seorang penjual?

- Penjual harus menunjukkan benda yang akan dijual
- Orang muslim jika melakukan jual beli harus reridhan
- Pembeli harus mengetahui barang yang akan dibeli
- Orang muslim dengan muslim kalau jual beli dengan harga yang murah
- Seorang penjual harus menunjukkan jika ada cacat pada dagangannya

Lampiran 8 Angket Kuesioner

Kuesioner Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

A. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Tulis identitas peserta didik
 - a. Nama:
 - b. No. Absen:
2. Jawablah angket dibawah ini sesuai dengan apa yang dialami oleh peserta didik
3. Semua jawaban dari pertanyaan harus jujur
4. Usahakan tidak ada yang terlewat dari semua pertanyaan
5. Berikan tanda cek (\surd) pada salah satu jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Guru menggunakan Laptop dan proyektor LCD sebagai media pembelajaran					
2	Guru lebih mudah menyampaikan materi Fiqih melalui proyektor LCD					
3	Guru menggunakan media laptop dan proyektor LCD untuk memotivasi peserta didik dalam memahami pelajaran Fiqih					
4	Guru menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran Fiqih					
5	Guru menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall dan Educaplay kepada peserta didik					
6	Guru mampu mengatasi masalah teknis yang muncul saat menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall dan Educaplay					
7	Guru memberikan bantuan yang memadai jika peserta didik mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall dan Educaplay					
8	Guru terlihat siap belajar dan beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi					
9	Guru berantusias dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi					
10	Guru memanfaatkan media teknologi untuk membuat pembelajaran fiqih menjadi lebih menarik					

11	Sangat mudah untuk masuk pada web aplikasi Wordwall dan Educaplay					
12	Sangat menyenangkan saat menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall dan Educaplay					
13	Saya termotivasi untuk menjawab soal pelajaran fiqh secara cepat dan mendapatkan nilai tertinggi melalui web aplikasi Wordwall dan Educaplay					
14	Saya setuju wordwall dan Educaplay dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena banyak model permainan					
15	Dengan menggunakan web wordwall dan educaplay membuat pembelajaran fiqh tidak membosankan					
16	Saya bersemangat dalam mengerjakan kuis pelajaran fiqh melalui media Wordwall dan Educaplay					
17	Saya tidak bisa fokus dalam membaca soal pelajaran fiqh karena dibatasi waktu untuk memilih jawaban					
18	Saya terlalu tegang ketika mengerjakan kuis menggunakan wordwall dan Educaplay sehingga konsentrasi terganggu					
19	Saya mengalami kendala jika jaringan saya lambat sehingga mengganggu saya dalam berpikir					
20	Saya mengalami kendala jika tidak memiliki paket data karena wordwall dan Educaplay terhubung dengan internet					

Kuisisioner Penelitian Skripsi

Assalamualaikum wr wb, Saya Fina Hushunul Ahadiyah, Prodi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021, dari Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang hendak melakukan sebuah penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Gresik.

Sehubungan dengan hal ini, kuisisioner ini saya gunakan untuk mencari sampel sebagai observasi awal bagi penelitian saya. Jadi mohon kesediaannya untuk berkontribusi mengisi sesuai dengan sejujurnya dari diri masing-masing.

Terimakasih banyak atas jawaban adik-adik kelas X-3 dengan begitu akan sangat membantu kelancaran dalam penelitian saya 😊🙏

mohfaiq44@gmail.com [Ganti akun](#)

✉ Tidak dibagikan



* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama *

Jawaban Anda

Nomor Absen *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Perempuan

Berikutnya

Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. -
[Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Does this form look suspicious? [Laporkan](#)

Google Formulir



Kuisisioner Penelitian Skripsi

mohfaiq44@gmail.com [Ganti akun](#)

✉ Tidak dibagikan



* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Pertanyaan

Deskripsi Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

1. Guru menggunakan Laptop dan proyektor LCD sebagai media pembelajaran. *

STS

1

2

3

4

5

SS

2. Guru lebih mudah menyampaikan materi Fiqih melalui proyektor LCD. *

STS

1

2

3

4

5

SS

3. Guru menggunakan media laptop dan proyektor LCD untuk memotivasi peserta didik dalam memahami pelajaran Fiqih. *

STS

1

2

3

4

5



4. Guru menggunakan media teknologi *
dalam proses pembelajaran Fiqih.

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

5. Guru menjelaskan cara menggunakan *
media pembelajaran berbasis wordwall dan
Educaplay kepada peserta didik.

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

6. Guru mampu mengatasi masalah teknis *
yang muncul saat menggunakan media
pembelajaran berbasis wordwall dan
Educaplay.

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

7. Guru memberikan bantuan yang *
memadai jika peserta didik mengalami
kesulitan dalam menggunakan media
pembelajaran berbasis wordwall dan
Educaplay.

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

8. Guru terlihat siap belajar dan *
beradaptasi dengan media pembelajaran
berbasis teknologi.

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

9. Guru berantusias dalam menggunakan *
media pembelajaran berbasis teknologi.

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

10. Guru memanfaatkan media teknologi *
untuk membuat pembelajaran fiqih menjadi
lebih menarik.

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

11. Sangat mudah untuk masuk pada web *
aplikasi Wordwall dan Educaplay.

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

12. Sangat menyenangkan saat menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall dan Educaplay. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

13. Saya termotivasi untuk menjawab soal pelajaran fiqh secara cepat dan mendapatkan nilai tertinggi melalui web aplikasi Wordwall dan Educaplay. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

14. Saya setuju wordwall dan Educaplay dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena banyak model permainan. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

15. Dengan menggunakan web wordwall dan educaplay membuat pembelajaran fiqh tidak membosankan. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

16. Saya bersemangat dalam mengerjakan kuis pelajaran fiqh melalui media Wordwall dan Educaplay. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

17. Saya tidak bisa fokus dalam membaca soal pelajaran fiqh karena dibatasi waktu untuk memilih jawaban. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

18. Saya terlalu tegang ketika mengerjakan kuis menggunakan wordwall dan Educaplay sehingga konsentrasi terganggu. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

19. Saya mengalami kendala jika jaringan saya lambat sehingga mengganggu saya dalam berpikir. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

20. Saya mengalami kendala jika tidak memiliki paket data karena wordwall dan Educaplay terhubung dengan internet. *

STS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SS

[Kembali](#) [Kirim](#) [Kosongkan formulir](#)

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Does this form look suspicious? [Laporkan](#)

Google Formulir

Lampiran 9 Data kategori Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Kategori
1	Ahmad Afin Lubab Fakhroni	44	Cukup
2	Ajeng Rahma Anjani	43	Cukup
3	Al Rizkya Nur Aulia	78	Baik
4	Aluna Aminah Rahma	39	Kurang
5	Amanda Jazilatus Syahidah	48	Cukup
6	Aufa Azalia Syahsiyah	73	Baik
7	Aulia Safani	61	Baik
8	Dhuha Al Amin	63	Baik
9	Elena Syafiza Tsani	76	Baik
10	Fadiyah Eka Mursyidah	60	Cukup
11	Frida Nor Melinda	58	Cukup
12	Habiburrohman Arrosyidi	89	Sangat
13	Hidayatul Maghfiroh	35	Kurang
14	Ismayatul Hamidah	81	Sangat Baik
15	Kharisma Ilmi Nafi'a	80	Baik
16	Melisyia Tri Anjani	92	Sangat Baik
17	M. Fachri Chusaini	60	Cukup
18	Moh. Faiq Hubbil Maula	65	Baik
19	Muhammad Fairuz Aqillah Lazwar	67	Baik
20	Muhammad Rizky Ramadhani	91	Sangat Baik
21	Nadya Ratna Tsabitah	78	Baik
22	Naila Nabila Muzawi	48	Cukup
23	Naning Wulandari	83	Sangat Baik
24	Nayla Akhsana Nadia	55	Cukup
25	Nirina Audella Az Zahra	70	Baik
26	Nurullia Yulianti	59	Cukup
27	Pramesti Qurrota A'yun	65	Baik
28	Rimma Hessa Septiansyah	45	Cukup
29	Ristianti Dewi Masithoh	94	Sangat Baik
30	Robitho Alam Islami	90	Sangat Baik
31	Rofiqil Masy'ar	61	Baik
32	Shafira Nur Annisa	57	Cukup

No	Nama	Posttest	Kategori
1	Ahmad Afin Lubab Fakhroni	69	Baik
2	Ajeng Rahma Anjani	60	Cukup
3	Al Rizkya Nur Aulia	90	Sangat Baik

4	Aluna Aminah Rahma	52	Cukup
5	Amanda Jazilatus Syahidah	70	Baik
6	Aufa Azalia Syahsiyah	87	Sangat Baik
7	Aulia Safani	76	Baik
8	Dhuha Al Amin	80	Baik
9	Elena Syafiza Tsani	83	Sangat Baik
10	Fadiyah Eka Mursyidah	79	Baik
11	Frida Nor Melinda	71	Baik
12	Habiburrohman Arrosyidi	85	Sangat Baik
13	Hidayatul Maghfiroh	60	Cukup
14	Ismayatul Hamidah	90	Sangat Baik
15	Kharisma Ilmi Nafi'a	94	Sangat Baik
16	Melisyia Tri Anjani	98	Sangat Baik
17	M. Fachri Chusaini	71	Baik
18	Moh. Faiq Hubbil Maula	78	Baik
19	Muhammad Fairuz Aqillah Lazwar	79	Baik
20	Muhammad Rizky Ramadhani	98	Sangat Baik
21	Nadya Ratna Tsabitah	85	Sangat Baik
22	Naila Nabila Muzawi	70	Baik
23	Naning Wulandari	92	Sangat Baik
24	Nayla Akhsana Nadia	75	Baik
25	Nirina Audella Az Zahra	79	Baik
26	Nurullia Yulianti	79	Baik
27	Pramesti Qurrota A'yun	75	Baik
28	Rimma Hessa Septiansyah	77	Baik
29	Ristianti Dewi Masithoh	95	Sangat Baik
30	Robitho Alam Islami	85	Sangat Baik
31	Rofiqil Masy'ar	80	Baik
32	Shafira Nur Annisa	76	Baik

Lampiran 10 Data SPSS

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	
1	No	NAMA	Nomor Absen	Jenis Kelamin	Kode	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	X1.13	X1.14	X1.15	X1.16	X1.17	X1.18	X1.19	X1.20	Total	AA	AB	AC
2	1	Pramati Qurrota A'yun	27	Perempuan	2	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	82	82	sama	75
3	2	M. Fachri Chusaini	17	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	87	87	sama	73
4	3	NIRINA AUDELLA AZ ZAHRA	25	Perempuan	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	sama	79
5	4	Rimma Hessa Septiansyah	28	Perempuan	2	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81	81	sama	77
6	5	Elena Syaifa Triani	9	Perempuan	2	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	94	94	sama	83
7	6	Aulia Safani	7	Perempuan	2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	89	89	sama	76
8	7	Ajeng Rahma Anjani	2	Perempuan	2	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	86	86	sama	60
9	8	Ismayatul Hamidah	14	Perempuan	2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	95	sama	90
10	9	Moh. Faiz Hubbill Maula	18	Laki-laki	1	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	85	85	sama	78
11	10	ROBITNO ALAMI USMANI	30	Laki-laki	1	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	91	91	sama	85
12	11	niyala akhsana nadia	24	Perempuan	2	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	87	87	sama	73
13	12	Aluna Aminah Rahma	4	Perempuan	2	4	3	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	88	88	sama	52
14	13	aufa azzalia sy	6	Perempuan	2	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	91	91	sama	87
15	14	Ahmad afri Lubab Fakhroni	1	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	90	90	sama	69
16	15	Al Rizky Nur Aulia	3	Perempuan	2	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	92	92	sama	90
17	16	Amanda Jazilatus Syahidah	5	Perempuan	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	81	81	sama	70
18	17	Dhuha Al Amin	8	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	79	79	sama	80
19	18	Fadiah Ela Mursyidah	10	Perempuan	2	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	89	89	sama	79
20	19	Frida Nor Melinda	11	Perempuan	2	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	92	92	sama	71
21	20	Habiburrohmah Arrossyidi	12	Laki-laki	1	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	90	90	sama	85
22	21	Hiidayatul Maghfiroh	13	Laki-laki	1	2	3	1	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	40	40	sama	60
23	22	Kharisma Ilini Nafira	15	Perempuan	2	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	87	87	sama	94
24	23	Melissa Tri Anjani	16	Perempuan	2	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	91	91	sama	98
25	24	Muhammad Fairuz Aqillah Laz	19	Laki-laki	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97	97	sama	79
26	25	Muhammad Rizky Ramadhani	20	Laki-laki	1	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	3	4	4	4	87	87	sama	98
27	26	Nadya Rata Tasbiyah	21	Perempuan	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	sama	85
28	27	Naila Nabila Musawwi	22	Perempuan	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81	81	sama	70
29	28	Naning Wulandari	23	Perempuan	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	78	78	sama	94
30	29	Nurullia Yulianti	26	Perempuan	2	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	91	91	sama	79
31	30	Riztanti Devi Masithoh	29	Perempuan	2	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	90	90	sama	95
32	31	Rofiqil Masy'ar	31	Perempuan	2	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	88	88	sama	80
33	32	Shafira Nur Annisa	32	Perempuan	2	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	92	92	sama	76

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
M4																							
Paired Samples Statistics																							
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean																		
Pair 1	Pre Test	65,88	32	16,650	2,943	Hasil rata - rata pada pre test menunjukkan 65,88 sedangkan pada post test menunjukkan hasil 79,31 sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil rata - rata nilai peserta didik setelah dilakukan treatment atau penerapan media pembelajaran berbasis teknologi																	
	Post Test	79,31	32	10,920	1,930																		
Paired Samples Correlations																							
Pair 1	Pre Test & Post Test		32	0,911	0,000																		
Paired Samples Test																							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	Pengambilan Keputusan Nilai signifikansi <0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing - masing variabel dengan perbedaan mean 13,438													
Pair 1	Pre Test - Post Test	-13,438	0,884	1,429	-16,352	-10,523	-9,403	31	0,000														
Statistik Description																							
Descriptive Statistics																							
		N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation																
Pre Test		32	35	94	2108	65,88	16,650																
Post Test		32	52	98	2538	79,31	10,920																
Valid N (listwise)		32																					

A	B	C	D	E	F	G	H	I
Uji Normalitas								
Tests of Normality								
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar	Pre Test	0,004	32	,200	0,965	32	0,368	
	Post Test	0,100	32	,200	0,971	32	0,514	
*. This is a lower bound of the true significances.								
a. Lilliefors Significance Correction								
Uji Reliabilitas								
Reliability								
Cronbach's Alpha		N of Items						
0,910		2						
Uji Validitas dan Korelasi Product Moment								
Correlations								
Pre Test	Pearson Correlation		1	,911**				
	Sig. (2-tailed)			0,000				
N		32	32					
Post Test	Pearson Correlation		,911**	1				
	Sig. (2-tailed)		0,000					
N		32	32					
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).								

Kategorisasi		Nilai			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nilai 41-60	3	4,7	9,4	9,4
	Nilai 61-80	17	26,6	53,1	62,5
	Nilai 81-100	12	18,8	37,5	100,0
	Total	32	50,0	100,0	
Missing	System	32	50,0		
Total		64	100,0		
Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki - Laki	9	14,1	28,1	28,1
	Perempuan	23	35,9	71,9	100,0
	Total	32	50,0	100,0	
Missing	System	32	50,0		
Total		64	100,0		

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	
X1.1	32	2	5	4,44	0,669	
X1.2	32	3	5	4,28	0,581	
X1.3	32	1	5	4,28	0,813	
X1.4	32	2	5	4,34	0,653	
X1.5	32	2	5	4,25	0,622	
X1.6	32	3	5	4,47	0,567	
X1.7	32	2	5	4,31	0,644	
X1.8	32	2	5	4,00	0,568	
X1.9	32	2	5	4,28	0,634	
X1.10	32	1	5	4,38	0,793	
X1.11	32	2	5	4,13	0,793	
X1.12	32	3	5	4,16	0,448	
X1.13	32	3	5	4,50	0,568	
X1.14	32	2	5	4,56	0,669	
X1.15	32	2	5	4,41	0,712	
X1.16	32	2	5	4,13	0,751	
X1.17	32	2	5	4,34	0,653	
X1.18	32	2	5	4,38	0,707	
X1.19	32	1	5	4,25	0,803	
X1.20	32	1	5	4,22	0,870	
Total	32	40	97	86,09	9,693	
Valid N (listwise)	32					

	A	B	C	D
1	One-Sample Kolmogorov-			
2			Unstandardize	
3	N		32	
4	Normal	Mean	0,0000000	
5	Parameter	Std.	10,20000521	
6	s ^{a,b}	Deviation		
7	Most	Absolute	0,082	
8	Extreme	Positive	0,074	
9	Difference	Negative	-0,082	
10	Test Statistic		0,082	
11	Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	
12	a. Test distribution is Normal.			
13	b. Calculated from data.			
14	c. Lilliefors Significance Correction.			
15	d. This is a lower bound of the true			
16				

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	ANOVA^a								
2	Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.		
3	1	Regression	471,632	1	471,632	4,387	.045 ^b		
4		Residual	3225,243	30	107,508				
5		Total	3696,875	31					
6	a. Dependent Variable: Minat Belajar								
7	b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran								
8									
9									
10									

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian



Gedung MAN 1 Gresik



Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih



Pelaksanaan pretest



Penerapan media berbasis teknologi



Pembagian hadiah



Pelaksanaan posttest



Foto bersama kelas X-3

RIWAYAT HIDUP



- Nama : Fina Hushunul Ahadiyah
- Tempat Tanggal Lahir : Gresik, 25 Oktober 2002
- Alamat Rumah : Jl. Arab Jaelani RT 04 RW 02 Desa
Bedanten Kec. Bungah Kab. Gresik
- Alamat Di Malang : Jl. Candi 6c No.18 Kelurahan Karang
Besuki Kec. Sukun Kota Malang
- No. Handphone : 0895359522504
- Nama Orang Tua : Mubarak, S,Pd / Anis Idatul Hidayah
- Pendidikan Formal : 1. Play Group Muslimat NU 60
Mamba'ul Ulum (2006-2007)
2. TK Muslimat NU 12 Mamba'ul
Ulum (2007-2009)
3. MI Mamba'ul Ulum (2009-2015)
4. MTS Mamba'ul Ulum (2015-2018)
5. SMA Islam Sabilurrosyad (2018-
2021)
6. UIN Maula Malik Ibrahim Malang
(2021-2025)