

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi makhluk hidup, khususnya manusia. Sebagaimana yang tertera pada UU No. 20 2003 yaitu pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses transformasi ilmu supaya siswa secara aktif memperluas potensinya untuk mempunyai kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diharapkan dirinya, rakyat dan negara.¹ Melalui pendidikan, manusia sangat menginginkan nilai-nilai kemanusiaan yang diwariskan. Tidak hanya diwariskan, tetapi karakter dan individualitas diinternalisasikan. Nilai-nilai kemanusiaan ini membimbing seseorang untuk hidup berdampingan dengan orang lain. Upaya mendidik melalui internalisasi nilai-nilai kemanusiaan berujung pada humanisasi. Oleh karena itu, manusia butuh akan pendidikan.² Firman Allah SWT QS. Ali Imron Ayat 18:

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ ۖ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُو الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ ۗ قُلْ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

Artinya: Allah menyatakan bahwa tidak ada tuhan selain Dia, (Allah) yang menegakkan keadilan. (Demikian pula) para malaikat dan orang berilmu. Tidak ada tuhan selain Dia, Yang Mahaperkasa lagi Mahabijaksana. (QS. Ali Imron Ayat 18).³

¹ Nurul Nur Azizah, “Pengantar Pendidikan”, CV. Media Sains Indonesia, Bandung, 2022, hal. 1.

² Teguh Triwiyanto, “Pengantar Pendidikan”. Bumi Aksara, Jakarta, 2014, hal 1.

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Jakarta, 2019, hal. 68.

Pendidikan memiliki arti, proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan dan pelatihan adalah proses penerapan metode pendidikan. Ki Hajar Dewantara dalam Nurkholis mengatakan bahwa pendidikan adalah pengembangan watak, jiwa dan raga anak serta memajukan kesempurnaan hidup, yaitu hidup selaras dengan alam dan masyarakat serta mengasuh anak.⁴

Pendidikan didefinisikan sebagai kegiatan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Nilai-nilai budaya tersebut mengalami proses perubahan dari generasi tua ke generasi muda. Transformasi datang dalam tiga bentuk. Artinya, nilai-nilai yang masih layak untuk diwariskan. Misalnya, nilai kejujuran dan rasa tanggung jawab dan yang lainnya. Pendidikan juga dipahami sebagai kegiatan yang sistematis dan tersistem yang ditujukan untuk membentuk kepribadian peserta didik. Pembentukan kepribadian dengan dua tujuan: pembentukan karakter yang belum matang oleh orang dewasa dan pembentukan karakter dewasa dengan usaha sendiri.⁵

Media sebagai benda yang dapat dipegang, dilihat, didengar, dibaca atau diucapkan, dan alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Media pendidikan tentunya merupakan media yang digunakan dalam proses dan berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media

⁴ Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", Jurnal Kependidikan, Vol. 1, No. 1, 2013, hal. 26.

⁵ Husamah (et al), *Pengantar Pendidikan*, UMM Press, Malang, 2019, hal. 29.

pengajaran juga merupakan sarana komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi.⁶

Dapat disimpulkan bahwa media adalah instrumen dukungan dalam belajar untuk mencapai keberhasilan yaitu, sesuatu yang dalam penggunaannya mampu membangun ikatan antara pemberi informasi (guru) dan juga penerima informasi (siswa). Penggunaan media masa lebih efektif karena pesan dapat tersalurkan secara baik dengan siswa, meskipun terdapat beberapa hal perlu diperhatikan.

Pembelajaran atau belajar adalah gabungan dari unsur-unsur orang, bahan, fasilitas, peralatan dan proses terkait mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Seseorang yang termasuk dalam sistem pembelajaran terdiri dari siswa, guru dan karyawan lainnya. Bahan termasuk buku, film, rekaman dan banyak lagi. Layanan dan peralatan meliputi ruang kelas, peralatan audio visual dan juga komputer. Sedangkan prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian, pembelajaran dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut saling berkaitan antara satu elemen dengan elemen lainnya.⁷ Pembelajaran atau belajar adalah usaha guru dan siswa memperoleh dan memproses informasi dan mempraktikkan keterampilan hidup. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kualitas pengajaran fikih bukanlah masalah sederhana, hal tersebut adalah masalah kompleks dan terhubung dengan kreativitas, buku teks, kualitas pembelajaran dan kualitas guru.

⁶ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran (Penegertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*, CV Jejak, Sukabumi, 2021, hal. 7.

⁷ Mohammad Rizqillah Masykur, "Metodologi Pembelajaran Fiqih", *Jurnal Al-Makrifat*, Vol. 4, No. 2, 2019, hal. 33.

Paragraf di atas dapat disimpulkan, pembelajaran adalah interaksi antara siswa dan guru, yang erat hubungannya dengan memberi dan menerima informasi. Keberhasilan belajar tidak dapat dicapai dengan dukungan salah satu komponen saja, akan tetapi dibutuhkan berbagai jenis komponen atau faktor pendukung lainnya untuk mencapai puncak keberhasilan. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Pendidik perlu mengembangkan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Fikih adalah ilmu yang menjelaskan hukum *Syara'* tentang tingkah laku manusia yang bersumber dari dalil-dalil tafsir (jelas dan rinci)⁸. Ilmu fikih digunakan oleh umat Islam sebagai acuan untuk menetapkan hukum-hukum (wajib, haram, sunnah, mubah, dan makruh) yang mengikuti empat mazhab (Imam Syafi'i, Imam Hanafi, Imam Maliki, dan Imam Hambali). Fikih dalam bahasa berasal dari kata *faqih*-*yafqahu*-*fiqhan* dan berarti pengertian atau pemahaman. Pemahaman adalah upaya intelektual untuk memahami ajaran Islam yang bersumber dari al-Qur'an dan as-Sunnah. *al-Fiqh* berarti, menurut bahasa, mengetahui sesuatu melalui pemahaman.

Ibnu Al-Qayyim mengatakan fikih lebih spesifik dari pemahaman. Artinya, pemahaman yang mendalam tentang berbagai referensi al-Qur'an, teks dan konteks. Tentu saja, pemahaman logis dicapai ketika sumber pendidikan yang dimaksud adalah teks, tetapi pemahaman bisa tekstual atau kontekstual. Merangkum secara sistematis hasil pemahaman teks ajaran

⁸ Djedjen Zainuddin, *Fikih Madrasah Aliyah Kelas X*, PT. Karya Toha Putra, Semarang, 2014, hal. 4.

Islam dengan cara yang mudah dipraktikkan.⁹ Oleh karena itu, ilmu fikih adalah ilmu yang mempelajari ajaran Islam yang disebut syariat, yang bersifat praktis dan bersumber dari dalil-dalil yang sistematis. Awalnya kata *Fiq* digunakan untuk semua bentuk pemahaman al-Qur'an, Hadits bahkan sejarah.

Pemahaman puitis dan teologis hadis juga diberi nama *Fiqh*, sebagaimana judul buku Abu Hanifah *Fiqh al-Akbar* berjudul Sheila. Namun, setelah peminatan ilmu agama, istilah fikih kemudian digunakan hanya untuk memahami syariah (agama), itupun hanya dalam kaitannya dengan hukum perilaku manusia.¹⁰ Mata pelajaran fikih memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam yang berkaitan dengan hukum syariat dan membimbing peserta untuk beriman, memahami hukum Islam dengan benar dan mengembangkan kebiasaan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fikih berarti proses belajar mengajar ajaran Islam yang berkaitan dengan hukum syariat dan berlangsung di dalam kelas antara guru dan siswa dengan menggunakan materi dan strategi pembelajaran yang terencana.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MTs Islamiyah Balen melalui wawancara kepada kepala sekolah yaitu Bapak Moh. Muhtadin, M.Pd.I terkait kendala proses belajar mengajar fikih pada kelas VII MTs, hasil dari wawancara adalah bahwa kurangnya kreativitas

⁹ Beni Ahmad Saebani dan Januri (ed), *Fiqh Ushul Fiqh*, Pustaka Setia, Bandung, 2008, hal. 13.

¹⁰ Ahmad Rofi'i, *Pembelajaran Fiqih*, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, Jakarta, 2009, hal. 3.

guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan monoton.¹¹ Kejenuhan belajar adalah keadaan emosional dan fisik seseorang yang karena tekanan belajar, tidak dapat memproses informasi atau pengalaman baru dengan cara yang membuat mereka kurang bersemangat untuk melakukan pembelajaran. Rasa jenuh siswa dapat mempengaruhi kinerja siswa dan pencapaian tujuan pendidikan yang dapat dicapai.¹²

Peneliti juga wawancara kepada guru mata pelajaran fikih, yaitu Bapak Zainul Musthofa, SH.I terkait hasil belajar siswa kelas VII, hasil dari wawancara adalah nilai siswa kelas VII dalam pembelajaran fikih ada yang dibawah rata-rata dan ada yang diatas rata-rata. Pada umumnya yang diperlukan siswa adalah media yang menarik dan menyenangkan. agar siswa mudah memahami dan termotivasi juga dapat meningkatkan hasil belajar.¹³ Menurut Temu Kurnia Ambar Sari, dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, siswa akan termotivasi dalam belajar dan bisa meningkatkan kecepatan serta pemahaman siswa mengenai suatu pokok pembahasan¹⁴. Selain itu peneliti juga mewawancarai siswa kelas VII terkait kesulitan atau kendala yang dialami pada saat pembelajaran berlangsung,

¹¹ Wawancara dengan Moh.Muhtadin, 06 Juni 2023 di MTs Tslamiyah Balen.

¹² Poppy Agustina (et al), *Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Kejenuhan Belajar pada Siswa dan Usaha Guru BK untuk Mengatasinya*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, Vol. 04, No. 01, 2019, hal 97.

¹³ Wawancara dengan Zainul Musthofa , 06 Juni 2023 di MTs Islamiyah Balen.

¹⁴ Temu Kurnia Ambar Sari, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di SD Negeri 4 Metro Barat*," Metodologi Penelitian Terapan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (METRO), 2019, hal. 161.

hasil wawancara kepada siswa adalah siswa merasa jenuh dan monoton karena guru hanya menggunakan LKS.¹⁵

Peneliti juga memberikan angket kebutuhan kepada siswa untuk membantu peneliti dalam mengetahui kebutuhan siswa mengenai bahan ajar fikih. Berdasarkan hasil angket yang diberikan siswa kelas VII-D yang berjumlah 29 anak terkait analisis kebutuhan siswa ini mendapatkan rata-rata 81% terlihat bahwa siswa membutuhkan media atau alat bantu untuk menunjang pembelajaran. Akan tetapi buku teks dan modul didesain untuk tetap mendapatkan penjelasan lebih lanjut oleh guru sehingga kurang efektif jika siswa belajar secara mandiri. Keterbatasan buku teks dalam penyampaian materi akan mempengaruhi pemahaman siswa. Maka, untuk mendukung pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran tambahan yang bisa membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

Sebelum penulis melaksanakan penelitian, sudah ada jurnal yang membahas pengembangan media visual yaitu *smart spinner* yang ditulis oleh Mahasiswa STKIP Nurul Huda OKU Timur yaitu Erfan Triyanto tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (*SMART SPINNER*)”. Hasil dari jurnal tersebut adalah media visual yaitu *smart spinner* yang terbuat dari bahan sederhana berupa triplek, kertas berwarna dan beberapa gambar yang dirancang untuk memperkuat materi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil uji coba media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran

¹⁵ Wawancara dengan siswa kelas VII, 08 Juli 2023 di MTs Islamiyah Balen.

dengan tingkat kelayakan media pembelajaran sebesar 75,7 %, dengan kualifikasi cukup. Uji coba perorangan ada peningkatan sebesar 15% setelah menggunakan produk media pembelajaran, uji coba kelompok kecil sebesar 13,8% dan uji coba lapangan sebesar 17%. Media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis visual (*SMART SPINNER*) bagi kelas X SMK Istiqlal Sidomulyo, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶

Berdasarkan latar belakang dan jurnal yang telah dilakukan penelitian terkait media (*SMART SPINNER*), penulis akan membahas pengembangan yang belum dituangkan pada jurnal tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media SMS (*Smart Moeslim Spinner*) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Materi Shalat *Jama’* dan *Qaṣar* di MTs Islamiyah Balen**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dijabarkan, dapat di rumuskan rumusan masalah media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VII materi shalat *jama’* dan *qaṣar* di MTs Islamiyah Balen?

¹⁶ Erfan Triyanto (et al), *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (SMART SPINNER)*, Al I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam, Vol, 07, No. 02, 2020, hal: 64

2. Bagaimana hasil pengembangan media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VII materi shalat *jama'* dan *qasar* di MTs Islamiyah Balen?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dari penelitian pengembangan media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VII materi shalat *jama'* dan *qasar* di MTs Islamiyah Balen.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VII materi shalat *jama'* dan *qasar* di MTs Islamiyah Balen.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang telah diuraikan sebelumnya dan dimaksudkan agar dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

1. Manfaat bagi lembaga sekolah antara lain sebagai berikut :
 - a. Dapat meningkatkan kualitas bagi guru dan siswa untuk meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar.

- b. Dapat menambah penemuan–penemuan baru yang bermanfaat bagi sekolah dengan menggunakan bahan ajar berbasis pembelajaran yang menyenangkan.
 - c. Dapat meningkatkan efektifitas anak terhadap proses pembelajaran khususnya dalam pengembangan mata pelajaran fikih.
 - d. Dapat meningkatkan partisipasi anak terhadap proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran fikih.
2. Manfaat bagi guru antara lain seperti berikut :
- a. Pendidik dapat meningkatkan kreatifitas dalam memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran.
 - b. Menambah pengalaman pendidik dalam penggunaan *fun learning* sebagai bahan ajar fikih.
 - c. Dapat menjadikan guru lebih inovatif dalam melakukan pembelajaran fikih yang menyenangkan dalam penerapan bahan ajar.
 - d. Guru agar kreatif dalam untuk memberikan pembelajaran bagi peserta didik agar bervariasi dan mengasikan.
3. Manfaat bagi siswa antara lain sebagai berikut :
- a. Siswa dapat menambah pengetahuan baru melalui bahan ajar berbasis *fun learning*.
 - b. Dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
 - c. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang dikembangkan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis media visual berbasis *fun learning*, kemudian dapat dipakai menggunakan bantuan komputer, laptop dan handphone dalam memutar video pada *barcode*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Pendidikan Agama Islam Mata Pelajaran Fikih Materi Shalat *Jama'* dan *Qaṣar* di MTs Islamiyah Balen.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD yang ada di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Mata Pelajaran Fikih Materi Shalat *Jama'* dan *Qaṣar* di MTs Islamiyah Balen.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi, dan animasi.

F. Definisi Operasional

1. Desain Produk

Produk yang rencana akan dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa media *SMS (Smart Moeslim Spinner)*, media tersebut berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran fikih dan membuat kelas menjadi efektif serta kreatif dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Media *SMS (Smart Moeslim Spinner)*

Pembuatan media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* ini rencananya digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan menjadikan siswa lebih aktif serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran fikih. Dalam pembuatan

produk media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* berbentuk spinner yang terbuat dari karton.

G. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Evi Lia Purnamasari, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung, 2021.	Sama menggunakan metode penelitian <i>R & D</i> pada mata pelajaran fiqih di tingkat Madrasah Tsanawiyah	Media pembelajaran yang berbeda dan pada lokasi penelitian atau lembaga yang berbeda.	Hasil analisis data uji-t menggunakan bantuan <i>SPSS 25.0 for Windows</i> menunjukkan adanya signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya perolehan rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata post-test kelas kontrol. Keberadaan multimedia interaktif berbasis SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII. Hasil analisis data uji-t menggunakan bantuan <i>SPSS 25.0 for Windows</i> menunjukkan adanya signifikansi sebesar $0,017 < 0,05$. Penggunaan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) dirasa lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional.
2	Nanik Fadhilatur Rohmah, Pengembangan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata	Sama menggunakan metode penelitian <i>R & D</i> pada mata pelajaran fiqih kelas VII di tingkat Madrasah Tsanawiyah	Media pembelajaran yang berbeda dan pada lokasi penelitian atau lembaga yang berbeda.	Berdasarkan hasil validasi ahli desain 85,26%, ahli media 96%, praktisi pembelajaran fiqih 96% serta uji coba perorangan 81,60%, kelompok kecil 90% dan lapang 86,66% pada siswa kelas VII MTsN 6 Kediri, hasil post-test siswa lebih baik

	Pelajaran Fikih Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Kediri, 2021.			dibandingkan pre-test dengan hasil akhir 5,556%. Hal ini meunjukkan bahwa media audio visual ini cukup efektif dalam penggunaannya.
3	Temu Kurnia Ambar Sari, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash</i> di SD Negeri 4 Metro Barat, 2019.	Sama menggunakan metode penelitian <i>R & D</i>	Pengembangan media pembelajaran yang berbeda dan pada mata pelajaran yang berbeda sekaligus tempat lokasi penelitian juga berbeda	Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran matematika berbasis <i>adobe flash</i> diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 42 dengan persentase sebesar 95,7% termasuk dalam kriteria Sangat Layak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 89 dengan persentase sebesar 94,06% termasuk dalam kriteria Sangat Layak. Sedangkan hasil dari tanggapan siswa diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 1083 dengan persentase sebesar 90,5% termasuk dalam kriteria Sangat Layak.

Tabel 1.2 Posisi penelitian

No.	Peneliti dan Tempat Penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Jenis penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi, Jauharotun Nasyi'ah, 2023.	Pengembangan Media SMS (<i>Smart Moeslim Spinner</i>) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Materi Shalat <i>Jama'</i> dan <i>Qaṣar</i> , MTs Islamiyah Balen	Media Pembelajaran, SMS (<i>Smart Moeslim Spinner</i>), Fikih	R and D dengan model Borg and Gall	Media SMS (<i>Smart Moeslim Spinner</i>) pada mata pelajaran fikih kelas VII, media tersebut dinyatakan layak dan valid untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Hal ini didapatkan dari hasil validasi media 86%, validasi ahli materi 88%, validasi ahli bahasa 90%, angket siswa terkait media SMS (<i>Smart Moeslim Spinner</i>) 80% tentang media tersebut yang mendapat kriteria baik

					dan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> terdapat peningkatan 21%.
--	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan arah yang jelas mengenai penulisan penelitian pengembangan ini, maka dapat diuraikan sistematikanya oleh penulis. Sistematika ini juga membuat jalan pikir penulis lebih mudah dalam mengarungi permasalahan yang ada, adapun penulisan proposal skripsi ini terdiri dari :

Bab I memaparkan pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan, Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II memaparkan kajian pustaka yang terdiri dari: Pengertian Pengembangan, Pengertian Media Pembelajaran, Fungsi Media Pembelajaran, Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran, Media *SMS (Smart Moeslim Spinner)*, dan Mata Pelajaran Fikih Madrasah Tsanawiyah Materi *Shalat Jama' dan Qaşar*.

Bab III bagian ini memaparkan metode penelitian yang terdiri dari: Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Penelitian dan

Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik Analisis Data dari penelitian Pengembangan Media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Materi Shalat *Jama'* dan *Qaṣar* di MTs Islamiyah Balen.

Bab IV ini memaparkan penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan dari penelitian Pengembangan Media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Materi Shalat *Jama'* dan *Qaṣar* di MTs Islamiyah Balen.

Bab V ini merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian Pengembangan Media *SMS (Smart Moeslim Spinner)* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Materi Shalat *Jama'* dan *Qaṣar* di MTs Islamiyah Balen.



UNUGIRI