

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dijadikan upaya guna mempersiapkan suatu generasi muda dengan tujuan membangun insan yang pintar dan terampil sehingga dapat menciptakan suatu kemajuan pada era kini dan era yang akan datang.¹ Proses pendidikan dapat dikreditkan sebagai upaya sistematis dalam memajukan potensi manusia, yang tercermin melalui peningkatan pemahaman keilmuan, kompetensi, serta transformasi sikap baik pada tingkat individu maupun kolektif. Pendidikan di posisikan sebagai bentuk investasi jangka panjang dimana sumberdaya manusia diharapkan menjadi garda terdepan dalam pembangunan bangsa. Oleh sebab itu pembelajaran wajib dilaksanakan dengan baik, efektif, dan terencana sehingga sanggup menciptakan suatu pembelajaran yang bernilai.²

Perkembangan teknologi dan internet memberikan kemudahan bagi pendidik maupun siswa dalam mendapatkan informasi. Informasi tersebut dapat diproduksi secara massal dan dapat langsung didistribusikan dengan cepat kepada penggunaanya. Dalam pendidikan, peserta didik ialah salah satu objek data dimana data yang diperlukan siswa bukan sekedar dengan format cetak, namun data disajikan lewat web, youtube, whatsapp serta lain sebagainya. Dengan adanya fenomena tersebut pengembangan

¹ Ahmad Suryadi, *Memahami Ragam Strategi Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2022).

² Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Kencana, 2004).

media ajar sangat marak diberbagai instansi pendidikan maupun pendidik itu sendiri. Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang merupakan salah satu lembaga resmi dibawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Bahrul Ulum Tambakberas. Pada lembaga tersebut nilai-nilai keagamaan sangat-sangat ditekankan kepada para santri maupun siswa salah satunya adalah mata pelajaran fiqih.

Pentingnya mempelajari ilmu fiqih agar para siswa mengerti dan faham betapa pentingnya ilmu tersebut, karena ilmu fiqih memberikan petunjuk dan menjadi pedoman bagi umat islam dalam urusan ibadah, muamalah (interaksi sosial, maupun akhlak. Dengan mempelajari fiqih, para siswa diharapkan mengetahui batasan-batasan hukum yang tidak boleh dilanggar, serta menjadi contoh dalam penerapan hukum islam dalam kehidupan masyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut dengan cara menciptakan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan belajar mengajar harus dibuat menyenangkan agar para siswa tertarik.³ Kehadiran media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah salah satu upaya yang diharapkan memberikan stimulus kepada peserta didik, sehingga media yang selama ini hanya bergantung pada modul ajar dan penerapannya identik dengan metode ceramah yang terkenal pasif dapat tergantikan tentunya sangat mempermudah bagi guru dan siswa untuk bisa memahami konten

³ Rohidin, *BUKU AJAR PENGANTAR HUKUM ISLAM: Dari Semenanjung Arabia hingga Indonesia* (Lintang Rasi Aksara Books, 2017).

pembelajaran, serta terciptanya kegiatan belajar mengajar interaktif.⁴ Hal ini senada dengan teori belajar yang telah dikemukakan oleh Jean Piaget. Ia berteori bahwa pengalaman belajar peserta didik menentukan seberapa besar pengetahuan yang ia miliki. Hal ini senada dengan teori belajar yang telah dikemukakan oleh Jean Piaget. Ia berteori bahwa pengalaman belajar peserta didik menentukan seberapa besar pengetahuan yang ia miliki. Hal tersebut menuntut pendidik untuk lebih menekankan pengalaman, interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan kata lain seorang pendidik harus dapat mengembangkan media yang sistematis dan relevan untuk mengkonstruksikan pemahaman belajar secara mendalam sehingga siswa mampu memecahkan suatu permasalahan.⁵

Oleh karenanya peneliti terdorong untuk melakukan Pengembangan Media Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif guna Menambah pemahaman Modul Fiqih Pada anak didik didasari beberapa faktor. *Faktor yang pertama*, yakni perkembangan media yang tidak terbandung terutama ketika munculnya kemuntakhiran Artificial Intelligence pada zaman sekarang yang dimana hal tersebut seperti pedang bermata dua, jika digunakan sebaik mungkin maka melahirkan kebaikan, namun sebaliknya jika digunakan pada hal-hal yang bersifat negatif maka akan sangat membahayakan bagi peserta didik. Adapun *Faktor yang kedua*, Visi dan misi Madrasah Aliyah Unggulan

⁴ Husnul Hotimah dkk., "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS," *PROGRES PENDIDIKAN* 2, no. 1 (2021): 7–12, <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>.

⁵ Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Prenada Media, 2021).

KH. Abd Wahab Hasbullah yang mengedepankan pembentukan generasi unggul secara intelektual, moral, dan spiritual melalui penguasaan ilmu pengetahuan, profesionalisme, kesadaran ekologis, serta ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa menjadi landasan filosofis penelitian ini. Penelitian ini berupaya mengaktualisasikan tujuan tersebut dengan merancang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terkini. Implementasi media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual (conceptual understanding) dan kemampuan kognitif peserta didik, sekaligus menjawab tantangan pembelajaran di era digital.⁶

Dengan melihat permasalahan yang telah digambarkan diatas serta mengingat pentingnya ilmu fiqih sebagai pedoman serta pentingnya memahami ilmu fiqih, telah menggerakkan hati peneliti untuk membahas dan mengembangkan masalah tersebut dengan judul penelitian “ **Pengembangan Media Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Unggulan Kh. Abd Wahab Hasbullah**”.

⁶ Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.

B. Pertanyaan Penelitian

Bedasarkan kasus diatas, sehingga bisa ditarik beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil validasi pakar pada Pengembangan Media Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah?
2. Bagaimana tingkat efektifitas dari Pengembangan Media Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan penelitian & pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. 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.
2. Mengetahui tingkat efektifitas dari Pengembangan Media Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Studi ini bermaksud sebagai jalan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia khusus mata pelajaran Fiqih, yang akan diterapkan di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab

Hasbullah Jombang. Produk yang dirancang nantinya akan memiliki karakteristik dan fitur-fitur sebagai berikut:

1. Media yang akan dihasilkan nanti berupa aplikasi dengan fitur didalamnya berupa;

a. Konten pembelajaran

- 1) Modul pembelajaran yang terstruktur, menarik, dan sistematis.
- 2) Materi disajikan berbasis multimedia (teks, gambar, animasi, video, dan audio)
- 3) Kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa.

b. Antarmuka Pengguna

- 1) Desain yang elegan, intuitif, serta mudah digunakan
- 2) Navigasi lancar antar modul
- 3) Aksesibilitas tinggi untuk pengguna dengan berbagai perangkat.

2. Platform dan Teknologi

a. Platform yang digunakan pada aplikasi ini adalah mobile (android dan iOS). Teknologi menggunakan HTML5, CSS, dan JavaScript. Database menggunakan MySQL. Dan adapun servernya menggunakan Cloud-based server (AWS, Google Cloud, Azure).

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan melahirkan beberapa manfaat. Adapun perinciannya sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Dengan adanya studi ini semoga mampu memberi sumbangsih bagi kemajuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Temuan penelitian semoga dapat dijadikan rujukan dalam menciptakan metode dan teknik pengajaran fiqih yang lebih efektif serta menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa.

2. Manfaat praktis bagi guru

Penelitian yang kami kembangkan sedikit banyak dapat membantu guru dalam memanfaatkan kecanggihan media yang sedang berkembang pesat. Dengan media pembelajaran yang inovatif, kiranya guru dapat mengatasi tantangan dalam menyampaikan materi fiqih yang terkadang dianggap kompleks oleh siswa sehingga dengan adanya pengembangan media yang kami teliti dapat tersampaikan secara menarik dan gamblang.

3. Manfaat bagi siswa

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia diharapkan bisa menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa, dan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah.

4. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan menjadi acuan bagi Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah dalam memperbarui dan berinovasi dalam mengembangkan kurikulum fiqh yang lebih efektif. Dan diharapkan menjadi nilai tambah dalam upaya dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi Penelitian

Penelitian yang akan kami lakukan mengasumsikan beberapa faktor. *Pertama*, bahwa penggunaan media ajar berbasis multimedia interaktif dapat membantu guru untuk memberikan stimulus dan meningkatkan kognitif siswa dalam materi fiqh. Asumsi yang kami ungkapkan ini berkaca pada beberapa penelitian terdahulu yang dapat ditarik benang merah bahwa penggunaan media ajar berbasis multimedia efektif dalam meningkatkan kognitif siswa.⁷ *Kedua*, kami mengasumsikan bahwa siswa Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang memiliki tingkat keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk menggunakan media ajar berbasis multimedia interaktif. Hal tersebut sangat penting karena media ajar yang akan dikembangkan ini

⁷ Nana Meisah Putri dan Hamimah Hamimah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA," *Journal of Practice Learning and Educational Development* 3, no. 1 (2023): 1, <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>.

memanfaatkan teknologi digital yang mungkin memerlukan keterampilan teknis dasar untuk penggunaannya.⁸ *Ketiga*, diharapkan bahwa guru mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang dapat sebaik mungkin memanfaatkan media ajar yang telah dikembangkan sebagai media ajar yang baik dan efektif, serta mampu menintegrasikan penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran fiqih.⁹ *Keempat*, peneliti mengasumsikan bahwa kondisi pembelajaran di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang mendukung untuk menerapkan media pembelajaran fiqih secara efektif, karena berdasarkan observasi awal kondisi kelas di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang terdapat fasilitas memadai yang mendukung terlaksananya penggunaan media interaktif berbasis multimedia seperti adanya Smart TV, komputer, serta koneksi internet kuat yang dapat diakses oleh semua siswa.¹⁰ *Kelima*, sangat diharapkan bahwa siswa Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi, sehingga dapat merespon dengan baik media ajar yang telah dikembangkan yang nantinya diharapkan menghasilkan output yang baik.¹¹

⁸ Janner Simarmata dkk., "Development of Hybrid Learning-Based Animation Media to Improve the Learning Outcomes of Multimedia Learning," *Journal of Physics: Conference Series* 1477, no. 4 (2020): 042067, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042067>.

⁹ Mohamad Sodik dkk., "Pengaruh Kinerja Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Alquran Hadis," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 97, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.359>.

¹⁰ Rahmat Sayyid Al-Nuzul Yunus dkk., "Pengaruh Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)* 2, no. 2 (2021): 2, <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.153>.

¹¹ Pipit Puspitasari dkk., *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA IKIP SILIWANGI*, 1 (2018).

2. Keterbatasan penelitian & pengembangan

Adapun keterbatasan dalam melakukan penelitian & pengembangan adalah sebagai berikut: *Pertama*, Objek dari penelitian ini hanya dilakukan di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang khususnya hanya pada kelas X. Oleh karenanya, Output yang dihasilkan dari penelitian ini tidak bisa langsung diterapkan dan digeneralisasi untuk sekolah lain atau tingkatan kelas yang berbeda. *Kedua*, hal terpenting dalam melakukan penelitian adalah waktu yang cukup. Namun penelitian yang kami lakukan dibatasi oleh waktu sehingga mempengaruhi hasil yang didapat. *Ketiga*, Keterbatasan dalam pengembangan media karena media ajar yang kami kembangkan hanya bab-bab tertentu sesuai dengan kurikulum kelas X Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang. *Keempat*, Variabel yang dikaji hanya mengukur peningkatan kognitif siswa sebagai dampak dari penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis multimedia, sehingga aspek-aspek lain seperti keaktifan siswa dan lain sebagainya tidak menjadi fokus penelitian ini. *Kelima*, Penelitian yang kami kembangkan tidak sepenuhnya dapat menjamin tingkat penguasaan teknologi antar siswa yang mungkin dapat mempengaruhi efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.¹²

¹² Risqy Amalia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Ilmu Tajwid Bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Mojokerto” (Institut Pesantren KH. Abdul Chalim, 2022).

G. Penelitian Terdahulu dan Orisinilitas Penelitian

Menilik judul penelitian yang akan kami teliti, maka setelah pencarian referensi didapatkan beberapa kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis. Sebagai berikut:

1. Penelitian Tesis oleh Muhammad Khoirun Aziz (2015), yang seorang mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga (UINSUKA) Yogyakarta. Tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai*. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang bertujuan untuk memberikan peningkatan keaktifan siswa dan pengaruh pada hasil belajar. Persamaan penelitian terdahulu terletak pada pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis multimedia. Adapun perbedaan yang menjadi kelebihan atau orisinilitas penelitian ini daripada penelitian-penelitian terdahulu yakni terletak pada penyusunan materi pembelajaran yang sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, tentunya lebih relevan pada zaman sekarang, serta pembahasan materinya berfokus hanya satu bidang, yakni bidang fiqih.¹³
2. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang diteliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Fahrudin Dkk. (2024) yang

¹³ Muhammad Khoirun Aziz, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015), https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/17647/2/1320411032_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf.

berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berfikir peserta didik. Persamaan penelitian terdahulu adalah mengembangkan media ajar guna meningkatkan kognitif siswa. Adapun perbedaan sekaligus menjadi orisinalitas dari apa yang akan diteliti adalah penelitian terdahulu mengembangkan hanya pada bahan ajarnya saja, sedangkan penelitian yang akan kami kembangkan berbasis multimedia.¹⁴

3. Penelitian yang relevan adalah penelitian oleh Akhyar Hanif Dkk. (2023) yang berjudul “*Pengembangan Platform Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*”. Hasil penelitian ini adalah mengetahui tingkat keberhasilan platform Quizizz sebagai media interaktif dalam pembelajaran bahasa arab. Persamaan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan multimedia untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Adapun perbedaan penelitian terletak pada penggunaan satu platform yakni Quizizz, sedangkan penelitian yang akan kami lakukan adalah multi platform.¹⁵

¹⁴ Fahrudin Fahrudin dkk., “Development of Teaching Materials for Evaluating History Learning to Improve Students’ Critical Thinking Skills,” *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 19, no. 1 (2024): 530–41, <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.20882>.

¹⁵ Akhyar Hanif dkk., “Development of the QUIZIZZ Platform as an Interactive Quiz-Based Learning Media for Arabic Language Lessons at Madrasah IBTIDAIYAH,” *International Journal*

4. Penelitian yang relevan adalah penelitian oleh Septiani Dkk. (2020) yang berjudul “*Pengembangan Courseware Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Penguatan Karakter Siswa*”. Hasil dari penelitian ini adalah menguji kelayakan perangkat lunak courseware yang akan digunakan untuk pembelajaran berbasis multimedia, serta menguji respon mahasiswa terhadap penggunaan multimedia interaktif courseware. Persamaan penelitian terletak pada pengujian kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Sedangkan yang menjadi pembeda terletak pada perbedaan variabel, variabel penelitian terdahulu menekankan pengaruh karakter mahasiswa sedangkan penelitian yang kami teliti adalah peningkatan kognitif siswa, serta objek terdahulu meneliti mahasiswa sedangkan objek dari penelitian ini adalah siswa.¹⁶
5. Penelitian yang berhubungan dengan penelitian sekarang adalah penelitian oleh Sunaryo Dkk. (2022) yang berjudul *Development of Physics Learning Interactive Multimedia Integrated with “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Fisika Terintegrasi dengan LKS pada Mata Pelajaran Getaran untuk Siswa SMA*”. Studi ini berfokus pada perancangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menerapkan model

ADDIE. Berbeda dengan penelitian sejenis yang biasanya mencakup seluruh tahap pengembangan, karya ini membatasi analisis hanya pada fase desain guna mengevaluasi kelayakan produk. Meskipun memiliki kemiripan konsep dengan studi sebelumnya, khususnya dalam pengembangan media interaktif berbasis multimedia, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui kajian mendalam tentang tingkat keefektifan media yang dirancang sebelum masuk ke tahap produksi.¹⁷

Agar lebih memudahkan pemahaman terhadap orisinilitas penelitian ini, maka pembaca dapat mencermati data dalam tabel berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu dan Orisinilitas Penelitian

Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
Muhammad Khoirun Aziz, 2015, Tesis, Universitas Islam Negeri	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk	Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis multimedia	Penyusunan materi pembelajaran yang sudah menggunakan Kurikulum Merdeka	Penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka dan focus pada mata pelajaran

¹⁷ Sunaryo dkk., "Development of Physics Learning Interactive Multimedia Integrated with Student Worksheets on the Subject of Vibration for High School Students," *Journal of Physics: Conference Series* 2309, no. 1 (2022): 1–7, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012070>.

Sunan Kalijaga Yogyakarta	Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI			fiqih, sementara penelitian terdahulu membahas lebih umum
Fahrudin Dkk., 2024, <i>Journal of Education and Learning (EduLearn)</i>	Pengembang an Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Meneliti variable yang sama yakni mengembangk an media ajar guna meningkatkan kognitif siswa	Penelitian terdahulu hanya mengembangk an bahan ajar, sedangkan penelitian ini berbasis multimedia	Penelitian yang akan dikembangk an berbasis multimedia untuk meningkatkan kognitif siswa, bukan hanya bahan ajar seperti penelitian yang terdahulu
Akhyar Hanif Dkk., 2023,	Pengembang an Platform Quizizz	Menggunakan multimedia untuk	Penelitian terdahulu hanya menggunakan	Penelitian yang dikembangk

<i>International Journal of Membrane Science and Technology</i>	Sebagai Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah	menciptakan pembelajaran interaktif	media Quizizz, sedangkan penelitian ini menggunakan multi platform	n menggunakan multiplatform sehingga lebih vareatif.
Septiani Dkk., 2020, <i>European Journal of Educational Research</i>	Pengembangan Courseware Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Penguatan Karakter Siswa	Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif	Penelitian terdahulu berfokus pada karakter peserta didik, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan kognitif siswa	penelitian ini focus pada peningkatan kognitif siswa, tidak berfokus pada karakter siswa
Sunaryo Dkk., 2022, <i>Journal of Physics: Conference</i>	Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Fisika	Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis	Penelitian terdahulu hanya sampai tahap uji kelayakan media	Penelitian ini berfokus pada keefektifitasa media pembelajaran

Series	Terintegrasi dengan LKS pada Mata Pelajaran Getaran untuk Siswa SMA	multimedia	pembelajaran, sedangkan penelitian ini sampai pada tahap menguji efektifitas media pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kognitif siswa	yang mempengaruhi hi peningkatan kognitif siswa, bukan hanya menguji kelayakan
--------	---	------------	--	--

Berdasarkan kajian terhadap sejumlah penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa hingga saat ini belum terdapat studi spesifik yang membahas pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis multimedia interaktif guna meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang. Sebab ini yang membuat peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran pada basis multimedia interaktif, sehingga dapat mengetahui seberapa besar peran multimedia berpengaruh pada peningkatan kognitif siswa di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abd Wahab Hasbullah Jombang

yang mana memfokuskan pada materi fiqih. Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan ini menghasilkan produk baru yang bermanfaat bagi peneliti dan juga *stake holder* yang terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menjawab permasalahan dalam hal meningkatnya aspek kognitif pada siswa karena pengaruh multimedia interaktif.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Ajar

Arti media ajar pada penelitian ini merujuk pada alat ajar fiqih yang berbasis multimedia interaktif. Media ajar yang dikembangkan meliputi beberapa elemen-elemen seperti teks, audio, gambar, animasi, video, serta interaksi pengguna yang bertujuan untuk memberikan stimulus pada siswa dan untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan kognitif siswa.

Pengembangan media ajar pada penelitian ini meliputi proses desain, pembuatan, serta evaluasi. Inovasi ini memperhatikan aspek-aspek pedagogis yang di padukan dengan teknologi agar media yang dihasilkan efektif dalam membantu siswa dalam memahami materi fiqih sehingga memberikan dampak positif yakni peningkatan pada aspek kognitif siswa.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif dalam konteks penelitian kali ini merujuk pada media ajar interaktif yang memadukan berbagai bentuk media seperti teks, gambar, audio, dan video dan menyediakan fitur interaksi antar pengguna yang memungkinkan siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses

pembelajaran. Adapun interaksi yang dimaksud adalah game kuis, soal Latihan, simulasi, serta navigasi konten yang dapat dipilih oleh siswa secara mandiri.

3. Kognitif

Terkait pengertian kognitif pada penelitian ini mengacu pada kemampuan mental yang meliputi proses pemahaman, mengingat, penalaran, serta penerapan (pengaplikasian) informasi yang telah didapat saat proses pengajaran dengan bantuan media yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan media interaktif berbasis multimedia yang diharapkan berdampak pada peningkatan kognitif siswa. Adapun yang dimaksud peningkatan kognitif siswa, dalam hal ini merujuk pada perubahan terukur dalam kemampuan berfikir dan pemahaman yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan untuk menganalisis informasi yang didapat terkait mata pelajaran fiqih. Adapun peningkatan ini akan diukur menggunakan pre-test dan post-test guna mengetahui efektifitas media ajar yang kami kembangkan.