



Media Knowledge Pocket Board Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqh Siswa MI Kelas III

Ana Faidatul Ummah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

e-mail: faydaa.ana09@gmail.com

Abstract

This research aims to develop and examine the effectiveness of the Media Knowledge Pocket Board (MKPB) in teaching the subject of Fiqh to third-grade students at Miftahul Ulum Elementary Islamic School in Batu City. This study adopts a Research and Development (R&D) approach by applying the ADDIE model, which was formulated by Robert Maribe Branch. This model comprises five core stages, including analysis, design planning, development, implementation, and evaluation of the outcomes. The development stages include analyzing the needs of learning, designing instructional media, developing instructional media content, prototyping instructional media, and evaluating the performance of instructional media. The research instrument utilized is a questionnaire for evaluating the performance of instructional media. The results indicate that the Media Knowledge Pocket Board (MKPB) is effective in enhancing student motivation and understanding of Fiqh materials among third-grade students at Miftahul Ulum Elementary Islamic School in Batu City. This research implies that the Media Knowledge Pocket Board (MKPB) could serve as an effective and innovative alternative instructional media in the context of teaching Fiqh in Miftahul Ulum Elementary Islamic School in Batu City.

Keywords: Knowledge Pocket Board Media, Fiqh learning, Learning motivation, ADDIE model

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas Media Knowledge Pocket Board (MKPB) dalam pembelajaran mata pelajaran Fiqh pada siswa kelas III di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ini melibatkan lima tahapan inti yang meliputi proses analisis, perencanaan desain, pembuatan atau pengembangan, pelaksanaan, serta penilaian terhadap hasilnya. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan media pembelajaran, pengembangan konten media, pembuatan prototipe media, dan evaluasi kinerja media pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket untuk menilai kinerja media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Knowledge Pocket Board (MKPB) efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqh pada siswa kelas III MI Miftahul Ulum Kota Batu. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa Media Knowledge Pocket Board (MKPB) dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam konteks pembelajaran Fiqh di MI Miftahul Ulum Kota Batu.

Kata kunci: Media Knowledge Pocket Board, Pembelajaran fikih, Motivasi belajar, Model ADDIE

Pendahuluan

Ki Hajar Dewantara dalam pemikirannya tentang Pendidikan Nasional Indonesia menekankan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui pendidikan, segala potensi anak diarahkan dan dibina agar mereka mampu meraih kesejahteraan dan keselamatan hidup secara optimal, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidikan dianggap sebagai suatu proses humanisasi yang bertujuan untuk menjadikan manusia lebih manusiawi. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menghargai hak asasi setiap individu (Pristiwanti, Badariah, & Hidayat, 2022). Pendidikan adalah sebuah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di dalam kelas dan menyediakan proses pembelajaran yang memungkinkan pengembangan potensi diri siswa secara aktif (Uno, 2019). Pendidikan diarahkan untuk menumbuhkan kekuatan rohani dan keimanan peserta didik, membentuk kemampuan dalam mengontrol diri, serta memajukan kualitas pribadi, kecerdasan, budi pekerti, dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan pribadi, kemasyarakatan, dan kebangsaan (Wahyudin, 2023).

Guru memiliki banyak tuntutan dalam mengajar siswa dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Hal ini karena pembelajaran yang efektif melibatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Ini berarti siswa tidak hanya menjadi objek dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi subjek yang aktif. Ketika hal ini terjadi, suasana belajar akan menjadi lebih menyenangkan, dan siswa akan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Model ini mencakup lima tahap utama, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan pendekatan ini, materi pelajaran diharapkan dapat disampaikan secara lebih efektif sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh sebab itu, peran guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran menjadi sangat krusial dalam menunjang proses belajar mengajar. Guru perlu menghasilkan media pembelajaran yang orisinal dan inovatif agar bisa efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menghindari rasa bosan, dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Selain itu, siswa juga cenderung menyukai media pembelajaran tersebut karena dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Rohima, 2023).

Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses belajar-mengajar.

Kehadirannya membantu kelancaran komunikasi antara guru dan siswa serta meningkatkan keberhasilan pembelajaran di madrasah. Dengan kreativitas dalam penggunaannya, media pembelajaran dapat memperbaiki efisiensi pembelajaran dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang mengirimkan pesan atau informasi berupa ide, gagasan, atau pendapat dari guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran memiliki signifikansi penting karena memfasilitasi proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif (Muhtar, 2020).

Mata Pelajaran Fiqih merupakan bagian dari kurikulum Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menghayati praktik ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi landasan bagi pola hidup mereka melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, latihan, pengalaman, dan pembiasaan. Oleh karena itu, pembelajaran Fiqih tidak hanya terbatas pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan bimbingan, latihan, dan pembiasaan agar mereka dapat menghayati dan merefleksikan nilai-nilai tersebut dalam kebiasaan hidup sehari-hari (Zaenudin, 2015). Pembelajaran Fiqih melalui media pembelajaran menjadi penting karena materi Fiqih membutuhkan praktik dan kreativitas agar tidak monoton. Dengan memanfaatkan berbagai media, seperti video, permainan interaktif, atau simulasi, siswa dapat terlibat secara langsung dalam pengalaman praktis yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami konsep-konsep Fiqih dengan lebih mendalam. Selain itu, pendekatan ini juga memfasilitasi pengembangan keterampilan kreatif siswa dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip Fiqih dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berkesan.

Motivasi berasal dari konsep motif, yang merujuk pada kondisi dalam diri individu yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas tertentu, baik itu disadari maupun tidak, dengan tujuan mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi belajar mengacu pada dorongan internal dan eksternal yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar, memupuk semangat dalam proses tersebut. Motivasi belajar dianggap sebagai prasyarat penting untuk melakukan pembelajaran dan memiliki peran yang signifikan dalam memberikan dorongan atau semangat dalam proses belajar. Motivasi belajar tidak hanya bertujuan untuk mencapai hasil yang baik, tetapi juga mencakup usaha untuk mencapai tujuan

belajar. Dalam motivasi, terdapat keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, mengarahkan, dan menyalurkan sikap serta perilaku individu. Oleh karena itu, motivasi akan secara konsisten mempengaruhi tingkat usaha yang diberikan oleh siswa dalam belajar, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar mereka (Andriani, 2019).

Peneliti mengidentifikasi bahwa proses pembelajaran Fikih di MI Miftahul Ulum Kota Batu masih belum berjalan secara maksimal. Salah satu penyebabnya adalah belum adanya media pembelajaran yang memadai serta keterbatasan fasilitas teknologi di madrasah. Selama kegiatan belajar berlangsung, guru lebih sering menggunakan metode demonstrasi, yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif. Di samping itu, mayoritas peserta didik tampaknya masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, yang terlihat dari hasil nilai mereka yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan hanya sebagian kecil siswa yang berhasil memenuhi standar tersebut. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa masalah utama yang teridentifikasi adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung keberhasilan belajar siswa di kelas tersebut. Berdasarkan temuan tersebut, penulis ingin menerapkan pengembangan media pembelajaran *Knowledge Pocket Board* (papan kantong pengetahuan) untuk mata pelajaran Fikih.

Media Knowledge Pocket Board merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang berbentuk papan dan dibuat dari bahan seperti kertas manila dan buffalo, serta dihias dengan berbagai elemen tambahan agar tampil lebih menarik. Pemilihan media ini dalam penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa papan tersebut mudah dibuat, memiliki biaya yang terjangkau, serta cocok dengan karakteristik peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah yang cenderung tertarik pada objek-objek yang berwarna-warni, bervariasi, dan menarik secara visual. Oleh karena itu, media ini dirancang dengan tampilan yang atraktif guna menarik perhatian siswa dan menjaga semangat mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Selama proses pembelajaran, guru dan siswa secara bersama-sama menggunakan media *Knowledge Pocket Board*. Pada materi Puasa Sunnah melalui kantong pengetahuan yang tersedia 8 kantong dengan bentuk yang unik dan berwarna-warni, guru akan membacakan pertanyaan kepada masing-masing kelompok yang telah dibagi menjadi 4 kelompok dengan pertanyaan yang berbeda sesuai yang telah

ditentukan oleh guru, sedangkan para siswa mencatat pertanyaan yang disampaikan oleh guru, kemudian guru membagikan kertas buffalo dan gunting sebagai media siswa dalam menjawab pertanyaan dengan kriteria penilaian ketepatan jawaban, kecepatan menjawab pertanyaan, dan kekreativitasan masing-masing kelompok, selanjutnya setiap kelompok diberikan waktu 10 menit untuk menyelesaikannya dengan kekreativitasan masing-masing kelompok membuat setiap jawaban dengan hiasan atau bentuk yang menarik, kemudian setelah selesai langsung memasukkan jawaban ke kantong pengetahuan yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban dengan penilaian kecepatan, dan terakhir setelah selesai guru mengoreksi jawaban secara bersama-sama dengan siswa dan memberikan point setiap masing-masing kelompok di papan penilaian kemudian mengumumkan kelompok berapa yang menjadi pemenang dalam game menggunakan media *Knowledge Pocket Board*.

Penggunaan media *Knowledge Pocket Board* membuat materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa karena penyajiannya yang lebih bermakna. Hal ini membantu siswa dalam menguasai materi serta mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, siswa juga terdorong untuk lebih aktif dalam proses belajar, tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, mengerjakan tugas, berdiskusi, mendemonstrasikan, dan sebagainya (Hidayati & Ramadhan, 2020).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media *Knowledge Pocket Board* yang interaktif dan dirancang khusus untuk materi Fikih kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Tidak seperti media konvensional yang cenderung satu arah, media ini menggabungkan elemen visual, partisipatif, dan kompetitif melalui permainan edukatif yang menarik. Penggunaan kantong pengetahuan berwarna-warni mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran. Hingga kini, masih jarang penelitian yang mengembangkan media sejenis untuk meningkatkan motivasi belajar Fikih di tingkat MI, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam inovasi pembelajaran berbasis media sederhana namun efektif.

Metode Penelitian

Penelitian yang dipilih dalam studi ini adalah penelitian pengembangan, yang

dalam terminologi internasional dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Metode ini digunakan untuk merancang serta memproduksi suatu produk yang memiliki nilai guna dalam bidang pendidikan, sekaligus melakukan pengujian terhadap efektivitas dari produk tersebut. Proses pengembangan dalam penelitian ini mengikuti beberapa tahap sistematis, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi di lapangan, serta evaluasi terhadap hasil implementasi tersebut.

Tahap pertama dalam proses ini adalah tahap *Analyst* (analisis), yang mencakup dua kegiatan pokok, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada bagian analisis kinerja, fokus utamanya adalah mengenali serta mengklasifikasikan berbagai permasalahan yang muncul di lingkungan sekolah, terutama yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif. Sementara itu, analisis kebutuhan difokuskan pada identifikasi jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik guna menunjang peningkatan mutu pembelajaran dan hasil belajar mereka.

Pertama, peneliti memulai kegiatannya dengan melakukan observasi langsung ke madrasah sasaran melalui program Asistensi Mengajar (AM). Dalam proses tersebut, peneliti mengidentifikasi adanya permasalahan terkait minimnya ketersediaan media pembelajaran serta penggunaan media yang belum optimal dalam mendukung proses belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti berinisiatif untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas secara lebih maksimal.

Tahap kedua dalam proses ini adalah tahap *Design* (perancangan). Pada tahap ini, fokus diarahkan pada perancangan media pembelajaran baik dari aspek visual maupun konten materi. Dari sisi tampilan, desain disusun sedemikian rupa agar mampu menarik minat siswa, khususnya siswa kelas III yang cenderung menyukai elemen-elemen visual yang penuh warna. Setelah tahap perancangan diselesaikan, proses berikutnya adalah pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti membuat media dengan memanfaatkan papan dari kertas manila yang diberi

sentuhan dekoratif berupa teks dan ilustrasi bergambar animasi. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan kantong-kantong berwarna cerah yang dibentuk menarik dan dibuat dari bahan kertas buffalo.

Tahap ketiga dalam proses ini adalah tahap *Development* (pengembangan). Pada fase ini, peneliti mulai merealisasikan rancangan media yang telah disusun sebelumnya. Tujuan utama dari tahap ini adalah menghasilkan produk akhir dari media pembelajaran yang siap digunakan dan mendapat persetujuan. Peneliti mulai mengembangkan media *Knowledge Pocket Board*, baik dari aspek desain maupun konten materi, dengan harapan menghasilkan inovasi yang berbeda dari media pembelajaran yang umum digunakan di madrasah.

Dalam pengembangan media pembelajaran *Knowledge Pocket Board* guru menyediakan beberapa pertanyaan sebagai berikut contohnya : 1) Kapan pelaksanaan puasa senin- kamis dan bagaimana niat puasa senin-kamis? 2) Kapan pelaksanaan puasa asyura dan bagaimana niat puasa asyura?. Jadi setiap masing-masing kelompok akan mendapatkan pertanyaan yang berbeda sesuai puasa sunnah yang ditentukan oleh guru. Tersedia 8 puasa sunnah yang masing-masing kelompok akan mendapatkan bagian 2 puasa sunnah sehingga terdapat 4 kelompok untuk setiap kelas. Terdapat 8 puasa sunnah yaitu : puasa senin kamis, puasa asyura, sya'ban, syawal, tarwiyah, arafah, ayyamul bidh, dan daud.

Tahap keempat yaitu tahap *Implementation* (implementasi), di mana peneliti mulai menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan madrasah. Sebagaimana rutinitas pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi mengenai puasa sunnah kepada siswa kelas III dengan menggunakan metode ceramah. Setelah itu, peneliti memberikan penjelasan terkait alur serta cara penggunaan media *Knowledge Pocket Board* yang telah dirancang, yang kemudian dimanfaatkan sebagai sarana diskusi dan simulasi dalam memahami materi yang telah disampaikan. Pada bagian akhir pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi serta mendistribusikan angket untuk memperoleh umpan balik dari para siswa mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk menilai sejauh mana efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba prototipe dilakukan oleh peneliti di kelas III A dan III B pada tanggal 1 April 2024, masing-masing kelas terdiri dari 36 siswa. Melalui uji coba ini, peneliti ingin

mengetahui tanggapan siswa berdasarkan ketepatan jawaban, kecepatan dalam merespons soal, serta tingkat kreativitas mereka dalam menjawab. Hal ini dimaksudkan untuk mengukur daya tarik media pembelajaran *Knowledge Pocket Board* dalam materi Fikih tentang Puasa Sunnah untuk siswa kelas III.

Tahap kelima adalah tahap *Evaluation* (evaluasi), setelah proses implementasi dilakukan, media pembelajaran *Knowledge Pocket Board* perlu ditinjau untuk menilai efektivitas dan kualitas penggunaannya. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan yang terdapat pada media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga peneliti dapat melakukan penyempurnaan. Pada tahap ini, produk direvisi secara menyeluruh berdasarkan umpan balik dan masukan yang diberikan oleh peserta didik selama proses penerapan berlangsung (Jou, 2021).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil validasi yang didapat dari pengisian lembar penilaian oleh dua validator, yakni ahli materi dan ahli media. Data tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan menggunakan skala Likert lima tingkat dan dihitung melalui rumus tertentu. Sementara itu, data dari angket diperoleh melalui hasil pengisian oleh peserta didik yang berisi tanggapan mereka, kemudian dihitung menggunakan rumus tertentu. Hasil perhitungan ini digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media *Knowledge Pocket Board* dalam implementasinya di lapangan. Untuk menganalisis data angket tersebut, peneliti menerapkan skala Guttman dengan dua kategori penilaian sebagai acuan.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam menghimpun data pada penelitian ini terdiri dari beberapa instrumen sebagai berikut :

1. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ahli materi ini digunakan untuk menilai sejauh mana kelayakan konten yang disajikan dalam media pembelajaran. Materi yang diangkat dalam media ini berfokus pada pelajaran Fikih kelas III MI, khususnya pada Bab 3 yang membahas tentang Puasa Sunnah.

2. Lembar validasi ahli media

Lembar validasi ahli media dimanfaatkan untuk mengevaluasi mutu dari media pembelajaran yang telah dibuat dan diuji coba. Media yang dinilai

adalah *Knowledge Pocket Board*, yang disusun sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

3. Lembar angket siswa

Lembar angket siswa Ini dirancang untuk memperoleh respon dari peserta didik mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Knowledge Pocket Board* selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

4. Lembar soal siswa

Lembar soal ini Lembar pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *Knowledge Pocket Board* dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Teknik Analisis Data

1. Data hasil validasi

Data hasil validasi diperoleh melalui pengisian lembar validasi oleh dua validator, yakni ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Likert lima tingkat dan dihitung dengan rumus tertentu.

Tabel 1. Kriteria skala Likert

| Kriteria | Skor |
|-------------|------|
| Sangat baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Cukup baik | 2 |
| Kurang baik | 1 |

Rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Validasi

| Presentase | Kriteria |
|------------|--------------|
| 0% - 25% | Kurang Valid |
| 26% - 50% | Cukup Valid |
| 51% - 75% | Valid |
| 76% - 100% | Sangat Valid |

2. Data Hasil Angket

Data hasil angket yang berisi respon dari peserta didik akan dihitung menggunakan formula tertentu, di mana perolehan nilai tersebut menjadi indikator dalam mengevaluasi kepraktisan media *Knowledge Pocket Board* di lingkungan pembelajaran. Dalam menganalisis data dari angket, digunakan pendekatan skala Guttman dengan mengacu pada perbandingan dua indikator utama sebagai dasar analisis sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria skala Guttman

| Kriteria | Skor |
|----------|------|
| Ya | 1 |
| Tidak | 0 |

Tabel 4. Kriteria Kelayakan

| Presentase | Kriteria |
|------------|--------------|
| 0% - 25% | Kurang layak |
| 26% - 50% | Cukup layak |
| 51% - 75% | Layak |
| 76% - 100% | Sangat layak |

Rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

3. Data hasil tes

Pencapaian hasil belajar siswa dianalisis dengan membandingkan skor posttest dengan batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Jika siswa memperoleh nilai sama dengan atau di atas 75, maka dianggap telah mencapai ketuntasan belajar. Sebaliknya, jika hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan dibanding sebelumnya, maka penggunaan media *Knowledge Pocket Board* dianggap berhasil dan efektif. Untuk memperoleh data tersebut, dilakukan perhitungan hasil tes dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 5. Kriteria ketuntasan belajar



| Presentase | Kriteria |
|------------|-------------|
| 0% - 25% | Kurang baik |
| 26% - 50% | Cukup baik |
| 51% - 75% | Baik |
| 76% - 100% | Sangat baik |

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media

Media *Knowledge Pocket Board* dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan belajar dan karakteristik siswa kelas III di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Tahapan desainnya telah mengalami perbaikan yang didasarkan pada masukan, evaluasi, serta saran yang diberikan oleh validator dan peserta didik. Adapun produk akhir dari pengembangan media *Knowledge Pocket Board* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 6. Dokumentasi Penggunaan Media

| No | Gambar dan Keterangan |
|----|--|
| 1. |  <p>Guru menjelaskan sistem game media <i>Knowledge Pocket Board</i> pada siswa.</p> |
| 2. |  <p>Para siswa mengerjakan pertanyaan tentang puasa sunnah terdapat dalam media <i>Knowledge Pocket Board</i> dengan menggunakan bahan</p> |

kertas buffalo dan alat gunting dengan kreativitas para siswa.

3.



Para siswa perwakilan tiap kelompok maju kedepan memasukkan sesuai antara jawaban dengan kantong yang tersedia secara tepat.

4.



Setiap kelompok telah memasukkan jawabannya kedalam kantong yang sesuai dengan penilaian ketepatan jawaban, kecepatan menjawab, dan kekreativitasan siswa.

5.



Guru mengoreksi jawaban bersama para siswa lalu guru memberikan nilai pada setiap masing-masing kelompok dan hasil akhirnya memberikan nilai poin.

6.



Tampilan media Knowledge Pocket Board.

Hasil Validasi Media

Tahap validasi mencakup dua aspek, yakni validasi terhadap media dan validasi terhadap isi materi. Hasil yang diperoleh dari tahapan validasi media dapat disajikan seperti berikut. Hasil yang diperoleh dari tahapan validasi media dapat disajikan seperti berikut :

Tabel 7. Hasil Uji Validasi Media

| Aspek Penilaian | Kriteria | Nilai |
|-----------------|----------|-----------|
| 2 | 4 | 4 |
| 1, 3, 6, 7, 10 | 3 | 15 |
| 4, 5, 8, 9 | 2 | 8 |
| 0 | 1 | 0 |
| Jumlah | | 27 |

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban}}{\text{seluruh aspek}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{27}{40} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = 68\%$$

Berikut merupakan hasil dari proses validasi terhadap isi materi:

Tabel 8. Hasil Uji Validasi Materi

| Aspek Penilaian | Kriteria | Nilai |
|------------------|----------|-----------|
| 2, 4, 7, 10 | 4 | 16 |
| 1, 3, 5, 6, 8, 9 | 3 | 18 |
| 0 | 2 | 0 |
| 0 | 1 | 0 |
| Jumlah | | 34 |

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban}}{\text{seluruh aspek}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = 85\%$$

Tabel 9. Hasil Uji Kevalidan

| Kevalidan | Presentas | Kriteria |
|-----------|-----------|----------|
|-----------|-----------|----------|

| | | |
|---------------|----------|---------------------|
| | e | |
| Media | 68% | Valid |
| Materi | 85% | Sangat Valid |

Hasil Kepraktisan Media

Dalam menilai tingkat kepraktisan dari media yang dikembangkan, dilakukan pengujian terhadap angket yang telah diberikan kepada siswa. Hasil validitas dari angket tersebut disajikan pada bagian berikut ini :

Tabel 10. Hasil Uji Validasi Angket Siswa

| No | Kelas | Ya | Tidak |
|--------|----------|------------------|-----------------|
| 1. | Kelas 3A | 169 responden | 11 responden |
| 2. | Kelas 3B | 167 responden | 13 responden |
| Jumlah | | 336 responden | 24 responden |

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimum}}$$

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{336}{360} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = 93\% \times 100\%$$

Tabel 11. Hasil Uji Kepraktisan Media

| Kevalidan | Presentase | Kriteria |
|-----------|------------|----------|
| Angket | 93% | Sangat |
| Siswa | | Layak |

Hasil Keefektifan media

Dalam menilai sejauh mana efektivitas media pembelajaran, dilakukan pengujian melalui tes kepada peserta didik. Tes ini diberikan kepada dua kelas, yang masing- masing dibagi menjadi empat kelompok. Adapun hasil dari tes yang dilakukan terhadap siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Test Siswa

| No | Kelompok | Skor |
|----|----------------------|------|
| 1. | Kelompok 1 (Kelas A) | 90 |
| 2. | Kelompok 2 (Kelas A) | 85 |
| 3. | Kelompok 3 (Kelas A) | 80 |
| 4. | Kelompok 4 (Kelas A) | 95 |
| 5. | Kelompok 1 (Kelas B) | 95 |
| 6. | Kelompok 2 (Kelas B) | 85 |
| 7. | Kelompok 3 (Kelas B) | 90 |
| 8. | Kelompok 4 (Kelas B) | 80 |

Berikut ketuntasan belajar siswa setelah mengerjakan soal pada media *Knowledge Pocket Board* adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}}$$

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{700}{800} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = 87,5\% \times 100\%$$

Tabel 12. Hasil Uji Keefektifan Media

| Keefektifan | Presentase | Kriteria |
|-------------|------------|-------------|
| Ketuntasan | 87,5% | Sangat Baik |

Kevalidan Media

Dalam memastikan tingkat kevalidan media *Knowledge Pocket Board*, peneliti melaksanakan proses validasi media pada hari Senin, tanggal 1 April 2024. Suatu media dianggap memenuhi kriteria kelayakan apabila memperoleh persentase kelayakan minimal 51%. Berdasarkan hasil validasi, media tersebut dinilai valid dengan persentase kelayakan sebesar 68%. Validasi media dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan baik dari segi visual maupun fungsional. Menurut Arsyad (2015), media yang baik adalah media yang secara visual menarik, mudah digunakan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Validasi ini penting agar media tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.

Lembar validasi media disusun dengan fokus pada aspek visual seperti warna, bentuk, dan ukuran, serta keterkaitan antara media yang digunakan dengan isi materi dan keselarasan terhadap tujuan pembelajaran. Terdapat 10 aspek yang dinilai oleh validator dengan menggunakan 4 kriteria (sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik) kriteria skala Likert. *Media Knowledge Pocket Board* dirancang dengan tampilan yang menarik guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami materi. Melalui penggunaan media ini, siswa terdorong untuk lebih aktif selama proses pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Suyatmini (2019) yang menyatakan bahwa media visual yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, materi yang disampaikan oleh guru dapat lebih cepat dipahami oleh peserta didik.

Tampilan media *Knowledge Pocket Board* awalnya dibuat secara sederhana, kemudian dikembangkan dengan menyesuaikan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Media ini memiliki beberapa kantong yang dibuat dari kertas buffalo berwarna-warni, yang dibentuk dan ditempelkan ke papan sebanyak delapan buah. Papan utamanya menggunakan kertas manila berwarna sebagai latar, lalu dihias dengan berbagai gambar animasi bertema puasa sunnah agar dapat menarik perhatian peserta didik.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan proses uji validasi terhadap materi yang disajikan dalam media *Knowledge Pocket Board*. Kegiatan validasi ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 1 April 2024. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media tersebut memperoleh persentase kelayakan sebesar 85%, sehingga dikategorikan dalam kriteria "sangat valid". Hal ini menandakan bahwa konten dalam media pembelajaran tersebut telah sejalan dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan dan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Lembar penilaian materi dirancang dengan menitikberatkan pada aspek kelayakan konten serta relevansinya terhadap media pembelajaran *Knowledge Pocket Board*. Materi yang ditampilkan dalam media tersebut mengacu pada pembelajaran Fikih Kurikulum 2013, khususnya pada bab tentang puasa sunnah untuk siswa kelas III. Dalam materi tersebut dijelaskan mengenai waktu pelaksanaan delapan jenis puasa sunnah beserta bacaan niatnya. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk memasukkan jawaban atas pertanyaan yang tersedia ke dalam kantong-kantong yang ada pada

media.

Berdasarkan hasil uji validasi terhadap aspek media dan materi, diperoleh persentase masing-masing sebesar 68% dan 85%, yang menunjukkan kategori valid dan sangat valid. Dengan demikian, media *Knowledge Pocket Board* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Fikih pada materi puasa sunnah untuk siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

Kepraktisan Media

Dalam menilai tingkat kepraktisan media *Knowledge Pocket Board*, peneliti melaksanakan uji validasi melalui angket tanggapan siswa terhadap media tersebut. Pengujian dilakukan pada tanggal 4 Mei 2024 dengan melibatkan seluruh siswa kelas 3A dan 3B, masing-masing berjumlah 36 orang. Setelah media *Knowledge Pocket Board* diterapkan dalam proses pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi angket sebagai bentuk evaluasi pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 93%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Suatu produk dikatakan praktis apabila memperoleh persentase minimal sebesar 51%.

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan, terlihat bahwa siswa kelas 3A dan 3B memberikan tanggapan yang sangat positif secara keseluruhan. Mayoritas jawaban yang diberikan menunjukkan persetujuan. Antusiasme siswa terhadap penggunaan media *Knowledge Pocket Board* terlihat dari tanggapan positif yang mereka tunjukkan. Media ini tidak sekadar menarik minat belajar, tetapi juga mempermudah siswa dalam mendalami dan memahami isi materi yang disampaikan. Temuan ini didukung oleh penelitian Yuliani dan Rachmadyanti (2020), yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan partisipatif mampu meningkatkan kepraktisan karena siswa merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan *Knowledge Pocket Board*, pemahaman siswa terhadap isi pelajaran meningkat karena makna materi menjadi lebih jelas. Selain itu, media ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas seperti mengamati, mengerjakan tugas, berdiskusi, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Keefektifan Media

Dalam mengukur tingkat efektivitas media *Knowledge Pocket Board*, peneliti

melaksanakan tes kepada peserta didik dengan mengacu pada pencapaian ketuntasan belajar. Pengujian efektivitas media ini dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2024 dan melibatkan seluruh siswa kelas 3A dan 3B di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Hasil dari tes ini menjadi acuan dalam menilai sejauh mana media tersebut mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran di MI Miftahul Ulum Kota Batu, khususnya pada mata pelajaran yang masih menerapkan Kurikulum 2013 (K13), adalah kecenderungan guru untuk menggunakan metode ceramah secara dominan selama proses belajar mengajar. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas. Di samping itu, mayoritas siswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang umumnya masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), meskipun terdapat beberapa siswa yang telah berhasil mencapainya.

Berdasarkan hasil pengerjaan soal yang diberikan melalui media Knowledge Pocket Board, diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 87,5%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini juga diperkuat oleh studi dari Wahyuni dan Nugraheni (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media sederhana namun inovatif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, terutama jika media tersebut dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media *Knowledge Pocket Board* terbukti efektif dan layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa media tersebut dapat memfasilitasi pemahaman materi secara lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media *Knowledge Pocket Board* dalam pembelajaran Fiqih pada materi Puasa Sunnah di kelas 3A dan 3B, diperoleh bahwa media ini menunjukkan kelayakan tinggi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi media yang menunjukkan persentase kelayakan sebesar 68%, yang termasuk dalam kategori valid. Sementara itu, validasi terhadap isi materi memperoleh nilai sebesar 85%, yang diklasifikasikan sebagai sangat valid. Kepraktisan media juga diuji melalui penyebaran angket

kepada siswa, dan diperoleh respons positif dengan persentase sebesar 93%, menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat layak. Pengujian kepraktisan juga dilakukan melalui tes ketuntasan belajar dengan membagi siswa kelas 3A dan 3B ke dalam empat kelompok per kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa 87,5% siswa mencapai ketuntasan, yang menunjukkan efektivitas media ini dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Knowledge Pocket Board* sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Fikih.

Penelitian ini telah membuktikan efektivitas media *Knowledge Pocket Board* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Fikih kelas III MI. Namun, untuk memperluas cakupan dan pemanfaatannya, disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan media ini pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti kelas atas MI atau tingkat MTs, serta pada materi Fikih yang lebih kompleks. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi penggunaan media ini dalam bentuk digital interaktif agar sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini, sehingga dapat menjangkau lebih luas dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh.

Referensi

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hidayati, S., & Ramadhan, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(2), 134-142.
- Jou, M. M. (2021). Pengembangan media papan kantong pintar (Pakapin) pada pembelajaran tematik sub tema Gemar Berolahraga untuk siswa kelas 1 sekolah dasar (Skripsi tidak diterbitkan). Surabaya : PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20-31.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa (Skripsi tidak diterbitkan). Banjarmasin : PIPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Suyatmini, S. (2019). Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 45-52.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudin, A., & Zohriah, A. (2023). Ruang lingkup manajemen pendidikan. *Journal on Education*, 6(1), 3822-3835.

- Wahyuni, D., & Nugraheni, S. A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Kartu Pintar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 135-143.
- Yuliani, S., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 30-38.
- Zaenudin, Z. (2015). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh melalui penerapan strategi bingo. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2).