

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR FIQIH BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KOGNITIF SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH  
UNGGULAN KH. ABD WAHAB HASBULLAH JOMBANG**

**TESIS**

Oleh:

**M. Khoirul Anwar Gholibi**

**230502010011**



**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM  
MOJOKERTO  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR FIQIH BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KOGNITIF SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH  
UNGGULAN KH. ABD WAHAB HASBULLAH JOMBANG**

**Tesis**

Diajukan Kepada:

Program Pascasarjana Universitas KH Abdul Chalim  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program  
Pendidikan Agama Islam dan mendapatkan gelar M. Pd

Oleh:

M. Khoirul Anwar Gholibi

230502010011

Dosen Pembimbing:

Dr. Ammar Zainudin, M.Pd.I

NIDN. 2111118901

**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM  
MOJOKERTO**

**2025**

## ABSTRAK

Gholibi, M. khoirul Anwar, 2025. Pengembangan Media Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam. Pascasarjana Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto. Pembimbing Tesis: Dr. Ammar Zainuddin, M.Pd.I.

---

---

**Kata Kunci:** Media ajar, Multimedia interaktif, Fiqih, Kognitif.

Bukti empiris di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat kebutuhan yang signifikan terhadap pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif guna meningkatkan efektivitas sekaligus interaktivitas proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil validasi pakar pada Pengembangan Media Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah dan mengetahui tingkat efektifitas dari Pengembangan Media Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah.

Pengembangan produk menggunakan model Research and Development (R&D) dengan 10 tahap dimulai dari identifikasi masalah serta peluang, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data, perancangan prototipe, evaluasi oleh para ahli, revisi desain, uji coba terbatas, optimalisasi produk, uji coba lapangan, penyempurnaan akhir, hingga berakhir pada implementasi dalam skala luas.

Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan kategori sangat baik. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar 2,333 antara pretest dan posttest. Uji statistik menggunakan SPSS menghasilkan nilai *t hitung* sebesar -12,677 dan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan kognitif siswa. Produk ini memberikan alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif serta berpotensi untuk diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran Fiqih di madrasah.

## ABSTRACT

Gholibi, M. khoirul Anwar, 2025. Development of Fiqh Teaching Media Based on Interactive Multimedia to Improve the Cognitive of Class X Students of KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang's Leading Islamic Senior High School. Thesis. Master of Islamic Religious Education Study Program. Postgraduate Program of KH. Abdul Chalim University, Mojokerto. Thesis Supervisor: Dr. Ammar Zainuddin, M.Pd.I.

---

---

Keywords: teaching media, interactive multimedia, Fiqh, Cognitive.

Empirical evidence in the field suggests that there is still a significant need for the development of Interactive Multimedia-Based Fiqh Learning Media to enhance both the effectiveness and interactivity of the learning process

This study aims to analyze the results of expert validation in the Development of Interactive Multimedia-Based Fiqh Learning Media to Enhance the Cognitive Skills of Grade X Students at Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah, as well as to determine the level of effectiveness of this development.

The product development process employed the Research and Development (R&D) model, consisting of ten stages: identifying problems and opportunities, data collection, prototype design, expert evaluation, design revision, limited trials, product optimization, field testing, final refinement, and culminating in large-scale implementation.

The validation results from subject matter and media experts indicated that the developed media was deemed feasible for use, falling under the “very good” category. Effectiveness testing showed a significant improvement in learning outcomes, with an average score increase of 2.333 between the pretest and posttest. Statistical analysis using SPSS produced a t-value of -12.677 with a significance level of  $0.000 < 0.05$ , leading to the conclusion that the use of this media is effective in enhancing students' cognitive skills. This product offers an engaging and interactive learning alternative and holds potential for widespread implementation in Fiqh education within madrasah.

## الملخص

غوليبي، محمد خير الأنور، ٢٠٢٥م. تطوير وسائط تعليمية لمادة الفقه قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية بهدف تنمية المهارات المعرفية لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية المتميزة كيائ عبد الوهاب حسب الله جومبانغ. رسالة ماجستير، برنامج ماجستير التربية في الدراسات الإسلامية، كلية الدراسات العليا، جامعة كيائ عبد الحليم، موجوكرتو. المشرف الرسالة: الدكتور عمار زين الدين، ماجستير التربية في الدراسات الإسلامية.

---

---

**الكلمات المفتاحية:** الوسائط التعليمية، الوسائط المتعددة التفاعلية، الفقه، المعرفة  
تُشير الأدلة التجريبية في الميدان إلى أنّ هناك حاجة ملحة لتطوير وسائط تعليم الفقه المعتمدة على الوسائط المتعددة التفاعلية، من أجل رفع فعالية العملية التعليمية وزيادة طابعها التفاعلي.

يهدف هذا البحث إلى تحليل نتائج التحقق من قبل الخبراء في تطوير وسائط تعليمية لمادة الفقه قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية بهدف تنمية القدرات المعرفية لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية المتميزة كيائ عبد الوهاب حسب الله، وكذلك لتحديد مستوى فعالية هذا التطوير.

اعتمد تطوير المنتج على نموذج البحث والتطوير (R&D) الذي يتألف من عشر مراحل تبدأ بتحديد المشكلات والفرص، تليها جمع البيانات، تصميم النموذج الأولي، تقييم الخبراء، مراجعة التصميم، التجربة المحدودة، تحسين المنتج، الاختبار الميداني، التحسين النهائي، وصولاً إلى التطبيق على نطاق واسع.

أظهرت نتائج التحقق من قبل خبراء المحتوى ووسائط التعليم أن الوسائط المطوّرة صالحة للاستخدام بدرجة "جيد جداً". كما أظهر اختبار الفعالية تحسناً ملحوظاً في نتائج التعلم، حيث بلغ متوسط الزيادة في الدرجات ٢.٣٣٣ بين الاختبار القبلي والاختبار

البُعدي. وأظهر التحليل الإحصائي باستخدام برنامج SPSS قيمة (t) بلغت 12.677- مع دلالة إحصائية  $p < 0.000$ ، مما يشير إلى أن استخدام هذه الوسائط فعال في تنمية القدرات المعرفية لدى الطلاب. ويوفّر هذا المنتج بديلاً تعليمياً جذاباً وتفاعلياً وله إمكانات واسعة للتطبيق في تعليم الفقه بالمدارس.

