

**APLIKASI PEMBELAJARAN RUANG BELAJAR RAFLESIA  
DALAM MATA PELAJARAN USHUL FIQH DI MTS  
QARYATUL JIHAD PONDOK KUBANG  
BENGKULU TENGAH**



**TESIS**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Ilmu Pendidikan Agama Islam**

**OLEH :**

**ILFAD RAMADHAN  
NIM. 2011540054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
2023**





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

**PERSETUJUAN PEMBIMBING  
SETELAH UJIAN TESIS**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Suhirman, M. Pd**  
NIP. 196802191999031003

**Dr. Desy Eka Citra, M. Pd**  
NIP. 197512102007102002

Mengetahui,  
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

**Dr. Nurlaili, S. Ag, M. Pd**  
NIP. 197507022000032002

Nama : Ilfad Ramadhan  
NIM : 2011540054  
Tanggal Lahir : 03 Januari 1999





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI**  
**SUKARNO BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**UJIAN TESIS**

Tesis yang berjudul :

**"APLIKASI PEMBELAJARAN RUANG BELAJAR RAFLESIA DALAM  
MATA PELAJARAN USHUL FIIH DI MTS QARYATUL JIHAD  
PONDOK KUBANG BENGKULU TENGAH"**

Penulis

**Ilfad Ramadhan**  
NIM. 2011540054

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Selasa, 31 Januari 2023

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	<b>Dr. Suhirman, M. Pd</b> (Pembimbing/Ketua)		
2	<b>Dr. Desy Eka Citra, M. Pd</b> (Pembimbing/Sekretaris)	6/2 2023	
3	<b>Dr. Nurlaili, S.Ag, M.Pd.I</b> (Penguji Utama)	6/2 2023	
4	<b>Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I</b> (Penguji)	3/12 2022	



Mengetahui  
Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

**Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd**  
NIP. 196201011994031005

Bengkulu, Februari 2023  
Direktur PPs UIN-FAS Bengkulu

**Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag**  
NIP. 196405311991031001



## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Prof. Dr. Imam Mahdi. SH, MH**  
NIP : **196503071989031005**  
Jabatan : **Ketua Tim Deteksi Plagiasi Karya Ilmiah Tugas Akhir Mahasiswa Pascasarjana UIN FAS Bengkulu**

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di bawah ini:

Nama : **Ilfad Ramadhan**  
NIM : **2011540054**  
Program Studi : **PAI**  
Judul : **Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di Mts Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 19 %. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui  
Ketua Verifikasi

  
**Prof. Dr. Imam Mahdi. SH, MH**  
**NIP. 196503071989031005**

Bengkulu, Januari 2023  
Petugas Deteksi Plagiasi

  
**Adam Nasution**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister (M. Pd) dari program Pascasarjana (S2) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu seluruhnya karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Bengkulu, Januari 2023



**Ilfad Ramadhan**  
**NIM.2011540054**

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Swt memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun tesis ini dengan judul “ Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia dalam mata pelajaran Ushul Fiqh MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah”.

Dengan ketekunan, kemauan dan bantuan semua pihak, penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya, dan penulis dapat mengatasi masalah, kesulitan, hambatan-hambatan yang terjadi pada diri penulis.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak lepas dari adanya kritik, saran dan dukungan doa dari berbagai pihak yang telah membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terima kasih khususnya penulis ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. H. Zulkarnain, S.M. Ag selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan izin kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan tesis ini selesai.
2. Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag Selaku Direktur Program Pasacsarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Dr. Nurlaili, M. Pd. I selaku ketua program studi PAI Progam Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Dr. Suhirman, M. Pd selaku dosen pembimbing tesis yang baik sekali telah memberikan saran dan masukan terhadap perbaikan tesis ini.
5. Dr. Desy Eka Citra, M. Pd selaku dosen pembimbing tesis yang baik hati yang telah memberikan saran dan masukan terhadap perbaikan tesis ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat sebutkan satu persatu dalam kata pengantar.

Harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua yang telah membantu penulis di terima Allah swt. dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Peneliti merasa bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca demi kesempurnaan tesis ini. Akhirnya peneliti berdo'a semoga mereka yang membantu penulisan tesis ini senantiasa mendapat ridha dari Allah Swt dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membaca. Sebagaimana pepatah yang menyatakan tiada gading yang tak retak, untuk itu kami mohon maaf yang sebesar-besarnya dan mengharapkan saran-saran penyempurnaan, sebelum tesis ini dibuat agar kekurangan dan kelemahan yang ada tidak sampai mengurangi nilai dan manfaat bagi pengembangan studi islam pada umumnya.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan penulis. Namun berkat doa dari orang tua dan arahan dosen, tesis ini dapat diselesaikan. Maka penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar- besarnya.

Bengkulu, Januari 2023  
Penulis

Ilfad Ramadhan  
NIM. 2011540054

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
G. Sistematika Penulisan.....	15
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran .....	17
1. Aplikasi Pembelajaran Interaktif.....	17
2. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran .....	20
B. Aplikasi Pembelajaran Interaktif.....	26
1. Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia.....	26
2. Aplikasi Pembelajaran berbasis Android dan komputer .....	27
3. Aplikasi Pembelajaran interaktif Ruang Belajar Raflesia.....	30
C. Pengembangan Aplikasi Ushul Fiqh .....	34
1. Pengertian Ushul Fiqh .....	34
2. Objek pembahasan Ushul Fiqh .....	36
3. Efektivitas Aplikasi Pendidikan Agama islam.....	38
D. Kerangka Pikir.....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	44
C. Populasi dan Sampel .....	45



D. Metode Pengambilan Sampel .....	45
E. Sumber Data .....	45
F. Prosedur Pengembangan .....	46
G. Uji Coba Produk.....	50
H. Jenis Data .....	51
I. Teknik Pengumpulan Data .....	53
J. Analisis Instrumen.....	54
K. Teknik Analisis Data.....	54

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

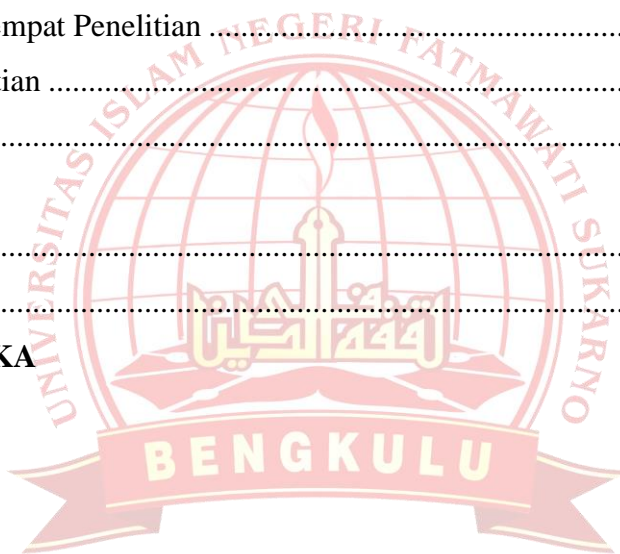
A. Deskripsi Tempat Penelitian .....	
B. Hasil Penelitian .....	
C. Pembahasan.....	

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	
B. Saran.....	

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era Globalisasi sekarang ini di mana kita bisa memanfaatkan teknologi informasi yang perangkat utamanya adalah komputer, kita dapat memanfaatkan komputer dengan beragam cara mulai sebagai alat bantu menulis, menggambar, mengedit foto, memutar video, memutar lagu sampai analisis data hasil penelitian maupun untuk mengoperasikan aplikasi pembelajaran.<sup>1</sup> Perkembangan ilmu pengetahuan yang sedemikian cepatnya memaksa manusia untuk tetap mengupdate dirinya dengan hal baru. Manusia yang memiliki kemampuan untuk berkembang membutuhkan cara-cara yang efektif dan efisien dalam mengupdate kemampuan dirinya. Salah satunya dengan belajar. Proses belajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi dapat membawa dampak positif berupa kemajuan dan kesejahteraan bagi manusia, artinya bahwa teknologi dapat digunakan untuk pemanfaatan yang sebesar-besarnya.<sup>2</sup>

Pada saat ini perkembangan teknologi semakin berkembang dan semakin maju maka dapat berpengaruh hal yang baik dan bermanfaat apabila teknologi digunakan untuk hal-hal yang Positif, untuk itu aplikasi pembelajaran ini merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer dan android kepada penonton siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Aplikasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 9.

<sup>2</sup> Murhada, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011), hal. 9-10



video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Kuliatas belajar peserta didik dapat lebih termotivasi dan tedongkrak dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja sangat fleksibel, Serta sikap dan perhatian belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan di pusatkan.<sup>3</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan aplikasi pembelajaran yang disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa aplikasi pembelajaran tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan aplikasi pembelajaran berupa aplikasi dan bersahaja agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seperti halnya penggunaan aplikasi pembelajaran yang dapat menunjang proses keberhasilan pembelajaran. Pada zaman modern ini seorang pendidik harus cermat dalam memilih aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya aplikasi pembelajaran dapat memberikan suasana baru pada proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik agar dapat memberikan hasil belajar yang maksimal. Menggunakan teknologi berupa *smartphone* dan komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Indah Kencana.2011), hal. 77.

<sup>4</sup> Rusman, Kurniawan Deni, *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan komunikasi*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.2015), hal. 118

Teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan siswa yang memiliki kekhususan. teknologi dan aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka, terlepas dari kemampuan bawaan mereka itu. Belakangan ini ketika sebagian besar orang mendengar kata teknologi, mereka langsung berfikir pada benda-benda elektronik. Banyak pendidik beranggapan bahwa teknologi merupakan seluruh solusi didalam kelas. dalam perkembangan teknologi di dunia pendidikan guru dituntut harus benar-benar berpengalaman dalam praktik terbaik dikelas. Menurut Izuddin bahwa Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran membuat siswa dapat melakukan kontrol dalam aktivitas belajarnya. Kemampuan teknologi untuk menampilkan informasi yang diperlukan oleh siswa dapat membantu dalam menggali ilmu dan kegiatan belajarnya.<sup>5</sup>

Maka dari itu seorang guru harus dengan matang mempersiapkan apa yang akan diajarkan dikelas, baik tidaknya motivasi belajar siswa, salah satu faktor yang menentukan adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran. Jika teknologi belajar dimanfaatkan dengan baik maka akan dapat memberi dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, namun akan terjadi hal sebaliknya jika teknologi pembelajaran tidak dimanfaatkan dengan baik maka akan ada penurunan motivasi belajar siswa.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Rusman, Kurniawan Deni, *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan komunikasi*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.2015), hal. 119

<sup>6</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 90



Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Ilmu pengetahuan semakin berkembang cepat seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, untuk itu guru tidak punya pilihan lain selain terus menerus mengoreksi dan memperbaharui keterampilannya disetiap ruang dan waktu, Dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar senantiasa dicari, diteliti dan diupayakan melalui kajian berbagai komponen pendidikan, perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran. Bahan-bahan intruksional, sistem penilaian, manajemen pendidikan, penataran guru, proses belajar mengajar, dan lain-lain sudah banyak dilakukan. Kesemuanya itu bukti nyata dari upaya pemerintah untuk memajukan pendidikan khususnya dalam meningkatkan kualitas hasil pembelajaran agar tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai dengan efektif.<sup>7</sup>

Canggihnya teknologi pembelajaran, tanpa kemauan dan kemampuan guru dalam melaksanakan tugasnya maka tidak akan memperoleh hasil yang diharapkan. Pada gurulah kunci keberhasilan pendidikan sekolah khususnya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar yang efektif. Maka dari itu seorang guru harus benar-benar memanfaatkan segala sumber-sumber belajar khususnya pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi agar mampu mencapai hasil belajar yang efektif. Untuk mengetahui apakah penyelenggaraan program dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien, maka perlu dilakukan evaluasi. Maka dengan

---

<sup>7</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 95

adanya kesadaran diri dari guru dalam memanfaatkan segala sumber-sumber belajar khususnya teknologi informasi maka akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Penggunaan teknologi informasi dalam kontribusi pekerjaan yang dilakukan oleh para guru disekolah, khususnya para guru senior, penggunaan teknologi informasi ini pula juga sangat mempermudah tugas bagi para guru dalam menunjang keberhasilan pembelajaran.<sup>8</sup>

Menurut Muhson Guru sebagai pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas, memiliki peran yang sangat vital dalam meningkatkan kualitas anak didiknya. Keberhasilan proses pendidikan dapat dikatakan sangat tergantung pada peran guru di sekolah. Oleh karena itu kita tidak dapat mengabaikan begitu saja peran dan arti penting guru dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Peran serta guru sebagai bagian dari masyarakat dalam mengaplikasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara tepat sangat diperlukan guna membantunya dalam kegiatan proses pembelajaran.<sup>9</sup>

Guru kelas sebagai pihak yang bersentuhan langsung dengan siswa mempunyai peran penting dalam pengintegrasian teknologi, guru kelas bisa menjadi contoh langsung atau role model bagi penggunaan perangkat teknologi informasi di sekolah. Banyak sekolah yang sudah memulai untuk melengkapi ruang kelas Dengan memaksimalkan sarana dan prasarana teknologi di kelas, siswa akan merasakan bertambahnya sumber belajar.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Murhada, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011), hal. 15

<sup>9</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 101

<sup>10</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 107



Dalam pembelajaran, aspek tersebut juga sangat diperhatikan, sehingga pelaksanaan pembelajaran harus dirancang dengan baik dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, penggunaan media, metode dan pendekatan yang sesuai. Terlebih pada tingkat sekolah menengah pertama, sangat perlu kiranya guru untuk lebih memotivasi siswa dalam belajar. Mendidik siswa SMP/MTS tidak hanya dibutuhkan sosok guru yang cakap dalam mengajar, kaya dengan berbagai metode pembelajaran, melainkan juga penuh dengan kearifan dan kreatifitas dalam menciptakan model pembelajaran yang menarik dalam memanfaatkan teknologi. Sehingga guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan asik serta terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif di dalam kelas.<sup>11</sup>

Pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai alat untuk menunjang keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran yang efisien. Dengan cakupan teknologi informasi yang meliputi aplikasi pembelajaran dan perangkat proyektor serta mesin *computer* dapat dijadikan media untuk memanipulasi benda-benda konkret pada setiap materi pelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai inovasi yang dilakukan guru, dapat diyakini proses belajar mengajar akan lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aplikasi pembelajaran ini salah satu industri yang sangat berkembang pesat sehingga menghasilkan banyak manfaat terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah menengah pertama<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Arisandi, *Multimedia Pembelajaran*, (Jakarta,2010), hal.2

<sup>12</sup> Nana sudjana, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), hal. 45

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang berbasis teknologi merupakan hal yang tidak mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang digunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Maka untuk bisa menyelenggarakan pendidikan berbasis teknologi menurut Rusman guru harus memiliki sikap positif terhadap teknologi, guru memahami potensi pendidikan dalam teknologi, mampu menggunakan teknologi dalam kurikulum secara efektif.<sup>13</sup>

Hasil dari beberapa riset penelitian mengatakan bahwa 60 % guru di sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah masih memiliki kemampuan terbatas dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi informasi, ini nyata sekali di pandemi covid-19 banyak keluhan tentang kesenjangan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, terutama kemampuan guru-guru yang sudah senior terdapat kesulitan dalam mengoperasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Gogot Suharwoto mengatakan bahwa saat ini teknologi masih sulit masuk di ruang-ruang kelas untuk pembelajaran, hal ini faktor utamanya adalah masih rendahnya kompetensi guru dalam kemampuan teknologi informasi, lalu jumlah guru yang akrab dengan teknologi tidak sampai 50% dari total guru yang ada. Maka dari data tersebut dapat dikatakan bahwa teknologi di bidang pendidikan dalam pembelajaran mengalami ketertinggalan.

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Aplikasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal.25



Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran merupakan sarana penunjang atau pendorong untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dari pemanfaatan teknologi informasi dapat dilakukan secara efektif jika anggota dapat menggunakan teknologi dengan baik, pemanfaatan teknologi yang efektif dapat meningkatkan kinerja dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai kompetensi berbantuan aplikasi pembelajaran. Beberapa riset menyebutkan bahwa sangat penting sekali dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran karena teknologi dapat memudahkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai keberhasilan, dengan berbantuan aplikasi pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas.<sup>14</sup>

Penting ternyata untuk membuat satu aplikasi pembelajaran, selain teknologi informasi itu penting, dengan adanya aplikasi pembelajaran guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi, lalu dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru di saat kegiatan pembelajaran. Hasil riset mengatakan bahwa untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar, penting sekali untuk menggunakan aplikasi pembelajaran. Lalu dari sekian aplikasi pembelajaran khususnya aplikasi pendidikan islam itu hanya sedikit, lalu saya membaca beberapa jurnal ada 10 jurnal hanya ada 2 yang membahas aplikasi pembelajaran, itupun aplikasi google from, google meet. Karena itu

---

<sup>14</sup> Murhada, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011), hal. 27

menurut peneliti penting sekali untuk membuat satu aplikasi pembelajaran yang dapat berkontribusi dalam membuat pembelajaran yang menarik.

Sehingga berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan fungsionalitas dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia, Maka di Susun dalam sebuah bentuk karya ilmiah Tesis yang diberi judul : **Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di Mts Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian tentang latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian dari peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran ushul fiqh.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru yang menggunakan media yang monoton sehingga siswa kurang terasah dan kurangnya motivasi belajar siswa.
3. Masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.
4. Kurangnya ketertarikan dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ushul fiqh menggunakan media yang monoton selama ini yang diindikasikan selaras dengan rendahnya pula hasil belajar peserta didik.
5. Keterbatasan sumber belajar berbasis teknologi komputer dan telekomunikasi.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk lebih terfokus, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan teknologi informatika sebagai aplikasi pembelajaran interaktif Ruang Belajar Raflesia dalam mata pelajaran ushul fiqh kelas VII di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.
2. Penggunaan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dalam mata pelajaran ushul fiqh kelas VII di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

Aplikasi ruang belajar raflesia ini ada berisi Materi Fiqh Hukum tentang makanan haram dan halal dan di aplikasi ruang belajar raflesia ini ada video materi yang akan dibahas serta ada juga quiz tentang hukum makanan yang haram dan halal.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan Masalah di atas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana langkah terbentuknya aplikasi ruang belajar raflesia dalam mata pelajaran ushul fiqh di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah ?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dalam mata pelajaran ushul fiqh di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah ?



3. Bagaimana fungsionalitas dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dalam mata pelajaran ushul fiqh di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini yaitu :

1. Menghasilkan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dalam mata pelajaran ushul fiqh di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.
2. Menghasilkan kelayakan dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dalam mata pelajaran ushul fiqh di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.
3. Menghasilkan fungsionalitas dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dalam mata pelajaran ushul fiqh di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait baik secara teoritis maupun sebagai praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pengembangan penelitian serupa dan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar menjadi bahan acuan untuk meneliti tentang permasalahan dunia pendidikan khususnya

tentang permasalahan di dunia pendidikan terbentuknya Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah

2. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membangun semangat Pelajar yang kuat dalam mempelajari Ushul Fiqh dengan cara modern yaitu menggunakan aplikasi pembelajaran ushul fiqh untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

3. Manfaat Bagi Guru

Produk penelitian ini dapat dijadikan alternatif aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini untuk mendukung kegiatan pembelajaran di mata pelajaran ushul fiqh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Manfaat Bagi Siswa

Produk penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai aplikasi pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ushul fiqh di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang.

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika tesis ini terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis, dimana antara bab saling berkaitan sehingga menjadi suatu rangkaian yang berkesinambungan satu sama lain. Adapun sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

## BAB I

Pendahuluan, Pada bab ini menjelaskan gambaran singkat mengenai isi keseluruhan Tesis yang terdiri dari judul penelitian, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

## BAB II

Kajian teori pada bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang digunakan dalam Tesis yang terdiri dari pengertian aplikasi pembelajaran interaktif dan kerangka berfikir.

## BAB III

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian, jenis penelitian dan pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data

## BAB IV

Pembahasan hasil penelitian terdiri dari deskripsi wilayah penelitian, tahap pengembangan aplikasi ruang belajar raflesia, dan analisis hasil aplikasi ruang belajar raflesia.

## BAB V

Penutup, berisikan kesimpulan dan saran

Lampiran – Lampiran.



## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

#### 1. Pengertian Aplikasi Pembelajaran

Menurut Supriyanto Aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemerosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Janner aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (*enduser*). Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada siswa mengingat dalam suatu proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen-komponen pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan antara komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikirdan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk atau tanpa petunjuk dari pendidik (guru). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran adalah suatu program yang mengemas sebuah metode pembelajaran berbantuan komputer dan *smartphone*.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Murhada, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016), hal 5-10

Pengembangan Aplikasi pembelajaran terkhusus pada pelajaran pendidikan agama Islam dalam mata pelajaran Ushul Fiqh diharapkan dapat menciptakan efektivitas pembelajaran, memberikan motivasi cara belajar peserta didik yang bertujuan meningkatkan pemahaman para peserta didik dalam mengetahui proses belajar pendidikan agama Islam, namun dalam hal ini sebelum penulis atau penyusun menguraikan secara umum tentang petunjuk rencana pembelajaran pendidikan agama Islam, terlebih dahulu diuraikan pengertian efektivitas.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI dalam Kamus Bahasa Indonesia efektivitas, (berjenis kata benda) berasal dari kata dasar efektif (kata sifat) yang mengandung beberapa pengertian antara lain:

1. Ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya dan kesannya)
2. Manjur atau mujarab
3. Dapat membawa hasil, berhasil guna
4. Mulai berlaku (undang-undang, atau peraturan)

Dari pengertian di atas maka dapat digambarkan bahwa efektivitas adalah suatu kegiatan yang dapat menghasilkan hasil usaha, karena tercapainya sasaran suatu tujuan yang dicapainya secara ideal dan efisien, sehingga pengaruhnya dinyatakan berhasil dengan ukuran- ukuran manjur dan mujarab dalam memba- wakan hasil yang memuaskan.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia*,(Jakarta: Ikhtiar Baru Van-Hove, 2013), hal.10

Seiring dengan terjadinya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dan kreativitas manusia. Sumber belajar yang bukan manusia, melainkan peralatan yang dibuat oleh manusia yang aplikasi dikalangan para ahli terdapat definisi tentang aplikasi pembelajaran yang bermacam-macam berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jadi dapat diartikan aplikasi pembelajaran, dalam ilmu komunikasi yang diartikan sebagai perantara dalam proses komunikasi, dapat pula diartikan sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pemilik pesan kepada penerima pesan (komunikasikan).<sup>17</sup>

Sumber belajar pada masa sekarang dan juga dahulu, sesungguhnya banyak sekali terdapat di mana-mana: di sekolah, halaman, pusat kota, pedesaan, dan sebagainya. Pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran dan pengajaran tersebut amat bergantung pada waktu dan biaya yang tersedia, kreativitas guru serta kebijakan-kebijakan lainnya. Pembelajaran adalah proses interaksi edukatif serta inspiratif (kegiatan bersama yang sifatnya mendidik) antara guru dengan siswa siswi dimana berlangsung proses *transferring* (pengalihan) nilai dengan memanfaatkan secara optimal, selektif dan efektif, semua sumber daya pengajaran untuk mencapai tujuan pengajaran (instruksional). Sedangkan istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*Instruction*" yang dalam

---

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hal. 324



bahasa Yunani disebut “*instructus*” yang berarti menyampaikan pikiran. Dengan demikian, intruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran dalam pengertian lain pembelajaran adalah kegiatan guru untuk mengkoordinasikan semua unsur pengajaran yang merangsang timbulnya minat dan kegiatan belajar siswa sehingga terjadi perubahan tingkah laku, sikap dan nilai pada siswa, meliputi perubahan kognitif, efektif, dan psikomotor.<sup>18</sup>

## 2. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

Menurut Asep Ririh Riswaya dalam Adi dkk, aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user yang diharapkan maupun pemrosesan data yang aktual.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hal. 325

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Aplikasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Pers, 2015), hal. 9

Pengembangan penggunaan aplikasi pembelajaran pendidikan agama islam langsung kepada obyek, kegiatan pembelajaran yang berorientasi kepada *life skill*, kegiatan pembelajaran agama islam yang dikemas agar peserta anak didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik. Kegiatan yang dapat merangsang peningkatan emosi positif pada diri para peserta didik, sehingga efektivitas pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.<sup>20</sup>

Meningkatkan efektivitas pembelajaran, para peserta didik atau guru senantiasa meningkatkan efektivitas belajar. Belajar akan lebih efektif jika peserta didik memiliki kesadaran dan tanggung jawab belajar, dengan yang belajar efisien, begitu pula para pengajar harus punya tanggung jawab untuk mencerdaskan para santrinya, dengan berusaha mengevaluasi setiap memberikan pelajaran yang diberikan kepada anak didiknya, berhasil atau tidaknya efektivitas pembelajaran pendidikan agama yang diberikan kepada peserta didik, kalau ada kendala hendaklah guru berusaha memberikan yang terbaik untuk anak didiknya.<sup>21</sup>

Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai “*a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*” . Jadi dengan demikian, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Sudirdja dan

---

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Aplikasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Pers, 2015), hal.10

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Aplikasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Pers, 2015), hal.15

Siregar di dalam buku karangan Mulyono berpendapat strategi pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajarann dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya. Di sini, strategi mencerminkan keharusan untuk mempermudah tujuan pembelajaran. Selain itu Dick & Carey mengemukakan dalam buku karangan Trianto ia menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu *set* materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, anak didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>22</sup>

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas, yang pertama Penggunaan pembelajaran merupakan rancangan tindakan (rangkaian-kegiatan) termasuk efektivitas penggunaan aplikasi dan pemanfaatan berbagai sumber daya kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal.179

<sup>23</sup> Anto, *Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 102

Bahwa Pengembangan Penggunaan Aplikasi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran itu adalah suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik.<sup>24</sup>

Berdasarkan pengalaman dan uji coba para ahli, terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam menetapkan efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1) Penetapan Perubahan Yang diharapkan

Adanya usaha secara terencana dan sistematis yang ditujukan untuk mewujudkan adanya perubahan pada diri peserta didik, baik pada aspek wawasan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Dalam menyusun strategi pembelajaran, berbagai perubahan tersebut harus ditetapkan secara spesifik, terencana dan terarah. Hal ini penting agar kegiatan belajar tersebut dapat terarah dan memiliki tujuan yang pasti. Penetapan perubahan yang diharapkan ini harus dituangkan dalam rumusan yang operasional dan terukur sehingga mudah didefinisikan terhindar dari pembiasaan atau keadaan yang tidak terarah. Perubahan yang diharapkan ini selanjutnya, harus dituangkan dalam tujuan pengajaran.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran Global*, (Malang: UIN Maliki Press), hal. 13

<sup>25</sup> Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: KalamMulia), hal. 256



## 2) Penetapan Pendekatan

Pendekatan merupakan terjemahan dari kata “*approach*”, dalam bahasa Inggris diartikan dengan *come near* (menghampiri), *go to* (jalan ke), dan *way path* dengan arti (jalan) dalam pengertian ini dapat dikatakan bahwa *approach* adalah cara menghampiri atau mendatangi, Mulyono mengartikan Pendekatan pembelajaran adalah sebagai titik tolak atau sudut pandang pendidik terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu, Metode dan pendekatan apapun yang akan digunakan agar tetap berpegang pada prinsip, bahwa metode dan pendekatan tersebut harus mampu mendorong dan menggerakkan peserta didik agar mau belajar dengan kemauannya sendiri, mencerminkan rasa keadilan bagi semua pihak, tidak terasa memberatkan dan membebani peserta anak didik. Selain itu, metode dan pendekatan pendidikan juga harus sejalan dengan paradigma pendidikan yang mencerminkan nuansa kehidupan yang lebih demokratis, dan sejalan dengan bakat, minat, dan kecenderungan anak didik.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: KalamMulia), hal. 257

3) Penetapan Metode

Bahwa metode pengajaran sangat memegang peranan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode tersebut selain harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, juga harus memperhatikan bahan pelajaran yang akan diberikan, kondisi anak didik, lingkungan, dan kemampuan dari guru itu sendiri. Suatu metode mungkin hanya cocok dipakai untuk mencapai tujuan tertentu, dan tidak cocok untuk mencapai tujuan yang lain.<sup>27</sup>

4) Penetapan Norma Keberhasilan

Menetapkan norma keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting. Dengan demikian, guru akan mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang telah dilakukannya. Suatu program baru diketahui keberhasilannya, setelah dilakukan evaluasi. Dengan demikian, sistem penilaian dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu strategi yang tidak dapat dipisahkan dengan strategi dasar lainnya, yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang telah dilakukan dan tidak cocok untuk mencapai tujuan yang lain.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: KalamMulia), hal. 258

<sup>28</sup> Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: KalamMulia), hal. 259

## B. Aplikasi Pembelajaran

### 1. Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia

Menurut Janner aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (enduser). Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada siswa mengingat dalam suatu proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen-komponen pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan antara komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikiran bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjukatau tanpa petunjuk dari pendidik (guru).<sup>29</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran adalah suatu program yang mengemas sebuah aplikasi pembelajaran berbantuan *handphone* dan komputer yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna akhir (siswa) dari apa yang telah di inputkan kepada aplikasi pembelajaran tersebut system sendiri. Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantikannya dengan aplikasi pihak ketiga.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Moh.uzer usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya 2011), hal. 9

<sup>30</sup> Moh.uzer usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya 2011), hal. 10

Aplikasi pembelajaran adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Salah satu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan antara komponen- komponen pembelajaran tersebut adalah pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikir dan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk atau tanpa petunjuk dari pendidik (guru).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran adalah suatu program yang mengemas sebuah metode pembelajaran berbantuan komputer dan android yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna akhir (siswa) dari apa yang telah diinput-kan kepada aplikasi pembelajaran tersebut. Aplikasi ini mengemas sebuah media pembelajaran interaktif yang bernama Ruang Belajar Raflesia sehingga membuat siswa sangat antusias dalam belajar dan dapat meningkatkan semangat nya untuk belajar, sehingga proses pembelajaran tidak monoton.<sup>31</sup>

## **2. Aplikasi Pembelajaran berbasis android dan Komputer**

Aplikasi menurut Jogiyanto, aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau

---

<sup>31</sup> Simarmata Janner, *Pengenalan Teknoloi Komputer dan Informasi*, (Yogyaarta: Andi, 2006), hal. 22.



mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, pekerjaan itu sendiri. Aplikasi adalah suatu program yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah untuk dieksekusi oleh sebuah sistem perangkat elektronik. Sedangkan android merupakan merupakan sistem operasi yang digunakan pada smartphone untuk mengakses berbagai macam jenis aplikasi yang dapat digunakan terutama pada pembelajaran ushul fiqh.<sup>32</sup>

Penggunaan aplikasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain – lain.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Simarmata Janner, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*, (Yogyakarta: Andi, 2006), hal. 23.

<sup>33</sup> Satyaputra dan Aritonang, *Beginning Android Programming With ADT Bundle*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), hal. 2

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis android dan komputer adalah aplikasi siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna. Contoh- contoh aplikasi ialah belajar ilmu ushul fiqh, kumpulan ushul fiqh lengkap, belajar ilmu fiqh lengkap offline dan lain sebagainya yang telah banyak tersedia dan dapat diunduh secara gratis di *google playstore*. Aplikasi-aplikasi yang tersedia sangat mudah diakses oleh peserta didik.<sup>34</sup>

Aplikasi pembelajaran sekarang merupakan salah satu industri yang sangat besar. Perkembangan aplikasi pembelajaran saat ini sangat berkembang pesat sehingga menghasilkan berbagai macam aplikasi pembelajaran yang bisa dinikmati mulai dari anak-anak hingga dewasa. Salah satu aplikasi pembelajaran yang cocok untuk anak-anak adalah aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis android dan komputer, adanya aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pelajaran yang awalnya dianggap sulit dan membosankan bisa dituangkan dalam aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis android dan komputer sehingga lebih menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan. Aplikasi pembelajaran edukasi ini sangat menarik untuk dikembangkan. Terdapat beberapa kelebihan dari aplikasi pembelajaran edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Satyaputra dan Aritonang, *Beginning Android Programming With ADT Budle*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), hal. 9.

<sup>35</sup> Satyaputra dan Aritonang, *Beginning Android Programming With ADT Budle*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), hal. 9.

Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama aplikasi pembelajaran edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Aplikasi pembelajaran ini dibuat suatu aplikasi pembelajaran edukasi dimana aplikasi pembelajaran ini merupakan media interaktif dan media informasi yang mendukung dalam menyajikan informasi berupa teks, gambar, video, audio, maupun bentuk multimedia lain yang bisa dibuka melalui laptop, komputer, dan smartphone tanpa menggunakan internet atau offline.<sup>36</sup>

### **3. Konsep Aplikasi Pembelajaran interaktif Ruang Belajar Raflesia**

Konsep dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis android dan komputer menyiapkan berbagai fitur-fitur yang menarik dan mudah diakses pendidik maupun peserta didik dalam pengoperasiannya, sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Aplikasi tersebut terdapat pada sistem pengoperasian android dan komputer. Aplikasi pembelajaran ruang belajar adalah media pembelajaran berbasis android dan komputer tanpa internet offline dan gratis yang memberikan banyak fitur dan memfasilitasi penggunaannya untuk mengajar secara kreatif ataupun perkembangan sikap secara *real time*.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 15

<sup>37</sup> Kevin Aliando, *Aplikasi Pembelajaran Interaktif*, (Jakarta: PT Gajah Press, 2010), hal. 10

Seperti yang diungkapkan oleh Peterson aplikasi pembelajaran ruang belajar adalah alat manajemen perilaku yang memberikan umpan balik terhadap sikap yang diamati dengan komunikasi elektronik (ruang belajar Rafflesia, ruang belajar Rafflesia diproyeksikan dengan internet yang dapat diakses melalui penggunaan proyektor dengan menghubungkan laptop atau komputer.

Aplikasi interaktif ruang belajar Rafflesia ini sangat lengkap dan audio offline di dalamnya berisi pembahasan mengenai ushul fiqh secara lengkap dan menyeluruh. Aplikasi ini sepenuhnya offline dan tidak membutuhkan koneksi internet untuk menggunakannya, dibuat dengan desain menarik, namun tetap simpel dan mudah digunakan. Tampilan menu aplikasi yang digunakan dalam penyajian materi sangat sistematis dan terstruktur sangat rapi yang mampu memudahkan pendidik dalam mengoperasikan aplikasi tersebut sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Selain pendidik mendapat kemudahan, peserta juga dengan mudah mengoperasikannya<sup>38</sup>

Aplikasi pembelajaran ruang belajar Rafflesia berbasis android dan komputer untuk meningkatkan pembelajaran ushul fiqh dalam memahami hukum haram dan halal sebuah makanan untuk peserta didik MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah dan hal ini dianggap peneliti sebagai kesempatan yang sangat baik untuk

---

<sup>38</sup> Hamalik dan Oemar, *Media Pendidikan*, (Cet: IX; Bandung: Citra Aditya Bakti, 2013), hal.34



menerapkan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis android dengan melihat perilaku peserta didik yang gemar menggunakan android dan komputer. Peserta didik harus memahami ushul fiqh sejak dini diajarkan pada peserta didik khususnya untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengetahui hukum haram halal makanan sebagai panduan untuk memilih makanan yang baik, dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia berbasis android komputer akan membantu peserta didik untuk memahami ilmu ushul fiqh.<sup>39</sup>

Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini diciptakan oleh ilfad ramadhan. Yang diberi nama ruang belajar raflesia, makna nama dari aplikasi tersebut di ambil dari nama bunga raflesia, dimana bunga raflesia merupakan bunga yang ukurannya besar dan raflesia arnoldi salah satunya bunga bangkai yang ukurannya sangat besar, kaitannya dengan aplikasi yang saya buat ini adalah harapan saya yang besar terhadap karya saya ini karena menjadi guru itu harus berkreasi dan memberikan pembelajaran yang menarik dan asik, dan bunga raflesia arnoldi ini adalah simbol dari provinsi bengkulu, kaitannya dengan aplikasi ilfad ini adalah bahwa aplikasi ruang belajar raflesia ini di buat atau di ciptakan di kota bengkulu dan yang menciptakannya adalah seorang pemuda yang asalnya asli dari provinsi bengkulu. Serta bunga raflesia ini banyak sekali manfaatnya untuk kesehatan manusia, begitupun dengan aplikasi ruang belajar raflesia ini, dapat di manfaatkan

---

<sup>39</sup> Hamalik dan Oemar, *Media Pendidikan*, (Cet: IX; Bandung: Citra Aditya Bakti, 2013), hal.34

oleh guru dalam membantu proses pembelajaran yang awalnya membosankan sehingga menjadi pembelajaran yang menarik dan asik. Sehingga dapat manajemen perilaku yang mendorong siswa berperilaku positif dan dapat memberikan umpan balik terhadap perubahan. Melalui tindakan pengamatan guru terhadap sikap siswa, yang dikomunikasikan menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar ini.

Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas.<sup>40</sup> perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai keistimewaan *aplication computer and smartphone for education* lalu itu disudahi dengan pengeluaran kepada khalayak aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini di buat oleh seorang mahasiswa program pascasarjana s2 UINFAS bengkulu dari provinsi bengkulu yang bernama ilfad ramadhan. aplikasi pembelajaran ini dari sebuah aplikasi pembelajaran ruang kelas sehingga pihak kepengelolaan sekolah beserta para pengembang diperkenankan supaya melakukan penerapan lebih lanjut terhadap aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia. Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia memertalikan banyaknya layanan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia secara berbarengan.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Arif Akbarul Huda, *Live Coding! Aplikasi Buatn Sendiri*, (Yogyakarta: Andi, 2013), hal. 3

<sup>41</sup> Arif Akbarul Huda, *Live Coding! Aplikasi Buatn Sendiri*, (Yogyakarta: Andi, 2013), hal. 3

Aplikasi android yang dibuat dalam penelitian tesis ini bernama ruang belajar rafleis yang dikembangkan guna membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar ushul fiqh secara mandiri. Aplikasi yang dikembangkan bersifat universal atau semua kalangan usia mulai dari anak-anak sampai dewasa dapat menggunakannya untuk belajar fiqh secara mandiri dimana saja dan kapan saja. Selain itu aplikasi ruang belajar rafleis dapat dijadikan media belajar siswa maupun sebagai tambahan bahan belajar. Dalam aplikasi tersebut tidak disertakan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, namun isi materi tetap layak digunakan pada saat pembelajaran PAI.<sup>42</sup>

### **C. Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Ushul Fiqh**

#### **1. Pengertian Ushul Fiqh**

Pengertian usul fiqh sebagai rangkaian dari dua buah kata, yaitu: kata usul dan kata fiqh; dan itu dapat dilihat pula sebagai nama atau derivasi satu bidang ilmu dari ilmu-ilmu shariah. Dilihat dari tata bahasa arab, rangkaian kata usul dan kata fiqh dinamakan dengan struktur tarkib idafah, sehingga susunan dirangkan dua kata itu memberi pengertian usul bagi fiqh. Kata usul adalah bentuk jamak dari kata: asl yang menurut bahasa, berarti: sesuatu yang dijadikan dasar bagi yang lain. Berdasarkan pengertian usul menurut bahasa tersebut, maka usul fiqh berarti: sesuatu yang dijadikan dasar (pondasi) bagi fiqh. Dengan penjelasan pengertian fiqh di atas, maka pengertian Usul sebagai rangkaian dari dua buah kata,

---

<sup>42</sup> Arif Akbarul Huda, *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*, (Yogyakarta: Andi, 2013), hlm. 10-15.

yaitu dalil-dalil bagi hukum mengenai perbuatan dan ketentuan-ketentuan umum bagi pengambilan hukum-hukum shara' mengenai perbuatan dengan dalilnya yang terperinci.<sup>43</sup>

Dengan lebih mendetail, dikatakan oleh muhammad abu zahrah bahwa ilmu usul fiqh adalah ilmu yang menjelaskan cara dan prosedur yang ditempuh oleh imam- imam mujtahid dalam mengambil hukum dari dalil-dalil yang berupa nass-nass shara' dan dalil-dalil yang didasarkan kepadanya, dengan memberikan 'illat (alasan hukum) yang dapat dijadikan dasar ditetapkannya hukum serta kemaslahatan- kemaslahatan yang dimaksud oleh shara'.

## **2. Objek Pembahasan Ilmu Ushul Fiqh**

Sesuai dengan keterangan pengertian ilmu usul fiqh di atas, maka yang menjadi obyek pembahasannya meliputi:

### **1. Pembahasan Tentang Dalil**

Pembahasan tentang dalil dalam ilmu usul fiqh adalah secara global. Disini dibahas tentang macam-macam dalil, rukun atau syarat masing-masing dari macam- macam dalil itu, kekuatan dan tingkatan-tingkatannya. Dalam ilmu usul fiqh tidak dibahas satu per-satu dalil bagi setiap perbuatan. Dalam konteks ilmu usul fiqh, shara' yang disebut dalil al-istinbaty; dalil ini dari teks ayat al-quran, teks hadis, dan ijma'; dan dalil-dalil yang terbentuk dari olah pikir yang sehat, rasional dan hasil dari penelitian hukum yang

---

<sup>43</sup> M. Abu Zahra, *Usul Al-Fiqh*, (Damascus: Dar al- Fikr al-Araby, 1970), hal. 5.



mendalam. dalil ini disebut sebagai dalil al-istidlaly. misalnya, al-qiyas, al-istihasan, al-maslahah dan lainnya.

## 2. Pembahasan Tentang Hukum

Pembahasan tentang hukum dalam ilmu usul fiqh adalah secara umum, tidak dibahas secara terperinci hukum bagi setiap perbuatan. Pembahasan tentang hukum ini, meliputi pembahasan tentang macam- macam hukum dan syarat-syaratnya. Pihak yang menetapkan hukum, sebagai sang legislator utama (al-hakim), orang yang dibebani dengan perintah hukum, atau subyek hukum (al-mahkum 'alaih) dan syarat-syaratnya, ketetapan hukum (al-mahkum bih) dan macam-macamnya dan status perbuatan-perbuatan yang dikenakan hukum (al- mahkum fih) serta syarat-syaratnya.<sup>44</sup>

## 3. Pembahasan tentang Kaidah

Pembahasan tentang kaidah-kaidah yang digunakan sebagai jalan/media untuk memperoleh hukum dari dalil-dalilnya, antara lain mengenai macam-macam kaidah kebahasaan, misalnya: kaidah fi'il amar, fi'il nahy, nakirah dan ma'rifah, am dan khas, mutlaq dan muqayyad dan kehujjahan/argumentasinya, dan kaidah-kaidah kemaslahatan umum dan tujuan dasar hukum islam serta isi konsep dari dasar hukum itu sendiri.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> M. Abu Zahra, *Usul Al-Fiqh*, (Damascus: Dar al- Fikr al-Araby, 1958), hal. 20

<sup>45</sup> M. Abu Zahra, *Usul Al-Fiqh*, (Damascus: Dar al- Fikr al-Araby, 1958), hal. 21

#### 4. Pembahasan Tentang Ijtihad

Dalam pembahasan ini, dibicarakan tentang macam-macamnya, syarat-syarat bagi orang yang boleh melakukan ijtihad, tingkatan-tingkatan mujtahid dilihat dari kacamata ketentuan ijtihad dan hukum melakukan ijtihad dan metodologi yang benar bagi mujtahid, dengan adanya kaidah-kaidah dalam ilmu usul fiqh, dimaksudkan untuk diterapkan pada dalil-dalil *shara'* yang terperinci dan sebagai basis bagi hukum-hukum *furu'*, atau hukum dari hasil ijtihad para ulama.

### 3. Penggunaan Aplikasi Pendidikan Agama Islam

Penggunaan aplikasi pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah terdiri beberapa aspek, yaitu aspek al-qur'an dan al-hadis, keimanan/akidah akhlaq, fiqh (hukum islam), dan aspek tarikh (sejarah). Meskipun masing-masing aspek tersebut dalam praktiknya saling terkait saling mengisi dan melengkapi, tetapi jika dilihat secara teoritis masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. aspek al-qur'an dan al-hadis, menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>46</sup> aspek akidah, menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan/keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai al-asma' al-husna. Aspek akhlak, menekankan pada pembiasaan untuk melaksanakan

---

<sup>46</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Raja Grafindo 2014), hal. 33

akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Aspek fiqih, menekankan pada kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik. Sedangkan aspek tarikh dan kebudayaan islam, menekankan pada kemampuan mengambil ibrah (contoh/hikmah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah dalam islam untuk mengembangkan kebudayaan, dan peradaban islam.<sup>47</sup>

Berbagai komponen yang terkait dengan penentuan norma keberhasilan pengajaran tersebut harus ditetapkan dengan jelas, sehingga dapat menjadi acuan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajarnya. Hal ini sejalan pula dengan paradigma baru pendidikan yang melihat lulusan bukan hanya dari segi pengetahuan melainkan juga mengerjakan, menjadikan sebagai sikap dan pandangan hidup, dan menggunakan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian strategi pembelajaran pada intinya kegiatan yang terencana secara sistematis yang ditujukan untuk menggerakkan peserta didik agar kegiatan pembelajaran tersebut, maka seorang guru harus menetapkan hal-hal yang berkaitan tujuan yang diarahkan pada perubahan tingkah laku, pendekatan yang demokratis, terbuka, adil, dan menyenangkan.<sup>48</sup>

Pembelajaran ilmu-ilmu agama Islam berusaha mendudukan Islam sebagai obyek studi, yang perlu dikaji dan dianalisis secara kritis-rasional, obyektif, historis-empiris dan sosiologi. Namun demikian, apa

---

<sup>47</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Raja Grafindo 2014), hal 33

<sup>48</sup> Muhaimin, *Nuansa Baru Pendidikan Islam*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2016), hal. 7

artinya olah nalar dan historis empiris terhadap ilmu-ilmu agama Islam, jika tanpa disertai dengan pendekatan keagamaan, yang berusaha membangun sikap dan perilaku yang memiliki komitmen. Keragaman pemahaman dan penafsiran tersebut pada gilirannya memunculkan pola-pola artikulasi keberagamaan.<sup>49</sup>

Dalam Undang-undang RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa guru merupakan pendidik yang profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan menengah.

Sebagaimana pendapat Muhaimin yang dikutip dari Abdul Majid memberikan rumusan yang tegas tentang pengertian istilah tersebut dalam penggunaannya dengan menitik beratkan pada tugas dengan prinsip yang harus dilakukan oleh seorang guru.<sup>50</sup> Untuk lebih jelasnya menurut Muhaimin bahwa perbedaan penggunaan istilah tersebut dapat dilihat pada berikut ini :

- 1) Murobbi adalah orang yang mendidik dan menyiapkan peserta didik agar mampu bereaksi serta mampu mengatur dan memelihara hasil krasinya untuk tidak menimbulkan malapetaka bagi dirinya, masyarakat dan alam sekitarnya (lingkungannya).

---

<sup>49</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Raja Grafindo 2014), hal 34

<sup>50</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Raja Grafindo 2014), hal. 38

- 2) Mu'allim adalah orang yang menguasai ilmu dan mampu mengembangkannya serta menjelaskan fungsinya dalam kehidupan, menjelaskan dimensi teoritis dan praktisnya, sekaligus melakukannya.
- 3) Mudarris adalah orang yang memiliki kepekaan intelektual dan informasi serta memperbaharui pengetahuan maupun keahliannya serta berkelanjutan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut baik secara bahasa maupun secara istilah, guru dapat dipahami sebagai orang-orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik. Dengan demikian tugas guru sebagai tugas profesi yang menuntut kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan optimal.

Dengan demikian strategi pembelajaran pada intinya kegiatan yang terencana secara sistematis yang ditujukan untuk menggerakkan peserta didik agar kegiatan pembelajaran tersebut, maka seorang guru harus menetapkan hal-hal yang berkaitan tujuan yang diarahkan pada perubahan tingkah laku, pendekatan yang demokratis, terbuka, adil, dan menyenangkan.<sup>51</sup>

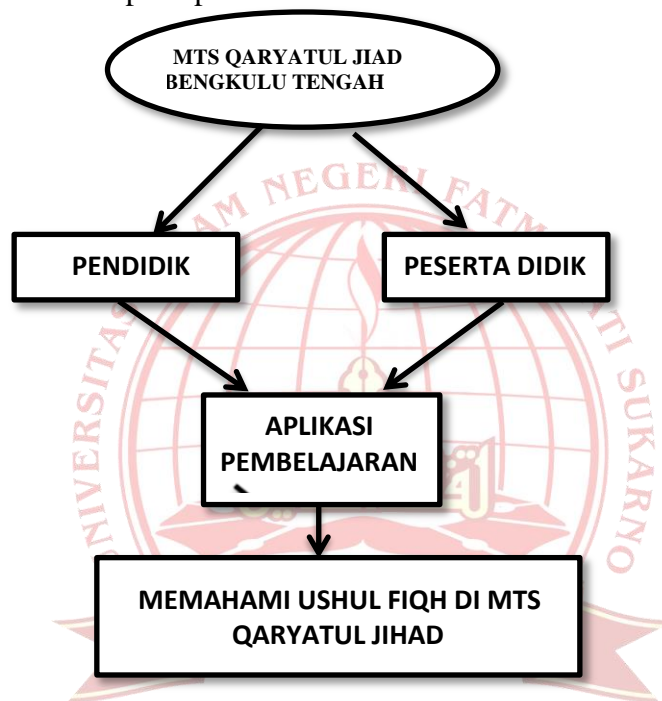
---

<sup>51</sup> Muhaimin, *Nuansa Baru Pendidikan Islam*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2016), hal. 45



#### D. Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Kerangka berfikir berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. kerangka pemikiran pada penelitian ini adalah :



Gambar 1.3 : Kerangka Berfikir

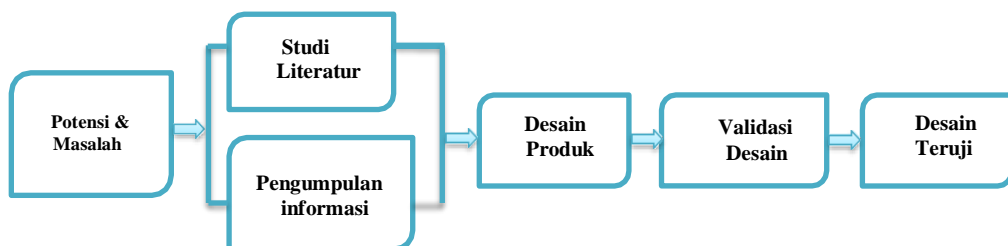
Hubungan variabel dengan gambar di atas bahwan MTS qaryatul jihad masih banyak guru menggunakan media dan model pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam pembelajaran. Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini sangat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Jadi setelah guru menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan guru tidak kesulitan lagi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang asik.

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

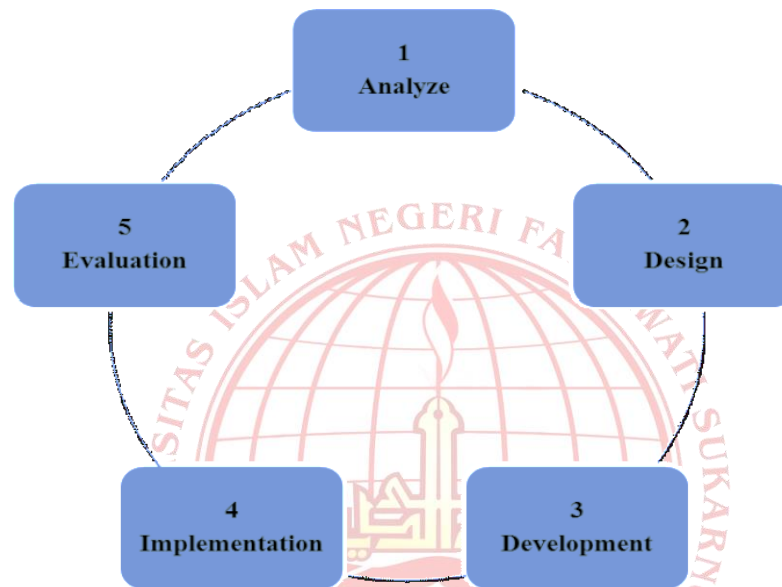
Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut sugiyono jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan dalam aplikasi Ruang Belajar Raffleisa peneliti menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*) diadaptasi oleh Molenda dan Reiser.<sup>52</sup> Pengembangan dalam penelitian ini akan menghasilkan suatu multimedia interaktif. Menurut sugiyono, penelitian pengembangan ini menggunakan tipe rancangan level 3. Penelitian ini dilakukan dengan uji kelompok kecil dilanjutkan dengan melakukan uji kelompok besar. Dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran yang kemudian di validasi secara internal tetapi tidak di produksi secara eksternal. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian mengembangkan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1.1 : Langkah Penelitian R&D Level 3

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 135

Dalam buku endang mulyatiningsih, model ADDIE menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan yang disajikan dalam diagram Berikut Ini:<sup>53</sup>



Gambar 1.2 : Lima Langkah Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah karya menghasilkan produk berupa perangkat lunak meliputi *program computer* dan *program android* aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dan lain-lain.<sup>54</sup>

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 22 November 2022 sampai dengan selesai, dengan tempat penelitian yaitu di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.

---

<sup>53</sup> Endang Mulyataningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 200.

<sup>54</sup> Nusa Putra, *Research and Development (Penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 67.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>55</sup>

Berdasarkan dari survei dan observasi yang telah dilakukan maka peneliti mengambil populasi dari keseluruhan peserta didik kelas VII MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, jumlah populasi sebagai berikut:

Tabel 1.2: Populasi Siswa Kelas VII

No	Kelas	Laki - Laki	Prempuan	Total
1	VII A	10	20	35
2	VII B	11	24	30
3	VII C	15	19	34
Jumlah		36	63	99

Data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah populasi peserta didik kelas VII MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah sebanyak 99 peserta didik.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Syarat yang paling penting untuk diperhatikan dalam mengambil sampel ada dua macam, yaitu jumlah sampel yang mencukupi dan profil sampel yang dipilih harus mewakili. Untuk itu, perlu ada cara untuk memilih sampel agar benar-benar mewakili semua populasi yang ada.

---

<sup>55</sup> Nusa Putra, *Research and Development (Penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 67.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive random sampling. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penentuan sampel sebagai berikut:

- 1) Menetapkan kelas VII sebagai responden dengan memilih dua kelas yang mempunyai nilai rata-rata kelas terendah pada mata pelajaran ushul fiqh materi hukum haram halal makanan.
- 2) Memilih dua kelas secara acak dengan teknik random sampling dan yang mempunyai nilai rata-rata kelas terendah yaitu kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi ruang belajar raflesia sedangkan kelas kontrol menggunakan power point yang pada umumnya diterapkan oleh guru di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah. Setelah penjumlahan nilai rata-rata kelas terendah terhadap 2 kelas maka di peroleh yang kelas eksperimen yaitu kelas VII A dengan jumlah 35 peserta didik dan kelas kontrol VII B dengan jumlah 30 peserta didik.<sup>56</sup>

#### **D. Sumber Data**

Dalam penelitian ini data dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dan secara fisik untuk mendapatkannya: Wawancara dan angket. Sedangkan data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung yaitu berupa dokumen-dokumen.

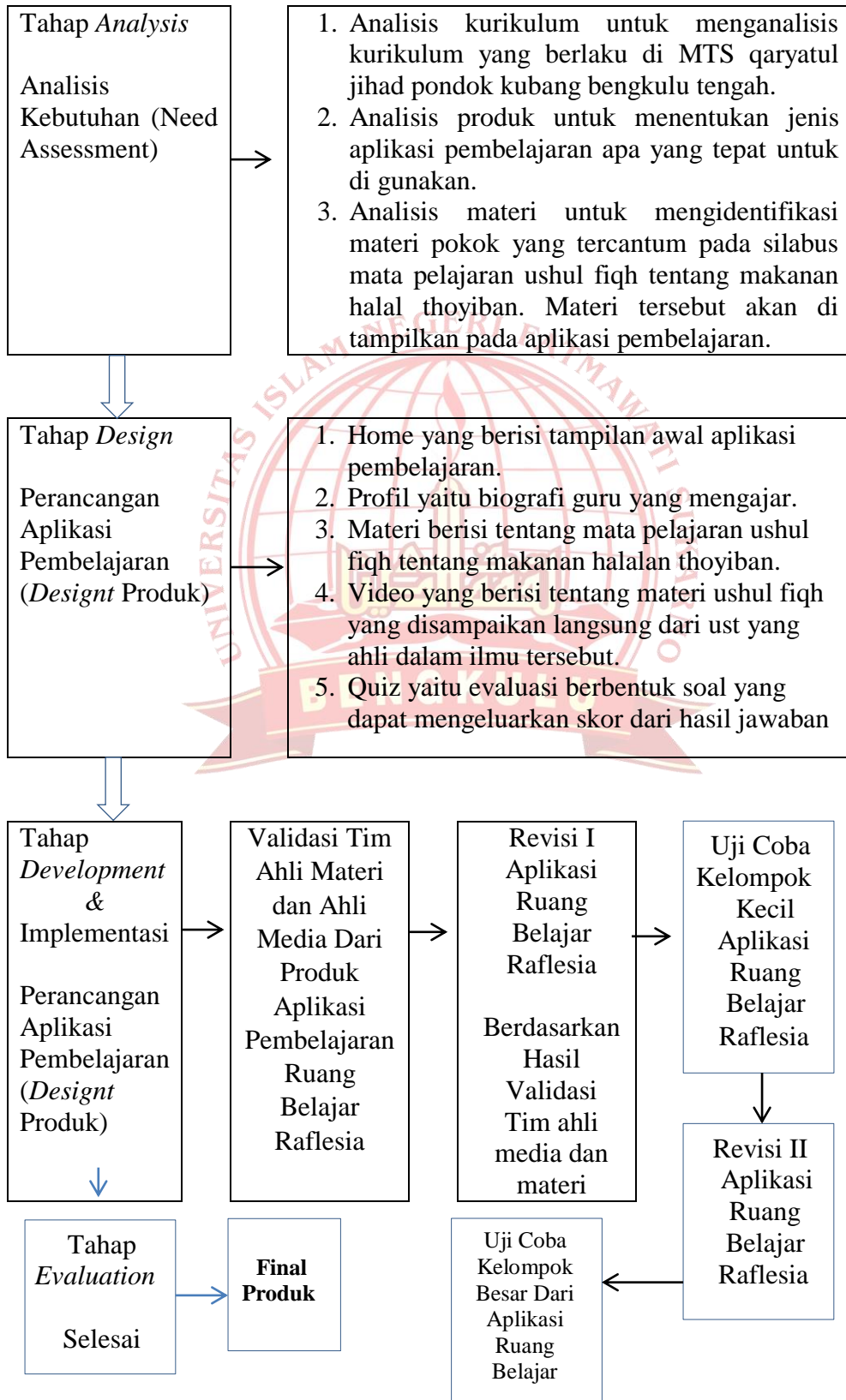
---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 297.



## E. Desaint Penelitian

Desain Penelitian dapat disajikan pada bagan di bawah ini:



## F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pengembangan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pada penelitian ini menggunakan angket (kuesioner). Metode angket digunakan untuk mengukur kelayakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang berkaitan dengan isi, tampilan, kualitas aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang diciptakan oleh peneliti. Angket yang akan diberikan kepada validator adalah sebagai berikut :

### 1. Kisi Kisi Angket Ahli Media

Ahli media menilai dari aspek tampilan (*Maintainable*) dan penggunaan (*Usabilitas*) serta (*Kompatibilitas*). Penilaian ahli media ini akan dijadikan acuan revisi media sebelum media diujicobakan pada peserta didik. Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Prof. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data hasil validasi ahli media, dan ahli materi. Pada lembar validasi validator diminta menuliskan skor yang sesuai dengan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang dibuat oleh peneliti dengan tanda ceklist pada baris dan kolom yang sesuai dengan instrumen yang dibuat, kemudian validator diminta memberikan kesimpulan penilaian secara

umum. Apakah aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia belum dapat digunakan, atau aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia bisa digunakan dengan revisi ataupun, aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia bisa digunakan tanpa revisi. Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli media pada Tabel 1.3 adalah sebagai berikut :

Tabel 1.3: Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Rekayasa Perangkat Lunak/ Penggunaan Aplikasi ( <i>Software</i> )	Dapat dikelola dengan mudah ( <i>Maintainable</i> )	1
		Sederhana dalam pengoperasiannya ( <i>Usabilitas</i> )	2
		Aplikasi dapat dijalankan dengan tidak lemot ( <i>Kompatibilitas</i> )	3
		Kemenarikan bentuk aplikasi pembelajaran	4
		Kemasan DVD produk aplikasi pembelajaran yang unik dan Kreatif	5
2	Aplikasi Pembelajaran	Relevansi tujuan pembelajaran dengan Kurikulum	6
		Kumudahan untuk dipahami materi yang ada di aplikasi	7
		Sistematis, runut, alur logika jelas	8
		Kontekstualitas dan aktualitas	9
		Pengoperasian aplikasi tanpa jaringan ( <i>Offline</i> )	10
		Aplikasi dapat digunakan lewat <i>computer and handphone</i>	11
3	Komunikasi Audio Visual	Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan	12
		<i>Layout design</i> , kesalahan penulisan <i>graphy</i> dan warna	13
		<i>Layout interactive</i> (ikon navigasi)	14

## 2. Kisi Kisi Angket Ahli Materi Untuk Dosen

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Ahmad Suradi M.Ag selaku dosen di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang materi. Dapat dilihat pada tabel 1.4 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4: Kisi-Kisi Angket Ahli Materi oleh Dosen

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Cakupan Materi Dalam Aplikasi Pembelajaran	Keluasan Materi	1
		Kedalaman Materi	2
		Ketepatan Materi	3
2	Keakuratan Materi Dalam Aplikasi Pembelajaran	Keakuratan Fakta	4
		Keakuratan Konsep	5
		Keakuratan Teori	6
		Keakuratan Ilustrasi	7
		Keakuratan Sampel	8
3	Kemuktakhiran materi aplikasi pembelajaran	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	9
		Keterkinian fitur, contoh dan rujukan	10
		Kontekstual	11
4	Kelengkapan Penyajian	Pendahuluan	12
		Sumber Sumber yang digunakan	13
		Evaluasi	14

### 3. Kisi Kisi Angket Ahli Materi Untuk Guru

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Wulan Wardhani, M.Pd selaku guru ushul fiqh di sekolah MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah yang memiliki kompetensi dibidang materi. Dapat dilihat pada tabel 1.5 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.5: Kisi-Kisi Angket Ahli Materi oleh Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Cakupan Materi Dalam Aplikasi Pembelajaran	Keluasan Materi	1
		Kedalaman Materi	2
		Ketepatan Materi	3
2	Keakuratan Materi Dalam Aplikasi Pembelajaran	Keakuratan Fakta	4
		Keakuratan Konsep	5
		Keakuratan Teori	6
		Keakuratan Ilustrasi	7
		Keakuratan Sampel	8
3	Kemuktakhiran materi aplikasi pembelajaran	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	9
		Keterkinian fitur, contoh dan rujukan	10
		Kontekstual	11
4	Kelengkapan Penyajian	Pendahuluan	12
		Sumber Sumber yang digunakan	13
		Evaluasi	14



#### 4. Kisi Kisi Angket Uji Efektifitas

Test kemampuan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu test pertama sebelum menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dan test kedua setelah menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia (posttest). Test kemampuan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah peserta didik di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah dalam meningkatkan pengenalan angka. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan validasi instrumen test kemampuan pretest dan posttest kepada dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu sebagai validator soal. Soal test pretest dan posttest dirancang berdasarkan indikator yang telah disusun peneliti, sebagai berikut:

Tabel 1.6: Kisi-Kisi Uji Efektivitas

No	Indikator	Butir soal
1.	Keunikan,kejelasan bentuk dan cara penggunaan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia	1
2.	Dibuat dengan materi kompetensi dasar (KD)	1
3.	Fitur Materi, Fitur Video dan Quiz serta tampilan ruang belajar raflesia memenuhi kriteria media	1
4.	Manfaat dari penggunaan aplikasi terhadap siswa	1
5.	Peserta didik dapat menyelesaikan Quiz dalam kondisi suasana yang bahagia dengan intraksi yang baik sesama peserta didik	1

## G. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan dari *Instructional Media Design* (Molenda & Reiser) yaitu model ADDIE. Molenda & Reiser menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Dalam buku Endang mulyatiningsih, model ADDIE menggunakan lima tahap langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

### 1. Analysis

Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 1 Januari 2022 bertujuan untuk mengetahui perlunya penggunaan aplikasi pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi terhadap kondisi sarana belajar, guru dan siswa. Penelitian pendahuluan ini diharapkan memperoleh aspek analisis kebutuhan.<sup>57</sup>

a. Analisis Kurikulum, yaitu menganalisa kurikulum yang berlaku di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi ingin dicapai pada mata pelajaran ushul fiqh didapatkan ketepatan materi tentang hukum haram halal makanan yang ingin di kembangkan menjadi pembelajaran yang menarik dan asik.

---

<sup>57</sup> Endang Mulyataningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 200.

- b. Analisis aplikasi pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis aplikasi pembelajaran apa yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Analisis Materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi pokok gambar teknik yang tercantum pada silabus mata pelajaran ushul fiqh tentang hukum haram dan halal makanan. materi pokok tersebut kemudian disusun secara sistematis untuk ditampilkan pada aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia.

## 2. *Design (Desain/Perancangan Produk)*

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang akan digunakan perancangan produk pada tahapan ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi diantaranya :<sup>58</sup>

- a. *Home* yang berisi tampilan awal sebuah aplikasi. *Home* dikembangkan berdasarkan struktur navigasi. Seperti ditunjukan pada gambar dibawah

Gambar 1.5 : Tampilan Home



---

<sup>58</sup> Endang Mulyataningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 205

- b. Profil yaitu biografi pembuat aplikasi pembelajaran ruang belajar rafflesia. Seperti ditunjukkan pada gambar dibawah ini:

Gambar 1.5 :Tampilan Profile



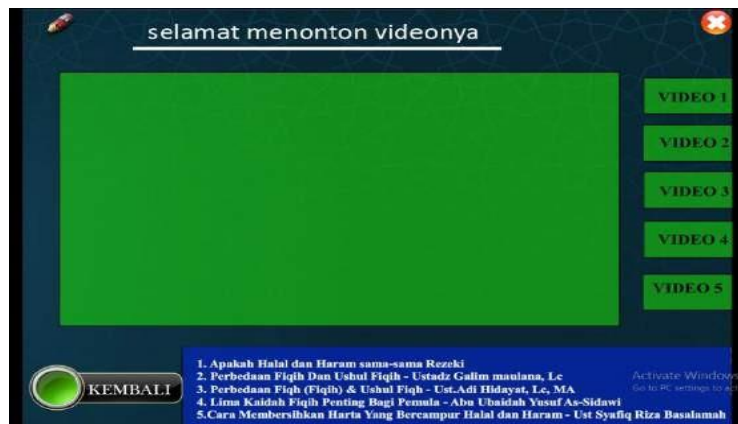
- c. Materi ini berisi tentang mata pelajaran ushul fiqh tentang hukum haram dan halal makanan. Seperti ditunjukkan pada gambar dibawah ini:

Gambar 1.6 :Tampilan Materi



- d. Pada tampilan vidio terdapat beberapa vidio yang bisa dipilih, ada lima video yang setiap video nya ada penjelasan tentang ushul fiqh dengan materi hukum haram dan halal sebuah makanan selain itu terdapat kisi-kisi dari tiap vidio untuk menjawab quiz yang berisi soal-soal pilihan ganda. Seperti pada gambar dibawah ini:

Gambar 1.7 :Tampilan video



- e. Quiz yaitu Evaluasi, melihat sebatas mana kemampuan seorang peserta didik dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik. quiz ini berbentuk soal pilihan ganda yang tinggal di jawab di aplikasi pembelajaran tersebut, dan di akhir quiz akan keluar skore jawaban yang benar dan jawaban yang salah. Seperti pada gambar dibawah ini:

Gambar 1.8 :Tampilan Quiz



Pada tampilan ini terdapat kolom yang harus diisi dengan nama kemudian baru menekan tombol masuk. pada tampilan masuk maka akan terdapat soal pilihan jawaban yang harus diisi.



Gambar 2.1 :Tampilan Quiz Pilihan Soal Ganda



Selanjutnya jika telah selesai menjawab soal-soal yang disediakan maka akan timbul tampilan skor dan nilai yang di dapat juga terdapat tombol kembali untuk keluar dari quiz. Seperti di bawah:

Gambar 2.2 :Tampilan Skor Akhir dari Quiz



Jika telah selesai menjawab soal-soal yang disediakan maka akan timbul tampilan skor dan nilai dari hasil jawaban yang di dapat juga terdapat tombol kembali untuk keluar dari quiz dan ada juga tombol *Tri again* untuk mencoba kembali quiz. Seperti gambar di atas.

### 3. **Development & Implementation (Pengembangan dan Penerapan)**

Tahap pengembangan dan penerapan adalah tahap pengembangan produk awal aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dengan menerapkan kerangka produk dan tahap validasi ahli. Sebagai berikut :

- a. Pembuatan desain produk, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan, pengumpulan materi, dan pemrograman. Rancangan kerangka produk ini diterapkan menjadi produk awal aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dengan menggunakan software macromedia flash 8 dan perangkat lunak pendukung lainnya.
- b. Validasi Ahli, tahapan ini berguna untuk mengetahui kelayakan Aplikasi pembelajaran yang dibuat dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada siswa. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data kelayakan aplikasi pembelajaran didapatkan dari instrumen kelayakan media untuk ahli.
- c. Revisi tahap I, revisi tahap pertama merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi yang didapatkan pada tahap validasi ahli.<sup>59</sup>
- d. Uji coba kelompok kecil, Setelah revisi tahap pertama selesai dilaksanakan, kemudian produk diujikan pada uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah dan materi nya tentang ushul fiqh

---

<sup>59</sup> Endang Mulyataningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 199.

tentang hukum haram dan halal makanan. Menggunakan teknik pemilihan sampel secara random/acak dari 6 siswa dibagi menjadi 2 kelompok random, dan dari masing-masing kelompok dipilih 1 siswa sebagai sample, sehingga diperoleh sampel yang berjumlah 2 dari 6 siswa. Uji coba kelompok kecil berfokus pada rekomendasi revisi produk menurut siswa.

- e. Revisi tahap II, Revisi tahap kedua merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari guru pada uji coba kelompok kecil. Setelah produk mengalami perbaikan sesuai saran, maka produk siap untuk diuji coba pada kelompok besar.<sup>60</sup>
- f. Uji Coba Kelompok Besar dilakukan di mts qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, uji coba kelompok besar dilakukan setelah revisi ii atau perbaikan dari hasil uji coba kelompok kecil. dalam uji coba kelompok besar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dilakukan dengan menggunakan angket.

#### 4. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi ini adalah tahapan model ADDIE yang terakhir penyelesaian dari semua tahapan yang dapat menghasilkan produk dan produk tersebut layak digunakan dan produk tersebut yaitu aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.

---

<sup>60</sup> Endang Mulyataningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 204.

## G. Desain Uji Coba Produk

Instrumen yang sudah dirancang kemudian diuji coba awal, dan dianalisis, Analisis data hasil uji coba produk untuk memperoleh informasi tentang model yang dirancang. Seperti telah dijelaskan diatas uji coba produk dilakukan setelah melakukan revisi dari desain produk.

### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia uji coba kelompok kecil juga dilakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pendidikan dengan indikator standar nasional pendidikan. Uji coba kelompok kecil dilakukan di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah itu atas dasar pertimbangan bahwa sekolah tersebut nilai akreditasinya masih C dan juga masih banyak siswa nya yang keluar masuk kelas serta ribut di dalam kelas saat guru menerangkan materi.

### 2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, uji coba kelompok besar dilakukan setelah revisi II atau perbaikan dari hasil uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok besar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dilakukan dengan menggunakan angket.<sup>61</sup> uji coba kelompok besar/massal dilaksanakan pada tanggal 15 desember 2022 dengan melibatkan 32 peserta didik dari kelas VII MTS qaryatul

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*,...h. 512.

jihad pondok kubang bengkulu tengah. Alur pelaksanaan pada uji coba massal ini sama dengan uji coba sebelumnya yang intinya terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahap pengenalan produk, uji coba produk, dan terakhir penilaian produk menggunakan angket. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan angket melalui uji coba massal ini memperlihatkan bahwa aplikasi pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran ushul fiqh untuk digunakan.<sup>62</sup>

### 3. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba untuk melihat kevalidan produk ialah ahli media dan ahli materi, subjek uji coba untuk melihat produk ialah siswa kelas VII MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, baik untuk kelompok kecil maupun kelompok besar. Pengambilan subjek uji coba untuk kelompok kecil yaitu kelas VII A mts qaryatul jihad yang dipilih secara acak dan kelompok terbatas yaitu peserta didik kelas VII B MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru.

## H. Jenis Data

Data adalah sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, baik berupa angka-angka (golongan) maupun berbentuk kategori seperti baik, buruk, baik, tinggi, rendah dan sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data:

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*,...hal. 520



## 1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh wawancara (interview), tanggapan, saran sehingga serta penyebaran angket terhadap siswa MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, sehingga bukan hanya mendasar pada sumber data tunggal.

Hasil wawancara, pengamatan, observasi tanggapan, saran dan penyebaran angket terhadap objek penelitian yang akan dianalisis. Hasil analisis ini nantinya akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa di aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia mata pelajaran ushul fiqh.

## 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dijelaskan dengan angka-angka. Data kuantitatif dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik, baik inferensia maupun non-inferensia. Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui hasil tes setiap siklus pengembangan yang kemudian akan dianalisis secara kuantitatif deskriptif persentase.

### I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa cara: (1) Kuesioner (angket), (2) Pengamatan (Observasi), (3) Wawancara (interview), (4) Dokumentasi, (5) Tes.

## 1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>63</sup> Dalam penelitian ini kuesioner yang digunakan berbentuk kuesioner tertutup dan disusun bervariasi hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara lengkap, jelas dan rinci yang berhubungan dengan kelayakan dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dan fungsionalitas dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah tersebut maka di validasi dengan ahli materi oleh dosen, ahli materi oleh guru dan ahli media. Secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

### 1). Angket Validasi Kelayakan Oleh Ahli Media.

Berilah tanda (√) pada skor yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek yang dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
<b>A.</b>	<b>Aspek Penilaian Aplikasi Ruang Belajar Raflesia</b>				
1.	Dapat dikelola dengan mudah ( <i>Maintainable</i> )				
2.	Sederhana dalam pengoperasiannya ( <i>Usabilitas</i> )				
3.	Aplikasi pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai software yang ada ( <i>Kompatibilitas</i> )				

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 135

<b>B.</b>	<b>Aspek Aplikasi Pembelajaran</b>				
1.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum				
2.	Kemudahan untuk dipahami				
3.	Sistematis, runut, alur logika jelas				
4.	Kontekstualitas dan aktualitas				
<b>C.</b>	<b>Aspek Komunikasi Audio Visual</b>				
1.	Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan				
2.	<i>Layout design, kesalahan penulisan graphy, dan warna</i>				
3.	<i>Layout Interactive (ikon navigasi).</i>				

Tabel 1.7: Lembar Angket Ahli Media

**Rubrik penilaian:**

1. Kurang baik, tidak memenuhi kriteria
2. Cukup baik, ada memenuhi kriteria
3. Sangat baik, memenuhi kriteria dan bagus

**Total skor yang didapat = Total A + Total B + Total C =**  
**Rata – rata = jumlah skor yang didapat Keseluruhan item = 10**

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

**Kesimpulan** (mohon centang salah satu)

No	Pernyataan	Pilihan (✓)
1.	Aplikasi pembelajaran Ruang Belajar Raflesia layak digunakan/diujicobakan tanpa revisi	
2.	Aplikasi Ruang Belajar Raflesia layak digunakan/diujicobakan dengan revisi sesuai saran	
3.	Aplikasi Ruang Belajar Raflesia tidak layak untuk digunakan/diujicobakan dilapangan	

**2). Angket Validasi Kelayakan Oleh Ahli Materi**

**Angket Validasi Kelayakan Materi Oleh Pakar**

Judul Penelitian : Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

Penyusun : ILFad Ramadhan

Pembimbing : Dr. Desy Eka Citra,M.Pd

**IDENTITAS**

Nama : .....

NIP : .....

Instansi : .....

**Materi KD** : 3.10 Memahami tentang hukum haram dan halal dari setiap makanan dan dilihat dari perspektif ushul fiqh.<sup>64</sup>

**Petunjuk :**

Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menilai kualitas “Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah”. Dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini serta memberi komentar sesuai pendapat.

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 115

SUB KOMPONEN	BUTIR	SK				Komentar
		1	2	3	4	
A.CAKUPAN MATERI	1. Keluasan materi					
	2. Kedalaman materi					
<b>Rangkuman kualitatif:</b>						
B.KEAKURATAN MATERI	3. Keakuratan fakta					
	4. Keakuratan konsep					
	5. Keakuratan teori					
	6. Keakuratan metode					
	7. Keakuratan ilustrasi					
<b>Rangkuman kualitatif:</b>						
C. KEMUTAKHIRAN	8. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu					
	9. Keterkinian fitur, contoh dan rujukan					
	10. Kontekstual					
<b>Rangkuman kualitatif:</b>						
D. KELENGKAPAN PENYAJIAN	11. Pendahuluan					
	12. Sumber-sumber yang digunakan					
	13. Evaluasi					
<b>Rangkuman kualitatif:</b>						
Total skor yang didapat = Total A + Total B + Total C = Rata – rata = jumlah skor yang didapat / jumlah item skor (4)Jumlah seluruh item = 13						

Tabel 1.8: Lembar Angket Ahli Materi



**Rubrik penilaian:**

1. Sangat kurang
2. Sedang
3. Cukup baik
4. Sangat baik.

**Kesimpulan :** Mohon Centang Salah Satu

No	Pernyataan	Pilihan (✓)
1.	Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia layak digunakan/diujicobakan tanpa revisi	
2.	Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia layak digunakan/ diujicobakan dengan revisi sesuai saran	
3.	Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia tidak layak untuk digunakan/diujicobakan dilapangan	

2. Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan untuk mengetahui kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah yang menunjang proses pembelajaran dan pelaksanaan penelitian pengembangan.<sup>65</sup> dalam penelitian ini pengumpulan data. Observasi ini digunakan bila berkenaan dengan proses pembelajaran mata pelajaran ushul fiqh materi hukum haram halal makanan dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini pengumpulan data melalui observasi terutama untuk data-data tentang kondisi sekolah MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah yang terlihat sesungguhnya, dan tentang aspek-aspek kelayakan dari aplikasi ruang belajar raflesia serta fungsionalitas nya terhadap proses pembelajaran di kelas.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 125

Lembar pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran siswa MTS qaryatul jihad pondok kubang, (2) Lembar pengamatan yang digunakan untuk melihat aspek aspek yang dibutuhkan dalam keberhasilan dalam penggunaan aplikaisi pembelajaran di mts qaryatul jihad dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap study pendahuluan (pra-survey), observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai kondisi saat proses pembelajaran di mts qaryatul jihad pondok kubang dan aspek-aspek yang diperlukan dalam usaha untuk memenuhi ketercapaian informasi mengenai pembelajaran siswa tersebut.<sup>66</sup>
- b. Pada tahap uji coba, uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar, observasi digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai proses pembelajaran siswa di sekolah dalam memenuhi ketercapaian informasi mengenai proses pembelajaran siswa tersebut. Pada tahap ini pengumpulan data melalui observasi dibantu dengan alat observasi. Penggunaan alat observasi pada tahap pengembangan aplikasi ruang belajara raflesia ini dilakukan dengan pertimbangan: (1) pengamatan langsung memungkinkan diperolehnya data secara objektif, (2)

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 130

Terekamnya atau terlihatnya kejadian penting yang bermanfaat bagi perbaikan proses pembelajaran.

### 3. Wawancara (Interview)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan study pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang mendalam. Wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada saat peneliti melakukan study pendahuluan untuk menemukan Proses pembelajaran di MTS qaryatul jihad pondok kubang dalam usaha memenuhi ketercapaian informasi mengenai proses pembelajaran siswa tersebut. Selanjutnya pada tahap pengembangan dan uji coba aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia.<sup>67</sup> Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan dan potensi, mengetahui pendapat, keinginan, dan hal-hal lain dari responden yang lebih mendalam. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, tatap muka (*face to face*), telepon ataupun internet. Berikut ini merupakan daftar pertanyaan wawancara analisis kebutuhan guru:

Tabel 1.8: Lembar Panduan Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah dalam pembelajaran ushul fiqh selalu menanamkan karakter pendidikan seperti rasa ingin tahu, jujur, kreatif, kerjasama, dll ?	

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 135

2.	Sejauh mana pemahaman Bapak/Ibu mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran ?	
3.	Aplikasi pembelajaran apa yang sering Bapak/Ibu gunakan selama ini ?	
4.	Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yang telah Bapak/Ibu siapkan ?	
5.	Jika iya, bagaimana Bapak/Ibu mengatasi kesulitan tersebut ?	
6.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yang telah Bapak/Ibu siapkan ?	
7.	Apakah Bapak/Ibu memiliki aplikasi pembelajaran lain untuk menjelaskan materi pelajaran selain buku yang ada di sekolah ?	
8.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode pembelajaran tertentu dalam menjelaskan materi ushul fiqh tentang haram halal sebuah makanan ?	
9.	Kesulitan-kesulitan apa yang Bapak/Ibu dapatkan dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut ?	
10.	Apakah Bapak/Ibu memiliki modul untuk menjelaskan materi pelajaran ushul fiqh?	
11.	Jika iya, apakah Bapak/Ibu sendiri yang membuat modul tersebut ?	

12.	Jika tidak (bila modul dibuat oleh penulis lain dan diterbitkan oleh penerbit tertentu), apakah ada kekurangan dari modul tersebut? (seperti kelengkapan materi, kualitas gambar, jenis kertas, dll). Jelaskan!	
13.	Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi ushul fiqh tentang hukum haram dan halal sebuah makan?	
14.	Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran ushul fiqh tentang hukum haram dan halal sebuah makan?	
15.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika perlu dikembangkan Aplikasi pembelajaran berupa Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia pada materi Ushul fiqh ?	
16.	Bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi ushul fiqh tentang hukum haram dan halal sebuah makan?	
17.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media alternatif dalam Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia pada materi Ushul fiqh?	

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi, khususnya untuk melengkapi data terutama yaitu data data yang berhubungan dengan data sekolah, misalnya: Jumlah guru, Staf, siswa, sarana prasarana, status akreditasi dan lain-lain yang diperlukan sebagai data perengkap dalam penelitian ini dan data-data lain yang berhubungan dengan penelitian ini.



#### 4. Tes

Tes yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan sebagai aplikasi pembelajar. Pada tahap ini produk akan digunakan sebagai sumber belajar, siswa diambil berdasarkan teknik uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar atas dasar kesetaraan subjek penelitian untuk memenuhi kebutuhan berdasarkan analisis kebutuhan dan menggunakan desain penelitian *one-shot case study*. Pada tahap ini siswa akan menggunakan aplikasi pembelajaran sebagai sumber sekaligus aplikasi pembelajaran, kemudian siswa mts qaryatul jihad akan diberikan uji coba lapangan. Hasil uji coba ini kemudian akan dianalisis ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan nilai KKM yang harus dipenuhi.

#### J. Analisis Instrumen

Analisis instrumen dalam penelitian ini meliputi validitas instrumen. Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir suatu daftar pernyataan dalam mendefinisikan suatu variable.

Validasi yang digunakan peneliti ini menggunakan pendapat para ahli, yaitu dengan mengkonsultasikan instrumen kepada dosen ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah tersusun, sehingga peneliti tidak melakukan uji coba instrumen dilapangan terhadap populasi atau sampel. Adapun Tahapan Analisis Instrumen sebagai berikut:<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> Nusa Putra, *Research and Development (Penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 67.

- a. Uji Konsultasi Dosen Pembimbing, untuk menentukan instrumen yang tepat untuk digunakan.
- b. Uji Ahli Expert, untuk mengetahui tingkat kelayakan produk ruang belajar raflesia untuk bisa ke tahap selanjutnya.
- c. Uji Coba Produk, untuk mendapatkan instrumen yang valid karena instrumen yang valid berarti akan memperoleh data yang valid juga.
- d. Uji Coba Lapangan, untuk mengetahui jumlah keseluruhan dari nilai validitasnya.

#### **K. Teknik Analisis Data**

##### **1. Teknik Analisis Data Kualitatif**

Pengumpulan data kualitatif ini didapatkan hasilnya dari proses wawancara kepada guru, observasi pembelajaran disekolah dan saran validator. Analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi- informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik serta saran perbaikan dan revisi produk aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia. Data-data ini diperoleh sebelum peneliti melakukan penelitian, tepatnya pada saat melakukan analisis kebutuhan tahap kedua di MTS qaryatul jihad pondok kubang serta pada tahap implementasi. Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data kualitatif :<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> Nusa Putra, *Research and Development (Penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 67.

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dan aktivitas yang dilakukan peserta didik beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data-data yang telah terkumpul menggunakan instrumen pedoman wawancara, saran dan kritik dari angket direduksi.

c. Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dan aktifitas yang dilakukan peserta didik beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

d. Kesimpulan

Tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, seperti dari wawancara, observasi, dan penilaian angket validasinya untuk menjawab rumusan masalah penelitian ini.

## 2. Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisa pengolahan data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan Aplikasi Pembelajaran serta fungsionalitas aplikasi pembelajaran yang sedang digunakan. Data ini diperoleh dari data angket pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba produk. Ada dua jenis angket dalam deskriptif kuantitatif yang digunakan peneliti. Berikut ini akan dibahas secara rinci tentang dua jenis yang digunakan:<sup>70</sup>

### a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Pada proses penggunaan aplikasi ruang belajar raflesia melalui validasi dalam menguji kelayakan aplikasi pembelajaran, hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, penilaian kriteria skala likert terdiri dari 1 sampai 4 skor. Angket yang diisi oleh validator ahli media dan ahli materi dianalisis. Kategorisasi kelayakan dan validitas produk menggunakan rumus mardapi sebagai berikut:

Tabel 2.1: Skala Likert Menurut Mardapi

No	Skor	Kriteria
1	$X > 3$	Sangat Tinggi
2	$3 > X \geq 2,5$	Tinggi
3	$2,5 > X \geq 2$	Rendah
4	$X < 2$	Sangat Rendah

---

<sup>70</sup> Nusa Putra, *Research and Development (Penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 75

Keterangan tabel :

$\bar{x}$  : Rerata skor keseluruhan peserta didik dalam satu kelas

$$\frac{1}{2}(\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

SBx : Simpangan baku skor keseluruhan  $\frac{1}{6}(\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$

X : Skor yang dicapai masing-masing

### Penjabaran Rumus Mardapi Skala 1-3

$\bar{x}$  : Rerata ideal  $\frac{1}{2}(\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) = \frac{1}{2}(3+1) = 2$

SBx :  $\frac{1}{6}(\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) = \frac{1}{6}(3-1) = 0,33$

Sangat Tinggi =  $X \geq \bar{x} + (1 \cdot \text{SBx})$   
 $= X \geq 2 + (1 \times 0,33)$   
 $= X \geq 2,33$

Tinggi =  $\bar{x} + 1 \cdot \text{SBx} > x \geq \bar{x}$   
 $= 2 + 0,33 > x \geq 2$   
 $= 2,33 > x \geq 2$

Rendah =  $\bar{x} > X \geq \bar{x} - 1 \cdot \text{SBx}$   
 $= 2 > X \geq 2 - (1 \times 0,33)$   
 $= 2 > X \geq 1,67$

Sangat Rendah =  $X < \bar{x} - 1 \cdot \text{SBx}$   
 $= X < 2 - (1 \times 0,33)$   
 $= X < 1,67$



### Penjabaran Rumus Mardapi Skala 1-4

$$\bar{x} : \text{Rerata ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) = \frac{1}{2} (4+1) = 2,5$$

$$SBx : \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) = \frac{1}{6} (4-1) = 0,5$$

$$\text{Sangat Tinggi} = X \geq \bar{x} + (1 \cdot SBx)$$

$$= X \geq 2,5 + (1 \times 0,5)$$

$$= X \geq 3$$

$$\text{Tinggi} = \bar{x} + 1 \cdot SBx > X \geq \bar{x}$$

$$= 2,5 + 0,5 > X \geq 2,5$$

$$= 3 > X \geq 2,5$$

$$\text{Rendah} = \bar{x} > X \geq \bar{x} - 1 \cdot SBx$$

$$= 2,5 > X \geq 2,5 - (1 \times 0,5)$$

$$= 2,5 > X \geq 2$$

$$\text{Sangat Rendah} = X < \bar{x} - 1 \cdot SBx$$

$$= X < 2,5 - (1 \times 0,5)$$

$$= X < 2$$

Dari skor-skor tersebut didapatkan penilaian kelayakan dan kevalidan dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dengan kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, atau sangat rendah. Hasil penelitian kemudian disimpulkan untuk dilaporkan sebagai hasil penelitian.

b. Analisis Data Angket Pendapat Siswa

Data berupa pendapat siswa yang diperoleh dari angket kombinasi tertutup dan terbuka. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pertanyaan tersebut adalah “ Ya” dan “Tidak”. Presentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab-Ya}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Tabel 2.2: Kualifikasi tingkat pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	76 – 100 %	Sangat Baik	layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75 %	Baik	cukup, perlu direvisi
3	36 – 50 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	< 35 %	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

Respon siswa dianggap positif bila mendapat persentase  $\geq 70\%$  pada bagian angket tertutup, maka Aplikasi Ruang Belajar Raflesia dengan Materi Ushul Fiqh untuk Pembelajaran MTS Qaryatul Jihad Kelas VII pada penelitian ini dikategorikan layak untuk digunakan, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif.

c. Analisis Data Uji Efektifitas

Hasil test kemampuan yang diperoleh setiap peserta didik kemudian dijumlahkan dan konversikan dalam bentuk persentase. Pedoman penskoran tes kemampuan pemecahan masalah dari pedoman penskoran pemecahan masalah menurut polya.

Tabel 2.3: Pedoman Penskoran Test Pretest dan Posttest

Skor	Memahami aplikasi ruang belajar raflesia	Membuat Sesuai kompetensi dasar (KD)	Menyelesaikan Pembelajaran	Memeriksa kembali hasil pembahasan ushul fiqh
0	Salah menginterpretasikan/salah sama sekali tidak menyebutkan /menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari aplikasi ruang belajar raflesia	Tidak ada rencana, membuat rencana yang tidak relevan (tidak menyajikan urutan angka penyelesaian sama sekali)	Tidak melakukan perhitungan	Tidak ada pemeriksaan atau tidak ada keterangan lain
1	Memberikan kesimpulan pada tayangan video pada Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia	Membuat rencana Pemecahan masalah yang Tidak Dapat dilaksanakan, sehingga rencana itu tidak dapat dilaksanakan.	Melaksanakan prosedur yang benar dan mungkin menghasilkan jawaban yang benar tetapi salah perhitungan	Ada pemeriksaan tapi tidak tuntas

2	Memahami masalah cara pengoperasian pada aplikasi ruang belajar raflesia	Membuat rencana dengan benar tetapi salah dalam hasil/ tidak ada hasil (menyajikan urutan langkah penyelesaian yang benar tetapi mengarah pada jawaban yang salah)	Melakukan proses yang benar dan mendapatkan hasil yang benar	Pemeriksaan dilakukan untuk melihat kebenaran proses
3	-	Membuat rencana yang benar tetapi belum lengkap (menyajikan urutan langkah penyelesaian yang benar tetapi kurang tepat)	-	-
4	-	Membuat rencana sesuai prosedur dan mengarah pada solusi yang benar (menyajikan urutan langkah penyelesaian yang benar tetapi mengarah pada jawaban yang benar)	-	-
Skor maksimum	2	4	2	2

Berdasarkan pedoman penskoran nilai test tersebut, selanjutnya skor diperoleh peserta didik akan diberikan penilaian dengan rumus :

$$\text{Nilai peserta didik} = \text{skor yang diperoleh} \times 2$$

Efektifitas Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dapat dilihat dari hasil test kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan menghitung rata-rata nilai peserta didik setelah mengikuti pretest dan posttest yang kemudian dikonversi kedalam rentang 0 – 100 dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{banyak peserta didik}} \times 100\%$$

Rata-rata nilai pretest dan posttest kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia sebagai berikut:

Tabel 2.4: Interpretasi Nilai

Interval	Nilai	Kriteria
$85 \leq \text{nilai} < 100$	A	Sangat Efektif
$65 \leq \text{Nilai} < 85$	B	Efektif
$55 \leq \text{Nilai} < 65$	C	Cukup Efektif
$45 \leq \text{Nilai} < 55$	D	Kurang Efektif
$0 \leq \text{Nilai} < 45$	E	Tidak Efektif

Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dikatakan efektif jika memenuhi 3 syarat yaitu nilai posttest pada kriteria  $\geq 65$  atau baik, nilai rata-rata posttest diatas nilai pretest, dan jika nilai rata-rata posttest  $\geq 75$  sesuai KKM.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Tempat Penelitian**

##### **1. Profil Sekolah**

Berdirinya pendidikan islam yaitu MTS qaryatul jihad, berawal dari usaha penyelenggaraan pendidikan yang diselenggarakan oleh badan pengurus mts qaryatul jihad di desa pondok kubang kec.pondok kubang kab.bengkulu tengah. Menyelenggarakan pendidikan madrasah tsanawiyah (MTS) qaryatul jihad ini pertama kali berdiri 1984-didirikan oleh seorang yang bernama ishak ali. Ishak ali adalah warga asli pondok kubang beliau merupakan seorang PNS yang mengajar di madrasah ibtidaiyah negeri desa pondok kubang.

Pada saat itu, didesa Pondok Kubang dan Sekitarnya belum ada terdapat sekolah menengah pertama, sehingga banyak yang tamat dari MIN banyak melajut sekolah di kota, dengan banyaknya pertimbangan dalam dunia pendidikan maka dalam hal ini, seluruh orang tua yang berada di sekitaran sekolah ini yaitu membuat sebuah ide dan sebuah pemikiran untuk mendirikan sebuah sekolah swasta yang tingkat pertama yang berbasis agama islam, yaitu “MTs” sehingga pada tahun 1984 berdirilah sebuah sekolah MTS yang Bernama Madrasah Tsanawiyah “MTS” Qaryatul Jihad.



Pada tahun 1984, MTS Qaryatul Jihad berdiri tepat ditengah lapangan kawasan MTS Qaryatul Jihad saat ini. Pertama kali berdiri sekolah ini memiliki tiga gedung sederhana yang di jadikan lokal tempat siswa belajar, MTs Qaryatul Jihad saat ini dikepalai oleh pendirinya yaitu Bapak ishak Ali .Siswa pertama dimasa berdirinya MTs berjumlah 25 Orang, dengan gueru PNS sebanyak 1 Orang dan guru honorer sebanyak 13 orang. Pada Tahun kedua berdirinya MTs Qaryatul Jihad mendapatkan siswa sebanyak 24 orang, sedangkan pada tahun berikutnya yaitu tahun 1986 MTs Qaryatul Jihad mendapat siswa baru sebanyak 28 orang, siswa tersebut berasal dari pondok kubang dan desa sekitarnya.

Pada tahun 1995 Bapak Ishak Ali meninggal dunia dikarenakan sakit, Setelah meninggalnya bapak Ishak Ali, Jabatan Kepala sekolah dipegang oleh adik bungsunya yaitu Bapak Saukani Ali ditengah merosotnya minat masyarakat untuk menyekolahkan anaknya ke MTs Qaryatul Jihad, MTs Ini masih tetap hidup pada tahun 1997. Pada masa ini masih banyaknya kendala dalam hal pembangunan dan prasarana sekolah, demikian pula pada saat itu EBTANAS masih harus menginduk ke sekolah negeri terdekat, setelah itu sekolah pakum samapai tahun 2003, dan pada tahun 2003 ini pula MTs Qaryatul Jihad mulai hidup kembali dengan kesepakatan musyawarah bersama dengan pemerintah, dll, dan rencana tersebut terealisasi.

Sejak berdirinya kembali MTS qaryatul jihad saat itu dikepalai oleh ibuk emiyati, S.Pd dikarenakan MTS masih belum memiliki gedung sendiri dan masih bergabung di min desa pondok kubang yang dilaksanakan pembelajaran pukul 13:00 WIB, sampai selesai. Kendala pada saat masa itu adalah masih kurangnya kepercayaan orang tua dan ananya terhadap MTS qaryatul jihad, apalagi dengan kondisi mts qaryatul jihad yang masih swasta dan juga pembelajaran di siang hari, dengan berbekal semangat dan tekad yang kuat, guru-guru MTS qaryatul jihad memutuskan untuk tetap melanjutkan perjuangannya dari bapak ali.

Pada tahun 2007, terjadi penggantian kepala sekolah, dari ibuk emiyati, S.Pd dan kemudian dialikan kepada ibu mulyati, M.Pd.I sebagai kepala sekolah deponitif, beliau adalah yang pada tahun 2007 sampai 2008 menjadi satu-satunya guru PNS yang dimiliki oleh MTS qaryatul jihad, ada banyak bantuan dari pemerintah pada saat beliau yang memimpin sekolah ini, baik dari pemerintah kabupaten, maupun provinsi yaitu pada tahun 2008. Dan pada tanggal 09 Januari 2009 MTS qaryatul jihad menempati gedung baru sarana dan prasarana baru di lokasi baru ini.

Pada tahun 2010/2011, semester ganjil MTS Qaryatul Jihad sempat membuka kegiatan belajar mengajar pada pagi dan sore hari. Hal ini disebabkan penambahan siswa baru cukup banyak. Dan sejak

inilah pembelajaran disekolah berjalan ini lebih efisien dari sebelumnya.

Sejak memiliki gedung sendiri, MTS qaryatul jihad semakin menunjukan eksistensinya, tidak hanya kegiatan belajar mengajar, kegiatan ekstrakurikuler mulai berjalan dengan baik, pramuka adalah contohnya sebagai ekstarakurikuler yang paling banyak diminati oleh siswa dan menuai prestasi baik itu dari tingkat kabupaten maupun propinsi, bahkan 2 siswa MTS qaryatul jihad pernah mengikuti jambore nasional di Palembang sumatra selatan menjadi bagian dari perwakilan dari kab.bengkulu tengah,provinsi bengkulu.

Untuk mencapai visi dan misi segenap warga MTS Qaryatul Jihad bahu membahu dan berusaha untuk memperbaiki keadaan baik dari segi sarana dan prasarana, kualitas maupun kuantitas untuk mencapai keunggulan dalam pembelajaran, yaitu MTS Qaryatul Jihad meraih persentase kelulusan dalam Ujian Nasional (100%).

Dan pada saat tahun 2012 MTS qaryatul jihad sedang berada dalam proses penegrian, dengan dukungan dan do'a semua pihak harapan terwujud semoga menjadi kenyataan yaitu MTS negeri kec.pondok kubang kab.bengkulu tengah dan sampai sekarang proses itu masih dalam peningkatan kualitas, berikut ada kutipan dari buku sejarah MTS qaryatul jihad desa pondok kubang kab.bengkulu tengah.

## 2. Visi dan Misi MTS Qaryatul Jihad Bengkulu Tengah

- a. Visi sekolah MTS qaryatul jihad bengkulu tengah terwujudnya siswa siswi yang berakhlak mulia, cerdas, terampil dan berprestasi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.
- b. Misi Sekolah MTS Qaryatul Jihad Bengkulu Tengah
- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada allah swt
  - 2) Mengembangkan bakat, minat dan kreatifitas siswa.
  - 3) Mengembangkan *Life Skill* dalam proses pembelajaran
  - 4) Menggali dan Memotivasi komputer kompetensi siswa
  - 5) Menumbuhkan semangat kekeluargaan
  - 6) Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
  - 7) Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih dan indah.
  - 8) Meningkatkan kualitas guru melalui pelatihan, seminar, lokakarya dan kursus serta IHT.
  - 9) Meningkatkan disiplin melalui pelaksanaan 7K (Keimanan, kebersihan, ketertiban, keindahan, kekeluargaan, kesehatan, kerindangan).
  - 10) Meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan ekstra kulikuler.

### **3. Tujuan MTS Qaryatul Jihad Bengkulu Tengah**

- 1) Terlaksananya pembiasaan akhlak mulia melalui sholat duha, tadarus, sholat dzuhur berjamaah, disiplin upacara.
- 2) Terselenggaranya pembelajaran menggunakan metode bervariasi, inovatif.
- 3) Terselenggaranya program keterampilan siswa pada bidang seni dan olahraga melalui pembelajaran ekstra kulikuler.
- 4) Meningkatnya pembiasaan akhlak mulia, nampak dalam kegiatan sehari-hari siswa tepat waktu dan disiplin melaksanakan sholat dhuha, sholat dzuhur, tadarus dan disiplin melaksanakan upacara bendera.
- 5) Meningkatnya prestasi dalam bidang ilmu agama dan sains.
- 6) Mewujudkan lulusan madrasah yang berkepribadian islami dan kompetitif.
- 7) Meningkatnya pembiasaan bersedekah melalui sedekah jum'at.
- 8) Meningkatnya perolehan kejuaraan berbagai kompetensi akademik, maupun non akademik ditingkat kabupaten, provinsi.

### **4. Sarana dan Prasarana MTS Qaryatul Jihad Bengkulu Tengah**

#### **a. Fasilitas sekolah**

Demi menunjang proses kegiatan belajar mengajar di MTS qaryatul jihad kec.pondok kubang kab.bengkulu tengah bengkulu, di madrasah ini juga memiliki sarana dan prasarana, yang meliputi :

## Sarana dan Prasarana MTs Qaryatul Jihad

Tabel.4.1

No	Ruangan	Kondisi
1	Ruangan Kepala sekolah	Baik
2	Ruangan TU	Baik
3	Ruangan Kelas	Baik
4	Ruang Osis	Baik
5	Ruang UKS	Baik
6	Perpustakaan	Baik
7	Lapangan Olahraga	Baik
8	Musholah	Baik
9	Masjid	Baik
10	Labolaturium	Baik
11	Taman Sekolah/Apotik Hidup	Baik
12	WC	Baik

Sumber : MTs Qaryatul Jihad Bengkulu Tengah

### 5. Prosedur Penggunaan Dan Pemeliharaan Fasilitas Sekolah

MTS qaryatul jihad mempunyai prosedur penggunaan pemeliharaan fasilitas sekolah cukup baik seperti :

#### a. Penggunaan Fasilitas Perpustakaan

Ada penggunaan perpustakaan yaitu adanya jadwal kunjungan perpustakaan setiap hari dari setiap kelas secara bergantian untuk belajar membaca. Sedangkan untuk pemeliharannya perpustakaan ini setiap harinya terlihat bersih dan rapi karena petugas perpustakaan memiliki tanggung jawab yang kuat, yakni diadakannya pembersihan perpustakaan setiap hari, selain pembersihan, penataan buku di perpustakaan ini pun sangat bagus, karena penyusunan buku ditata sesuai dengan jenis buku, sehingga siswa/i mendapat kemudahan dalam mencari buku yang ingin mereka cari.



b. Penggunaan Fasilitas Masjid/Mushola

Adanya jadwal sholat zuhur berjamaah setiap hari senin-kamis yang dilakukan oleh siswa/i kelas VII-IX yang dilaksanakan pada pukul 12.15-s/d selesai sholat zhuhur berjamaah. Sedangkan untuk pemeliharannya dilakukan pembersihan setiap hari oleh siswa kelas VII-IX dengan jadwal piket yang sudah ditentukan dan dibantu oleh guru-guru.

c. Penggunaan Fasilitas Olahraga

Pada penggunaan fasilitas olah raga, dengan dilaksanakannya pada saat jam olah raga pada siswa kelas VII-IX seperti bermain voly, tenis meja, bulu tangkis lompat jauh, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk pemeliharannya disediakan ruangan khusus untuk menyimpan alat-alat olahraga.

d. Penggunaan Fasilitas Kesenian

Seperti diadakannya latihan marawis, menyulam dan membuat pakaian tarian, dan setiap sabtu sore dan minggu dan hari-hari tertentu lainnya. pemeliharannya seperti membersihkan dan merawat secara rutin alat kesenian setelah latihan.

**6. Pengelolaan Kelas**

Pengelolaan kelas di madrasah ini diolah oleh guru/wali kelas yang mengajar di kelasnya masing-masing.

a. Pengaturan Tempat Duduk

Pengaturan tempat duduk di MTS Qaryatul Jihad diatur oleh guru kelas masing-masing sesuai dengan jumlah murid-muridnya, misalnya kebanyakan terdiri dari lima baris ke depan dan 3-4 baris ke samping.

b. Pengaturan Prabotan Kelas

Pengaturan perabot kelas di setiap ruang kelas diatur oleh wali kelasnya masing-masing seperti dicontohkan pada kelas VIII A terdiri dari lemari tempat buku, daftar piket, daftar pelajaran, di depan sebelah kiri ada, meja guru, papan administrasi kelas, dibagian belakang ada berbagai hiasan hasil karya siswa dan jadwal menjadi imam sholat zhuhur, adzan, iqomah, daftar pakaian adat nusantara, kalender, dan karya siswa lainnya.

c. Tata Ruang Kelas

Penataan ruang kelas ditata oleh wali kelas dan siswa seperti papan tulis, meja, dan kursi murid-murid dan berbagai macam hiasan sebagai penunjang proses belajar mengajar.

## 7. Jumlah Guru dan Staf

Jumlah guru di MTS qaryatul jihad ada 13 orang, yang terdiri dari 8 orang pns, 2 guru/pegawai (guru tidak tetap), 2 orang guru teaching (asisten wali kelas), dan 1 orang penjaga sekolah, sebagai berikut :

**Tabel.4.2**  
**Jumlah Guru dan Staf MTS Qaryatul Jihad**

No	Nama	Jabatan	GOL/ Pangkat
1	Wulan Wardhani, M,Pd.I	Kepalah Madrasah	III a
2	Zuraidah, S.Pd	Guru	-
3	Wisdarmi, S.Pd.I	Guru	-
4	Mulyati, M.Pd.I	Guru	-
5	Mira Tantriana, S.Pd	Guru	-
6	Heri Henderawati	Guru	-
7	Herawati, S.Pd	Guru	-
8	Yeni Suryani, S.Pd	Guru	-
9	Heriyanto, S.Pd.I	Guru	-
10	Hari Samalastari, S.Pd	Guru	-
11	Nurhasana, S.Pd	Guru	-
12	Abdul Azis, S.Pd	Guru	-
13	Heri Henderawati	Guru	-

#### **B. Deskripsi Hasil penelitian**

Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pada materi ushul fiqh ini telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil penelitian aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pada materi ushul fiqh. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan meliputi tahap melihat potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal.<sup>71</sup> adapun dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, uji coba, dan evaluasi.

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 752

## 1. Tahap Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Pada analisis kebutuhan yaitu *Needs assessment*. *Needs assessment* (analisis kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam penggunaan aplikasi. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah. Dalam melaksanakan analisis, analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik di kelas VII di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan salah seorang guru PAI di sekolah tersebut, peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dan kurang memahami mata pelajaran ushul fiqh yang dianggap sulit, susah dipahami, serta terdapat istilah-istilah tertentu pada materi tersebut. Hal ini juga didasari karena pembelajaran hanya menggunakan buku teks, guru juga masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada guru dan buku teks. Penggunaan bantuan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia sangat membantu peserta didik dalam memahami materi ushul fiqh aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dapat membantu menjelaskan lebih detail tentang fiqh hukum haram dan halal sebuah makanan karena tersedia animasi, gambar, teks, video, soal latihan atau quiz dan lain-lain. dilakukan observasi dengan cara penyebaran

angket yang berguna untuk mengumpulkan data terkait masalah yang dihadapi oleh siswa-siswi kelas VII di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah. Observasi dilakukan pada siswa-siswi VII di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, karena materi ushul fiqh sudah diajarkan pada siswa kelas VII di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.

No	Pertanyaan	Jawaban
		MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah
1.	Apakah dalam pembelajaran Ushul Fiqh selalu menanamkan karakter pendidikan seperti rasa ingin tahu, jujur, kreatif, kerjasama, dll ?	<b>Ya</b>
2.	Sejauh mana pemahaman Bapak/Ibu mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran dalam proses belajar?	<b>Sangat Penting</b>
3.	Aplikasi pembelajaran apa yang sering Bapak/Ibu gunakan selama ini ?	<b>Multimedia</b>
4.	Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yang telah Bapak/Ibu siapkan ?	<b>Terkadang Iya</b>
5.	Jika iya, bagaimana Bapak/Ibu mengatasi kesulitan tersebut ?	<b>Menggunakan Youtube</b>
6.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yang telah Bapak/Ibu siapkan ?	<b>Tidak</b>
7.	Apakah Bapak/Ibu memiliki aplikasi pembelajaran lain untuk menjelaskan materi pelajaran selain buku yang ada di sekolah ?	<b>Power Point</b>

8.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode pembelajaran tertentu dalam menjelaskan materi ushul fiqh tentang haram halal sebuah makanan ?	<b>Metode Ceramah</b>
9.	Kesulitan-kesulitan apa yang Bapak/Ibu dapatkan dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut ?	<b>Memperbarui Diri dengan Metode Terbaru</b>
10.	Apakah Bapak/Ibu memiliki aplikasi pembelajaran materi pelajaran ushul fiqh?	<b>Belum</b>
11.	Jika iya, apakah Bapak/Ibu sendiri yang membuat modul tersebut ?	-
12.	Jika tidak (bila Aplikasi Pembelajaran dibuat oleh penulis lain dan diterbitkan oleh! penerbit tertentu), apakah ada kekurangan dari App tersebut? (seperti kelengkapan materi, kualitas gambar, jenis kertas, dll). Jelaskan!	-
13.	Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi ushul fiqh tentang hukum haram dan halal sebuah makan?	<b>Kesulitan Mengajak Peserta Didik paham</b>
14.	Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran ushul fiqh tentang hukum haram dan halal sebuah makan?	<b>Ya</b>
15.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika perlu dikembangkan Aplikasi pembelajaran berupa Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia pada materi Ushul fiqh ?	<b>Ya</b>
16.	Bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi ushul fiqh tentang hukum haram dan halal sebuah makan?	<b>Cukup</b>
17.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media alternatif dalam Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia pada materi Ushul fiqh?	<b>Ya</b>



Wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran ushul fiqh di sekolah MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, menyimpulkan bahwa dalam mengajarkan materi guru menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik seperti jujur, kreatif, dan rasa ingin tahu. Penanaman pendidikan karakter ini sesuai dengan tuntutan kurikulum yang saat ini berlaku.

Data hasil wawancara di sekolah-sekolah, dalam mengajar dikelas guru mengajar dengan menggunakan beberapa media seperti proyektor, internet, dan video pembelajaran. Dalam mengajar guru menyesuaikan aplikasi yang digunakan dengan materi yang hendak disampaikan ke peserta didik. Jika memungkinkan menggunakan pengamatan langsung dilapangan maka guru juga mengajak peserta didik ke lingkungan sekitar sekolah.

Wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran fiqh di mts qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, dalam mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar peserta didik, beberapa hal yang mendasari guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar adalah karena keterbatasan aplikasi pembelajaran yang dimiliki pihak sekolah. Dengan kondisi yang seperti ini guru mengambil jalan tengah dengan menggunakan mengajar peserta didik menggunakan model problem based learning dengan metode diskusi, sehingga peserta didik secara langsung diarahkan untuk berfikir kearah hots.

Guru mata pelajaran ushul Fiqh yang berasal dari sekolah MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah, tidak mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Guru terlebih dahulu mengetahui karakteristik dari media yang hendak digunakan untuk mengajar dikelas, selain itu guru juga menggunakan prinsip *trial and error* jadi guru belajar membenahi kesalahan yang dilakukannya ketika menggunakan suatu aplikasi.

Dari hasil wawancara dengan guru dari sekolah MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah, Guru yang menggunakan aplikasi pembelajaran sebagai media pembelajaran, merasa terbantu dalam menyampaikan materi. Menurut guru adanya aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia sangat sesuai dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini.

Secara umum guru mengalami kesulitan terkait materi yang bersifat abstrak pada mata pelajaran Fiqh dan materi hukum haram halal makanan. Selain guru, peserta didik juga mengalami kesulitan pada materi mata pelajaran Fiqh dan materi hukum haram halal makanan, kendala yang dialami siswa adalah tidak mampu memahami makna dari hukum makanan. Mengatasi hambatan tersebut, guru lebih sering menggunakan contoh-contoh langsung seperti hukum haram halal makanan berupa gambar-gambar.

Kendala dalam pembelajaran tidak begitu banyak, secara umum guru sudah mampu mengkondisikan kelas, hal yang menyulitkan bagi guru adalah ketika mengajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis game/permainan. Guru lebih banyak kehilangan waktu ketika menggunakan model pembelajaran yang berbasis game karena peserta didik cenderung lebih aktif. Penerapan model pembelajaran yang berbasis game/permainan juga memiliki kelemahan, yakni membuat fokus peserta didik ke materi pelajaran terpecah. Kendala berikutnya yang dialami guru ketika menyampaikan mata pelajaran Fiqh dan materi hukum haram halal makanan sehingga guru harus memutar otak untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi tersebut.

Beberapa guru setuju dengan digunakan aplikasi pembelajaran Ruang belajar raflesia. Guru sangat tertarik dengan menggunakan media ini, Dengan adanya aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Fiqh dan materi hukum haram halal makanan .

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubanag Bengkulu Tengah yang telah dipaparkan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran Ruang belajar raflesia sangat penting diterapkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Adanya aplikasi pembelajaran membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran yang sedang

disampaikan. Selain itu, mengurangi penggunaan metode ceramah yang sering dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran. Guru mempunyai keterbatasan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran di setiap materi yang akan disampaikan, keterbatasan yang ada terkait media yang tersedia di sekolah. Terkait dengan penggunaan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia guru sangat menyambut baik hal ini, terlebih di salah satu sekolah belum pernah menggunakan aplikasi pembelajaran Ruang belajar raflesia dalam menyampaikan materi. aplikasi pembelajaran Ruang belajar raflesia diharapkan mampu menjawab kebutuhan guru tentang aplikasi pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

1) Analisis Karakter siswa

Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia mata pelajaran ushul fiqh dengan materi tentang hukum haram dan halal makanan dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan penggunaan aplikasi pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan pada 20 September 2022 bahwa MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Memiliki kualitas guru yang cukup tinggi, memiliki alat peraga pembelajaran dan buku-buku yang cukup serta lingkungan sekolah yang mendukung, maka dapat

dipahami bahwa rendahnya hasil belajar pendidikan agama islam yang diperoleh siswa disebabkan karena belum menggunakan aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia yang dapat merangsang pemikiran siswa dan siswa secara mandiri, dan dapat membangun kemampuan dan pengetahuan secara bertahap dengan memanfaatkan lingkungan belajar dan memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk hal yang positif sebagai aplikasi pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran pendidikan agama islam khususnya ushul fiqh. Rendahnya minat belajar siswa hal ini terbukti saat siswa lagi belajar banyak sekali siswa yang mengantuk dan bosan di saat proses pembelajaran, karena masih banyak guru di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah masih menggunakan gaya mengajar nya masih terlalu monoton sehingga siswa pun mengantuk dalam belajar bahkan sering keluar masuk kelas saat lagi proses pembelajaran di kelas VII di mts qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah. Data dari kegiatan observasi yaitu :

- a) Penyampaian materi secara teori oleh guru masih kurang, sehingga siswa kurang memahami teori ushul fiqh tersebut.
- b) Aplikasi pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan dan mengantuk.

- c) Siswa memerlukan aplikasi pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga siswa dapat selalu semangat dan antusias dalam belajar.
- d) Belum adanya aplikasi pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ushul fiqh MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia sebagai sarana belajar siswa kelas VII di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah. Kegiatan selanjutnya *front-end analysis* dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran ushul fiqh hukum haram halal makanan serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran.

Hasil dari analisa terhadap kurikulum, dipilih 1 kompetensi dasar (KD) yang menjadi sasaran pengembangan. Materi pokok dari kompetensi dasar tersebut tentang ushul fiqh hukum haram halal makanan.



## 2) Analisis materi

Beberapa materi yang akan dituangkan dalam aplikasi pembelajaran sesuai menurut kurikulum KTSP, materi halal dan haram ini diajarkan dikelas VII pada semester I. Kurikulum yang dipakai disekolah yaitu kurikulum KTSP. Kurikulum KTSP merupakan kurikulum yang berorientasi pada pengembangan individu.

Berdasarkan hasil angket dari siswa dapat disimpulkan bahwa materi ushul fiqh merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa dan siswa membutuhkan suasana belajar baru dengan metode belajar yang lebih menarik untuk memudahkan materi pelajaran khususnya ushul fiqh. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia peneliti menciptakan aplikasi pembelajaran pada materi ushul fiqh untuk memudahkan siswa memahami konsep dasar materi tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk membuat aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia agar peserta didik tidak bosan belajar dengan pembelajaran yang hanya berpedoman pada guru dan buku teks. Dengan adanya aplikasi ruang belajar raflesia ini bisa meningkatkan antusias semangat belajar peserta didik di sekolah MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.

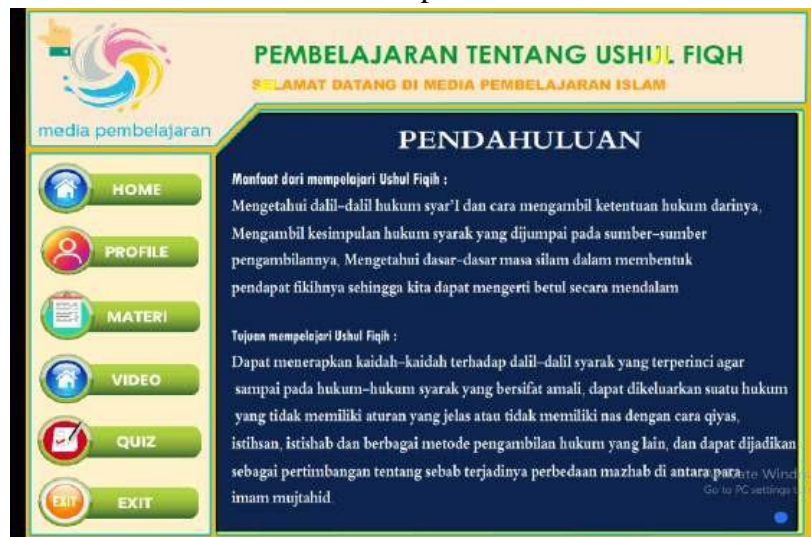
## 2. Tahapan Desain

Tahap desain yaitu merancang konsep produk. Kegiatan perancangan dilakukan dengan membuat *storyboard* yang merupakan garis besar isi aplikasi pembelajaran secara umum yang meliputi desain template dan materi. Selanjutnya persiapan software yang diperlukan untuk membuat desain aplikasi. Tahapan Desain aplikasi yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, video, musik menjadi Aplikasi Pembelajaran Interaktif menggunakan Software. Desain aplikasi pembelajaran sesuai dengan yang telah dirancang. Hasil desain dari Software kemudian di ekspor menjadi aplikasi berupa Ruang Belajar Raflesia yang gunanya untuk memudahkan dalam menjalankan aplikasi pembelajaran. Tampilan Desain aplikasi pembelajaran sebagai berikut :

### a) Tampilan Intro

Saat memulai aplikasi akan muncul intro sebelum masuk kedalam menu utama aplikasi media pembelajaran. Pada menu intro terdapat logo Pendahuluan yang akan menjelaskan manfaat dan tujuan pembelajaran kemudian terdapat beberapa tombol seperti home, profile, materi, vidio, quiz dan exit yang digunakan sebagai tombol menuju menu lainnya aplikasi pembelajaran. Tampilan intro dari aplikasi ruang belajar raflesia seperti gambar di bawah ini:

Gambar 4.1 :Tampilan Intro



b) Tampilan *Home*

Tampilan *Home* yang berisi tampilan awal sebuah aplikasi. *Home* dibuat berdasarkan struktur navigasi. Seperti ditunjukkan pada gambar dibawah:

Gambar 4.2 : Tampilan *Home*



c) Tampilan Profil

Profil yaitu biografi pembuat aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia,. Seperti ditunjukkan pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.3 :Tampilan *Profile*



d) Materi

Materi ini berisi tentang mata pelajaran ushul fiqh tentang hukum haram dan halal makanan. Seperti ditunjukkan pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.4 :Tampilan Materi



e) Tampilan Vidio

Terdapat beberapa vidio yang bisa dipilih, ada lima video yang setiap video nya ada penjelasan tentang ushul fiqh dengan materi hukum haram dan halal sebuah makanan selain itu terdapat kisi-kisi dari tiap vidio untuk menjawab quiz yang berisi soal-soal pilihan ganda. Seperti gambar Seperti pada gambar. dibawah ini:

Gambar 4.5 :Tampilan video



f) Quiz

Quiz yaitu Evaluasi, melihat sebatas mana kemampuan seorang peserta didik dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik. Quiz ini berbentuk soal pilihan ganda yang tinggal di jawab di aplikasi pembelajaran tersebut, dan di akhir quiz akan keluar skore jawaban yang benar dan jawaban yang salah. Seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.6 :Tampilan Quiz



Pada tampilan ini terdapat kolom yang harus diisi dengan nama kemudian baru menekan tombol masuk. pada tampilan masuk maka akan terdapat soal pilihan jawaban yang harus diisi.

Gambar 4.7 :Tampilan Quiz Pilihan Soal Ganda



Selanjutnya jika telah selesai menjawab soal-soal yang disediakan maka akan timbul tampilan skor dan nilai yang di dapat juga terdapat tombol kembali untuk keluar dari quiz. seperti di bawah:



Gambar 4.8 :Tampilan Skor Akhir dari Quiz



Jika telah selesai menjawab soal yang disediakan maka akan timbul tampilan skor dan nilai dari hasil jawaban yang di dapat juga terdapat tombol kembali untuk keluar dari quiz dan ada juga tombol Try again untuk mencoba kembali quiz. Seperti gambar di atas.

### 3. Tahap (*Development & Implementation*)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh Validasi ini dilakukan oleh para validator (3 validator ahli). Perangkat yang dinilai adalah aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia. Penilaian para ahli dilakukan dengan cara memberi tanda centang pada aspek yang sesuai dan dilengkapi catatan pada poin yang perlu diperbaiki beserta saran-sarannya. Validasi adalah hasil koreksian oleh ahli terhadap suatu produk, produk yang digunakan berupa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia tersebut divalidasi oleh 3 tim ahli

yang terdiri yaitu adalah bapak Prof. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku dosen Pascasarjana UINFAS Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang Ahli media, Kemudian Ahli materi oleh bapak Dr. Ahmad Suradi M.Ag selaku dosen Pascasarjana UINFAS Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang materi, dan Ibu Wulan Wardhani, M.Pd salah satu guru di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Hasil validasi Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia diuraikan sebagai berikut:

**1) Hasil Validasi Produk**

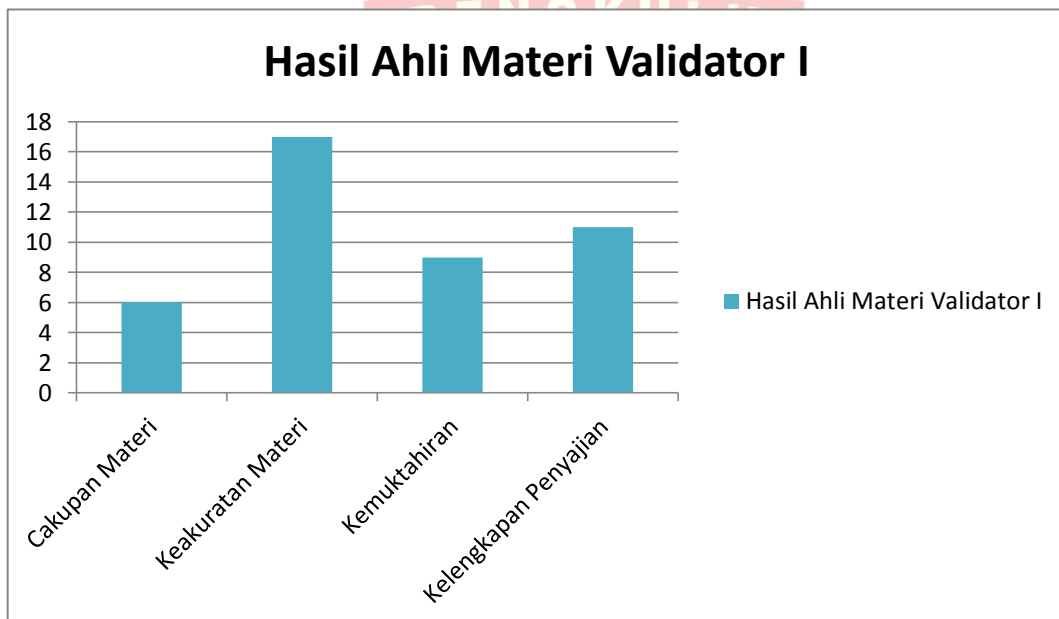
Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang sudah dirancang dan dibuat selanjutnya divalidasi oleh dosen ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi ruang belajar raflesia layak atau tidak untuk digunakan di sekolah. Tahap validasi ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah.

Berdasarkan hasil validasi materi, dapat diketahui kualitas materi dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang digunakan. Aspek materi berkaitan dengan kejelasan uraian ushul fiqh, cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas, gambar yang digunakan sesuai dengan materi, dan contoh yang diberikan sesuai materi.

a) Hasil Validasi Dari Ahli Materi

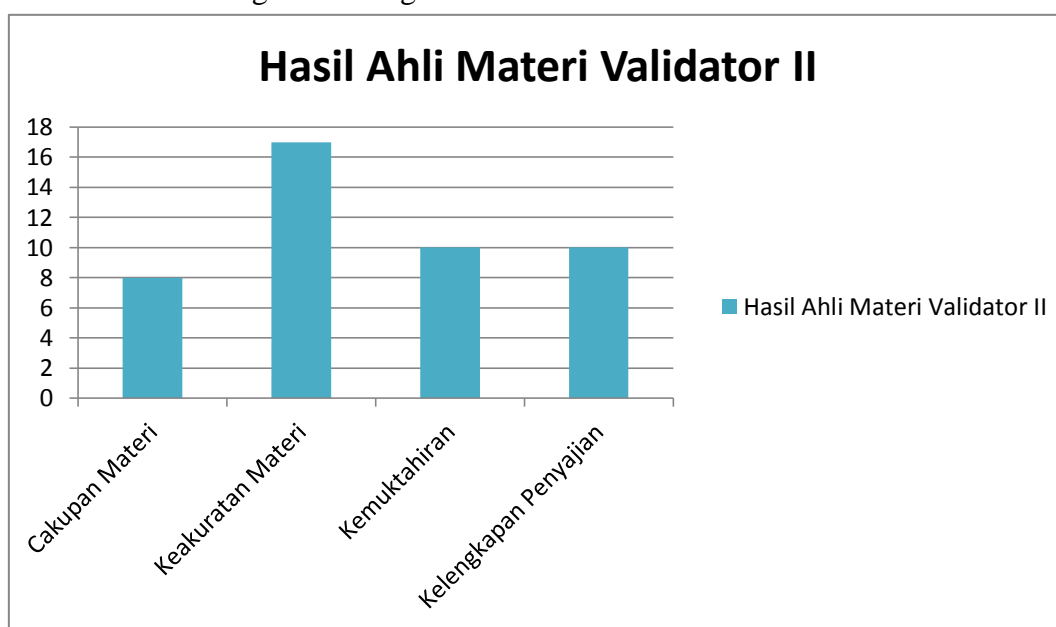
Ahli materi yang memvalidasi produk Aplikasi pembelajaran Ruang belajar Raflesia pada mata pelajaran ushul fiqh materi tentang Hukum haram halal makanan kelas VII MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah adalah Ibu Wulan Wardhani, M.Pd.I validator II, dan Bapak Dr. Ahmad Suradi, M.Ag validator I. Produk aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia divalidasi sebanyak satu kali oleh para ahli, aspek yang dinilai oleh para ahli meliputi aspek cakupan materi, aspek keakuratan materi, aspek kemuktahiran, dan aspek kelengkapan penyajian. Rekapitulasi keseluruhan data validasi oleh pakar ahli materi dapat dilihat pada tabel dan diagram batang sebagai berikut :

Diagram Batang 4.2 : Hasil Ahli materi Validator I



Hasil validasi oleh ahli materi validator I menunjukkan skor rerata 3,30 dengan kriteria “Sangat Tinggi”, Berdasarkan data hasil validasi maka aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran perbaikan yang diberikan masing-masing ahli.

Diagram Batang 4.3 : Hasil Ahli materi Validator II



Tabel 4.2 : Hasil Ahli materi Validator I dan II

Aspek Yang Di Nilai	Hasil Perolehan Skor		
	Validator I	Validator II	Rerata
Cakupan Materi	6	8	7
Keakuratan Materi	17	17	17
Kemuktahiran	9	10	9,5

Kelengkapan Penyajian	11	10	10,5
Total Skor	43	45	44
<b>Jumlah Item</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>13</b>
<b>Rerata =</b> $\frac{\sum \text{ skor keseluruhan}}{\sum \text{ Jumlah seluruh item}}$	<b>3,30</b>	<b>3,46</b>	<b>3,38</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat tinggi</b>	<b>Sangat tinggi</b>	<b>Sangat tinggi</b>

Tabel 4.3: Skala Likert Menurut Mardapi

No	Skor	Kriteria
1	$X > 3$	Sangat Tinggi
2	$3 > X \geq 2,5$	Tinggi
3	$2,5 > X \geq 2$	Rendah
4	$X < 2$	Sangat Rendah

Hasil validasi oleh ahli materi validator I menunjukkan skor rerata 3,30 dengan kriteria “Sangat Tinggi”, data validasi oleh ahli materi validator II menunjukkan skor rerata 3,46 dengan kriteria “Sangat Tinggi”, Berdasarkan data hasil validasi maka aplikasi pembelajaran Ruang Belajar Raflesia yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan saran perbaikan yang diberikan masing-masing ahli.

Secara keseluruhan hasil yang diperoleh dari validator I dalam setiap aspek dapat dirincikan sebagai berikut :

- |   |    |
|---|----|
| a. Total skor aspek cakupan materi yaitu        | 6  |
| b. Total skor aspek keakuratan materi yaitu     | 17 |
| c. Total skor aspek kemuktahiran yaitu          | 9  |
| d. Total skor aspek Kelengkapan penyajian yaitu | 11 |

Jumlah skor yang diperoleh dari semua aspek adalah 43. Untuk mendapatkan rerata, maka digunakan rumus yang telah dijabarkan pada Tesis ini. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut yang telah dijabarkan, maka diperoleh hasil akhir dengan rerata 3,30 dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang telah dikonversi dari data kuantitatif ke kualitatif.

Data validasi oleh ahli materi validator II menunjukkan skor rata-rata yaitu 3,46 dengan kriteria “Sangat Tinggi”, dari data hasil validasi yang didapat aplikasi pembelajaran ruang belajar rafflesia yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak diujicobakan. Secara keseluruhan hasil yang diperoleh dari ahli materi validator II dalam setiap aspek dapat dirincikan sebagai berikut :

- |   |    |
|---|----|
| a. Total skor aspek cakupan materi yaitu        | 8  |
| b. Total skor aspek keakuratan materi yaitu     | 17 |
| c. Total skor aspek kemuktahiran yaitu          | 10 |
| d. Total skor aspek kelengkapan penyajian yaitu | 10 |

Jumlah skor yang diperoleh dari semua aspek adalah 45.



Untuk mendapatkan rerata, maka digunakan rumus yang telah dijabarkan pada tesis ini. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut yang telah dijabarkan, maka diperoleh hasil akhir dengan rerata 3,46 dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang telah dikonversi dari data kuantitatif ke kualitatif.

Berdasarkan data hasil validasi pada tabel 4.2 perolehan skor rata-rata keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi adalah 44 dari hasil ini disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pada mata pelajaran ushul fiqh materi tentang hukum haram halal makanan kelas VII berada pada kriteria “Sangat Tinggi” dengan perolehan skor rerata sebesar 3,38. Secara keseluruhan hasil rerata skor yang didapat dari ahli materi validator I dan II, dalam setiap aspek dapat dirincikan sebagai berikut :

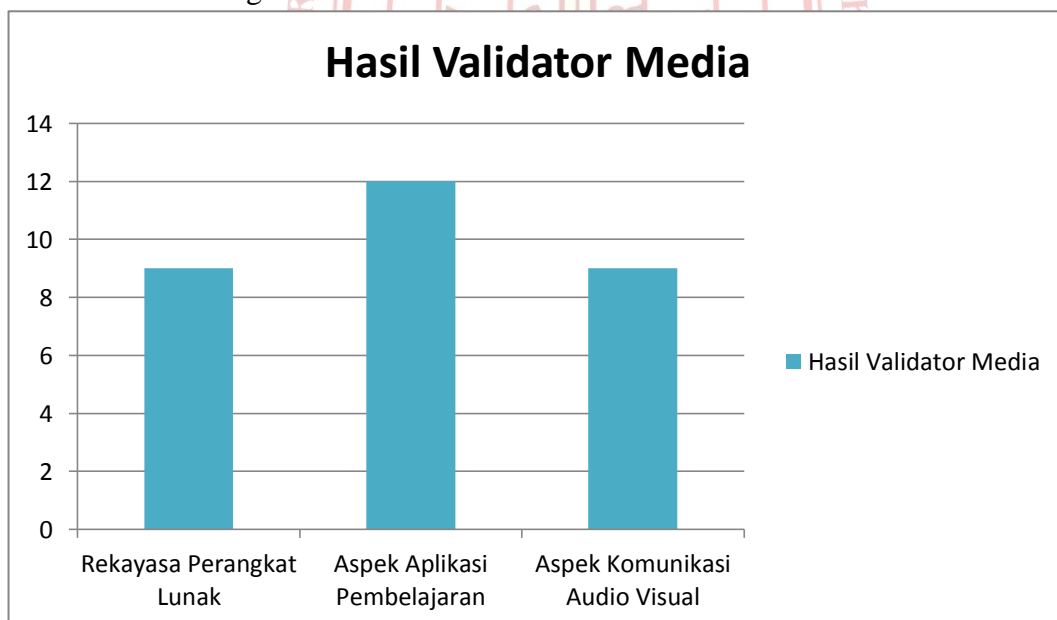
- a. Total skor aspek cakupan materi yaitu : 7
- b. Total skor aspek keakuratan materi yaitu : 17
- c. Total skor aspek kemuktahiran yaitu : 9,5
- d. Total skor aspek kelengkapan penyajian yaitu : 10,5

Berdasarkan hasil validasi materi, dapat diketahui kualitas materi dari aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang digunakan. Aspek materi berkaitan dengan relevansi materi dengan KD, materi yang disajikan sistematis, ketetapan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami, kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik.

b) Hasil Validasi Dari Ahli Media

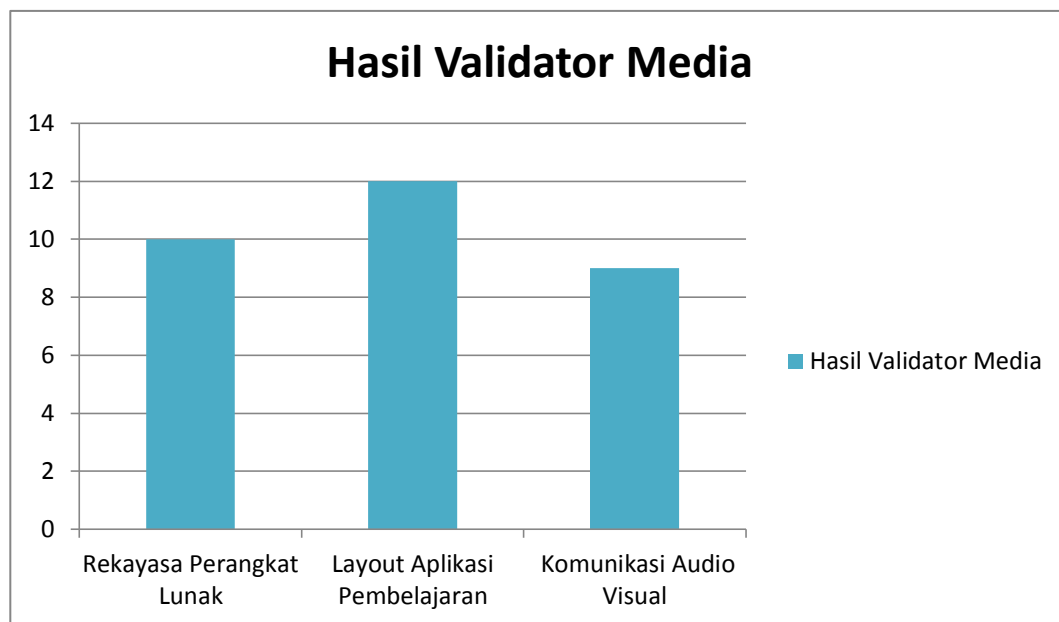
Ahli Media yang memvalidasi produk aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pada mata pelajaran ushul fiqh dengan materi hukum haram hala makanan kelas VII adalah Bapak Prof. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd validator I media dan Bapak Andi Harpepen, M.Kom validator II media. Aplikasi ruang belajar raflesia divalidasi sebanyak satu kali, aspek yang dinilai oleh para ahli meliputi rekayasa perangkat lunak, aplikasi pembelajaran, dan komunikasi audio visual. Rekapitulasi keseluruhan data validasi oleh pakar ahli materi dapat dilihat tabel dan diagram batang berikut ini :

Diagram 1.4: Hasil Validasi Ahli Media Validator I



Hasil validasi oleh ahli media validator menunjukkan skor rerata 3 dengan kriteria “Tinggi”, Berdasarkan data hasil validasi maka aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan

saran perbaikan yang diberikan masing-masing ahli. Berikut hasil validasi ahli media validator II :



Hasil validasi oleh ahli media validator II menunjukkan skor rerata 3 dengan kriteria “Tinggi”, Berdasarkan data hasil validasi maka aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan saran perbaikan yang diberikan masing-masing ahli. Secara keseluruhan hasil yang diperoleh dari validator dalam setiap aspek dapat dirincikan sebagai berikut :

Tabel 4.4 : Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Yang Di Nilai	Hasil Perolehan Skor	
	Validator I	Validator II
Rekayasa perangkat Lunak	9	10

Aspek aplikasi Pembelajaran	12	12
Aspek komunikasi audio visual	9	9
Total Skor	30	31
<b>Jumlah Item</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>Rerata =</b> $\Sigma \text{ skor} / \Sigma \text{ Jumlah item}$	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Tinggi</b>	<b>Tinggi</b>

Tabel 4.5: Skala Likert Menurut Mardapi

No	Skor	Kriteria
1	$X > 3$	Sangat Tinggi
2	$3 > X \geq 2,5$	Tinggi
3	$2,5 > X \geq 2$	Rendah
4	$X < 2$	Sangat Rendah

Hasil validasi oleh ahli media validator menunjukkan skor rerata 3 dengan kriteria “Tinggi”, Berdasarkan data hasil validasi maka aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan saran perbaikan yang diberikan masing-masing ahli. Secara keseluruhan hasil yang diperoleh dari validator dalam setiap aspek dapat dirincikan sebagai berikut :

1. Total skor aspek rekayasa perangkat lunak yaitu 9
2. Total skor aspek media pembelajaran yaitu 12
3. Total skor aspek komunikasi audio visual yaitu 9

Berdasarkan data hasil validasi ahli media jumlah skor yang diperoleh dari semua aspek adalah 30. Untuk mendapatkan rerata, maka digunakan rumus yang telah dijabarkan pada tesis ini. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut yang telah dijabarkan, maka diperoleh hasil akhir dengan rerata 3 dengan kriteria “Tinggi”.

Data validasi oleh ahli media validator II media jumlah skor yang diperoleh dari semua aspek adalah 31. Untuk mendapatkan rerata, maka digunakan rumus yang telah dijabarkan pada tesis ini. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut yang telah dijabarkan, maka diperoleh hasil akhir dengan rerata 3 dengan kriteria “Tinggi” yang telah dikonversi dari data kuantitatif ke kualitatif. Rekapitulasi data Validasi oleh satu ahli media, Satu ahli materi, dan satu Guru MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu tengah (Ahli Materi). Secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6: Tabel Hasil Penilaian Semua Validator

No	Validator	Ahli	Hasil Validasi	
			Skor	Kriteria
1	Prof. Dr. Zubaedi, M.pd	Media	3	Tinggi
2	Andi Harpepen, M.Kom	Media	3	Tinggi

2	Dr. Ahmad Suradi, M.Pd	Materi	<b>3,30</b>	Sangat Tinggi
3	Wulan Wardhani,M.Pd	Materi	<b>3,46</b>	Sangat Tinggi
<b>Jumlah Skor</b>			<b>12,76</b>	
<b>Rerata = <math>\sum \text{skor} / \sum \text{Validator}</math></b>			<b>3,20</b>	Sangat Tinggi

Tabel 4.7: Skala Likert Menurut Mardapi

No	Skor	Kriteria
1	$X > 3$	Sangat Tinggi
2	$3 > X \geq 2,5$	Tinggi
3	$2,5 > X \geq 2$	Rendah
4	$X < 2$	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil validasi produk ahli media dan ahli materi maka aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dalam mata pelajaran suhul fiqh yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan saran perbaikan yang diberikan masing-masing ahli.

## 2) Revisi Tahap I

Revisi tahap pertama merupakan tahapan perbaikan produk aplikasi ruang belajar raflesia sesuai komentar dan saran perbaikan yang diberikan masing-masing ahli. Untuk membuat Produk Aplikasi pembelajaran Ruang belajar raflesia menjadi produk yang layak untuk diuji cobakan. Berikut ini revisi tahap I yang berisi komentar dan saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi yang disajikan dalam tabel sebagai berikut :



No	Sebelum dan Sesudah Perbaikan	Saran dan Komentar
1		<p>Tampilan Cover Sampul DVD Aplikasi Ruang Belajar Rafleisa Sebelum di Validasi</p> <p>Tampilan Cover Sampul DVD Aplikasi Ruang Belajar Rafleisa Sesudah di Validasi</p>
2		<p>Tampilan Sampul Bulat DVD Aplikasi Ruang Belajar Rafleisa Sebelum di Validasi</p>

		<p>Tampilan Sampul Bulat DVD Aplikasi Ruang Belajar Rafleisa Sesudah di Validasi</p>
<p>3</p>	 	<p>Tampilan Menu Profile Aplikasi Ruang Belajar Rafleisa Sebelum di Validasi</p> <p>Tampilan Menu Profile Aplikasi Ruang Belajar Rafleisa Sesudah di Validasi</p>

Revisi tahap pertama didasarkan pada hasil validasi ahli materi dan ahli media. Komentar dan saran dari ahli materi terfokus pada tata letak tulisan dan isi setiap menu aplikasi, sedangkan ahli media memberikan komentar dan saran mengenai tampilan cover sampul dvd dan tampilan desaint dari aplikasi ruang belajar raflesia. Ahli materi dan ahli media memberikan rekomendasi bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini sudah layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai arahan.

### 3) Hasil Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi sesuai saran ahli materi dan ahli media, maka dilakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

#### a) Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2022 dengan melibatkan 15 peserta didik kelas VII MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Alur pelaksanaan Uji coba kelompok kecil terbagi ke dalam 3 tahap yaitu: pengenalan produk, uji coba produk dan pengisian angket.

Hasil Uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini dalam kategori layak digunakan. Berikutrekapitulasi jawaban dari uji coba kelompok kecil kelas VII MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah sebagai berikut:

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenarikan penyampaian Materi	15	0	15	100%
2	Kejelasan contoh soal yang Diberikan	15	0	15	100%
3	Kejelasan petunjuk Pengerjaan	15	0	15	100%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	15	0	15	100%
5	Kemampuan aplikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa	15	0	15	100%
6	Kemampuan aplikasi dalam menambah motivasi belajar siswa	13	2	15	87%

Tabel 4.8: Hasil Pendapat Siswa Dari Uji Coba Kelompok Kecil

Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini setelah dilakukan uji coba kelompok kecil ternyata masih perlu sedikit perbaikan lagi pada musik backsound. Beberapa siswa menyarankan untuk menambahkan pilihan musik pada aplikasi pembelajaran, karena menurut siswa dengan ditambahkan musik backsound pengguna bisa menambah motivasi belajar ketika menggunakan aplikasi pembelajaran ini.

Hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100 %, kejelasan rumusan soal 100%, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa

100% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 87%. Berikut ini grafik hasil penilaian uji coba kelompok kecil:

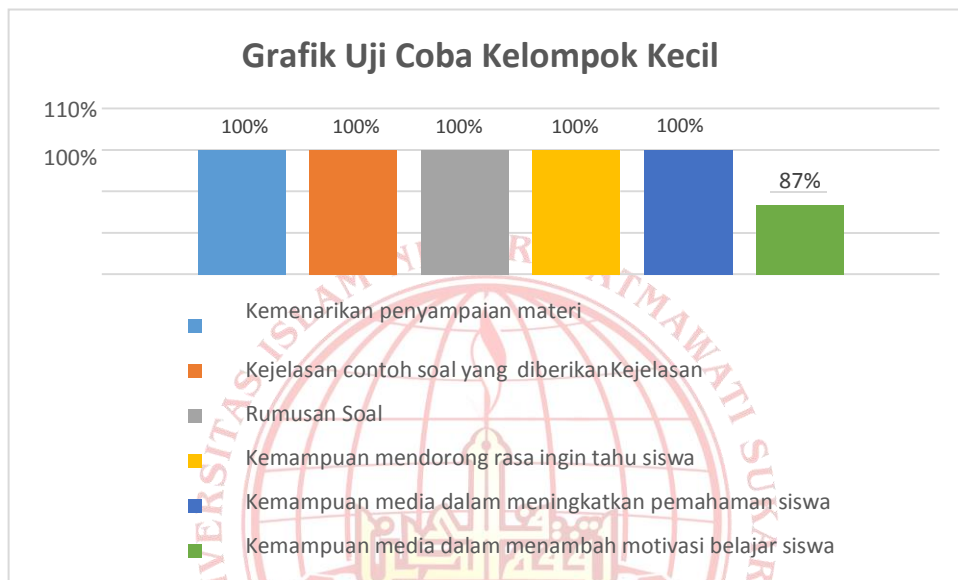



Diagram 1.5: Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100 %, kejelasan rumusan soal 100%, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa 100% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 87%.

#### 4) Revisi Tahap II

Revisi tahap kedua merupakan tahapan perbaikan produk aplikasi ruang belajar raflesia sesuai dengan komentar dan keinginan siswa saat guru menggunakan langsung aplikasi pembelajaran ini. Untuk membuat produk aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia menjadi produk yang layak untuk digunakan. Berikut ini revisi tahap II yang berisi komentar dan keinginan dari siswa yang disajikan dalam tabel yang berisi gambar sebagai berikut :

No	Sebelum dan Sesudah Perbaikan	Komentar & Keinginan Siswa
1		<p>Tampilan Aplikasi Ruang Belajar Rafleisa Sebelum Dibuat Icon Backsoudn Musiknya</p> <p>Tampilan Icon Backsoudn Musik Aplikasi Ruang Belajar Rafleisa Sesudah dibuat</p>

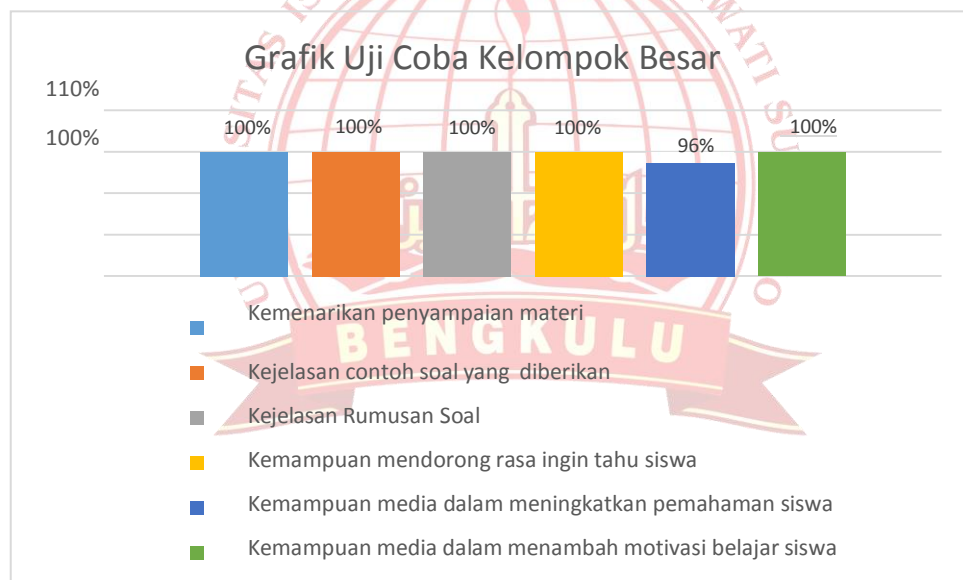


### 5) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar/massal dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2022 dengan melibatkan 32 peserta didik dari kelas VII MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Alur pelaksanaan pada uji coba massal ini sama dengan uji coba sebelumnya yang intinya terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahap pengenalan produk, uji coba produk, dan terakhir penilaian produk menggunakan angket. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan angket melalui uji coba massal ini memperlihatkan bahwa aplikasi pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran ushul fiqh untuk peserta didik kelas VII MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 6 pertanyaan yang. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 32 siswa kelas VII.

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenarikan penyampaian materi	32	0	32	100%
2	Kejelasan contoh soal yang Diberikan	32	0	32	100%
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	32	0	32	100%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	32	0	32	100%
5	Kemampuan Aplikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa	31	1	32	96,87%
6	Kemampuan Aplikasi dalam menambah motivasi belajar siswa	32	0	32	100%

Hasil uji coba kelompok besar ini memperlihatkan bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100%, kejelasan rumusan soal 100%, kemampuan aplikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa 100% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 96,87%. Supaya lebih rinci Berikut ini grafik hasil penilaian uji coba kelompok besar:



Grafik uji coba kelompok besar ini memperlihatkan bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, dan aplikasi ruang belajar raflesia ini masuk ke level sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi.

## 6) Uji Efektivitas

Test kemampuan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu test pertama sebelum menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dan test kedua setelah menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia (posttest). Berikut hasil test pertama (pretest) dan hasil test kedua sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia

Tabel 4.8 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Hasil Tes Kemampuan <i>Pretest</i>	Hasil Tes Kemampuan <i>Posttest</i>
	Peserta didik	Nilai	Nilai
1	Adelia	40	80
2	Alifah	20	80
3	Alysa	20	100
4	Ashilah	20	80
5	Avif	50	90
6	Challysta	100	90
7	Dzevira	100	90
8	Dzaky	10	80
9	Fiky	100	100
10	Frilya	60	60
11	Hanifah	30	60
12	Jaskia	10	60
13	Jihan	10	80
14	Natasya	40	100
15	Chayra	60	100
	Jumlah	670	1250

Tabel 4.9: Hasil Test Sebelum Menggunakan Aplikasi

Jumlah Peserta Didik	Jumlah Nilai Seluruh Peserta	Rata-rata Nilai
15	670	$\frac{670}{15} \times 100$
Rata-rata nilai = 44,66		

Berdasarkan hasil nilai pretest diketahui bahwa ada 12 orang peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan 3 peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM dinyatakan tuntas. Rata-rata yang diperoleh dari nilai pretest 15 orang peserta didik adalah 44,66 dalam Interval  $45 \leq \text{Nilai} < 55$  berada dikriteria kurang.

Tabel 4.10: Hasil Test Setelah Menggunakan Aplikasi

Jumlah	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai
15	1250	$\frac{1250}{15} \times 100$
Rata-rata nilai = 83,33		

Setelah dilakukan Uji Efektifitas aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah terlihat bahwa setiap tahap mengalami peningkatan, meskipun ada beberapa peserta didik yang masih berada kategori belum tuntas. Berdasarkan hasil nilai posttest diketahui bahwa masih ada 3 orang peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM belum dinyatakan tuntas dan ada 12 orang peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. Rata-rata yang diperoleh dari nilai posttest 15 orang peserta didik adalah 83,33 interval  $65 \leq \text{Nilai} < 85$  berada diketeria baik. Secara keseluruhan dari hasil posttest kemampuan pemecahan masalah

peserta didik sudah baik dan mengalami peningkatan meskipun ada beberapa yang mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia di MTS qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah dinyatakan efektif dan telah memenuhi 3 syarat yaitu nilai posttest dengan skor 83,33 dalam kriteria baik, nilai rata-rata posttest sudah diatas nilai pretest, dan nilai rata-rata posttest sudah diatas 75 atau sesuai KKM.

Tabel 4.15: Interpretasi Nilai Uji Efektivitas

Interval	Nilai	Kriteria
$85 \leq \text{nilai} < 100$	A	Sangat Efektif
$65 \leq \text{Nilai} < 85$	B	Efektif
$55 \leq \text{Nilai} < 65$	C	Cukup Efektif
$45 \leq \text{Nilai} < 55$	D	Kurang Efektif
$0 \leq \text{Nilai} < 45$	E	Tidak Efektif

#### 4. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan model ADDIE dan bisa masuk ke kategori final Produk dari Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini layak, praktis serta mampu meningkatkan antusias dan semangat peserta didik di sekolah MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Anak mampu memahami mata pelajaran ushul fiqh dengan sempurna dan peserta didik pun tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dapat

digunakan secara rileks dalam bentuk aplikasi pembelajaran yang menarik dan unik serta edukatif sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

## **5. Produk Akhir dan Pembahasan**

Produk akhir berupa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia mata pelajaran ushul fiqh materi tentang hukum makanan telah divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media dan dua orang ahli materi yaitu dosen dan guru yang berisikan masukan-masukan dan saran perbaikan oleh masing-masing validator. Peneliti melakukan revisi berdasarkan hasil masukan dari para ahli yang menjadi validator dari produk awal aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia. Tujuan dilakukannya revisi ini untuk menciptakan produk yang lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil akhir penelitian ini berupa sebuah aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pada mata pelajaran ushul fiqh materi hukum haram halal makanan kelas VII. Aplikasi pembelajaran ini memuat teks, gambar, video, dan quiz tampilan layout yang menarik dan terkoneksi dengan kuis online maupun offline aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dibuat dengan Software Macromedia Flash 8.

### **1) Kajian Akhir Aplikasi Ruang Belajar Raflesia**

aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pada mata pelajaran ushul fiqh materi hukum haram halal makanan kelas VII telah



direvisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari dua ahli materi, satu ahli media, terdapat beberapa perubahan. Perubahan tersebut meliputi aspek isi, aspek tampilan, dan aspek cara penggunaan dan penyajian. memperbarui informasi dengan menambahkan sumber-sumber yang update, menambahkan video, memperbaiki kesalahan penulisan, dan menambahkan backsound musik, peneliti melakukan perbaikan tampilan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini dengan menambahkan menu memperjelas pembatas antar slide, menggunakan desain background yang seragam, memadukan warna yang sesuai dengan background dan memperbaiki ukuran font yang tumpang tindih.

2) Pembahasan Aplikasi Ruang Belajar Raflesia

Berdasarkan hasil rincian dan deskripsi dari hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, diperoleh berupa Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia untuk meningkatkan antusias anak dalam belajar. Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia dikembangkan dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluation) di adaptasi oleh molenda dan raiser.

Tahap pertama model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis. Tahap analisis dibagi menjadi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Analisis

kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi ketersediaan perangkat pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Dari hasil wawancara guru diperoleh bahwa perangkat pembelajaran yang akan diciptakan oleh peneliti belum ada dan belum pernah diterapkan di sekolah tersebut.

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan anak yang akan diteliti. Dari hasil analisis karakteristik anak diperoleh kemampuan anak berbeda-beda. Analisis kurikulum digunakan untuk mengidentifikasi kurikulum yang diterapkan dan sebagai acuan untuk membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum.

Setelah dilakukan tahap analisis maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan pada tahap perancangan dilakukan perancangan Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia yang sesuai berdasarkan data yang didapat dari tahap penelitian awal berdasarkan analisis kebutuhan. Pada tahap desain ini dirancang dan di desain Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia yang akan di ciptakan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, gambar dan ukuran media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII di sekolah MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Benteng.

Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia adalah aplikasi pembelajaran edukatif yang berisi menu materi tentang ushul fiqh dan berisi video tentang ushul fiqh serta ada latihan soal dan langsung mengeluarkan skor yang dihasilkan menjadi benar-benar aplikasi yang sesuai untuk mendukung pembelajaran biar menjadi menarik dan asik.

Kemudian pada tahap development yang merupakan tahap awal dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia yang akan menjadi satu kesatuan yang utuh serta dilakukan review oleh para ahli, tujuan dilakukan review oleh para ahli ini untuk memperoleh masukan, kritik serta saran guna perbaikan dan kesempurnaan Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia yang akan digunakan saat jam pembelajaran berlangsung. Pada tahap implementasi dengan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia ini tidak mengalami revisi, hal ini dapat dilihat dari peserta didik sebagai subjek uji coba mampu menggunakan Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia yang dibuat dalam meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran, Maka dengan menggunakan Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia ini dapat mempermudah anak dalam memahami mata pelajaran ushul fiqh materi tentang hukum haram dan halal makanan, penggunaan Aplikasi

Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar terhadap peserta didik.

Setelah dilakukan alur Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Di sekolah MTS Qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah terlihat bahwa setiap tahap mengalami peningkatan, meskipun ada beberapa peserta didik yang masih berada kategori belum tuntas. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Untuk Meningkatkan meningkatkan keinginan dan minat belajar terhadap peserta didik. Selain itu juga kemampuan anak di MTS Qaryatul jihad pondok kubang bengkulu tengah dalam hal mengetahui hukum haram halal sebuah makanan sangat membutuhkan aplikasi pembelajaran yang kongkrit yang sifatnya menyenangkan seperti halnya aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini. Maka dengan diterapkannya aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia. Dalam pengembangan halnya aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang sudah dibuat peneliti memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran khususnya dalam hal meningkatkan semangat belajar peserta didik :

1. Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik hal ini dibuktikan oleh hasil uji coba ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar terakhir uji efektivitas dan hasilnya bahwa aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia layak sekali untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dapat digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan asik sehingga peserta didik tidak bosan dalam mendengarkan gurunya menyampaikan materi.
3. Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia menggunakan desain aplikasi yang menarik sehingga dapat menarik perhatian dan fungsionalitas dari aplikasi ini dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi dengan menarik dan kreatif.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia dikembangkan dengan prosedur penelitian pengembangan yang diadaptasi oleh molenda dan reiser yang meliputi 5 langkah pengembangan. Kelima langkah tersebut adalah (1) Analisis Kebutuhan, (2) Desain Produk, (3) Development, (4) Implementation dan (5) Evaluasi. Setelah melewati kelima langkah pengembangan dihasilkan produk berupa Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia pada mata pelajaran ushul fiqh materi hukum haram halal makanan untuk kelas VII MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah.
2. Hasil penelitian research and development produk Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia memperoleh rerata skor validasi 3,03 dengan kriteria “sangat tinggi” ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek media pembelajaran, aspek komunikasi audio visual, aspek cakupan materi, aspek keakuratan materi, aspek kemuktahiran, dan aspek kelengkapan penyajian. Produk Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia yang dibuat ini juga memiliki kualitas sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



## B. Saran

Beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain:

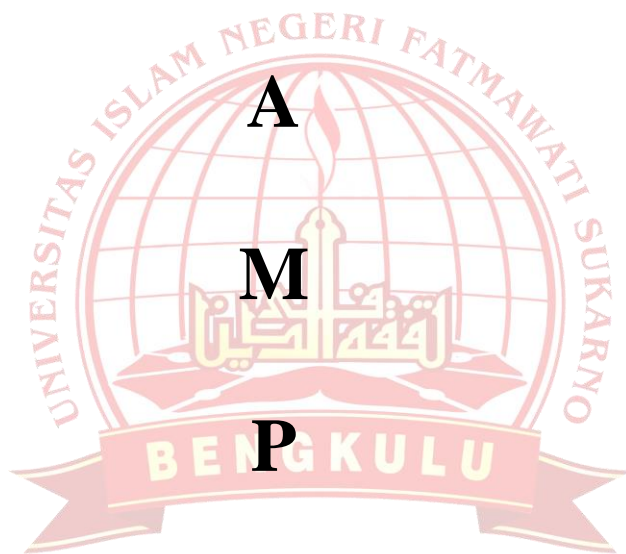
1. Bagi sekolah, anak-anak harus diberikan aplikasi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan antusias anak dalam belajar.
2. Bagi guru, diharapkan dapat dimanfaatkan permainan edukatif dengan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
3. Bagi lembaga harus lebih perhatian dan lebih berpartisipasi dalam memperhatikan kondisi sekolah karena setiap melihat sekolah cenderung sekali dengan sebuah media yang menarik buat lembaga agar lebih perhatian dan berpartisipasi untuk melihat keadaan sekolah dalam keadaannya apa yang perlu sekolah butuhkan lembaga harus lebih perhatian dan mengawasi agar sekolah bisa lebih baik kedepannya. Dan aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini juga bisa diperbanyak dan diterapkan di lembaga lain.
4. Bagi peneliti aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia ini harus lebih lagi dalam segala hal, Diharapkan agar dapat lebih kreatif dalam membuat aplikasi pembelajaran ini agar dapat meningkatkan keefektifan dalam proses belajar mengajar. Serta dapat melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik lagi yang dapat digunakan sebagai bahan ajar kedalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ya'la, Karnaedy. *Tajwid Lengkap*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'I. 2018.
- Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Waqaf dan Makharijul Huruf Berbasis Android*, Vol. 5. No.2 Jurnal: STMIK Bina Sarana Global.
- Arsyad, Azhar. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2017.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2017.
- Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya..2016
- Deasy Permatasari dan Andri Falah. *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android*, Jurnal: Madrasah Ar-Rahman Bandung. 2019
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: PT. Insan Media Pustaka. 2017.
- Eko Putro, Widoyoko. *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2016.
- Endang Mulyataningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Febriani, Nufian S dan Asmara Dewi, Wayan Weda. *Teori dan Praktis Riset Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Malang: Cet. I; UB Press. 2018.
- Gafur Abdul. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pengembangan Pembelajaran*, Yogyakarta: Cet. II, Press. 2019.
- Ifad Ramadhan, Mahasiswa S2 Pendidikan Agama Islam di UIN FAS Bengkulu, tanggal 09 Januari 2022.
- Jogiyanto. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi. 2017.
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Gahlia Indonesia. 2015.

- Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Madinata, Syaodih Nana. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.2016
- Mukhtar. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.Jakarta: CV. Misaka Galiza.2017
- Munadi, Yudhi. *Aplikasi Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2018.
- Noor, Juliansyah.*Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.2018.
- Nusa Putra, *Research and Development Penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Nur, Tri Tias Tari. *Aplikasi Pembelajaran Membaca Alqur'an Dengan Metode Qiro'ah Berbasis Android*. Makassar: Skripsi UIN Alauddin.2016.
- Puspita, Indriana. “Efektifitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan.” Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2017.
- Pujiriyanto.*Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta:UNY Press.2017
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabet, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Tadkiroatun, “*Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*”, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. 2014

**L**



**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

**Penelitian Uji Validasi Produk Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar  
Raflesia Untuk Meningkatkan Semangat belajar Peserta didik  
Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**

---

**Tanggal** : 10 November 2022  
**Nama** : Prof. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd.I  
**Oleh** : Angket Ahli media

**Petunjuk Pengisian Penilaian :**

Intrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur Kelayakan Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda ceklis pada kolom skal yang telah disediakan:

No	Aspek yang dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
<b>A.</b>	<b>Aspek Penilaian Aplikasi Ruang Belajar Raflesia</b>				
1.	Dapat dikelola dengan mudah ( <i>Maintainable</i> )				
2.	Sederhana dalam pengoperasiannya ( <i>Usabilitas</i> )				
3.	Aplikasi pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai software yang ada ( <i>Kompatibilitas</i> )				
<b>B.</b>	<b>Aspek Aplikasi Pembelajaran</b>				
1.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum				
2.	Kemudahan untuk dipahami				
3.	Sistematis, runut, alur logika jelas				
4.	Kontekstualitas dan aktualitas				

<b>C.</b>	<b>Aspek Komunikasi Audio Visual</b>				
1.	Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan				
2.	<i>Layout design, kesalahan penulisan graphy, dan warna</i>				
3.	<i>Layout Interactive</i> (ikon navigasi).				

**Rubrik penilaian:**

1. Kurang baik, tidak memenuhi kriteria
2. Cukup baik, ada memenuhi kriteria
3. Sangat baik, memenuhi kriteria dan bagus

**Total skor yang didapat = Total A + Total B + Total C =**

**Rata – rata = jumlah skor yang didapat Keseluruhan item = 10\**

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan** (mohon centang salah satu)

No	Pernyataan	Pilihan (✓)
1.	Aplikasi pembelajaran Ruang Belajar Raflesia layak digunakan/diujicobakan tanpa revisi	
2.	Aplikasi Ruang Belajar Raflesia layak digunakan/diujicobakan dengan revisi sesuai saran	
3.	Aplikasi Ruang Belajar Raflesia tidak layak untuk digunakan/diujicobakan dilapangan	



**Penelitian Uji Validasi Produk Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar  
Raflesia Untuk Meningkatkan Semangat belajar Peserta didik  
Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**

---

**Tanggal** : 12 November 2022  
**Nama** : Dr. Ahmad Suradi, M.Pd  
**Oleh** : Angket Ahli materi oleh Dosen

**Petunjuk Pengisian Penilaian :**

Intrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur Kelayakan Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda ceklis pada kolom skal yang telah disediakan:

SUB KOMPONEN	BUTIR	SK				Komentar
		1	2	3	4	
A.CAKUPAN MATERI	1. Keluasan materi					
	2. Kedalaman materi					
<b>Rangkuman kualitatif:</b>						
B.KEAKURATAN MATERI	3. Keakuratan fakta					
	4. Keakuratan konsep					
	5. Keakuratan teori					
	6. Keakuratan metode					
	7. Keakuratan ilustrasi					
<b>Rangkuman kualitatif:</b>						
C. KEMUTAKHIRAN	8. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu					
	9. Keterkinian fitur, contoh dan rujukan					

10. Kontekstual					
-----------------	--	--	--	--	--

<b>Rangkuman kualitatif:</b>					
D. KELENGKAPAN PENYAJIAN	11. Pendahuluan				
	12. Sumber-sumber yang digunakan				
	13. Evaluasi				
<b>Rangkuman kualitatif:</b>					
Total skor yang didapat = Total A + Total B + Total C = Rata – rata = jumlah skor yang didapat / jumlah item skor (4) Jumlah seluruh item = 13					

**Rubrik penilaian:**

1. Sangat kurang
2. Sedang
3. Cukup baik
4. Sangat baik.

**Kesimpulan :** Mohon Centang Salah Satu

No	Pernyataan	Pilihan (✓)
1.	Aplikasi Pembelajaran Ruang belajar raflesia layak digunakan/diujicobakan tanpa revisi	
2.	Aplikasi Pembelajaran Ruang belajar raflesia layak digunakan/ diujicobakan dengan revisi sesuai saran	
3.	Aplikasi Pembelajaran Ruang belajar raflesia tidak layak untuk digunakan/diujicobakan dilapangan	

**Penelitian Uji Validasi Produk Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar  
Raflesia Untuk Meningkatkan Semangat belajar Peserta didik  
Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**

---

**Tanggal** : 13 November 2022  
**Nama** : Wulan Wardhani, M.Pd  
**Oleh** : Angket Ahli materi oleh Guru

**Petunjuk Pengisian Penilaian :**

Intrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur Kelayakan Aplikasi pembelajaran ruang belajar raflesia untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda ceklis pada kolom skal yang telah disediakan:

SUB KOMPONEN	BUTIR	SK				Komentar
		1	2	3	4	
A.CAKUPAN MATERI	1. Keluasan materi					
	2. Kedalaman materi					
<b>Rangkuman kualitatif:</b>						
B.KEAKURATAN MATERI	3. Keakuratan fakta					
	4. Keakuratan konsep					
	5. Keakuratan teori					
	6. Keakuratan metode					
	7. Keakuratan ilustrasi					
<b>Rangkuman kualitatif:</b>						
C. KEMUTAKHIRAN	8. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu					
	9. Keterkinian fitur, contoh dan rujukan					

10. Kontekstual					
-----------------	--	--	--	--	--

<b>Rangkuman kualitatif:</b>					
D. KELENGKAPAN PENYAJIAN	11. Pendahuluan				
	12. Sumber-sumber yang digunakan				
	13. Evaluasi				
<b>Rangkuman kualitatif:</b>					
Total skor yang didapat = Total A + Total B + Total C = Rata – rata = jumlah skor yang didapat / jumlah item skor (4) Jumlah seluruh item = 13					

**Rubrik penilaian:**

1. Sangat kurang
2. Sedang
3. Cukup baik
4. Sangat baik.

**Kesimpulan :** Mohon Centang Salah Satu

No	Pernyataan	Pilihan (✓)
1.	Aplikasi Pembelajaran Ruang belajar raflesia layak digunakan/diujicobakan tanpa revisi	
2.	Aplikasi Pembelajaran Ruang belajar raflesia layak digunakan/ diujicobakan dengan revisi sesuai saran	
3.	Aplikasi Pembelajaran Ruang belajar raflesia tidak layak untuk digunakan/diujicobakan dilapangan	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa  
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172  
Web: [iainbengkulu.ac.id](http://iainbengkulu.ac.id)

---

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Ahmad Suradi, M.Ag  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Asal Instansi : UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Telah melaksanakan validasi Produk aplikasi pembelajaran Ruang Belajar Raflesia, Sehingga Layak untuk digunakan dalam kegiatan Pembelajaran dan sudah siap diuji cobakan, adapun judul tesis : “**Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**”

Dari Mahasiswa atas nama :

Nama : ILFad Ramadhan  
NIM : 2011540054  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

(Sudah siap/Belum Siap) dipergunakan untuk diuji cobakan.

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 2022 M  
Validator ahli Materi

**Dr. Ahmad Suradi, M.Ag**  
**NIP. 197601192007011018**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa  
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172  
Web: [iainbengkulu.ac.id](http://iainbengkulu.ac.id)

### **SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wulan Wardhani, M.Pd  
Jabatan/Pekerjaan : Guru  
Asal Instansi : MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Benteng

Telah melaksanakan validasi Produk aplikasi pembelajaran Ruang Belajar Raflesia, Sehingga Layak untuk digunakan dalam kegiatan Pembelajaran dan sudah siap diuji cobakan, adapun judul tesis : “**Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**”

Dari Mahasiswa atas nama :

Nama : ILFad Ramadhan  
NIM : 2011540054  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

(Sudah siap/Belum Siap) dipergunakan untuk diuji cobakan.

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 2022 M  
Validator ahli Materi



**Wulan Wardhani, M.Pd.I**  
**NIP. 197601192007011018**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa  
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172  
Web: [iainbengkulu.ac.id](http://iainbengkulu.ac.id)

### **SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prof. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Asal Instansi : UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Telah melaksanakan validasi Produk aplikasi pembelajaran Ruang Belajar Raflesia, Sehingga Layak untuk digunakan dalam kegiatan Pembelajaran dan sudah siap diuji cobakan, adapun judul tesis : **“Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah”**

Dari Mahasiswa atas nama :

Nama : ILFad Ramadhan  
NIM : 2011540054  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

(Sudah siap/Belum Siap) dipergunakan untuk diuji cobakan.

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu,

2022 M

Validator ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171  
Website: www.uiniasbengkulu.ac.id

**Prof. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd**  
**NIP. 196903081996030001**

Nomor : 1730 /Un.23/D/PP.009/11/2022 Bengkulu, 21 November 2022  
Lamp : -  
Prihal : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada Yth;  
**Ka. MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dalam rangka melengkapi data Penulisan Tesis Mahasiswa Program Magister Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, maka bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberi Izin melakukan Penelitian kepada Mahasiswa :

**Nama** : **Ilfad Ramadhan**  
**NIM** : **2011540054**  
**Prodi** : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**  
**Judul Tesis** : **Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh di MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**  
**Tempat Penelitian** : **MTs Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah**  
**Waktu** : **22 November 2022 s/d 22 Desember 2022**

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*



**Prof. Dr. H Rohimin, M. Ag.**  
**NIP. 196403311991031001**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
(UINFAS) BENGKULU  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI  
UJIAN PROPOSAL TESIS

Proposal Tesis yang berjudul ;  
"Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Raflesia Dalam Mata Pelajaran  
Ushul Fiqh Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah"

Penulis  
**ILFAD ... ADHAN**  
NIM. 40054

Dipertahankan didepan Tim Penguji Proposal Tesis Program Pascasarjana (s2) Universitas  
Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Kamis  
tanggal 29 September 2022.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Dr. Nurlaili, M.Pd.I (Ketua)	11/10/2022	1.
2	Dr. Pasmah Candra, M.Pd.i (Sekretaris)	11/10/2022	2.
3	Dr. Suhirman, M.Pd (Anggota)	11/10/2022	3.
4	Dr. Desy Eka Citra, M.pd (Anggota)	11/10/2022	4.

Bengkulu, September 2022  
Ketua Prodi

**Dr. Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP. 19750702000032002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

**SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS**  
**NOMOR : 1628 /Un.23/D/PP.009/10/2022**

Sesuai dengan Surat Edaran Rektor IAIN Bengkulu Nomor: In.16/PP.009/0600/2013 Tentang Administrasi Akademik pada IAIN Bengkulu dan untuk kelancaran penulisan tesis mahasiswa Program Pascasarjana (S.2) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, maka Direktur Program Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu menunjuk Saudara :

No	Nama		P	Keterangan
1	Dr. Suhirman, M. Pd	19680	99031003	Pembimbing Utama
2	Dr. Desy Eka Citra, M.Pd	197512102007102002		Pembimbing Pendamping

Sebagai Pembimbing Tesis Mahasiswa :

**NAMA** : Ilfad Ramadhan  
**NIM** : 2011540054  
**PRODI** : PAI  
**JUDUL TESIS** : Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Ruang Belajar Rafflesia Dalam Mata Pelajaran Ushul Fiqh Di MTS Qaryatul Jihad Pondok Kubang Bengkulu Tengah

Penunjukan ini dengan Pertimbangan dan Penetapan :

1. Nama-nama dosen tersebut dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping.
2. Kepada mereka diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul atau kerangka tesis dengan sepengetahuan Direktur Program Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Surat Penunjukan ini akan dilakukan rekap dan diajukan kepada Rektor untuk disahkan melalui Surat Keputusan Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu sebagai dasar pemberian honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
4. Surat Penunjukan ini berlaku sejak tanggal penunjukan dan akan diubah serta diperbaiki sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penunjukan.

Bengkulu, 25 Oktober 2022



Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag  
19640531 199103 1 001

Tembusan :  
1. Yth. Wakil Rektor I  
2. Arsip





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO**  
**BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**LEMBAR BIMBINGAN TESIS**

Nama Mahasiswa : ILFAD RAMADHAN  
NIM : 2011540054  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Judul Tesis : PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN RUANG BELAJAR RAFLES DALAM MATA PELAJARAN USHUL FIQH DI MTS Q. TUL JIHAD PONDOK KUBANG BENGKULU TENGAH  
Pembimbing II : Dr. Desy Eka Citra, M.Pd

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
	01/11/2022	Proposal	Rancangan produk Evaluasi Teknik analisis data	
		Rancangan produk Instrumen Penelitian	Instrumen peneliti uji abstrak validitas ahli	

Mengetahui  
Ketua Program Studi

**Dr. Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP. 19750702000032002

Bengkulu,  
Pembimbing II 2022

**Dr. Desy Eka Citra**  
NIP. 197512102007102002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**LEMBAR BIMBINGAN TESIS**

Nama Mahasiswa : ILFAD RAMADHAN  
NIM : 2011540054  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Judul Tesis : PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN RUANG  
BELAJAR RAFLERSIA DALAM MATA PELAJARAN USHUL  
FIQH DI MTS YATUL JIHAD PONDOK KUBANG  
BENGKULU TE I  
Pembimbing I : Dr. Suhirman, M.Pd

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
			Buat Luma	
			uji ahli	

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Dr. Nurlaili, M.Pd.I  
NIP. 19750702000032002

Bengkulu, 2022  
Pembimbing I

Dr. Suhirman, M.Pd  
NIP. 196802191999031003



**LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBING AKADEMIK  
PROGRAM PASCASARJANA UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Nama Mahasiswa : ILFAD RAMADHAN SYAHPUTRA PARISMA  
 NIM : 2011540054  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

NO	HARI/TANGGAL	ISI KONSULTASI	TINDAK LANJUT	TANDA TANGAN
1	Selasa 16/08/2020	Konultasi Foto-Foto Kegiatan "KURSI MENYISIAH" SEBAGAI AHLI MATERI		



Mengetahui  
Ketua  
  
**Dr. NIP**

**FOTO-FOTO KEGIATAN**  
**MENGUJI COBA PRODUK PUNJANG BELAJAR RAFLESIA**  
(Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Kelompok Besar)





## FOTO-FOTO KEGIATAN OBSERVASI, WAWA WARA, DOKUMENTASI

