



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IT Siswa Kelas V MIS Ar-Rasyid

Annisa Rahma^{1*}, Eka Zul Wahyudi², Mira Andriyani³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Raudhatul Akmal, Deli Serdang, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Raudhatul Akmal, Deli Serdang, Indonesia

Email: ^{1*}annisaekarahma871@gmail.com, ²zumidinoto@gmail.com, ³myrasaja@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT, (2) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis IT, (3) mengetahui peningkatan hasil belajar Fiqih materi sedekah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIS Ar-Rasyid dengan jumlah 23 orang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya terdapat 8 dari 23 siswa tuntas belajar dengan presentase 35%. (2) Pada siklus I terdapat 13 siswa tuntas belajar dengan presentase 57%. (3) Hasil belajar pada siklus II terdapat 20 siswa atau 87% dinyatakan tuntas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Fiqih materi sedekah siswa kelas V MIS Ar-Rasyid meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Berbasis IT, Meningkatkan Hasil Belajar, Pembelajaran Fiqih.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan seseorang untuk mempersiapkan peserta didik melalui proses bimbingan, pengajaran, atau pelatihan, dengan tujuan mengembangkan potensi dan meningkatkan kecerdasan manusia agar siap menghadapi tantangan di masa depan. Ruang lingkup pendidikan sangat luas, mencakup pengembangan kreativitas manusia serta penyampaian pengetahuan yang dapat mengubah individu dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dan dari perilaku yang tidak manusiawi menjadi lebih manusiawi. Oleh karena itu, teori pendidikan menekankan bahwa pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia. Dengan demikian, isu pendidikan harus mendapatkan perhatian dan prioritas yang tinggi dari pemerintah, pengelola pendidikan, serta masyarakat. Peran guru dalam proses belajar mengajar sangat penting. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, di mana peserta didik terlibat dalam berbagai aktivitas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan mental peserta didik dalam aspek emosional, spiritual, dan intelektual mereka. Selain itu, guru juga harus berfungsi sebagai mitra belajar bagi siswa, karena proses pembelajaran akan lebih efektif jika guru juga terus belajar.

Tanggung jawab guru adalah menciptakan lingkungan yang mendorong inisiatif, motivasi dan rasa tanggung jawab siswa dalam suasana yang dinamis, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan berfokus pada siswa. Kegiatan pembelajaran harus relevan dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang ingin dikuasai oleh peserta didik. Indikator keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mencerminkan pencapaian dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut, seorang guru perlu memiliki metode pengajaran yang efektif serta memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan. Pembelajaran yang efektif dapat tercapai jika guru mampu menyampaikan informasi dengan jelas kepada siswa. Guru perlu mengadakan pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh selama proses belajar. Seorang guru yang profesional tidak hanya memikirkan materi yang diajarkan, tetapi juga mempertimbangkan siapa yang menerima pelajaran, makna dari pelajaran tersebut, dan kemampuan apa yang dimiliki siswa setelah mengikuti pelajaran. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru adalah memilih media pembelajaran yang sesuai. Media yang digunakan harus relevan dan efektif, serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi terkini.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar siswa. Pada tahap orientasi pengajaran, pemanfaatan media akan sangat mendukung efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi pelajaran saat ini. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga berperan

dalam membantu siswa memahami materi, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, mempermudah interpretasi data, serta merangkum informasi. Teknologi sebagai alat yang dapat menarik minat siswa untuk belajar telah banyak dikembangkan. Pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat menyajikan materi dalam bentuk teks, audio, dan visual. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran, dan hal ini akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

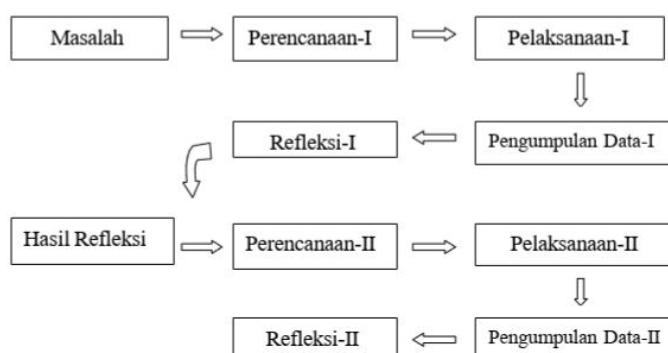
Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar Fikih. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fikih pada Materi Sedekah melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT pada Siswa Kelas V MIS Ar-Rasyid Tahun Ajaran 2024/2025".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reserch*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif melalui tidakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih professional (Suryanto, 1997). Ciri khusus PTK adalah adanya tindakan nyata yang dilakukan sebagai bagian dari kegiatan penelitian untuk memecahkan masalah. Tindakan tersebut dilakukan pada situasi alami serta ditujukan untuk memecahkan masalah praktis (Wijaya dan Syahrur, 2017).

Penelitian tindakan mengacu pada pendekatan *spiral* yang merupakan empat langkah kesatuan yang berulang yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan pemikiran kembali (*reflencing*). Keempat langkah tersebut dilakukan berulang sampai perbaikan yang diharapkan tercapai (Beni, 2023).

Maka disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan melalui tindakan di dalam kelas untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran serta mengatasi permasalahan yang dihadapi di dalam kelas. Prosedur penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap pelaksanaan PTK yang dilakukan pada penelitian ini seperti ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan PTK

Proses dalam penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap (Kurniasih dkk., 2014).

Mean (Rata-rata nilai peserta didik):

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

X : nilai rata-rata

$\sum xi$: jumlah nilai peserta didik

n : jumlah peserta didik

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara individual dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor total

Dengan kriteria:

0% < KB < 65% : Siswa belum tuntas belajar

$65\% \leq KB \leq 100\%$: Siswa telah tuntas belajar

Data hasil belajar peserta didik akan dianalisis dengan menggunakan skor berdasarkan penilaian acuan. Pedoman kategori hasil belajar peserta didik seperti ditunjukkan pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan Belajar	Kategori
90-100%	Sangat tinggi
80-89%	Tinggi
65-79%	Cukup
55-64%	Rendah
0-54%	Sangat rendah

Dalam penelitian ini, ketuntasan belajar suatu kelas dikatakan tercapai jika 80% siswa telah tuntas belajar. Untuk mengetahui presentase siswa yang sudah tuntas belajar menggunakan rumus:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan kelas

X = Jumlah siswa yang tuntas belajar

Y = Jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hakikat Belajar

Pada dasarnya, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh melalui interaksinya dengan lingkungan (Slameto, 2003). Belajar sebagai any relatively permanent change in an organism behavioral repertoire that occurs as a result of experience, artinya belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman (Syah, 2003).

Belajar adalah hasil dari interaksi antara rangsangan dan respons. Proses belajar mencakup kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, serta memperkuat kepribadian (Ariani dkk., 2022).

Secara umum, belajar adalah proses yang optimal yang mengubah seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Kegiatan pembelajaran adalah proses integrasi antara aspek kognitif, emosional, lingkungan, dan pengalaman untuk mencapai dan meningkatkan perubahan dalam diri individu (Sari dkk., 2020).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses individu dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui kegiatan pembelajaran, latihan, serta pengalaman, dengan tujuan untuk mencapai perubahan yang lebih baik.

Belajar dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja, tidak hanya dalam situasi formal di kelas, tetapi juga secara informal dan nonformal, di mana siswa dapat belajar dari alam atau peristiwa sosial sehari-hari. Oleh karena itu, sesuai dengan kenyataan yang dialami siswa dalam proses pendewasaan dan untuk memperluas serta memperkuat kompetensi yang dimiliki, pada dasarnya, belajar bertujuan untuk mendapatkan hikmah dari pengalaman tersebut (Darman, 2020)

Berbagai tokoh dalam psikologi belajar memiliki pandangan dan penekanan yang berbeda mengenai hakikat belajar serta proses perubahan yang dihasilkan dari pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang menawarkan perspektif khusus tentang belajar:

1. Behaviorisme

Teori ini mengatakan bahwa manusia sangat dipengaruhi peristiwa-peristiwa di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepada manusia. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.

2. Kognitivisme

Kognitivisme merupakan teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.

3. Teori Belajar Psikologi Sosial

Teori ini meyakini bahwa proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.

4. Teori Belajar Gagne

Yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.

5. Teori Fitrah

Pada dasarnya peserta didik lahir telah membawa bakat dan potensi-potensi yang cenderung kepada kebaikan dan kebenaran. Potensi-potensi tersebut pada hakikatnya yang akan dapat berkembang dalam diri seorang anak. Artinya, teori fitrah dalam pendidikan Islam memandang seorang anak akan dapat mengembangkan potensi-potensi baik yang telah dibawanya sejak lahir melalui pendidikan/belajar (Satriani dkk., 2021).

Dalam proses belajar, terdapat beberapa prinsip. Istilah prinsip berasal dari *principia*, yang berarti permulaan atau titik awal yang melahirkan hal-hal tertentu. Prinsip juga dapat diartikan sebagai asas atau kebenaran yang menjadi dasar berpikir dan bertindak. Berikut adalah prinsip belajar yang umumnya berlaku:

1. Prinsip perhatian dan motivasi

Perhatian siswa akan muncul jika materi pembelajaran dianggap sebagai kebutuhan. Ketika anak merasa tertarik dan senang dengan suatu aktivitas, hal itu akan menghasilkan prestasi yang memuaskan.

2. Keaktifan

Dalam perspektif psikologi, anak dipandang sebagai makhluk yang aktif. Proses belajar mencerminkan jiwa yang dinamis, yang tidak hanya menyimpan informasi, tetapi juga mengolah dan mentransformasikannya. Keaktifan ini dapat terlihat dalam kegiatan fisik maupun psikis.

3. Keterlibatan langsung

Pelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami sendiri apa yang dipelajarinya bukan hanya mengetahui dari informasi yang disampaikan pengajar. Modus pengalaman belajar yaitu, seseorang belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan (Satriani, dkk., 2021).

4. Pengulangan

Menurut teori psikologi daya, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas mengamati, menanggapi, mengingat.

Mengkhayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan, maka daya-daya tersebut akan berkembang,

5. Tantangan

Tantangan yang terdapat dalam materi pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk menghadapinya dengan semangat. Materi baru yang mengandung berbagai masalah yang perlu dipecahkan akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mempelajarinya.

6. Balikan dan penguatan

Nilai yang baik dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, berfungsi sebagai penguatan positif. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan nilai buruk mungkin khawatir tidak naik kelas, yang juga dapat mendorong mereka untuk belajar lebih keras, dikenal sebagai penguatan negatif.

7. Perbedaan individual

Menghadapi perbedaan kemampuan tiap individu, maka guru perlu strategi pembelajaran yang bervariasi, penggunaan metode instruksional, media pembelajaran yang sesuai, memberikan tambahan pelajaran atau pengayaan pelajaran bagi siswa yang pandai dan memberikan bimbingan belajar bagi yang kurang (Satriani, dkk.).

B. Hakikat Hasil Belajar

Kegiatan belajar sebagai dasar bagi peserta didik terhadap pencapaian hasil belajar. Hasil belajar adalah implementasi dari kemampuan yang dicapai peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dipengaruhi oleh komponen belajar-mengajar serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal. 18 Faktor lain yang ikut mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik, yaitu hubungan antara guru dan peserta didik.

Hasil belajar merujuk pada tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang biasanya ditandai dengan pemberian nilai, baik dalam bentuk angka maupun huruf (Dimiyanti dan Mudjiono, 2020). Hasil belajar ini mencerminkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar yang berharga (Sudjana, 2016).

Perubahan yang terjadi pada seseorang yang belajar bukan hanya bertambahnya pengetahuan, namun juga berupa perubahan sikap ke arah yang lebih baik serta penambahan keterampilan hidup.

Pada hakikatnya hasil belajar merupakan buah dari proses pembelajaran (Hamdanah dan Iqbal Hasanuddin, 2019).

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terjadi kepada seseorang setelah melalui proses pembelajaran. Di mana perubahan tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

Penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil- hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku, sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Dalam mengukur keberhasilan belajar dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu:

1. Adanya perubahan cara pandang peserta didik setelah melalui proses kegiatan pembelajaran.
2. Terdapat perubahan dalam diri peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan peserta didik.
3. Adanya kemampuan. Peserta didik yang bervariasi sesudah mengikuti proses kegiatan pembelajaran.
4. Adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran (Kohler, dkk., 1997).

Tujuan belajar dan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Secara lebih rinci mengenai hasil belajar mencakup:

1. Keterampilan intelektual, yaitu kecakapan yang membentuk seseorang memiliki kemampuan dan memungkinkan menanggapi konseptual lingkungannya. Keterampilan intelektual ini berkaitan dengan pengetahuan bagaimana melakukan aktivitas. Kemampuan intelektual meliputi: (1) dapat membedakan (discrimination), yaitu kemampuan peserta didik untuk membedakan benda-benda atau simbol-simbol; (2) kemampuan mendefinisikan konsep (concepts) tentang sesuatu hal; (3) kemampuan yang berkaitan dengan sesuatu aturan (rules) seperti menggunakan simbol-simbol dan dapat mengikuti aturan-aturan dalam penampilannya; (4) kemampuan tingkat tinggi (higher order rules) yang merupakan gabungan-gabungan dari keterampilan-keterampilan sebelumnya untuk memecahkan masalah.
2. Strategi kognitif, yaitu kecakapan khusus yang amat penting, yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dan menentukan sesuatu secara sendiri. Strategi kognitif merupakan kemampuan yang mengatur seseorang memiliki cara belajar yang paling cocok bagi dirinya.
3. Informasi verbal, yaitu hasil belajar berupa pengetahuan verbal informasi, ini dapat berupa fakta, nama, prinsip, dan generalisasi. Informasi merupakan esensi suatu peristiwa yang dapat dijadikan alat perangkat dan sebagai dasar untuk tindakan lebih lanjut.
4. Kemampuan motoris, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan gerakan otot, kesanggupan menggunakan gerakan anggota badan.
5. Sikap, meliputi kesiapan dan kesediaan seseorang untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaiannya terhadap objek tersebut. Hasil belajar yang berupa sikap ini nampak dalam bentuk kemampuan, minat, perhatian, perubahan, perasaan, dan lain-lain (Wicaksono dan Iswan, 2019).

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Hasil belajar akan baik apabila materi pembelajaran disampaikan menggunakan bantuan media pembelajaran. Media merupakan sebuah kata serapan dari kata “medium” yang secara harfiah artinya tengah, perantara atau pengantar. Dengan menggunakan perantara, sebuah pesan dapat diterima secara baik (Syafri, 2016). Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium dikatakan sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran (Hasan, dkk., 2021).

AECT (Association of Education and Communication Technology), memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Hamzah dan Lamantenggo, 2011). Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Media pembelajaran adalah alat bantu guru yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Anjelika dkk., 2023).

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat atau bahan yang digunakan sebagai perantara untuk membantu pendidik menyampaikan pesan

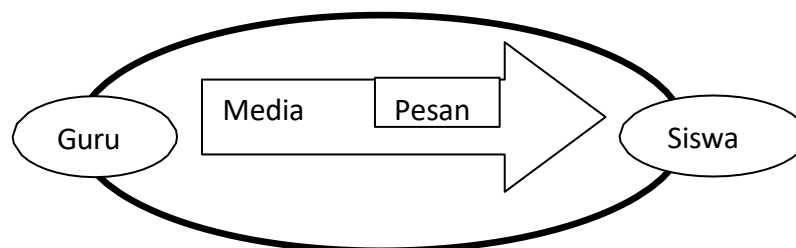
atau informasi selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar. Sebagai penyaji dan penyalur

pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Beberapa contoh media pembelajaran termasuk media tradisional (papan tulis, buku teks, handout, modul, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, slide OHP, pita video atau film, guru, dll.), media massa (koran, majalah, radio, televisi, biskop, dll.), dan media pembelajaran baru berbasis IT (Anjelika dkk., 2023).

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Fungsi media pembelajaran secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Edukatif
 - a. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan.
 - b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis.
 - c. Mengembangkan dan memperluas cakrawala
 - d. Memberi pengalaman berharga
 - e. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.
2. Fungsi Ekonomis
 - a. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien.
 - b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu.
3. Fungsi Sosial
 - a. Mengembangkan pemahaman.
 - b. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa
4. Fungsi Budaya
 - a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia.
 - b. Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat (Kristanto, 2016). Fungsi media dalam proses pembelajaran seperti ditunjukkan pada gambar di bawah ini



Gambar 2. Fungsi Media Pembelajaran

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Widodo (2008) manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah sehingga menjadi lebih interaktif.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih efisien
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan diharapkan kualitas belajar menjadi meningkat.
- d. Tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.
6. Dalam hal ini, seorang pendidik berperan sebagai fasilitator.

D. Media Pembelajaran Berbasis IT

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis IT

Teknologi bersal dari kata *technologia* dalam bahasa Yunani, yang memiliki arti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti *skill, science* atau keahlian, keterampilan dan ilmu (Rusman dkk., 2015).

Teknologi informasi dapat diartikan sebagai teknologi untuk memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan berbagai jenis data informasi dengan memanfaatkan komputer dan telekomunikasi yang lahir dari dorongan kuat untuk menciptakan inovasi dan kreatifitas baru dalam mengatasi segala kelambatan dan masalah dalam kinerja manusia (Rianto dan Dozan, 2020).

Di era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. IT adalah

Penggunaan komputer dengan dukungan multimedia yang dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif (Anjelika dkk., 2023).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT adalah alat bantu atau sarana dengan menggunakan teknologi informasi seperti komputer dan layar proyektor dalam menyajikan materi pembelajaran.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan IT. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, IT juga dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan IT dalam pembelajaran yaitu, siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para ahli menggunakan media komunikasi berbasis IT.

Perkembangan terbaru adalah pemanfaatan IT secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi IT di dalam proses belajar mengajar. Penggunaan IT sebagai pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program simulasi, dan lain-lain. (Anjelika dkk., 2023).

2. Video Pembelajaran

Secara empiris kata video merupakan singkatan dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata Vi adalah singkatan dari Visual yang mengandung arti gambar, sementara Deo adalah singkatan dari audio yang mengandung arti suara. Dengan demikian, video adalah seperangkat komponen atau media yang memiliki kekuatan untuk menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Pada dasarnya hakikat video adalah wujud suatu perubahan suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara (Aryadillah dan Fitriansyah, 2017).

Dengan adanya penggunaan video, maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah memahami isi pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu. Unsur audio memungkinkan siswa untuk menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menciptakan pesan melalui bentuk visualisasi. Video merupakan format media yang menggunakan proyeksi layar berupa sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar yang mengandung pesan (Aryadillah dan Fitriansyah, 2017).

Video merupakan media yang menyajikan materi audio visual. Video memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara cepat, menarik dan efektif kepada siswa sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar (Nurwulan, dkk, 2020).

Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media berbentuk audio visual yang artinya dapat menampilkan gambar serta suara bersamaan. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

a. Kelebihan media video

- 1) Video dapat digunakan berkali-kali tanpa kehilangan kualitas gambar atau kualitas suara.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Dapat menyajikan pesan audio-visual mendekati objek aslinya, sehingga perolehan informasi pada pembelajaran relatif lebih konkrit.
- 4) Dengan menggunakan teknik percepatan (time lapse) program video dapat memepersingkat peristiwa atau proses yang lama menjadi singkat, dan sebaliknya suatu peristiwa yang cepat dapat diamati dengan efek gerakan lambat. Selain itu dapat pula dilakukan penayangan ulang (playback) dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan (Kristanto, 2016).

b. Kelemahan media video

- 1) Biaya peralatan untuk menampilkan video yang tinggi.
- 2) Gambar terus bergerak sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi.
- 3) Video yang tersedia terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan (Kristanto, 2016).

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis IT

a. Kelebihan pemanfaatan media belajar berbasis IT bagi peserta didik

- 1) Memberikan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Notabennya ketika melakukan pembelajaran tatap muka (offline) banyak proses pembelajaran kelas yang menunjukkan bahwa pendidik lebih berperan aktif dari pada peserta didik. Saat pendidik menyampaikan materi pembelajaran, peserta didik hanya berusaha mendengar dan mencatat dan kadangkala peserta didik sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti bercanda, tidur dan lain sebagainya. Media IT memungkinkan segala informasi dan komunikasi bisa didapatkan dan dilaksanakan dengan cepat dan mudah. Media pembelajaran berbasis IT menjadikan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam meningkatkan potensi dan pengetahuannya.
- 2) Waktu dan tempat belajar bersifat fleksibel. Artinya segala aktivitas belajar mengajar bisa dilaksanakan kapanpun, dimanapun, dan bagaimanapun dengan perantara memanfaatkan media elektronik.
- 3) Meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam mengembangkan pemikirannya. Peserta didik adalah sosok partisipan yang mana seorang partisipan selalu berpartisipasi. Bentuk partisipasi

bukanlah kepasifan yang hanya diam dan mendengar tanpa bersuara sebagai wujud kemonotonan diri, akan tetapi partisipasi diwujudkan dengan usaha berani berpendapat berdasarkan pemikiran yang bersifat kritis sekaligus berupaya dalam mewujudkan pemikiran yang telah disusun dalam bentuk karya dan praktek di kehidupan sehari-hari.

- 4) Memberikan pengetahuan lebih kepada peserta didik (Syahputra, dkk., 2024).

b. Manfaat bagi pendidik

- 1) Pendidik bukan satu-satunya sumber belajar karena meluasnya sumber informasi pada IT. Sifat media IT yang global menjadikan basis yang meringankan beban pendidik menghadapi peserta didik.
 - 2) Membantu menguatkan kegiatan belajar sehingga dapat merangsang dan memotivasi peserta didik.
 - 3) Membantu proses interaksi guru atau tutor dengan peserta didik.
 - 4) Pengaturan proses belajar lebih efektif (Syahputra dkk., 2024).
- c. Kekurangan media pembelajaran berbasis IT yaitu:
- 1) Sering ditemukan pendidik yang kurang paham dalam mengoperasikan teknologi, menjadikan proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar.
 - 2) Pendidik tidak bisa menjamin keberhasilan pembelajaran karena kesuksesan tergantung pada kemandirian belajar siswa. Kemandirian peserta didik dalam mencari dan mengembangkan keilmuannya secara individu tidak serta merta dibarengi keselarasan, kesetaraan, dan kesamaan, tiap peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan yang ada. Mereka memiliki cara belajar yang berbeda, dan hasil yang berbeda sehingga dalam hal ini pendidik harus memiliki kemampuan dalam menentukan evaluasi seperti apa yang baik dan efektif ia laksanakan untuk mengetahui tolak ukur pengetahuan seluruh peserta didik (Syahputra dkk., 2024).

E. Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran fiqih adalah ilmu yang membahas hukum-hukum syariat Islam yang telah ditetapkan oleh Allah SWT. Tujuan pembelajaran fiqih adalah untuk mengetahui hukum Islam (kognitif), untuk cakap (psikomotor) melaksanakan hukum (afektif) mematuhi hukum. Mempelajari hukum berarti peserta didik mengetahui semua tentang hukum, misalnya aturan menshalati janazah, syarat dan ketentuan sholat, dan sebagainya. Ketaatan pada hukum artinya peserta didik dapat mengakui dan mengikuti ketentuan hukum Allah SWT yang ada. Terampil dalam pelaksanaan hukum berarti peserta didik ahli dalam pelaksanaan hukum yang dipercayakan kepada mereka, seperti kemampuan untuk melakukan shalat yang baik dalam harmoni (afal) dan harmoni kata-kata (aqwal) (Mandiri dan Purnomo, 2020).

Kata fiqh adalah bahasa Arab yang berasal dari kata faqiha-yafqahu-fiqhan memiliki arti mengerti atau memahami. Secara definitif, fiqh berarti "ilmu tentang hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsil". Fiqih mengacu pada ilmu yang membahas persoalan-persoalan hukum Islam (Nurhayati dan Imran, 2018).

Materi fiqh yang berhubungan dengan syari'at dan praktek (ibadah dan muamalah) secara otomatis mengindikasikan adanya materi-materi yang sangat berkaitan dengan perbuatan manusia. Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan terus mengalami perkembangan yang cukup signifikan, sekolah memiliki semangat untuk selalu memberikan PAIKEMI (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, dan Islami) kepada peserta didik sehingga mereka terbawa dalam suasana belajar nyaman tidak membosankan (Sodikin dan Ashom, 2021).

Maka pembelajaran fiqh adalah pembelajaran yang membahas hukum-hukum Islam yang bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui, melaksanakan dan mematuhi ketentuan hukum Allah Swt. Dalam pembelajaran fiqh guru merupakan salah satu faktor keberhasilan, oleh sebab itu maka seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan sarana dalam menjalankan tugasnya.

F. Paparan Data

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah melalui observasi ke lokasi penelitian. Sekolah yang diteliti yaitu MIS Ar-Rasyid yang terletak di Dusun V Tadukan Raga Kecamatan STM Hilir Kabupaten Deli Serdang.

Laporan penelitian tindakan kelas ini disajikan dengan menampilkan analisis ketuntasan belajar. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis IT pada pelajaran Fiqih materi Sedekah di kelas V MIS Ar-Rasyid tahun ajaran 2024/2025.

G. Uji Hipotesis

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran

Pada pertemuan pertama peneliti memberikan soal pre test kepada siswa kelas V MIS Ar-Rasyid, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Fiqih sebelum

dilaksanakan siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT berupa media video pembelajaran dapat dilihat dari Tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal (*Pre Test*)

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aisyah Akifa Nayla	50	Tidak Tuntas
2	Aqilla Aulia	80	Tuntas
3	Azfar Rayyan	40	Tidak Tuntas
4	Cika Ababil	50	Tidak Tuntas
5	Dandi Alfarizy	60	Tidak Tuntas
6	Dedek Darmayani	50	Tidak Tuntas
7	Diva Intan	70	Tuntas
8	Dzakira Naila	70	Tuntas
9	Elsya Putri	40	Tidak Tuntas
10	Halifah Afnur	50	Tidak Tuntas
11	Imam Fahrozy	60	Tidak Tuntas
12	M. Alby Aliandra	40	Tidak Tuntas
13	Malika Kanaya	80	Tuntas
14	Muhammad Aldiansyah	40	Tidak Tuntas
15	Muhammad Fardhan	60	Tidak Tuntas
16	Muhammad Nasuha	40	Tidak Tuntas
17	Nita Amelia	80	Tuntas
18	Raihanan Yumna	80	Tuntas
19	Riandi Anugrah	40	Tidak Tuntas
20	Silsila Novita	40	Tidak Tuntas
21	Siti Ainun	80	Tuntas
22	Syafina Al-Zahra	60	Tidak Tuntas
23	Zhafira Aqila	70	Tuntas
Jumlah		1.330	
Rata-rata		57,8	
Ketuntasan Klasikal		35%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan awal siswa dalam pelajaran Fiqih materi Sedekah. Terdapat 8 siswa tuntas mencapai KKM dengan presentase 35%, sedangkan 15 siswa belum tuntas dalam mencapai KKM dengan presentase 65%. Dengan nilai rata-rata 57,8. Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

$$X = \frac{1.330}{23} = 57,8$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = jumlah nila peserta didik

n = jumlah peserta didik

Ketuntasan belajar klasikal siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{23} \times 100\%$$

$$P = 35\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar klasikal

X = Jumlah siswa yang tuntas belajar

Y = Jumlah seluruh siswa

Pesentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT berupa video pembelajaran, seperti ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pre Test

No.	Rentang Nilai	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	90-100	Sangat Tinggi	0	-
2	80-89	Tinggi	5	22%
3	65-79	Sedang	3	13%
4	55-64	Rendah	4	17%
5	0-54	Sangat Rendah	11	48%
Jumlah			23	100%

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 0% siswa dengan tingkat ketuntasan belajar sangat tinggi, 22% siswa dengan tingkat ketuntasan belajar tinggi, 13% siswa dengan tingkat ketuntasan belajar sedang, 17% siswa dengan tingkat ketuntasan belajar rendah dan 48% siswa dengan tingkat ketuntasan belajar sangat rendah.

Peneliti melakukan observasi, mengamati langsung proses pembelajaran atau interaksi yang terjadi dalam kelas. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keaktifan atau respon siswa dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Hasil observasi aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT berupa media video pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.

Petunjuk:

Memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan skor penilaian terhadap siswa selama proses belajar, dengan kriteria skor berikut ini:

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = baik sekali

Tabel 4. Observasi Aktivitas Siswa sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IT

No	Kegiatan Pembelajaran	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran					
2	Siswa menyimak penjelasan guru selama pembelajaran Fiqih					
3	Siswa tidak mengobrol dengan teman selama guru menjelaskan materi sedekah					
4	Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami tentang materi sedekah					
5	Siswa dapat menghafalkan dalil sedekah					
6	Siswa menjawab pertanyaan dari guru selama pembelajaran Fiqih					
7	Siswa menghargai pendapat teman selama pembelajaran Fiqih					
8	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru mengenai pembelajaran yang sudah diajarkan					

Setelah melakukan observasi terhadap siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT berupa video pembelajaran, kemudian peneliti menganalisis hasil observasi. Seperti ditunjukkan pada Tabel berikut ini:

Tabel 5. Analisis Butir Observasi sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IT

No	Nama Siswa	Analisis Butir Observasi								Skor	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Aisyah Akifa Nayla	4	2	2	2	2	2	3	3	20	Rendah
2	Aqilla Aulia	5	4	3	3	3	4	3	4	29	Sedang

3	Azfar Rayyan	4	2	2	1	2	1	3	3	18	Rendah
4	Cika Ababil	5	2	2	2	2	2	3	3	21	Sedang
5	Dandi Alfarizy	5	2	2	3	3	3	3	3	24	Sedang
6	Dedek Darmayani	5	3	2	3	2	3	3	3	24	Sedang
7	Diva Intan	5	3	3	3	3	3	3	4	27	Sedang
8	Dzakira Naila	5	4	4	3	4	3	3	4	30	Sedang
9	Elsya Putri	5	3	2	2	2	2	3	3	22	Sedang
10	Halifah Afnur	5	2	2	2	2	2	3	3	21	Sedang
11	Imam Fahrozy	5	2	2	3	3	3	3	3	24	Sedang
12	M. Alby Aliandra	4	2	2	1	3	2	3	3	20	Rendah
13	Malika Kanaya	5	4	4	3	4	3	3	4	30	Sedang
14	Muhammad Aldiansyah	4	2	2	2	2	2	3	3	20	Rendah
15	Muhammad Fardhan	4	2	2	2	2	1	3	3	19	Rendah
16	Muhammad Nasuha	4	2	2	2	2	3	3	3	21	Sedang
17	Nita Amelia	5	3	2	3	2	2	3	3	23	Sedang
18	Raihanan Yumna	5	4	3	3	4	4	3	4	30	Sedang
19	Riandi Anugrah	4	2	2	1	1	1	3	3	17	Rendah
20	Silsila Novita	4	2	3	3	2	3	3	3	23	Sedang
21	Siti Ainun	5	4	3	3	4	4	3	4	30	Sedang
22	Syafina Al-Zahra	4	3	3	3	3	3	3	3	25	Sedang
23	Zhafira Aqila	5	4	3	3	3	3	3	4	28	Sedang
Total Skor										546	

Skor Ideal = skor maksimal x jumlah siswa
 = 40 x 23 = 920

Hasil observasi = $\frac{\text{total skor}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$

$$= \frac{546}{920} \times 100\% = 59,3\%$$

Jadi hasil observasi sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT dari 23 siswa adalah 59,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, siswa tidak berani bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa dalam pelajaran Fiqih materi Sedekah masih rendah. Maka peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Pembelajaran Pembelajaran Siklus I

Siklus 1 di laksanakan setelah peneliti mengidentifikasi masalahnya dan menemukan beberapa kelemahan yang terdapat di dalam test awal (pre test) yang telah di berikan. Adapun kelemahan tersebut antara lain :

- Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT yang di buat dalam bentuk pre test masih sangat rendah
- Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pilihan berganda.
- Masih banyak siswa yang kurang memahami bacaan soal dalam penyelesaian soal pilihan berganda.
- Masih banyak siswa yang kurang memahami materi Sedekah dalam pelajaran Fiqih.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa harus di lakukan tindakan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi segala kelemahan yang ada di dalam pre test sebelumnya, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti merumuskan langkah-langkah yang perlu diambil untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar pada pelajaran Fiqih materi sedekah yang dialami oleh siswa. Peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Peneliti merencanakan langkah- langkah sebagai berikut:

- Menyusun modul ajar untuk sistematika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis IT video pembelajaran.
- Mempersiapkan materi ajar tentang sedekah.

- c. Mempersiapkan media pembelajaran berbasis IT berupa video pembelajaran
- d. Membuat format tes hasil belajar siswa
- e. Membuat lembar observasi keaktifan siswa

Pelaksanaan Tindakan

Setiap pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Adapun kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut: Kegiatan Pendahuluan: Peneliti membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas yaitu menyapa, berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik.

- a. Peneliti mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar.
- b. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi sedekah

Kegiatan Inti:

- a. Peneliti menayangkan video materi sedekah pada layar proyektor.
- b. Peserta didik mengamati tayangan video pembelajaran.
- c. Peneliti memberikan pertanyaan tentang pemahaman awal peserta didik setelah menonton tayangan video.
- d. Peneliti memberikan penjelasan materi sedekah melalui PPT yang ditampilkan di layar proyektor.
- e. Peserta didik menghubungkan tayangan video dengan materi pembelajaran yang sudah dijelaskan.
- f. Peneliti memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.
- g. Peserta didik mengerjakan test berupa pilihan berganda untuk melihat hasil pembelajaran.

Kegiatan Penutup:

- a) Peneliti dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang materi sedekah
- b) Peneliti bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a

Analisis Data

Pada akhir pembelajaran siklus 1 peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan pembelajaran tentang sedekah. Kemudian melakukan test (post test) berupa latihan pilihan berganda untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi sedekah. Seperti ditunjukkan pada Tabel berikut

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa pada Kegiatan Pembelajaran Siklus 1

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aisyah Akifa Nayla	80	Tuntas
2	Aqilla Aulia	90	Tuntas
3	Azfar Rayyan	60	Tidak Tuntas
4	Cika Ababil	60	Tidak Tuntas
5	Dandi Alfarizy	80	Tuntas
6	Dedek Darmayani	80	Tuntas
7	Diva Intan	90	Tuntas
8	Dzakira Naila	80	Tuntas
9	Elsya Putri	60	Tidak Tuntas
10	Halifah Afnur	60	Tidak Tuntas
11	Imam Fahrozy	70	Tuntas
12	M. Alby Aliandra	50	Tidak Tuntas
13	Malika Kanaya	90	Tuntas
14	Muhammad Aldiansyah	50	Tidak Tuntas
15	Muhammad Fardhan	60	Tidak Tuntas
16	Muhammad Nasuha	50	Tidak Tuntas
17	Nita Amelia	80	Tuntas
18	Raihanan Yumna	90	Tuntas
19	Riandi Anugrah	50	Tidak Tuntas
20	Silsila Novita	60	Tidak Tuntas
21	Siti Ainun	90	Tuntas
22	Syafina Al-Zahra	80	Tuntas
23	Zhafira Aqila	80	Tuntas
Jumlah		1.640	
Rata-rata		71,3	
Ketuntasan Klasikal		57%	

Setelah melakukan test pada siklus I, didapatkan hasil belajar dari 23 siswa, terdapat 13 siswa tuntas belajar dengan presentase ketuntasan 57% . Sedangkan 10 siswa tidak tuntas belajar

dengan presentase 43%. Dengan nilai rata-rata yaitu 71,3. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I akan dijelaskan melalui Tabel berikut ini:

Tabel 7. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus I

No.	Rentang Nilai	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
1	90- 100	Sangat Tinggi	5	21,7%
2	80-89	Tinggi	7	30,4%
3	65-79	Sedang	1	4,3%
4	55-64	Rendah	6	26%
5	0-54	Sangat Rendah	4	17,4%
Jumlah			23	99,8%=100%

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I. Terdapat 5 siswa memiliki ketuntasan hasil belajar sangat tinggi dengan presentase 21,7%, siswa dengan ketuntasan hasil belajar tinggi berjumlah 7 siswa dengan presentase 30,4%, dan 1 siswa memiliki ketuntasan hasil belajar sedang dengan presentase 4,3%. Sedangkan 6 siswa memiliki ketuntasan hasil belajar rendah (26%), dan 4 siswa memiliki ketuntasan hasil belajar sangat rendah (17,4%).

Observasi

Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran atau interaksi yang terjadi dalam kelas. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui 5 mana penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada pelajaran Fiqih memberikan dampak atau perubahan pada hasil belajar siswa atau dinamika kelas. Hasil observasi seperti ditunjukkan pada Tabel berikut ini:

Tabel 8. Analisis Butir Observasi pada Siklus I

No	Nama Siswa	Analisis Butir Observasi										Skor	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Aisyah Akifa N.	4	3	3	2	4	3	2	2	3	4	30	Sedang
2	Aqilla Aulia	5	4	3	3	4	5	3	4	3	4	38	Tinggi
3	Azfar Rayyan	4	2	3	2	2	1	1	2	3	4	24	Sedang
4	Cika Ababil	5	2	3	2	2	2	2	2	3	4	27	Sedang
5	Dandi Alfarizy	5	3	3	3	3	3	2	3	3	4	32	Sedang
6	Dedek Darmayani	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	34	Sedang
7	Diva Intan	5	4	3	4	4	3	3	3	3	4	36	Tinggi
8	Dzakira Naila	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	39	Tinggi
9	Elsya Putri	5	3	3	3	3	2	2	3	3	4	31	Sedang
10	Halifah Afnur	5	3	3	3	2	2	2	2	3	4	29	Sedang
11	Imam Fahrozy	5	3	3	3	4	3	2	3	3	4	33	Sedang
12	M. Alby Aliandra	4	3	3	3	3	2	1	2	3	4	28	Sedang
13	Malika Kanaya	5	4	4	4	4	3	3	4	3	4	38	Tinggi
14	Mhd. Aldiansyah	4	2	3	2	3	2	1	2	3	4	26	Sedang
15	Mhd. Fardhan	4	2	3	2	3	1	1	2	3	4	25	Sedang
16	Mhd. Nasuha	4	2	3	2	3	3	2	3	3	4	29	Sedang
17	Nita Amelia	5	4	3	4	3	2	2	3	3	4	33	Sedang
18	Raihanan Yumna	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	40	Tinggi
19	Riandi Anugrah	4	2	3	2	2	1	1	2	3	4	24	Sedang
20	Silsila Novita	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	31	Sedang
21	Siti Ainun	5	4	3	3	4	4	3	4	3	4	37	Tinggi
22	Syafina Al-Zahra	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	31	Sedang
23	Zhafira Aqila	5	5	4	4	4	3	3	3	3	4	38	Tinggi
Total Skor												733	

$$\text{Skor Ideal} = \text{skor maksimal} \times \text{jumlah siswa} \\ = 50 \times 23 = 1.150$$

$$\text{Hasil observasi} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor ideal}} \times 100 \% \\ = \frac{733}{1.150} \times 100\% = 63.7\%$$

Berdasarkan tabel observasi di atas didapat hasil observasi siswa yaitu, 63,7 %. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa beberapa siswa tidak fokus dalam memperhatikan guru (peneliti) menjelaskan materi pelajaran, beberapa siswa tidak memperhatikan video pembelajaran, beberapa siswa tidak dapat menghubungkan video pembelajaran dengan materi sedekah, serta masih ada siswa yang belum berani bertanya kepada guru (peneliti).

Refleksi

Setelah proses pembelajaran pada siklus I telah selesai dilaksanakan, ditemukan beberapa kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Pada pelaksanaan tindakan siklus I, hasil belajar siswa masih kurang baik. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa siswa yang masih mengobrol saat video pembelajaran ditayangkan.
2. Beberapa siswa masih malu dan takut bertanya terhadap materi pelajaran yang kurang dipahami.
3. Beberapa siswa belum bisa menghubungkan video pembelajaran dengan materi sedekah.
4. Dari hasil refleksi tersebut, maka peneliti perlu melakukan pengembangan dan perbaikan dengan melaksanakan tindakan pembelajaran siklus II. Langkah- langkah yang dilakukan peneliti pada siklus II adalah sebagai berikut.

Pembelajaran Siklus II

Perencanaan Tindakan

Dengan permasalahan yang ditemukan pada siklus I, peneliti merumuskan langkah-langkah alternatif yang perlu diambil untuk melakukan pengembangan dan perbaikan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dibuat sebagai berikut: Menyusun modul ajar untuk sistematika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis IT pada siklus II.

Mempersiapkan kembali materi ajar tentang sedekah.

Menginovasi media pembelajaran berbasis IT berupa PPT dan video pembelajaran yang lebih menarik

1. Membuat format tes hasil belajar siswa
 2. Membuat lembar observasi keaktifan siswa
 3. Pelaksanaan Tindakan
 4. Setiap pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus II dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah diinovasi. Adapun kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut:
 5. Kegiatan Pendahuluan:
 6. Peneliti membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas yaitu menyapa, berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik.
 7. Peneliti mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar
 8. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi sedekah.
 9. Kegiatan Inti:
 10. Peneliti menayangkan video yang berbeda dan lebih menarik tentang materi sedekah.
 11. Peserta didik mengamati tayangan video pembelajaran pada layar proyektor.
 12. Peneliti memberikan pertanyaan tentang pemahaman awal peserta didik setelah menonton tayangan video.
 13. Peneliti memberikan penjelasan materi sedekah melalui PPT yang ditampilkan di layar proyektor.
 14. Peserta didik menghubungkan tayangan video dengan materi pembelajaran yang sudah dijelaskan.
 15. Peneliti memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.
- Peserta didik mengerjakan test berupa pilihan berganda untuk melihat hasil pembelajaran.

Kegiatan Penutup:

1. peneliti dan pesera didik menyimpulkan pembelajaran tentang materi sedekah
2. peneliti bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a.

Analisis Data

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti memberikan tes kedua kepada siswa untuk melihat hasil belajar siswa. Seperti ditunjukkan pada Tabel berikut ini:

Tabel 9. Hasil Belajar Siswa pada Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aisyah Akifa Nayla	80	Tuntas
2	Aqilla Aulia	100	Tuntas
3	Azfar Rayyan	70	Tuntas
4	Cika Ababil	80	Tuntas
5	Dandi Alfarizy	80	Tuntas

6	Dedek Darmayani	90	Tuntas
7	Diva Intan	90	Tuntas
8	Dzakira Naila	90	Tuntas
9	Elsya Putri	80	Tuntas
10	Halifah Afnur	70	Tuntas
11	Imam Fahrozy	80	Tuntas
12	M. Alby Aliandra	60	Tidak Tuntas
13	Malika Kanaya	100	Tuntas
14	Muhammad Aldiansyah	60	Tidak Tuntas
15	Muhammad Fardhan	80	Tuntas
16	Muhammad Nasuha	70	Tuntas
17	Nita Amelia	80	Tuntas
18	Raihanan Yumna	100	Tuntas
19	Riandi Anugrah	60	Tidak Tuntas
20	Silsila Novita	80	Tuntas
21	Siti Ainun	100	Tuntas
22	Syafina Al-Zahra	90	Tuntas
23	Zhafira Aqila	80	Tuntas
Jumlah		1.870	
Rata-rata		81,3	
Ketuntasan Klasikal		87%	

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa pada siklus II, terlihat bahwa 20 siswa telah tuntas belajar dengan presentase 87%. Sedangkan terdapat 3 siswa tidak tuntas belajar dengan presentase 13%. Hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{20}{23} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II, seperti ditunjukkan pada Tabel berikut ini:

Tabel 10. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus II

No.	Rentang Nilai	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	90-100	Sangat Tinggi	8	35%
2	80-89	Tinggi	9	39%
3	65-79	Sedang	3	13%
4	55-64	Rendah	3	13%
5	0-54	Sangat Rendah	0	-
Jumlah			23	100%

Dari tabel diatas 35% siswa memiliki tingkat ketuntasan belajar sangat tinggi, 39% siswa dengan tingkat ketuntasan belajar tinggi, 13% siswa dengan tingkat ketuntasan belajar sedang, dan 13% siswa dengan tingkat ketuntasan belajar masih rendah.

Observasi

Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui aktivitas siswa siklus II. Selama proses pembelajaran siklus II menggunakan media berbasis IT berupa media video pembelajaran, peneliti mengobservasi aktivitas siswa. Kemudian peneliti menganalisis hasil observasi pada kegiatan pembelajaran siklus II. Seperti ditunjukkan pada Tabel berikut ini:

Tabel 11. Analisis Butir Observasi Siklus II

No	Nama Siswa	Analisis Butir Observasi										Skor	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Aisyah Akifa N.	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	42	Tinggi
2	Aqilla Aulia	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	Tinggi
3	Azfar Rayyan	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	42	Tinggi
4	Cika Ababil	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	44	Tinggi
5	Dandi Alfarizy	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	45	Tinggi
6	Dedek Darmayani	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	Tinggi
7	Diva Intan	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	Tinggi

8	Dzakira Naila	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	47	Tinggi
9	Elsya Putri	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	Tinggi
10	Halifah Afnur	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	44	Tinggi
11	Imam Fahrozy	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	Tinggi
12	M. Alby Aliandra	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	45	Tinggi
13	Malika Kanaya	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	47	Tinggi
14	Mhd. Aldiansyah	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	43	Tinggi
15	Mhd. Fardhan	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	45	Tinggi
16	Mhd. Nasuha	5	4	4	5	4	5	4	5	3	5	44	Tinggi
17	Nita Amelia	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	Tinggi
18	Raihanan Yumna	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	47	Tinggi
19	Riandi Anugrah	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	42	Tinggi
20	Silsila Novita	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	44	Tinggi
21	Siti Ainun	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	Tinggi
22	Syafina Al-Zahra	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	Tinggi
23	Zhafira Aqila	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	47	Tinggi
Total Skor												1036	

Skor Ideal = skor maksimal x jumlah siswa

$$= 50 \times 23 = 1.150$$

Hasil observasi = $\frac{\text{total skor}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$

$$= \frac{1.036}{1.150} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan tabel di atas dapat hasil akhir observasi siswa adalah 90%. Dapat disimpulkan bahwa perhatian siswa ketika guru (peneliti) menjelaskan sudah maksimal, siswa dapat menghubungkan video pembelajaran dengan materi, dan siswa lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari peneliti.

Refleksi

Setelah dilakukan perbaikan dan pengembangan dalam proses pembelajaran pada siklus II, dapat dilihat bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa sangat memuaskan dengan presentase 87%. Apabila dibandingkan dengan siklus I dengan presentase 56%, maka ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebesar 31%. Maka tujuan pembelajaran Fiqih materi Sedekah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IT telah tercapai.

H. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Fiqih materi Sedekah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IT di kelas V MIS Ar-Rasyid. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh temuan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Hasil analisis data tersebut dapat dilihat dari Tabel berikut ini:

Tabel 12. Hasil Belajar Siswa pada Pre Test, Siklus I, dan Siklus II

No.	Nama	Pre Test	Post Test I	Post Test II	Keterangan
1	Aisyah Akifa Nayla	50	80	80	Meningkat
2	Aqilla Aulia	80	90	100	Meningkat
3	Azfar Rayyan	40	60	70	Meningkat
4	Cika Ababil	50	60	80	Meningkat
5	Dandi Alfarizy	60	80	80	Meningkat
6	Dedek Darmayani	50	80	90	Meningkat
7	Diva Intan	70	90	90	Meningkat
8	Dzakira Naila	70	80	90	Meningkat
9	Elsya Putri	40	60	80	Meningkat
10	Halifah Afnur	50	60	70	Meningkat
11	Imam Fahrozy	60	70	80	Meningkat

12	M. Alby Aliandra	40	50	60	Meningkat
13	Malika Kanaya	80	90	100	Meningkat
14	Muhammad Aldiansyah	40	50	60	Meningkat
15	Muhammad Fardhan	60	60	80	Meningkat
16	Muhammad Nasuha	40	50	70	Meningkat
17	Nita Amelia	80	80	80	Meningkat
18	Raihanan Yumna	80	90	100	Meningkat
19	Riandi Anugrah	40	50	60	Meningkat
20	Silsila Novita	40	60	80	Meningkat
21	Siti Ainun	80	90	100	Meningkat
22	Syafina Al-Zahra	60	80	90	Meningkat
23	Zhafira Aqila	70	80	80	Meningkat
Jumlah		1.330	1.640	1.870	Meningkat
Rata-rata		57,8	71,3	81,3	Meningkat
Ketuntasan Klasikal		35%	57%	87%	Meningkat

Pada tes awal (*pre test*) ditemukan hanya 8 siswa yang tuntas belajar dengan presentase 35%, sedangkan sebanyak 15 siswa tidak tuntas belajar atau memiliki nilai dibawah KKM dengan presentase 65%. Pada siklus I nilai rata-rata siswa kelas V mengalami peningkatan yang sebelumnya 57,8 menjadi 71,3. Pada siklus I ini ditemukan sebanyak 13 siswa tuntas belajar dengan presentase 57%, dan sebanyak 10 siswa masih belum tuntas belajar dengan presentase 43%. Meskipun mengalami peningkatan, namun presentase ketuntasan siswa belum mencapai kriteria yang diharapkan. Sehingga peneliti melakukan siklus II.

Pada pembelajaran siklus ke II, menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siswa. Terdapat 20 siswa yang tuntas belajar dengan presentase 87%, dan terdapat 3 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 13%. Dengan nilai rata-rata 81,3. Dengan peningkatan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan, maka peneliti tidak melakukan siklus berikutnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan mulai dari tes awal sampai pada pembelajaran siklus II. Dengan kata lain, dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqih materi Sedekah di kelas V MIS Ar-Rasyid.

KESIMPULAN

Psetelah peneliti melakukan tindakan dan menganalisis hasil-hasil tindakan. Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa kelas V MIS Ar-Rasyid pada mata pelajaran Fiqih materi sedekah sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis IT terbukti belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini berdasarkan hasil tes awal (*pre test*) yang menunjukkan bahwa hanya 8 siswa yang dinyatakan tuntas atau dengan presentase 35%, sedangkan 15 siswa dinyatakan tidak tuntas atau dengan presentase 65%.
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis IT pada pelajaran Fiqih khususnya materi sedekah di kelas V MIS Ar-Rasyid semakin meningkat. Hasil ini dapat dilihat dari hasil post test pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I terdapat 13 siswa dinyatakan tuntas atau dengan presentase 57%, dan 10 atau 43% siswa dinyatakan tidak tuntas. Pada siklus II hasil belajar siswa semakin meningkat dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 20 siswa atau 87%, dan 3 siswa atau 13% tidak tuntas.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT berupa media presentasi Power Point dan video pada pelajaran Fiqih materi sedekah di kelas V MIS Ar-Rasyid dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, terbukti dari hasil post test pada siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Darman, Regina *Belajar dan Pembelajaran*, Guepedia The First On- Publisher in Indonesia, 2020.
- Anjelika, Gabriela, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT di Sekolah Dasar*, vol.3 no.2, Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Agustus 2023.
- Ariani, Nurlina, dkk, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Aryadillah dan Fifit Fitriansyah, *Teknologi Media Pembelajaran : Teori dan Praktik*, Percetakan Herya Media, 2017.

- Beni, Faizal, *Upaya Meningkatkan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak melalui Model Problem Basic Learning (PBL)*, Vol. 1, No. 5, 2023.
- Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- Hamdanah dan Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT*, Sulawesi Selatan: IAIN PAREPARE NUSANTARA PRESS, 2019.
- Hamzah dan Nina Lamantenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Hasan, Muhammad, dkk, *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group, 2021. Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- Nurhayati dan Ali Imran, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Nurwulan, dkk, *Improving Learning Outcomes of 2nd Grade Student Through Video-Based Learning Media*. International Journal of Elementary Education, 2020.
- Rianto, Bayu dan Welly Dozan, *Dasar-Dasar Pengantar Teknologi Informasi*, Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2020.
- Santri Syafri, Fatrima, *Pembelajaran Matematika*, Yogyakarta: Matematika, 2016.
- Sari, Suci Perwita, dkk, *Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*, Vol. 1, No. 1, Educational Journal of Elementary School. 2020.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sodikin dan Khotim Ashom, *Implementasi Pembelajaran Fiqih Materi Sholat dengan Media Audio Visual di Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No.1, EDUCARE:Journal of Primary Education, 2021.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003. Syahputra, Randi, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis IT*, Vol. 03, No. 02, Journal Of Information System And Management, 2024.
- W. Kohler, Frank, dkk, *Effect of Peer Coaching and Students Outcomes*, The Journal of Educational, 1997.
- Wicaksono, Girgantara dan Iswan, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten*, Vol. III, No. 2, HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD, November 2019.
- Wijaya, Candra dan Syahrums, *Penelitian Tindakan Kelas: Melejitkan Kemampuan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru*, Medan: Perdana Mulya Sarana, 2013.