

PENGEMBANGAN MEDIA FIQIH BERBASIS KURIKULUM MERDEKA UNTUK MATERI SHALAT FARDHU LIMA WAKTU

Imas Nur Cahyani¹, Ibnu Rawandhy N. Hula², Moh.Zulkifli Paputungan³

¹Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

^{2,3}Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Email: ¹imascahyani59@gmail.com, ²ibnurawandi@iaingorontalo.ac.id,
³zulkflipaputungan@iaingorontalo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Fiqih berbasis Kurikulum Merdeka guna meningkatkan penguasaan materi shalat fardhu lima waktu pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Kota Gorontalo. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis, ditemukan bahwa media konvensional bersifat monoton dan kurang mengakomodasi gaya belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Kahoot! yang memuat kuis interaktif, ilustrasi gerakan shalat, dan audio bacaan. Produk diuji dalam dua tahap: skala terbatas (5 siswa) dan skala luas (36 siswa). Hasil uji menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan materi, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai dan hasil uji statistik (paired t-test dan Wilcoxon). Validasi guru dan siswa juga menunjukkan respons positif terhadap media yang dikembangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka efektif meningkatkan pemahaman materi fiqih siswa. Penelitian ini merekomendasikan perluasan materi, pelatihan guru, dan penguatan infrastruktur digital untuk optimalisasi implementasi di madrasah.

Kata Kunci: media pembelajaran, fiqih, kurikulum merdeka, shalat fardhu, Kahoot

Abstract

This study aims to develop Fiqh instructional media based on the Merdeka Curriculum to improve students' mastery of the five daily obligatory prayers among Grade VII students at MTs Negeri 1 Kota Gorontalo. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The analysis phase revealed that conventional learning media were monotonous and did not accommodate students' diverse learning styles. Therefore, the instructional media were developed using the Kahoot! application, which included interactive quizzes, illustrated prayer movements, and audio recitations. The product was tested in two phases: a small-scale trial with 5 students and a large-scale trial with 36 students. The results showed a significant improvement in material mastery, as reflected in increased scores and statistical tests (paired t-test and Wilcoxon). Teacher and student validations also indicated positive responses toward the developed media. These findings confirm that instructional media based on the Merdeka Curriculum is effective in enhancing students' understanding of Fiqh content. The study recommends expanding the material scope, providing teacher training, and strengthening digital infrastructure to optimize implementation in madrasahs.

Keywords: instructional media, fiqh, Merdeka Curriculum, obligatory prayer, Kahoot.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, akhlak, dan pemahaman keagamaan peserta didik. Salah satu unsur utama dalam pembelajaran PAI adalah mata pelajaran Fiqih, yang berfungsi untuk menanamkan pemahaman praktis terhadap ajaran Islam, termasuk di dalamnya materi tentang shalat fardhu lima waktu. Dalam konteks ini, pembelajaran Fiqih tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan konseptual, tetapi juga membentuk kebiasaan religius yang aplikatif dan membekas dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, berdasarkan observasi awal di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VII belum menguasai tata cara pelaksanaan shalat secara optimal. Hal ini terlihat dari ketidaktahuan siswa terhadap rukun, syarat, waktu-waktu, dan bacaan shalat. Permasalahan ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan minim keterlibatan siswa, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode ceramah dan hafalan masih mendominasi proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Media pembelajaran berperan penting sebagai jembatan antara materi yang disampaikan guru dan pemahaman siswa. Media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Hamalik dalam Azhar, 2009). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan. Kahoot! sebagai aplikasi kuis digital berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam berbagai konteks pembelajaran (Barus dan Soedewo, 2020; Plump dan LaRosa, 2017).

Di sisi lain, Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan berbasis kebutuhan peserta didik. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, pengembangan karakter, dan fleksibilitas dalam pemilihan metode maupun media ajar. Dengan prinsip tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka menjadi peluang strategis dalam mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan materi fiqih, khususnya shalat fardhu lima waktu.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah pengembangan media pembelajaran Fiqih berbasis aplikasi Kahoot! yang memuat kuis interaktif, ilustrasi gerakan shalat, dan audio bacaan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini diuji coba secara terbatas kepada lima siswa dan secara luas kepada 36 siswa. Hasil uji menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan materi, baik secara kuantitatif melalui nilai pretest–posttest, maupun secara kualitatif melalui respon guru dan siswa.

Luaran dari kegiatan ini berupa media pembelajaran digital berbasis Kurikulum Merdeka yang dapat digunakan oleh guru fiqih dalam meningkatkan penguasaan materi ajar secara lebih menyenangkan dan adaptif. Partisipasi aktif guru dan siswa dalam proses validasi juga menjadi indikator keberhasilan dari proses pengembangan. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memperkuat pembelajaran fiqih yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan religius siswa di lingkungan madrasah.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo, salah satu madrasah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kegiatan pengembangan berlangsung selama empat bulan, dimulai dari bulan Februari hingga Mei 2025, mencakup tahap perencanaan, pengembangan produk, uji coba, dan evaluasi akhir. Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa kelas VII yang terdiri dari dua kelompok: kelompok uji coba terbatas sebanyak 5 siswa dan kelompok uji coba luas sebanyak 36 siswa, yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran fiqih.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: (1) Analysis, meliputi analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kondisi media pembelajaran yang ada; (2) Design, yaitu perancangan media berbasis aplikasi

Kahoot! dengan konten shalat fardhu lima waktu yang dilengkapi ilustrasi dan audio; (3) Development, berupa pembuatan dan validasi produk oleh ahli isi dan ahli media; (4) Implementation, yakni uji coba media kepada siswa dalam dua skala; dan (5) Evaluation, melalui analisis data pretest–posttest dan respon siswa serta guru.

Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, angket validasi, dan soal evaluasi. Uji efektivitas dilakukan menggunakan uji statistik paired sample t-test untuk uji coba terbatas dan uji Wilcoxon untuk uji coba luas. Sementara itu, uji validitas produk melibatkan dua guru mata pelajaran fiqih dan siswa pengguna akhir. Semua proses pelaksanaan dilakukan dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan guru sebagai mitra aktif, baik dalam tahap perencanaan maupun refleksi hasil uji coba.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan media pembelajaran Fiqih berbasis Kurikulum Merdeka ini melalui beberapa tahapan uji coba sesuai model ADDIE, yakni validasi ahli, uji coba produk skala terbatas, uji coba skala luas, hingga implementasi dan evaluasi menyeluruh.

Pada tahap validasi ahli, media Kahoot! yang dikembangkan divalidasi oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, isi materi, penyajian, dan manfaat. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95%, dengan skor tertinggi pada aspek kemudahan penggunaan (100%) dan terendah masih berada pada tingkat sangat layak yakni 92% untuk aspek manfaat

Setelah validasi ahli, dilakukan uji coba skala terbatas kepada 5 siswa yang tinggal di asrama MTs Negeri 1 Kota Gorontalo. Tujuannya adalah memperoleh umpan balik awal terhadap media. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 90,6 dan meningkat menjadi 100 pada posttest, dengan peningkatan rata-rata 9,4 poin. Hasil ini dianalisis menggunakan uji paired sample t-test, dan diperoleh nilai signifikansi $p < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas (n=5)

No	Inisial Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	S1	92	100
2	S2	89	100
3	S3	91	100
4	S4	90	100
5	S5	91	100
Rata-rata		90,6	100

Sumber: Data Penelitian (2025)

Tabel 1 menunjukkan hasil uji coba terbatas terhadap 5 siswa, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 90,6 dan posttest mencapai 100. Seluruh siswa menunjukkan peningkatan nilai maksimal. Ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah berhasil memperkuat penguasaan materi bahkan pada siswa dengan performa awal yang relatif tinggi.

Kenaikan nilai menunjukkan bahwa media mampu memperjelas pemahaman siswa dan memperkuat retensi materi. Meskipun uji coba dilakukan pada skala kecil, peningkatan yang merata memperlihatkan bahwa media memiliki efektivitas tinggi dalam mengoptimalkan capaian belajar siswa yang sudah tergolong aktif dan terlibat.

Setelah revisi minor berdasarkan masukan, media diujikan kembali pada uji coba skala luas yang melibatkan 36 siswa kelas VII. Nilai rata-rata pretest sebesar 60,72 meningkat menjadi 87,81 pada posttest. Karena data tidak berdistribusi normal, uji Wilcoxon digunakan dan menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan terdapat peningkatan yang sangat signifikan dalam penguasaan materi setelah menggunakan media.

Tabel 2. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Luas (n=36)

Jenis Tes	Rata-rata	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum
Pretest	60,72	7,85	48	75
Posttest	87,81	5,24	78	100

Sumber: Hasil Uji Wilcoxon, 2025

Tabel 2 menyajikan hasil uji coba skala luas pada 36 siswa. Rata-rata nilai pretest sebesar 60,72 meningkat menjadi 87,81 pada posttest. Peningkatan ini tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga secara praktis, karena menunjukkan perbedaan ± 27 poin. Nilai minimum dan maksimum juga memperlihatkan peningkatan sebaran yang lebih merata, dari nilai minimum 48 menjadi 78, serta maksimum meningkat dari 75 menjadi 100.

Perbedaan skor yang besar antara pretest dan posttest menunjukkan bahwa media tidak hanya efektif untuk siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga untuk siswa dengan capaian awal rendah. Peningkatan yang merata ini menunjukkan bahwa media berbasis Kahoot! efektif menjangkau berbagai tipe dan gaya belajar siswa secara luas.

Selain aspek kuantitatif, aspek kualitatif juga diperoleh melalui angket respon siswa dan guru. Hasil angket menunjukkan bahwa 90% siswa merasa terbantu dalam memahami materi dan menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Guru memberikan respon positif dan menilai media mudah digunakan, relevan dengan materi, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Media oleh Guru dan Siswa

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Guru	Skor Siswa	Persentase Guru	Persentase Siswa
Kemudahan penggunaan	20	20	18	100%	90%
Kesesuaian isi	20	19	18	95%	90%
Kejelasan instruksi	20	19	17	95%	85%

Ketertarikan visual	20	18	19	90%	95%
Total	80	76	72	95%	90%

Sumber: Angket Validasi, 2025

Pada tahap implementasi, media digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan pengamatan langsung terhadap proses penggunaan media. Peneliti dan guru mencatat reaksi siswa, kemudahan navigasi media, dan keterlibatan selama pembelajaran. Indikator evaluasi mencakup kejelasan konten, fungsionalitas teknis, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media secara mandiri dan aktif terlibat dalam diskusi dan latihan kuis. Hal ini mendukung efektivitas media dalam konteks pembelajaran nyata.

Tabel 3 di atas menggambarkan hasil validasi media dari dua perspektif, yaitu guru dan siswa. Guru memberikan penilaian total sebesar 95%, sementara siswa memberikan nilai sebesar 90%. Aspek dengan skor tertinggi dari guru adalah kemudahan penggunaan (100%), sedangkan dari siswa adalah ketertarikan visual (95%).

Penilaian tinggi dari guru menunjukkan bahwa media ini layak secara pedagogis dan teknis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Sementara itu, penilaian positif dari siswa memperlihatkan bahwa media ini menarik secara visual dan mudah digunakan, yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna.

Hasil uji coba skala terbatas dan skala luas menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan materi shalat fardhu lima waktu setelah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot!. Hasil ini membuktikan bahwa media interaktif dapat memfasilitasi pemahaman konsep fiqih yang selama ini dianggap abstrak dan sulit dikuasai oleh siswa.

Secara teoritis, media pembelajaran berfungsi untuk menjembatani antara pesan pembelajaran dengan peserta didik. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media merupakan alat, metode, atau teknik untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan (Hamalik, 1989 dalam Azhar, 2015). Dalam konteks pembelajaran fiqih, media yang interaktif mampu merangsang semua indra siswa, menjadikan materi ajar lebih konkret, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Kahoot! sebagai media pembelajaran digital terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Plump dan LaRosa (2017), bahwa Kahoot! mampu meningkatkan semangat belajar karena bersifat kompetitif, menyenangkan, dan responsif secara waktu nyata. Barus dan Soedewo (2020) juga menyatakan bahwa Kahoot! mampu menambah minat, semangat, serta membantu siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan.

Keterlibatan aktif siswa yang diamati selama implementasi media juga memperkuat asumsi bahwa pembelajaran berdiferensiasi – seperti yang dianjurkan Kurikulum Merdeka – memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan masing-masing. Dalam Kurikulum Merdeka, guru diberikan kebebasan untuk menyesuaikan metode dan media dengan karakteristik siswa (Nur Rahma Dhani & Achadi, 2022).

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Iswari et al. (2020) yang menunjukkan bahwa praktik ibadah, termasuk shalat, perlu diajarkan secara aplikatif dan menarik.

Demikian pula Sodikin dan Ashom (2021) membuktikan bahwa media audio-visual efektif dalam memperkuat ingatan siswa terhadap gerakan dan bacaan shalat. Bahkan pembiasaan melalui media yang menyenangkan dapat mengatasi kedisiplinan yang lemah dalam pelaksanaan shalat (Ningrum & Wahidin, 2023).

Dengan demikian, penggunaan media Kahoot! tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga membangun antusiasme dan nilai spiritual dalam pembelajaran fiqih. Pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, adaptif, dan interaktif seperti ini menjadi solusi inovatif yang sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di madrasah.

D. PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran Fiqih berbasis Kurikulum Merdeka melalui aplikasi Kahoot! terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan materi shalat fardhu lima waktu pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Kota Gorontalo. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, baik dari guru maupun siswa. Uji coba terbatas dan skala luas menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai pretest dan posttest, didukung pula oleh peningkatan partisipasi aktif dan respon positif siswa terhadap proses pembelajaran. Implementasi media di kelas menunjukkan bahwa Kahoot! mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Media ini tidak hanya relevan secara materi, tetapi juga mendukung prinsip diferensiasi dan fleksibilitas dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pengembangan media digital berbasis kebutuhan siswa seperti ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi yang bersifat praktikal dan aplikatif.

Saran

Berdasarkan hasil dan temuan dalam kegiatan ini, disarankan agar guru fiqih di madrasah memanfaatkan media digital seperti Kahoot! sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, khususnya pada materi-materi praktis seperti shalat fardhu. Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dan membangun keterlibatan aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pihak madrasah diharapkan dapat mendukung upaya ini dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi yang dapat digunakan secara kolektif oleh guru dan siswa. Selain itu, pengembangan media serupa pada materi fiqih lainnya juga perlu terus dikaji dan ditindaklanjuti melalui penelitian lanjutan agar proses pembelajaran semakin kontekstual, adaptif, dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ansyarina. (2022). Tantangan Disiplin Ibadah Siswa dalam Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barus, Y. M., & Soedewo, E. (2020). Efektivitas Media Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 13–22.
- Dhani, N. R., & Achadi, M. W. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 101–115.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

- Iswari, M. S., Rofiq, A., & Zahro, M. (2020). Penguatan Praktik Ibadah dalam Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*.
- Ningrum, R., & Wahidin, D. (2023). Pembiasaan Shalat Jamaah dalam Meningkatkan Disiplin Ibadah Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Plump, C., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158.
- Sodikin, S., & Ashom, K. (2021). Implementasi Pembelajaran Fiqih Materi Shalat Dengan Media Audio Visual di Madrasah Ibtidaiyah. *Educare: Journal of Primary Education*, 2(1), 101–118. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.52>