

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS DAN QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI PERADILAN ISLAM DAN HIKMAHNYA KELAS XI DI MA DARUL ULUM

Iqbal^{1*}, Elsa², Dian³, Aziz⁴

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama
Islam Negeri Palangka Raya

Email: muh.iqbal9800@gmail.com, elsa71815@gmail.com, diannurhikmah801@gmail.com,
abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRACT

This article highlights the important role of infographic and quizizz media development which aims to produce infographic and Quizizz media and the feasibility of using this media in learning Islamic justice material and its wisdom in class XI students at MA darul ulum. Islamic justice is an important aspect of understanding the Islamic legal system that is relevant in everyday life. In today's global era, the use of interactive media is needed to improve student understanding and make learning more interesting. The research method used is Research and Development (R&D) with the HANNAFIN and PECK models. The development process begins with the student needs assessment stage, followed by the infographic media design stage which emphasizes information about Islamic justice and its wisdom, and the function of justice functions. The third stage is the development and implementation of infographic media and quizizzes for class XI students at MA darul ulum. In addition, Quizizz is also used as an assessment tool that allows students to actively participate through interactive questions. Data collection techniques in this study were survey, observation, documentation and interviews. Judging from the survey in the form of questions on the quizizz media, the evaluation results show that the use of infographic media and Quizizz can significantly improve students' understanding of the material on Islamic justice and its wisdom.

Keywords: *Development, Infographic Media and Quizizz, Islamic Justice Material and Its Wisdom*

ABSTRAK

Artikel ini menyoroti peran penting pengembangan media infografis dan quizizz yang bertujuan untuk menghasilkan media infografis dan Quizizz serta kelayakan penggunaan media ini dalam pembelajaran fiqih materi peradilan Islam serta hikmahnya pada siswa kelas XI di MA darul ulum. Peradilan Islam merupakan aspek penting dalam memahami sistem hukum Islam yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Di era global saat ini, penggunaan media interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model hannaфин Dan peck (1998), Proses pengembangan diawali dengan tahap penilaian kebutuhan siswa, dilanjutkan dengan tahap desain perancangan media infografis yang menekankan pada informasi mengenai peradilan Islam dan hikmahnya, dan fungsi fungsi keadilan. Tahap yang ketiga adalah pengembangan dan implementasi media infografis dan quizizz pada siswa kelas XI di MA darul ulum. Selain itu Quizizz juga digunakan sebagai alat penilaian yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif melalui pertanyaan-pertanyaan interaktif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan survei, observasi, angket dan wawancara. Dilihat dari survey yang berbentuk soal pada media quizizz Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media infografis dan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran fiqih materi peradilan Islam dan hikmahnya secara signifikan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Infografis dan Quizizz, Materi Peradilan Islam dan Hikmahnya

PENDAHULUAN

Dalam rangka mewujudkan pembentukan karakter dan pengetahuan peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas peserta didik baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. (Muhammad Zein, 2024). Khususnya Pada mata pelajaran fiqih materi peradilan Islam dan hikmahnya menjadi salah satu aspek yang relevan dan strategis untuk di pelajari oleh peserta didik dalam konteks Pendidikan islam.

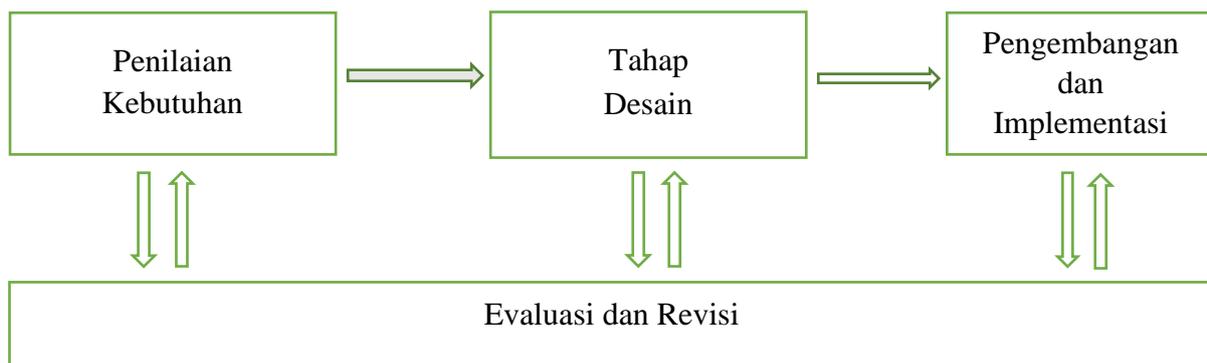
Namun demikian, dalam proses pembelajarannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi-materi tersebut. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan menyenangkan. (Hamsi Mansur dan Rafiudin, 2020)

Pengembangan media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan modern akan secara signifikan membuat perbedaan terbesar, terutama ketika mengajarkan materi yang kompleks seperti peradilan Islam dan hikmahnya (Rina Puji Utami 2017). Oleh karena itu, disinilah pengembangan media pembelajaran diperlukan inovasi yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Dalam beberapa tahun terakhir, media infografis dan Quizizz muncul sebagai aplikasi pengembang media pembelajaran. Media visual dalam bentuk infografis dapat memberikan informasi dengan menampilkan data dan konsep secara grafis. Media infografis yang baik bukan hanya tentang menampilkan data kepada peserta didik, tetapi juga untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konteks dan hubungan di antara serangkaian materi Agustin, R. (2018). Media infografis memiliki informasi yang sangat singkat dan jelas yang dapat membentuk konsep abstrak menjadi sederhana secara visual. Sementara Quizizz merupakan aplikasi online untuk siswa belajar dan menjawab soal setelah mempelajari materi materi yang telah disampaikan (Sulistyo, U. 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis dan quizizz pada materi peradilan Islam dan hikmahnya kelas XI di Madrasah Aliyah Darul Ulum, Palangka Raya, maka dari penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran aktif berbasis IT yang memiliki diskusi interaktif pada materi peradilan Islam dan hikmahnya. Konsep penelitian ini Diharapkan memberi kontribusi yang bermanfaat untuk kualitas pendidikan Islam di madrasah Aliyah Darul Ulum dan juga memberikan bukti bahwa media infografis dan quizizz bisa menjadi alternatif efektif lainnya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi bagi guru dan peneliti lainnya sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran pada masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development). Penelitian R&D adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Nila R.A, Arifin M dan Siti R.Y, 2022). Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D karena dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif pada materi peradilan islam dan hikmahnya. Model yang digunakan adalah Hannafin dan Peck, yang terdiri dari tiga proses, Tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Model desain Hannafin dan Peck adalah model yang sederhana namun elegan. Ketiga fase terhubung kegiatan evaluasi dan revisi. Model ini berfokus pada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan (I.M Suryana, N suharsono & I.M Kirna 2014).



Penelitian dilaksanakan di MA Darul Ulum Palangka Raya 1 yang berlokasi di Jalan dr. Murjani Gg. Sari No 45 Palangka Raya. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September 2024 Subyek pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli materi, 22 siswa pada ujicoba lapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, angket dan wawancara. Observasi dilakukan saat akan dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data sebagai sebuah dasar dilaksanakannya penelitian dan pengembangan. Wawancara dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran fiqih dan siswa untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli media, ahli materi dan siswa pada ujicoba lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran fiqh pada materi peradilan islam dan hikmahnya yang meliputi dua kompetensi dasar membuat perencanaan media infografis dan quizizz untuk peserta didik kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya. Media interaktif ini disajikan dalam bentuk media visual menggunakan program aplikasi canva yang dikemas dalam infografis yang berisi materi pembelajaran peradilan islam dan hikmahnya serta uji kelayakannya melalui uji ahli materi dan ahli media.

Setelah hasil nilai validitas media dan materi di dapatkan, maka selanjutnya adalah mengkategorikan sesuai dengan tingkat kevalidannya.

Tabel 1. Kriteria validitas

No.	Rata-Rata	Kriteria
5	4,1 – 5	Sangat Valid
4	3,1 – 4	Valid
3	2,1 – 3	Cukup Valid
2	1,1 – 2	Tidak Valid
1	0 - 1	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan hasil keseluruhan uji coba produk oleh para ahli untuk menilai kelayakan media yang berupa infografis dan quizizz di peroleh hasil sebagai berikut :

Hasil Validitas Materi

Data validitas materi diperoleh dari satu orang validator materi yaitu dosen ahli mata pelajaran fiqh melalui lembar penilaian. Validator materi mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang, Hasil penilaian materi mencakup kelayakan isi materi, kelayakan isi soal, dan kelayakan bahasa yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Aspek	Kriteria Tabel	Indikator	Penilaian
-------	----------------	-----------	-----------

Materi	Aspek Kelayakan Isi (Materi)	1	4
		2	4
		3	4
		4	3
		5	3
		6	4
		7	4
		8	4
	Aspek Kelayakan Isi (Soal)	9	4
		10	4
		11	4
		12	4
	Aspek Kelayakan Bahasa	13	4
		14	4
		15	4
		16	4
		17	4
		18	3
Jumlah		18	69
Rata-Rata			3,8

Berdasarkan penilaian dosen yang mengisi angket validasi materi mencakup kelayakan isi materi, kelayakan isi soal, dan kelayakan bahasa diperoleh jumlah 69 dengan rata-rata 3,8 dengan kualifikasi "Valid". Secara keseluruhan, uji validasi materi dapat disimpulkan sudah baik sehingga layak untuk diuji cobakan.

Hasil Validasi Media

Data validitas media diperoleh dari satu orang validator media yaitu dosen ahli media dan komputer melalui lembar penilaian. Validator media mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian media mencakup Desain Sampul Infografis, dan Desain infografis yang menampilkan isi materi, dapat dilihat pada table di bawah ini.

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
-------	-------------------	-----------	-----------

Media	Aspek Desain Sampul Infografis	1	4
		2	4
		3	4
		4	3
	Aspek Desain Infografis yang Menampilkan Isi Materi	5	4
		6	4
		7	4
		8	3
		9	3
		10	3
		11	4
		12	4
		13	4
		14	4
		15	4
Jumlah		15	56
Rata-Rata			4

Tabel diatas menunjukkan bahwa penilaian validasi media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 4 dengan kategori "Valid". Secara keseluruhan, uji validasi media dapat disimpulkan sudah baik sehingga layak untuk diuji cobakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pengembangan interaktif yang berbentuk infografis dan quizizz untuk peserta didik kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya pada Mata Pelajaran Fiqih materi Peradilan Islam dan Hikmahnya. Dan hasil uji coba dari ahli media dan materi untuk mengukur kualitas kelayakan media pembelajaran infografis dan quizizz pada mata pelajaran Fiqih materi peradilan islam dan hikmahnya.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang hendak di berikan peneliti, antara lain: Media pembelajaran infografis dan quizizz telah melalui proses uji coba dengan hasil kualitas layak sehingga dapat di manfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas XI MA Darul Ulum.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani Rahma Nila, Maksum Arifin & Yuliati Rohmi Siti (2022). " Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar." Jurnal Educatio.
- Agustin, R. (2018). Penerapan Infografis dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Hamid, A. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Infografis." Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Mansur Hamsi & Rafiudin (2020). " Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." Jurnal Komunikasi Pendidikan.
- Sulistyo, U. (2019). "Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa." Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Suryana Made I, Suharsono Naswan & Kirna Made I (2014). " Pengembangan Bahan Ajar Cetak Menggunakan Model Hannafin & peck untuk Mata Pelajaran Rencana Anggaran Biaya". E-journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Utami puji Rina (2017). " Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. " Jurnal Dharma Pendidikan.
- Zainuddin, M. (2020). "Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." Jurnal Penelitian Pendidikan
- Zein Muhammad (2024). "Metode Pembelajaran Pendidikan Islam Yang Efektif: Studi Empiris Di ekolah Menengah." Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan.