

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *ASSEMBLR EDU* BERBASIS
WEB MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM PADAMATA
PELAJARAN FIQIH UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI KELAS VI MIDD 1 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



Oleh

ANDI RAHMADANI
2102010084

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) PALOPO
2025**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *ASSEMBLR EDU* BERBASIS
WEB MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM PADAMATA
PELAJARAN FIQIH UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI KELAS VI MIDD1 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



Oleh

ANDI RAHMADANI
2102010084

Pembimbing:

- 1. Dr. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd.**
- 2. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Rahmadani
NIM : 2102010084
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 30 September 2025

Yang membuat pernyataan,



Andi Rahmadani

2102010084

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Media Pembelajaran *Assemblr EDU* Berbasis Web Materi Binatang Halal dan Haram pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VI MI 1 Palopo yang ditulis oleh Andi Rahmadani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010084, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 17 Oktober 2025 M bertepatan dengan 17 Rajab 1446 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 20 Oktober 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---|---------------|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang |
| 2. Dr. Sudirman, S.Ag., M.Pd. | Penguji I |
| 3. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. | Penguji II |
| 4. Dr. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing I |
| 5. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. | Pembimbing II |



Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19516 200003 1 002



Andi Rahmadani Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 2102010084 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* Materi Binatang Halal dan Haram pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VI MI DDI 1 Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan Universitas Islam Negeri (UIN)Palopo. Penulisan skripsi dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., sebagai Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf S. Ag., M.Pd., sebagai Wakil rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., sebagai Wakil rektor II Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan dan Dr. Takdir, S.H, MH., sebagai Wakil rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., sebagai Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni S.Ag., M.Pd., sebagai Wakil Dekan II dan Dr. Taqwa, M.Pd.I., sebagai Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd., sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd., sebagai Dosen Penasehat Akademik dan pembimbing I, Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I., sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Sudirman, S.Ag., M.Pd., sebagai penguji I dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd., sebagai penguji II.
6. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Zainuddin S, S.E., M.Ak., sebagai Kepala Unit Perpustakaan beserta staf dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.

8. Mawardi, S.Ag., M.Pd., Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. dan Bungawati, S.Pd., M.Pd., sebagai validator instrumen penelitian dalam penyusunan skripsi.
9. Keluarga besar MI DDI 1 Palopo atas izin yang diberikan serta bantuan dan dukungan yang diberikan selama saya melaksanakan penelitian.
10. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta yakni Bapak Andi Iwan Tawakkal dan Almarhumah Ibu Tanty. yang telah memberikan dukungan, semangat, perhatian, doa serta telah mendidik dan membesarkan penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun selamanya. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama, bapak dan ibu harus ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup peneliti.
11. Saudara-saudaraku terkasih, terima kasih selalu membantu serta memberikan dukungan moril dan materil, selalu memotivasi dan mendoakan penulis.
12. Sahabat-sahabatku tercinta, terima kasih atas segala motivasi, dukungan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan. Semua itu menjadi sumber semangat hingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga kita semua terus melangkah maju dan mencapai puncak kesuksesan masing masing, teman-teman.
13. Semua teman-teman yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terima kasih telah tulus berteman dengan penulis dan telah banyak membantu dan memberikan dukungan yang berharga.

14. Teman-teman seperjuangan di Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo angkatan 2021 (khususnya kelas PAI C), teman-teman PLP di SMPN 8 Palopo, serta teman-teman KKN di Desa Kalaena Kiri, terima kasih atas dukungan dan kebersamaan yang mendalam dalam perjalanan ini.
15. Seseorang yang pernah membantu saya dalam proses ini, terimakasih atas segala hal yang telah diberikan bantuan serta dukungan yang luar biasa, ternyata adanya anda dalam proses ini cukup memberikan motivasi dan dukungan untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang lebih baik.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya karya ini tidak terlepas dari peran, dukungan, dan kontribusi berbagai pihak yang telah dengan tulus memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt membalasnya.

Palopo, 30 September 2025
Penulis,



ANDI RAHMADANI
NIM 2102010084

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1) *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	sa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	zal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf	Nama
		Latin	
فَ	<i>Fathah</i> dan <i>ya'</i>	Ai	a dan i
وُ	<i>Fathah</i> dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْل : *hauila*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
آ ... ا ... ي	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	Ā	a dan garis diatas
إِ	<i>kasrah dan ya'</i>	Ī	i dan garis di atas
وِ	<i>dammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mātā*

رَمِيَ : *rāmā*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtū*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَوْفَالِ : *rauḍah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al—madinah al-faḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ber-tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh :

عَلِيٌّ : *'Ali* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘ Arabiyy atau ‘ Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-Syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-Zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta’muruna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al—Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah (الله)*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditranslet tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللَّهِ *dinullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditranslet dengan huruf [t]. Contoh :

رَحْمَةُ اللَّهِ *hum fi rahmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walaupun system tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD).

Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh :

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a Linnasi Lallaẓi bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓi unzila fihi al-Qur'ān

Nasir al-Din al-Tūsi

Nasr Hamid Abu Zayd

Al-Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid

Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid Nasr

Hamid Abu)

2) Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

Swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
Saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
UIN	= Universitas Islam Negeri
QS.../...	= QS. An-Nahl/16:125 dan QS. An-Nur/24:35
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR AYAT.....	xix
DAFTAR HADITS.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Masalah.....	7
D. Manfaat penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Landasan Teori	13
C. Kerangka Pikir	41

BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Prosedur Penelitian	45
C. Sasaran Penelitian	48
D. Instrumen Penelitian	48
E. Teknik pengumpulan data	51
F. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi	80
C. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT DAN HADITS

Kutipan Ayat Q.S. At-Taubah /9:122	2
Kutipan Ayat Q.S. An-Nahl /16:28	3
Kutipan Ayat Q.S. Al-Baqarah/2:168	33
Kutipan Ayat Q.S. Al-Ma'idah/5:96	33
Kutipan Ayat Q.S. Al-Baqarah/2:172	34
Kutipan Hadits Binatang Halal dan Haram	35

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan	11
Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru	49
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	49
Tabel 3.3 Lembar Angket	50
Tabel 3.4 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	52
Tabel 3.5 Analisis Observasi Aktivitas Siswa	53
Tabel 3.6 Analisis Angket Minat Belajar Siswa	53
Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru Pertemuan I Siklus I	59
Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru Pertemuan II Siklus I	60
Tabel 4.3 Rata-rata Hasil Aktivitas Guru Siklus I	61
Tabel 4.4 Hasil Observasi Siswa Pertemuan I Siklus I	62
Tabel 4.5 Hasil Observasi Siswa Pertemuan II Siklus I	63
Tabel 4.6 Rata-rata Hasil Aktivitas Siswa Siklus I	64
Tabel 4.7 Minat Belajar Siswa Siklus I	64
Tabel 4.8 Hasil Observasi Guru Pertemuan I Siklus II	68
Tabel 4.9 Hasil Observasi Guru Pertemuan II Siklus II	69
Tabel 4.10 Rata-rata Hasil Aktivitas Guru Siklus II	70
Tabel 4.11 Hasil Observasi Siswa Pertemuan I Siklus II	71
Tabel 4.12 Hasil Observasi Siswa Pertemuan II Siklus II	72
Tabel 4.13 Rata-rata peningkatan aktivitas belajar siswa siklus II	73
Tabel 4.14 Minat Belajar Siswa Siklus II	73
Tabel. 4.15 Peningkatan Minat Belajar Siswa Siklus I dan II	75
Tabel 4.16 Hasil Rata- rata Observasi Aktivitas Guru Siklus I	76
Tabel 4.17 Rata-rata Hasil Aktivitas Guru Siklus II	77
Tabel 4.18 Rata-rata Hasil Aktivitas Siswa Siklus I	77
Tabel 4.19 Rata-rata Hasil Aktivitas Siswa Siklus II	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	42
Gambar 3.1 Desain PTK Kemmis dan Mc.Taggart	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian
Lampiran 2	Foto Kegiatan Penyerahan Surat Izin Penelitian ke Sekolah
Lampiran 3	Foto Kegiatan Belajar Sebelum Menggunakan Media
Lampiran 4	Foto Kegiatan Menggunakan Media Siklus I
Lampiran 5	Foto Kegiatan Menggunakan Media Siklus II
Lampiran 6	Foto Kegiatan Pengisian Angket
Lampiran 7	Foto Bersama Siswa
Lampiran 8	Surat Izin Meneliti
Lampiran 9	Surat Keterangan Selesai Meneliti
Lampiran 10	Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I
Lampiran 11	Data Hasil Minat Belajar Siswa Siklus I
Lampiran 12	Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II
Lampiran 13	Data Hasil Minat Belajar Siswa Siklus II
Lampiran 14	Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 15	Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 16	Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 17	Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 18	Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 19	Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 20	Data Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 21	Data Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 22	Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 23	Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 24	Data Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 25	Data Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 26	Lembar Validasi Angket
Lampiran 27	Lembar Angket Siswa
Lampiran 28	Lembar Validasi Observasi
Lampiran 29	Lembar Observasi Guru
Lampiran 30	Lembar Observasi Siswa

- Lampiran 31 Lembar Validasi Media
- Lampiran 32 Lembar Validasi Materi
- Lampiran 33 Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 34 Modul Ajar Siklus I Pertemuan Pertama
- Lampiran 35 Modul Ajar Siklus I Pertemuan Kedua
- Lampiran 36 Modul Ajar Siklus II Pertemuan Pertama
- Lampiran 37 Modul Ajar Siklus II Pertemuan Kedua
- Lampiran 38 QR Marker dan Link Media
- Lampiran 39 Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Andi Rahmadani, 2025. *“Penerapan Media Pembelajaran Assemblr EDU Berbasis Web Materi Binatang Halal dan Haram pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VI MI DDI 1 Palopo.”* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Pembimbing oleh Arifuddin dan Makmur.

Proses pembelajaran fiqih khususnya pada materi binatang halal dan haram di VI MI DDI 1 Palopo masih menghadapi permasalahan rendahnya minat belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, media pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik perhatian. Penelitian bertujuan, untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa terkait materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran fiqih setelah penerapan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan model Kemmis Mc Taggart yang terdiri dari *Planning, Acting, Observing* dan *Reflecting*. Objek penelitian adalah VI MI DDI 1 Palopo yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 13 Laki-laki dan 11 perempuan. Data diperoleh melalui lembar observasi guru dan siswa, serta minat belajar. Selanjutnya data diolah dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I sebesar 70,8% (kategori “cukup”) meningkat menjadi 95,8% pada siklus II (kategori “sangat baik”) dengan selisih 25%, keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa pada siklus I sebesar 62,45% (kategori “cukup”) meningkat menjadi 95,8% pada siklus II (kategori “sangat aktif”) dengan selisih 33,35%, dan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 66,10% (kategori “cukup kuat”) meningkat menjadi 94,3% pada siklus II (kategori “sangat kuat”) dengan selisih 28,2%, sehingga tindakan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran dan minat belajar siswa. Diharapkan dapat terus memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif seperti *Assemblr EDU* untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta melakukan evaluasi secara berkala agar proses pembelajaran tetap optimal dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Kata kunci : *Assemblr EDU* berbasis *Web*, Fiqih, Minat Belajar

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Andi Rahmadani, 2025. *“The Implementation of Web-Based Assemblr EDU Learning Media on the Topic of Halal and Haram Animals in Fiqh Subject to Increase Students’ Learning Interest in Grade VI at MI DDI 1 Palopo.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Supervised by Arifuddin and Makmur.

The learning process of *fiqh*, particularly in the topic of halal and haram animals for Grade VI students at MI DDI 1 Palopo, still faces challenges related to students’ low learning interest. This is indicated by the lack of student participation during lessons, as well as the use of conventional and less engaging teaching media. The aim of this study is to examine the improvement of students’ learning interest in the topic of halal and haram animals in the *fiqh* subject after the implementation of web-based Assemblr EDU as a learning medium. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design using the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects were 24 Grade VI students of MI DDI 1 Palopo, consisting of 13 boys and 11 girls. Data were collected through teacher and student observation sheets as well as learning interest questionnaires, and analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The results showed that teacher learning implementation improved from 70.8% in Cycle I (“fair” category) to 95.8% in Cycle II (“excellent” category), with a 25% increase. Student learning implementation rose from 62.45% (“fair”) in Cycle I to 95.8% (“very active”) in Cycle II, an increase of 33.35%. Students’ learning interest increased from 66.10% (“moderately strong”) in Cycle I to 94.3% (“very strong”) in Cycle II, with a 28.2% improvement. These findings indicate that the implemented actions were effective in enhancing both learning implementation and students’ learning interest. It is recommended to continue utilizing interactive technology-based learning media such as Assemblr EDU to foster students’ motivation and participation, as well as to conduct periodic evaluations to ensure that the learning process remains optimal and responsive to students’ needs.

Keywords: Web-Based Assemblr EDU, Fiqh, Learning Interest

Verified by UPB



الملخص

أندي رحمداني، 2025. "تطبيق وسيلة التعليم *Assemblr EDU* المستندة إلى الويب في موضوع الحيوانات المسموح والممنوع تناولها في مادة الفقه لرفع اهتمام تعلم تلاميذ الصف السادس بمدرسة دار الدعوة والإرشاد الابتدائية 1 (MI DDI 1) فالوفو". رسالة جامعية، في شعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف: عارف الدين ومعمور.

عملية تعليم مادة الفقه، وخصوصاً في موضوع الحيوانات المسموح والممنوع تناولها في الصف السادس بمدرسة دار الدعوة والإرشاد الابتدائية 1 (MI DDI 1) فالوفو، ما زالت تواجه مشكلة ضعف اهتمام التلاميذ بالتعلم. ويتضح ذلك من قلة مشاركة التلاميذ في الأنشطة التعليمية، وباستخدام وسائل تعليمية تقليدية لا تجذب الانتباه. يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى زيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم بعد تطبيق وسيلة التعليم *Assemblr EDU* المستندة إلى الويب. النوع المستخدم في هذا البحث هو **البحث الإجرائي الصفّي (PTK)** وفق نموذج **كيمس ماك تغارت**، الذي يتكوّن من أربع مراحل: التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتقييم. وحدات البحث هي تلاميذ الصف السادس بمدرسة دار الدعوة والإرشاد الابتدائية 1 (MI DDI 1) فالوفو، وعددهم 24 تلميذاً، منهم 13 ذكراً و 11 أنثى. جُمعت البيانات من خلال استمارات ملاحظة للمدرس والتلاميذ، وكذلك من خلال مقياس اهتمام التلاميذ بالتعلم. ثم تم تحليل البيانات باستخدام التحليلين الكيفي والكمّي. أظهرت نتائج البحث أن تنفيذ التعليم من قبل المدرس في الدورة الأولى بلغ 70,8% (**تصنيف: مقبول**) وارتفع إلى 95,8% **في الدورة الثانية (تصنيف: "جيد جداً")** بزيادة قدرها 25%. كما بلغ تنفيذ التعليم من قبل التلاميذ في الدورة الأولى 62,45% (**تصنيف: مقبول**) وارتفع إلى 95,8% (**تصنيف: نشط جداً**) بزيادة قدرها 33,35%. أما اهتمام التلاميذ بالتعلم فبلغ في الدورة الأولى 66,10% (**تصنيف: قوي إلى حد ما**) وارتفع إلى 94,3% **في الدورة الثانية (تصنيف: "قوي جداً")** بزيادة قدرها 28,2%. وبذلك يتبيّن أن الإجراءات المتخذة كانت فعّالة في رفع مستوى تنفيذ التعليم واهتمام التلاميذ بالتعلم. ويوصى بالاستمرار في استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية المستندة إلى التكنولوجيا مثل *Assemblr EDU* لتعزيز دافعية التلاميذ ومشاركتهم، مع إجراء تقييمات دورية لضمان استمرار جودة العملية التعليمية وتوافقها مع حاجات التلاميذ.

الكلمات المفتاحية: وسيلة التعليم *Assemblr EDU* المستندة إلى الويب، الفقه، الإهتمام بالتعلم
تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam sebagai agama yang tidak hanya menekankan pada aspek ritual ibadah semata, tetapi lebih dari itu Islam hadir sebagai pedoman hidup yang menyeluruh bagi umat manusia.¹ Praktik ibadah seperti shalat, puasa, dan zakat memang menjadi sarana mendekatkan diri kepada Allah, namun Islam juga memberikan perhatian besar terhadap kehidupan sosial, hubungan antar sesama, serta pengaturan berbagai aspek kemasyarakatan.² Hal tersebut menunjukkan bahwa Islam memiliki misi yang komprehensif, mencakup dimensi spiritual sekaligus sosial, baik dalam hubungan dengan Allah (*hablun minallah*) maupun hubungan dengan manusia (*hablun minannas*). Salah satu bidang kajian yang menegaskan hal tersebut adalah fiqh.

Fiqh merupakan cabang ilmu dalam Islam yang sangat penting untuk memahami hukum-hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan, mulai dari ibadah hingga muamalah. Konteks pendidikan formal, mata pelajaran fiqh di sekolah-sekolah Islam, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah (MI), bertujuan untuk memberikan siswa pemahaman tentang peraturan agama yang harus diikuti dalam kehidupan mereka.³ Ajaran Islam sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tersurat dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang

¹Alifah, Hamiyah Zuleika. "Makna Dan Konsep Islam Rahmatan Lil'alam." *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora* 9.1 (2025): 14-26.

²Sujud Jurnal Agama et al., "Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya" 1, no. 1 (2025): 20–27.

³Hibatullah, Rifqoh. "Implementasi Nilai Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Muallimin Univa." *Journal of Sustainable Education* 1.4 (2024): 1-11.

Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya di masa mendatang.”⁴ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat menjalankan peranannya dalam kehidupan pribadi maupun sosial secara optimal. Sebagaimana juga dalam Q.S. At-Taubah /9: 122 dan Q.S. An-Nahl / 16 :28

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ٤

Terjemahnya:

”Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya? “ (Q.S. At-Taubah /9: 122)⁵

Darul Haq dalam Tafsir Al-Muyassar menjelaskan bahwa tidak sepatutnya seluruh kaum mukminin pergi berperang secara bersamaan hingga negeri mereka kosong, melainkan hendaknya sebagian berangkat berjihad sementara sebagian yang lain tetap tinggal untuk mendalami agama Allah dan mempelajari wahyu yang diturunkan kepada Rasul-Nya. Dengan ilmu yang mereka peroleh, mereka dapat memberikan peringatan, mengajarkan hukum-hukum syariat, serta menasihati kaum mereka ketika pasukan kembali, sehingga kaum mukminin memiliki ketakwaan kepada Allah, menjalankan perintah-Nya dan menjauhi

⁴Ramadhan, Sayid Ahmad, And Zainap Hartati. "Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dan Implikasinya Bagi Madrasah Dulu-Sekarang:(Skb 3 Menteri Tahun 1975, Uuspn No. 2 Tahun 1989 Dan Uu. No. 16 Tahun 2001)." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 3.4 (2023): 194-205.

⁵Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 165.

larangan-Nya.⁶ Tafsir tersebut menegaskan adanya keseimbangan dalam kehidupan umat, yaitu sebagian berjihad di medan perang, sementara sebagian lainnya berjihad dengan ilmu, agar umat Islam senantiasa terjaga dari sisi aqidah, ibadah dan moralnya.

الَّذِينَ تَتَوَفَّيْهُمْ الْمَلَائِكَةُ ظَالِمِي أَنْفُسِهِمْ فَأَلْقَوْا السَّلَامَ مَا كُنَّا نَعْمَلُ مِنْ سُوءٍ بَلَى إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Terjemahnya:

“Orang yang dicabut nyawanya oleh malaikat dalam keadaan (berbuat) zalim kepada diri sendiri, lalu mereka menyerahkan diri (sambil berkata), “Kami tidak pernah mengerjakan suatu kejahatan pun.” (Malaikat menjawab,) “Pernah! Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang telah kamu kerjakan.”⁷

Ayat tersebut menjelaskan tentang orang-orang yang ketika malaikat mencabut nyawanya mereka masih dalam keadaan menzalimi diri sendiri dengan perbuatan kufur dan maksiat namun mereka mengingkari kesalahan tersebut dan berkata bahwa mereka tidak pernah melakukan kejahatan padahal Allah mengetahui segala perbuatan mereka secara jelas. Tafsir Al-Muyassar dijelaskan bahwa penyangkalan itu tidak akan diterima karena tidak ada satu pun amal perbuatan manusia yang bisa disembunyikan dari Allah.⁸ Ayat tersebut mengingatkan bahwa setiap orang akan dimintai pertanggungjawaban atas apa yang telah ia lakukan di dunia sehingga penting bagi manusia untuk selalu sadar terhadap tindakannya dan segera bertobat sebelum datangnya kematian.

⁶Aidh al-Qarni, *Tafsir Muyassar Jilid 1*, (Damaskus: Darul Haq, 2016), halaman 15.

⁷Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 265.

⁸Aidh al-Qarni, *Tafsir Muyassar Jilid 1*, (Damaskus: Darul Haq, 2016), halaman 65.

Materi mengenai binatang halal dan haram dalam fiqih sangat penting untuk dipahami oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai bagian dari ajaran Islam yang mengatur aspek kehidupan, termasuk dalam hal konsumsi makanan. Binatang yang halal untuk dikonsumsi harus memenuhi syarat tertentu, seperti disembelih dengan cara yang benar sesuai syariat Islam, seperti sapi, ayam, ikan, dan kambing. Sebaliknya, binatang yang haram, seperti babi, anjing, atau hewan yang mati tanpa penyembelihan yang sah, dilarang untuk dikonsumsi.⁹ Pemahaman tentang hukum-hukum binatang halal dan haram ini membantu siswa mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, menjaga kesucian, dan ketaatan mereka terhadap peraturan agama.

Pesatnya perkembangan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan untuk menyajikan materi binatang halal dan haram dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep fiqih dalam bentuk objek 3D atau animasi, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.¹⁰ Sebagai contoh, dalam mempelajari hukum binatang halal dan haram, siswa dapat melihat secara langsung model 3D dari berbagai binatang dan mengetahui status hukum dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan aplikatif.

⁹Hikmatu Ruwaida and Nida Mauizdati, "Analisis Model Critical Thinking Pada Konten Fikih Di Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2024): 390.

¹⁰Irma Muti et al., "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Era Metaverse," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume* 4 (2024): 5463–74.

Pembelajaran yang efektif memerlukan penerapan dukungan media pembelajaran yang sesuai untuk memperkuat pemahaman siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga pemilihan media yang tepat dapat membantu mereka menyerap informasi dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran, seperti gambar, video, atau alat peraga lainnya, dapat membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran fiqih, khususnya mengenai binatang halal dan haram, media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan nyata.¹¹ Oleh karena itu, media yang sesuai sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi yang diajarkan.

Keuntungan utama dari penggunaan media pembelajaran salah satunya adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran yang interaktif, siswa akan lebih aktif berpartisipasi dan memiliki kesempatan untuk belajar secara lebih dinamis.¹² Media pembelajaran yang dirancang dengan baik juga dapat mendukung terjadinya diskusi dan kerja sama antar siswa, yang pada gilirannya dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif mereka.

Penerapan media yang menarik juga berperan besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan materi yang diajarkan,

¹¹Andi Arif Pamessangi, "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As' Adiyah Pengkondakan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 540–46.

¹²Aishiyah Saputri Laswi and Bungawati, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Materi Organel Sel," *Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 4743–52.

mereka akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif dan bersemangat. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih fokus, kreatif, dan mendalami materi, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman yang mendalam.¹³ Pemilihan metode dan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Secara geografis, Madrasah Ibtidaiyah (MI) DDI 1 Palopo yang terletak di kota menghadapi tantangan dan peluang yang khas dalam proses pembelajaran.¹⁴ Disisi lain, siswa yang berada di kota juga lebih terpapar pada pengaruh budaya modern dan perkembangan informasi yang pesat, yang dapat mengurangi fokus pada pengembangan nilai-nilai agama.¹⁵ Oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna menjaga keseimbangan antara ilmu pengetahuan dan penguatan nilai-nilai agama, agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menarik, dan tetap menjaga prinsip-prinsip agama Islam di tengah arus globalisasi.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di MI DDI 1 Palopo, banyak siswa yang merasa bosan saat belajar tentang binatang halal dan haram.¹⁶ Hal tersebut

¹³Bungawati Ehrick Febrian, Takwim Mardi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 321–36.

¹⁴Ibnu Hajar, wawancara oleh Andi Rahmadani, di MI DDI 1 Palopo, 2025.

¹⁵Taufiqurrahman, Opik Taupik Kurahman, and Dadan Rusmana, "Tantangan Pendidikan Dalam Pengintegrasikan Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Sekolah Negeri Pada Era Globalisasi," *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2025): 179–89.

¹⁶Rahmawaty, observasi, di Kelas VI MI DDI 1 Palopo, 2025.

terlihat dari beberapa indikator seperti minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, seringnya siswa menguap, memainkan alat tulis, berbicara sendiri dengan teman sebangku, hingga menunjukkan ekspresi wajah yang tidak antusias. Selain itu, saat guru menyampaikan materi hanya membaca teks dari buku, sebagian siswa terlihat tidak fokus, mengalihkan pandangan ke luar jendela, bahkan ada yang meletakkan kepala di meja.¹⁷ Keadaan tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang mampu menarik perhatian dan minat siswa, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan antusiasme mereka terhadap materi penting tersebut.

Materi ini, meskipun penting sering kali disampaikan dengan cara yang monoton, yaitu melalui ceramah atau pembelajaran berbasis teks. Pendekatan ini tidak hanya membuat siswa kurang tertarik, tetapi juga menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang seharusnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Keterbatasan dalam pengajaran berpotensi menyebabkan kesenjangan dalam pengetahuan siswa mengenai nilai-nilai agama yang penting. Selain itu, pembelajaran konvensional sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sementara sebagian juga mungkin belajar dengan baik melalui pembelajaran visual, yang lain mungkin lebih suka metode kinestetik atau praktik langsung.¹⁸ Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan inovatif yang dapat menjawab tantangan.

¹⁷Kamhar, Muhammad Yusi, and Erma Lestari. "Pemanfaat sosial media youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi." *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1.2 (2019): 1-7.

¹⁸ Deisye Supit et al., "Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 6994–7003.

Solusi yang menjanjikan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis web. Metode tersebut memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi langsung dengan objek 3D yang relevan dengan materi binatang halal dan haram.¹⁹ Cara tersebut, siswa tidak hanya sekadar mendengarkan informasi, tetapi juga dapat melihat, merasakan, dan mengalami secara langsung konsep yang diajarkan melalui visualisasi yang menarik dan interaktif.

Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan *Assemblr EDU* dapat secara efektif meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan representasi visual yang jelas. Sebagai contoh, hasil Penelitian oleh Angger Sekar Rinda, Farida Nur Kumala dan Triwahyudianto terbukti dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik kelas VI sekolah dasar melalui penelitian pengembangan dengan menggunakan ADDIE.²⁰ Oleh karena itu, penggunaan *Assemblr EDU* tidak hanya berfungsi sebagai solusi atas kebosanan siswa, tetapi juga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, kekinian, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital.

Penggunaan *assemblr EDU* dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi, menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat

¹⁹Dewi Naila Nimah and Sheila Febriani Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Platform Assemblr Edu Pada Materi Pajak Penjualan Atas Barang Mewah," *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics* 4, no. 3 (2024): 89–99.

²⁰Rinda, Angger Sekar, and Farida Nur Kumala. "Pengembangan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. Vol. 7. No. 1. (2023): 26-38.

menggunakan perangkat mereka untuk memindai marker yang telah disiapkan dan mereka akan melihat representasi 3D dari binatang yang sedang dipelajari. Dengan visualisasi yang jelas, siswa dapat lebih mudah memahami perbedaan antara binatang halal dan haram serta makna di balik konsep tersebut.²¹ Dengan demikian, hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan, solusi adalah menerapkan sebuah media pembelajaran berbasis web.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan, maka peneliti merumuskan masalah, yaitu: Apakah penerapan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web* terkait materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran fiqih dapat meningkatkan minat belajar siswa dikelas VI MI DDI 1 Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu: Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa terkait materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran fiqih setelah penerapan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web* dikelas VI MI DDI 1 Palopo.

²¹Muhamad Chairudin et al., “Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr Edu* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS,” *Communnity Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1312–1318.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web*.
2. Manfaat secara Praktis
 - a. Bagi sekolah, penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk meningkatkan minat belajar setiap siswa yang ada di sekolah tersebut.
 - b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan proses belajar dan mengajar di kelas.
 - c. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai khazanah dalam menambah ilmu pengetahuan tentang bagaimana sebenarnya media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian yang telah ada untuk menjelaskan perbedaan atau memperkuat hasil penelitian yang dilakukan. Pengkajian terhadap hasil penelitian orang lain yang relevan, lebih berfungsi sebagai perbandingan dari kesimpulan berpikir peneliti. Berdasarkan hasil penelusuran dari peneliti, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, di antaranya:

1. Penelitian oleh Dinda Wahyu Lestari, Puput Wanarti Rusimamto, Rina Harimurti dan Achmad Imam Agung dari Universitas Negeri Surabaya Ketintang pada tahun 2023 dengan Judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Assemblr EDU* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen serta desain penelitian *pre-experimental design* bentuk *one-group pretest-posttest design*. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil analisis didapatkan skor validasi sebesar 92,84% yang mana tergolong kategori sangat baik. Kemudian respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *software assemblr edu* mendapatkan skor sebanyak 76,60% yang masuk kategori baik. Rata-rata hasil nilai pengetahuan sebelum adanya perlakuan (*pretest*) sejumlah 51,33 dengan setelah adanya perlakuan (*posttest*) sejumlah 85,67. Rata-rata hasil nilai sikap sebelum adanya perlakuan sejumlah 82,29 dengan setelah adanya perlakuan sejumlah 86,67. Dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran berbantuan *software assemblr edu* sangat efektif, praktis untuk digunakan serta penerapan media pembelajaran berbantuan *software assemblr edu* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pengetahuan maupun sikap.²²

2. Penelitian oleh Makmur dari Institut Agama Islam Negeri Palopo pada tahun 2024 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko“. Adapun penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri.²³
3. Penelitian oleh Angger Sekar Rinda, Farida Nur Kumala dan Triwahyudianto dari Universitas PGRI Kanjuruhan Malang pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar“. Adapun penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan media *assemblr EDU* berbasis *augmented*

²²Lestari, Dinda Wahyu, et al. "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)* 5.2 (2023): 225-232.

²³Nasaruddin, Helmalia, and K. Nurdin. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko." *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2.2 (2024): 13-18.

reality uji validasi melalui angket yang dilakukan 3 para ahli dengan diperoleh kategori “Sangat Layak” ahli media hasil 92%, validasi Bahasa diperoleh hasil 90%, dan validasi materi diperoleh hasil 90%. Analisis kepraktisan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* mendapatkan hasil persentase 87%, sedangkan kepraktisan siswa diperoleh 93%. Keefektifan pada media *assemblr EDU* berbasis *augmented reality* berdasarkan hasil pengujian N-gain untuk skala kecil mendapatkan rata – rata 0,57 dan skala besar dengan rata – rata 0,56 maka media *assemblr EDU* berbasis *augmented reality* digolongkan ke kategori “Sedang”. Penilaian terhadap respon angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media *assemblr EDU* berbasis *augmented reality* diperoleh hasil persentase 79% dapat dikategorikan “Baik”, sedangkan hasil sesudah penggunaan media mendapatkan 94% “sangat baik”.²⁴

Berdasarkan ketiga hasil penelitian yang relevan telah dipaparkan, belum ada yang menjelaskan secara detail yang mengkaji dan membahas tentang penerapan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web*, karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut terkait penerapan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web*. Dari hasil penelitian yang relevan dan sekarang memiliki persamaan dan perbedaan yang dapat di lihat pada tabel.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dinda Wahyu Lestari, Puput Wanarti	penerapan media pembelajaran berbantuan	Penelitian terdahulu dan sekarang	Penelitian terdahulu dengan tujuan untuk

²⁴Rinda, Angger Sekar, and Farida Nur Kumala. "Pengembangan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. Vol. 7. No. 1. (2023): 26-38.

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Rusimamto, Rina Harimurti dan Achmad Imam Agung	<i>assemblr</i> <i>EDU</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa	sama penelitian penerapan dengan menggunakan <i>assemblr</i> <i>EDU</i>	meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian sekarang dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2.	Makmur	Pengembangan media pembelajaran ludo board games untuk meningkatkan pemahaman materi binatang halal dan haram pada siswa kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko	Penelitian terdahulu dan sekarang sama materi tentang binatang halal dan haram	Penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran ludo board games sedangkan penelitian sekarang menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>assemblr</i> <i>EDU</i> . Penelitian terdahulu menggunakan penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) dengan model pengembangan ADDIE sedangkan penelitian sekarang menggunakan PTK.
3.	Angger Sekar Rinda, Farida Nur Kumala dan Triwahyudianto	Pengembangan media <i>assemblr</i> <i>EDU</i> berbasis <i>augmented reality</i> untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran	Penelitian terdahulu dan sekarang menggunakan media pembelajaran <i>assemblr</i> <i>EDU</i> dengan tujuan untuk	Penelitian terdahulu tidak berbasis <i>augmented reality</i> sedangkan penelitian sekarang berbasis <i>augmented reality</i> . Penelitian

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
		tematik kelas VI Sekolah Dasar	meningkatkan minat	terdahulu menggunakan model pengembangan <i>Rapid Application Development</i> (RAD), sedangkan penelitian sekarang menggunakan PTK.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara etimologis, berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata *medium* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “penghubung”.²⁵ Bentuk jamak, *medium* menjadi media, yang secara umum dimaknai sebagai sesuatu yang menjadi perantara dalam menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.²⁶ Konteks, istilah *media* kemudian berkembang dan digunakan untuk menyebut berbagai sarana atau alat komunikasi, baik yang bersifat tradisional maupun modern.²⁷ Secara dasar pengertian media merujuk pada segala bentuk perantara yang

²⁵Agus Susanto et al., “Analisis Media Pembelajaran Kelas Dalam Konteks Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Fungsi, Prinsip, Dan Klasifikasinya,” *Indonesian Journal Of Education* 2, no. 1 (2025): 369–73.

²⁶Lestari, Dinda Wahyu, et al. "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)* 5.2 (2023): 225-232.

²⁷Muhammad Rais, Muhammad Yaumi, and Muh Yusuf T, “Studi Literatur Terminologi Media Dan Teknologi Pembelajaran (Sejarah Dan Perbedaan Istilah),” *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2024, 244–57.

berfungsi menyampaikan informasi, ide, atau pesan dari satu pihak ke pihak lain, sehingga proses komunikasi maupun pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif.

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar informasi tersebut sampai dengan benar dan efektif kepada siswa. Konsep media pembelajaran mencakup dua unsur utama, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).²⁸ Perangkat lunak merujuk pada informasi atau pesan yang terkandung dalam media itu sendiri, sementara perangkat keras adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut.

Teknologi mengalami kemajuan dan perubahan kebutuhan dalam dunia pendidikan, media pembelajaran kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru, tetapi juga telah berkembang menjadi sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), media pembelajaran memungkinkan siswa mengakses materi di luar waktu dan tempat formal, seperti melalui *e-learning*, aplikasi pendidikan, atau video pembelajaran.²⁹ Hal tersebut memberikan peluang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan preferensi mereka, sehingga mendorong kemandirian dalam proses belajar yang lebih efektif dan efisien.

²⁸Lathifah, Dea Nisrina Nur, and Annisa Indah Damayanti. "Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar." *Jurnal Studi Edukasi Integratif* 1.3 (2024): 144-150.

²⁹Hasriadi Hasriadi, "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam," *IQRO: Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2020): 59–70.

Ketepatan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar, sebab setiap media memiliki ciri khas, keunggulan dan keterbatasan masing-masing. Seorang guru perlu menyesuaikan penggunaan media dengan tujuan yang ingin dicapai, isi materi yang disampaikan, serta kondisi siswa agar hasil belajar lebih optimal.³⁰ Dengan demikian, media pembelajaran menjadi perantara penting yang membantu siswa menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pemahaman yang lebih nyata.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum, jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berikut:

1) Media Visual

Media visual hanya mengandalkan indera penglihatan tanpa disertai suara. Bentuknya bisa berupa gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, peta, globe, maupun model sederhana. Fungsinya adalah memperjelas informasi yang bersifat abstrak agar lebih mudah siswa.³¹

2) Media Audio

Media audio menggunakan indera pendengaran sebagai saluran utama dalam menerima pesan. Contohnya adalah radio, rekaman suara, kaset, CD, dan

³⁰Amelia Putri Wulandari Et Al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal On Education* 5, No. 2 (2023): 3928–36.

³¹Nurotun Mumtahanah, “Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Nurotun Mumtahanah 1,” *Al Hikmah Jurnal Studi Keislaman* 4 (2014): 2–14.

podcast. Media audio efektif untuk menyampaikan informasi verbal, musik, atau cerita, meskipun memiliki keterbatasan karena tidak menampilkan visual.³²

3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kombinasi dari suara dan gambar, sehingga dapat dilihat sekaligus didengar. Contohnya adalah televisi, film, video, serta multimedia interaktif. Jenis media ini mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.³³

4) Media Cetak

Media yang berbentuk bahan tertulis dan tercetak, misalnya buku teks, modul, majalah, brosur, handout, dan lembar kerja siswa. Media cetak relatif murah, mudah diperoleh, serta dapat dipelajari kapan saja, meskipun sifatnya kurang interaktif.³⁴

5) Media Berbasis Internet / Online

Media pembelajaran yang menggunakan jaringan internet, misalnya *Google Classroom*, *Zoom*, *Moodle*, *YouTube*, maupun aplikasi belajar daring

³²Panggabean, "Penggunaan Media Audio Pada Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Di SD Negeri 084084 Kota Sibolga," 2021.

³³Asgar Mawardi, Arjuna, Aisyah Hasriadi, Marzuki, "Improving Mufrodat Mastery Through Audiovisual Media- Based Teaching Materials in Arabic Language Learning in Junior High School," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* VOL: 11/NO, no. P-ISSN: 2614-4018 E-ISSN: 2614-884 (2022): 1–9.

³⁴Muh. Zakki Amir and Ayu Nazirah, "Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak: Modul, Handout, Dan LKS Non Cetak: Program Video Dan Bahan Ajar Berbantuan Komputer Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 6 (2025): 72–83.

lainnya. Media ini memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh, bersifat interaktif, dan sesuai dengan perkembangan era digital.³⁵

6) Media Tiga Dimensi (3D)

Media ini berbentuk nyata dan dilihat dari berbagai sisi. Contohnya adalah model, maket, miniatur, dan benda tiruan. Media 3D sangat membantu dalam pembelajaran materi yang membutuhkan pemahaman bentuk nyata.³⁶

7) Media Permainan (Game Edukatif)

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, baik tradisional maupun digital. Contohnya permainan kartu, papan edukatif atau game berbasis aplikasi. Media ini meningkatkan motivasi belajar dan menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan.³⁷

c. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun tujuan pemanfaatan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan informasi (*to inform*): Media digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan cara yang jelas dan efektif, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.³⁸

³⁵Riasatul Habibah et al., "Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 02 (2020): 1.

³⁶Mia Ayu Pratiwi, Benny Afandi, and Diah Sudiarti, "Pengembangan Media 3 Dimensi Berbasis Android Pada Materi Sistem Ekskresi," *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi* 6, no. 1 (2022): 33–37.

³⁷Dewi Novitasari et al., "Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Media Edukatif Berbasis Permainan Tradisional Di Kelas VIII SMP," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 2 (2024): 429–36.

³⁸Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78.

- 2) Memotivasi (*to motivate*): Media berfungsi untuk merangsang minat dan semangat siswa, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.³⁹
- 3) Mempermudah pemahaman konsep (*to simplify*): Media membantu menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai konsep yang sulit.⁴⁰
- 4) Meningkatkan daya ingat (*to remember*): Penggunaan media yang bervariasi seperti gambar, video, dan audio membuat materi lebih mudah diingat dan diulang kembali oleh siswa.⁴¹
- 5) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (*to enjoy*): Media menghadirkan variasi dan inovasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih antusias mengikuti pelajaran.⁴²
- 6) Memfasilitasi pendidikan inklusif (*to include*): Media dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa berkebutuhan khusus, seperti penyediaan teks untuk tunarungu atau audio untuk tunanetra.⁴³

³⁹Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

⁴⁰Sarumaha, Putra and Hermawan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP," *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2024): 21–30.

⁴¹Zainal Abidin and Nurul Muhsanah, "Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Daya Ingat Materi Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Kelas IV," *Jurnal Research and Education Studies* 3, no. 1 (2023): 11–20.

⁴²Arifuddin and St Marwiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Tree Pada Materi Nama Malaikat Beserta Tugasnya Di Kelas III SDN 430 Pandoso," *Refleksi* 13, no. 3 (2024): 371–82.

⁴³Dhuha, Moch Chafiid, And Anita Puji Astutik. "Media pembelajaran digital yang aksesibel untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus (MBK) menuju lingkungan pembelajaran inklusif." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5.1 (2025): 92-105.

7) Meningkatkan efektivitas pembelajaran (*to effective*): Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih efisien, terstruktur, dan tepat sasaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.⁴⁴

Media pembelajaran berperan sebagai alat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, maupun animasi. Kehadiran media membuat siswa lebih mudah menangkap materi yang bersifat abstrak sekaligus meningkatkan motivasi serta partisipasi mereka dalam proses belajar.⁴⁵ Selain itu, pemanfaatan media digital memberi keleluasaan bagi siswa untuk mengakses materi secara mandiri kapan saja dan di mana saja, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel, efisien, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

2. *Assemblr EDU*

a. Pengertian *Assemblr EDU*

Assemblr EDU berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu "*Assemblr*" dan "*EDU*". Kata "*Assemblr*" merupakan bentuk turunan dari kata kerja *assemble*, yang berarti merakit, menyusun, atau menggabungkan. Nama ini mencerminkan fungsi utama platform sebagai sarana untuk merakit berbagai elemen digital seperti gambar, teks, video, dan model 3D menjadi sebuah konten pembelajaran yang utuh dan interaktif. Sementara itu, "*EDU*" adalah singkatan dari *education*, yang berarti pendidikan. Penambahan kata ini menunjukkan

⁴⁴Diana Nur, Lestari, and N Handayani, "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 8, no. 2 (2022): 112–22.

⁴⁵Tiara Nurul Maulinda et al., "Efektivitas Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8, no. 3 (2024): 386–93.

bahwa platform ini secara khusus dikembangkan untuk menunjang kegiatan pendidikan, baik bagi guru maupun siswa.⁴⁶ Oleh karena itu, kehadiran *Assemblr EDU* menjadi bukti bahwa teknologi dapat diintegrasikan secara kreatif dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Assemblr EDU adalah platform pembelajaran berbasis internet yang menggabungkan animasi tiga dimensi (3D) dengan fitur kelas online untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kreatif. Aplikasi ini siswa dan pengajar untuk membuat serta mengakses konten 3D yang dapat terhubung dengan dunia nyata melalui kamera perangkat.⁴⁷ Dengan menggunakan *assemblr EDU* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih imersif, di mana materi pelajaran dapat terlihat dan berinteraksi langsung dengan media fisik yang relevan, seperti buku, poster, atau gambar yang berkaitan dengan topik yang diajarkan.

Assemblr EDU secara lebih rinci, ini memungkinkan pembuatan berbagai jenis model 3D, animasi, dan konten interaktif yang berfungsi sebagai alat bantu visual dalam memahami berbagai konsep pembelajaran. Salah satu fitur utama yang ditawarkan adalah kemampuan untuk menampilkan objek 3D pada media fisik terkait dengan topik tertentu, sehingga siswa dapat melihat representasi tiga

⁴⁶Siti Ayu Kumala and Ria Asep Sumarni, "Pemanfaatan Canva, Crossword Dan Assemblr Edu Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian* 2, no. 1 (2024): 01–10.

⁴⁷Laili Maghfirotul Hamidah et al., "Pemanfaatan Media Digital Berbasis Web *Assemblr Studio* Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 970–75.

dimensi yang lebih jelas dari objek yang mereka pelajari.⁴⁸ Dengan demikian, *assemblr EDU* dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep yang rumit melalui visualisasi yang lebih nyata dan interaktif.

Assemblr EDU dalam konteks pendidikan, memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, dalam pelajaran yang melibatkan topik kompleks seperti biologi, fisika, atau geografi, siswa dapat memvisualisasikan model tiga dimensi dari objek yang mereka pelajari, seperti struktur tubuh manusia, molekul, atau peta topografi. Pengalaman belajar yang berbasis pada visualisasi ini tentu lebih mempermudah pemahaman materi, dibandingkan hanya mengandalkan teks atau gambar dua dimensi.⁴⁹ Dengan begitu, *assemblr EDU* tidak hanya menjadi platform untuk membuat konten interaktif, tetapi juga sebagai alat untuk memperkaya pengalaman belajar yang melibatkan visualisasi materi secara langsung.

Assemblr EDU juga memfasilitasi pengajaran yang lebih fleksibel melalui fitur kelas online yang terintegrasi ini. Pengajar dapat memanfaatkan platform ini untuk mengorganisir kelas jarak jauh, berbagi materi pembelajaran, serta berinteraksi langsung dengan siswa. Pengguna dapat membuat dan berbagi konten 3D yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih kreatif dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-

⁴⁸Chairudin, Muhamad, et al. "Studi literatur pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran matematika jenjang SMP/MTs." *Communnity Development Journal* 4.2 (2023): 1312-1318.

⁴⁹Maulana, Indra, Hafis Ramadhan Setiawan, and Elinda Umisara. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan berbantuan platform Assemblr Edu." *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS* 5.01 (2024): 30-36.

beda.⁵⁰ Fitur kolaborasi yang ada juga memungkinkan siswa bekerja sama dalam membuat konten atau menyelesaikan proyek-proyek berbasis animasi dan model 3D, yang memperkaya pengalaman belajar mereka.

Web tersebut cocok digunakan untuk berbagai tingkat pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.⁵¹ Dengan demikian, platform ini berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus menawarkan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif dalam belajar.

Secara keseluruhan, *assemblr EDU* memanfaatkan perkembangan teknologi AR dan 3D untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan memadukan animasi tiga dimensi, augmented reality, dan fitur kelas online ini membawa manfaat besar dalam meningkatkan pemahaman materi, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi.⁵² Dengan potensi untuk mengubah cara pengajaran dan pembelajaran dilakukan, *assemblr EDU* menjadi salah satu solusi yang relevan dalam dunia pendidikan yang semakin bergantung pada teknologi.

⁵⁰Nasrullah, Ince, Hikmah Rusdi, and Kasmawati Kasmawati. "Penerapan Virtual Laboratory Based Augmented Reality Terintegrasi Media Android Untuk Guru Sma Negeri 10 Maros." *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat* 4.2 (2024): 150-155.

⁵¹Hasriadi, Hasriadi, et al. "Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara." *Madaniya* 4.2 (2023): 531-539.

⁵²Aldryan Hernanda and Adam Sekti Aji, "Pemanfaatan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 6, no. 1 (2024): 245–51.

b. Langkah-langkah *Assemblr EDU*

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan web *assemblr EDU* untuk membuat materi pembelajaran yaitu:

- 1) Pertama, membuka web *assemblr EDU* pada *google*, lalu klik *Fun & Interactive Learning in 3D & AR - Assemblr EDU*.
- 2) Selanjutnya, *login* menggunakan akun *google* atau *email*, lalu klik *login*.
- 3) Setelah masuk pada *web*, pilih jenis menu 3D yang akan digunakan.
- 4) Kemudian tambahkan objek 3D dari library sesuai kebutuhan materi, atur posisi, ukuran, atau rotasinya.
- 5) Tambahkan teks penjelas, gambar, audio, atau video agar materi lebih jelas dan menarik.
- 6) Lakukan pengeditan lanjutan seperti mengganti warna, background, atau menata ulang objek sesuai konteks pembelajaran.
- 7) Setelah selesai, klik *Save* untuk menyimpan proyek pada akun pengguna.
- 8) Materi yang sudah dibuat dapat dibagikan kepada siswa melalui link atau kode QR.
- 9) Terakhir, materi siap digunakan dalam pembelajaran, baik ditampilkan langsung di kelas maupun dipelajari secara mandiri oleh siswa.⁵³

c. Manfaat *Assemblr EDU*

Assemblr EDU menawarkan berbagai manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi siswa maupun guru. Platform ini memberikan kesempatan untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk visual yang

⁵³Arlin Maya Sari et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis *Assemblr Edu*," *PUSAKA : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2024): 1–6.

interaktif dan dinamis, sehingga dapat mempermudah pemahaman materi yang kompleks. Melalui penggunaan teknologi *augmented reality* dan model 3D, *assemblr EDU* pengguna untuk menyelami konsep secara lebih mendalam dan konkret. Selain itu, platform ini juga mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif, memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam membuat proyek yang kreatif dan inovatif.⁵⁴ Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, *assemblr EDU* dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan relevan semakin mendesak di era digital saat ini. Pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.⁵⁵

d. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi *Assemblr EDU*

1) Kelebihan *Assemblr EDU*

Assemblr EDU memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya alat pembelajaran yang efektif. Salah satu kelebihannya adalah kemampuannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dengan fitur-fitur seperti *augmented reality* dan pembuatan model 3D, platform ini siswa untuk lebih memahami materi pelajaran melalui visualisasi yang lebih jelas dan

⁵⁴Febriansyah, Aldhi, Henry Eryanto, and Maulana Amirul Adha. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Assemblr Edu pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana." *Jejak digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1.5 (2025): 2821-2845.

⁵⁵Makmur, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 12 Kolaka Utara," *Refleksi* 13, no. 3 (2024): 383–96.

mendalam.⁵⁶ Selain itu, *assemblr EDU* mendorong kreativitas siswa karena mereka dapat membuat konten pembelajaran secara mandiri, yang meningkatkan keterampilan problem solving dan kolaborasi.

Platform ini juga memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok, membangun kerjasama, serta mengembangkan ide secara kreatif.

2) Kekurangan *Assemblr EDU*

Assemblr EDU menawarkan banyak manfaat, platform ini juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, yang mungkin menjadi kendala di beberapa daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas. Selain itu, bagi sebagian pengguna, antarmuka platform ini bisa terasa kompleks pada awalnya, sehingga membutuhkan waktu untuk adaptasi dan pelatihan.⁵⁷ Kekurangan lainnya adalah kebutuhan perangkat keras yang memadai untuk dapat menjalankan dengan lancar, terutama dalam hal kemampuan grafis untuk menampilkan model 3D atau fitur *augmented reality* yang memerlukan spesifikasi perangkat yang lebih tinggi.

⁵⁶Angelica, Enno Rietmadhany, and Sheila Febriani Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Assembler Edu pada Mata Pelajaran Perpajakan." *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*. Vol. 4. No. 2. 2024.

⁵⁷Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, and I Dewa Putu Juwana, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi* 2, no. 2 (2022).

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Secara etimologi, minat merujuk pada perhatian atau kecenderungan hati terhadap suatu kegiatan.⁵⁸ Sementara itu, dalam pengertian terminologi, minat memiliki beberapa makna:

- 1) Minat adalah rasa ketertarikan atau kecenderungan hati terhadap sesuatu atau aktivitas tanpa adanya paksaan.
- 2) Minat adalah dorongan yang terus-menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu, yang dapat menumbuhkan semangat dalam melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuannya. Semangat tersebut menjadi modal utama bagi individu dalam melakukan kegiatan.
- 3) Minat juga dapat diartikan sebagai perhatian yang mencakup unsur perasaan, yang memengaruhi sikap seseorang.
- 4) Minat adalah kecenderungan jiwa yang cenderung tetap dan disertai dengan perasaan senang terhadap diri seseorang.⁵⁹

Salah satu strategi guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan kegiatan pembinaan keagamaan rohani Islam sebagai sarana tambahan untuk mengembangkan pengetahuan siswa tentang pendidikan Islam.⁶⁰ Langkah ini juga bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih tertarik dan

⁵⁸Asnawati Matondang, "Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018): 24–32.

⁵⁹Suharyat, Yayat. "Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia." *Jurnal region* 1.3 (2019): 1-19.

⁶⁰Makmur Makmur, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam Di SMAN 2 Palopo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023): 161–70.

termotivasi dalam belajar, mengingat waktu yang terbatas untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat Minat Belajar

Minat belajar memiliki sejumlah manfaat penting dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Minat belajar dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran, karena siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi yang sesuai dengan minat mereka.
- 2) Minat belajar berfungsi sebagai pendorong motivasi bagi siswa untuk terus berusaha dan mengatasi hambatan dalam belajar, yang berpotensi meningkatkan hasil akademik mereka.
- 3) Minat yang kuat dapat membuat siswa lebih proaktif dalam mencari informasi tambahan dan pengetahuan, yang mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis.⁶¹
- 4) Minat adalah sumber utama dari motivasi dalam diri seseorang, dan ketika siswa memiliki minat terhadap pelajaran, mereka akan lebih mudah memahami, mengingat, serta menerapkan materi dalam kehidupan nyata.
- 5) Minat belajar merupakan bagian dari motivasi belajar yang bersifat dinamis, dan dapat memengaruhi perilaku belajar siswa secara langsung.⁶² Siswa yang

⁶¹Fahmiatul Ilmi, Resa Respati, and Akhmad Nugraha, "Manfaat Lagu Anak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2021): 675–83.

⁶²Masalena Harefa, Natalia Kristiani Lase, and Novelina Andriani Zega, "Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 381–89.

berminat akan menunjukkan rasa ingin tahu, semangat, dan inisiatif dalam mempelajari sesuatu tanpa harus terus-menerus diarahkan oleh guru.

Selain itu, minat belajar juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena mereka merasa lebih siap dan tertantang untuk menguasai materi yang dipelajari, Karakter juga berperan sebagai pendorong dan kekuatan, sehingga bangsa ini tidak akan terombang-ambing.⁶³

c. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat seseorang tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi minat tersebut ada karena pengaruh dua faktor utama, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.⁶⁴

- a. Faktor Internal adalah segala sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang memengaruhi sejauh mana mereka memiliki ketertarikan dan keinginan untuk belajar.⁶⁵
- b. Faktor Eksternal adalah pengaruh yang datang dari luar diri siswa, yang dapat memperkuat atau melemahkan minat belajar mereka.⁶⁶ Faktor-faktor tersebut meliputi:
 - 1) Tujuan pengajaran yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan memotivasi mereka untuk belajar lebih giat.

⁶³Amin, Muhammad Agil. "Pembinaan Karakter Mahasiswa melalui Program Ma'had Al-Jami'ah di Universitas Muhammadiyah Palopo." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13.4 Nopember (2024): 5415-5422.

⁶⁴Nur Munira, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Madrasah Aliyah Negeri (Man) 2 Jembrana Kelas Xii Untuk Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Pada Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 9, no. 2 (2019): 387.

⁶⁵Putrina Mesra, Eko Kuntarto, and Faizal Chan, "Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (2021): 177–83.

⁶⁶Azizah Azizah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 4, no. 2 (2024): 18–27.

- 2) Guru yang mengajar, di mana sikap, kompetensi dan gaya mengajar guru sangat menentukan ketertarikan siswa terhadap pelajaran.
- 3) Bahan pelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa akan lebih mudah membangkitkan minat belajar.
- 4) Metode pengajaran yang variatif dan interaktif mendorong partisipasi aktif siswa yang dapat meningkatkan minat secara signifikan.
- 5) Media pengajaran, seperti gambar, video, atau alat bantu lainnya yang mendukung pemahaman dan daya tarik terhadap materi.
- 6) Lingkungan belajar, baik lingkungan fisik (kelas yang nyaman, fasilitas lengkap) maupun lingkungan sosial (hubungan antarteman dan dukungan keluarga), juga memiliki pengaruh besar.⁶⁷

Memahami berbagai faktor tersebut guru, orang tua dan lingkungan sekolah diharapkan dapat bekerja sama menciptakan kondisi yang mendukung tumbuhnya minat belajar siswa, baik dari dalam maupun luar diri mereka.

Adapun faktor-faktor tersebut antara lain:

- c. Faktor jasmani, yaitu berupa kesehatan tubuh dan kondisi fisik. Siswa yang sehat secara fisik cenderung memiliki semangat belajar yang lebih tinggi, sedangkan gangguan kesehatan atau cacat tubuh dapat menurunkan minat dan motivasi belajar.⁶⁸

⁶⁷Yandi Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24.

⁶⁸Ihsan Maulani and Aryadie Adnan, "Minat Siswa Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Ihsan," *Jurnal Minat Siswa Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Ihsan* 1, no. 1 (2011): 1077–86.

d. Faktor psikologis, yang mencakup kemampuan intelektual (intelegensi), perhatian, minat bawaan, bakat, kematangan, dan kesiapan belajar.⁶⁹

e. Indikator Minat Belajar

Indikator minat sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar.⁷⁰ Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar, hal ini dapat diketahui melalui proses belajar di kelas maupun di rumah, yakni sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran akan cenderung berusaha memperdalam pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut. Pada situasi ini, proses belajar berlangsung secara alami tanpa adanya unsur keterpaksaan.⁷¹

2) Ketertarikan dalam Belajar

Tidak semua siswa menyukai suatu mata pelajaran hanya karena minat belajar mereka sendiri. Beberapa siswa mengembangkan minat belajarnya karena dipengaruhi oleh faktor lain, seperti guru, teman sekelas, atau materi pelajaran yang menarik.⁷²

⁶⁹Hanissa Wandansari Sihombing, Muslim Afandi, and Mhd Subhan, "Desember 2024 Hanissa Wandansari Sihombing, Dkk.-Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 685," *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation* 1, no. 2 (2024): 685–91.

⁷⁰R Purwanti, H Hisbullah, and B Bungawati, "Penerapan Metode Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo," ... *Pelita: Jurnal Pembelajaran* ... 5, no. 1 (2025): 72–84.

⁷¹Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, "Analysis of Learning Interest in Mathematics Learning," *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (2019): 6.

⁷²Wahyu Setiawan and Asiah Badriyatur Rojabiyah, "Analisis Minat Belajar Siswa MTS Kelas VII Dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender," *Journal On Education* 01, no. 02 (2019): 458–64.

3) Perhatian dalam Belajar

Perhatian adalah fokus atau aktivitas mental seseorang terhadap suatu hal, seperti pengamatan atau pemahaman, dengan mengabaikan hal-hal lain yang tidak relevan. Jika seseorang memiliki minat belajar terhadap suatu objek, maka secara otomatis ia akan memberikan perhatian lebih pada objek tersebut.⁷³

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Brown, ketertarikan terhadap guru berarti tidak merasa benci atau acuh tak acuh terhadapnya, serta ketertarikan terhadap mata pelajaran yang diajarkan, dan faktor lainnya.

4. Materi Binatang Halal dan Haram

a. Pengertian Binatang Halal dan Haram

Halal (halla, yahillu, hillan) berarti membebaskan, melepaskan, memecahkan, membubarkan, dan membolehkan.⁷⁴ Hal ini merujuk pada segala sesuatu yang tidak menyebabkan seseorang dihukum jika menggunakannya. Dalam kehidupan sehari-hari, istilah halal lebih sering digunakan untuk menggambarkan makanan dan minuman yang diperbolehkan untuk dikonsumsi dalam Islam.⁷⁵ Namun, dalam konteks yang lebih luas, halal mencakup segala sesuatu yang diizinkan menurut hukum Islam, seperti aktivitas, perilaku, cara berpakaian, dan lainnya.

⁷³Novani Maryam Rambe, Afiatin Nisa, and Ari Sapto Halasan Simanullang, Wahjoedi, "Peran Lingkungan Keluarga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* II, no. 1 (2018): 118–38.

⁷⁴Sakban Lubis, "Makanan Halal Dan Makanan Haram Dalam Perspektif Fiqih Islam," *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 7, no. 2 (2022): 12.

⁷⁵Ratna Wijayanti, "Kaidah Fiqh Dan Ushul Fiqh Tentang Produk Halal , Metode Istimbath Dan Ijtihad Dalam Menetapkan Hukum Produk Halal " *International Journal Ihya' 'Ulum Al-Din* 20, no. 2 (2018): 241–68.

Haram (Arab: al-haram) merujuk pada sesuatu yang dilarang untuk dilakukan. Haram adalah salah satu jenis hukum taklifi. Menurut ulama ushul fikih, ada dua pengertian haram, yaitu dari sisi batasan dan esensinya serta dari sisi bentuk dan sifatnya.⁷⁶ Dalam hal batasan dan esensinya, Imam al-Ghazali mendefinisikan haram sebagai “sesuatu yang diperintahkan oleh Syari’ (Allah swt dan Rasul-Nya) untuk ditinggalkan dengan tuntutan yang pasti dan mengikat.” Sedangkan dari sisi bentuk dan sifatnya, Imam al-Baidawi menyatakan bahwa haram adalah “sesuatu perbuatan yang dikecam bagi pelakunya.”

Hukum mengenai binatang halal dan haram dalam agama Islam, berkaitan erat dengan jenis binatang yang diperbolehkan atau dilarang untuk dikonsumsi. Binatang halal adalah binatang yang sesuai dengan ketentuan syariat Islam, yaitu yang disembelih dengan cara yang benar, yaitu dengan menyebut nama Allah (Bismillah), dan dilakukan oleh seorang Muslim yang memenuhi syarat.⁷⁷ Jenis binatang yang halal meliputi hewan ternak seperti sapi, kambing, domba, dan ayam, serta semua jenis ikan dan hewan laut. Binatang tersebut harus bebas dari najis atau bahan haram lainnya, dan proses penyembelihannya harus sesuai dengan aturan Islam, yaitu dengan cara yang cepat dan tanpa menyiksa hewan.

Binatang yang haram adalah binatang yang dilarang untuk dikonsumsi dalam Islam. Di antaranya adalah babi, yang secara eksplisit disebutkan dalam Al-Qur'an sebagai hewan yang haram, serta hewan pemakan bangkai, seperti anjing, dan binatang yang mati tanpa disembelih dengan cara yang sah. Hewan yang

⁷⁶Sucipto, “Halal Dan Haram Al-Ghazali,” *Jurnal Hukum Dan Ekonomi Islam* 4, no. 1 (2021): 179.

⁷⁷Fuad Riyadi, “Peran Dan Kompetensi Juru Sembelih Halal (JULEHA) Perspektif Hukum Islam,” *TAWAZUN: Journal of Sharia Economic Law* 6, no. 1 (2023): 157.

disembelih dengan cara yang tidak benar, misalnya tanpa menyebut nama Allah atau tidak dilakukan dengan alat yang tajam, juga dianggap haram.⁷⁸ Selain itu, darah yang mengalir atau binatang yang memiliki sifat membahayakan, seperti ular atau kalajengking, juga termasuk dalam kategori haram.

Proses penyembelihan, ada aturan yang ketat yang harus diikuti, yaitu menyebut nama Allah sebelum menyembelih, menggunakan alat yang tajam untuk memastikan hewan tidak menderita, dan memastikan darah hewan keluar. Penyembelihan harus dilakukan oleh seorang Muslim yang kompeten dan memahami tata cara penyembelihan yang sesuai syariat.⁷⁹ Secara keseluruhan, binatang halal dan haram dalam Islam diatur dengan tujuan untuk menjaga kebersihan fisik dan spiritual umat Islam.

Makanan yang dikonsumsi harus memenuhi kriteria yang telah ditetapkan dalam Al-Qur'an dan Hadits, yang tidak hanya berkaitan dengan jenis binatang, tetapi juga dengan cara penyembelihannya.⁸⁰ Dengan demikian, umat Islam diharapkan dapat menjaga ketaatan kepada Allah dan mendapatkan keberkahan dalam kehidupan mereka.

⁷⁸Fadlina, Maulidiah Vita, Nabila Talitha Sari, and Talitha Verda Aisyah. "Mengonsumsi Bangkai Binatang dalam Perspektif Islam dan Kesehatan." *Antigen: Jurnal Kesehatan Masyarakat dan Ilmu Gizi* 2.4 (2024): 01-14.

⁷⁹Armayanto, Harda, and Selmarisa Wardhani. "Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) tentang Pengharaman Salam Lintas Agama: Analisis Sosiologis-Teologis: The Indonesian Ulema Council's Fatwa on the Prohibition of Interfaith Greetings: A Socio-Theological Analysis." *Journal of Islamic and Occidental Studies* 2.2 (2024): 219-235.

⁸⁰Suryo Ndadari, Rohmah Ayuningtyas, and Sufyan Muttaqin, "H Alalan T Ayyiban Dalam Al- Qur ' an Menurut Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy Dalam Tafsir Al- Qur ' Anul Majid An -Nuur" 1 (2024): 53–67.

b. Dasar Hukum Tentang Binatang yang Halal dan Haram

1) Al-Qur'an

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَلًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ

Terjemahnya:

“Wahai manusia! Makanlah dari (makanan) yang halal dan baik yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan. Sungguh, setan itu musuh yang nyata bagimu”. (Q.S. Al-Baqarah/2:168).⁸¹

أَحَلَّ لَكُمْ صَيْدَ الْبَحْرِ وَطَعَامَهُ ۖ مَتَاعًا لَّكُمْ وَلِلْغَايَةِ وَحَرَّمَ عَلَيْكُمْ صَيْدَ الْبَرِّ مَا دُمْتُمْ حُرُمًا ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي إِلَيْهِ تُحْشَرُونَ

Terjemahnya:

“Dihalalkan bagimu hewan buruan laut dan makanan (yang berasal) dari laut sebagai makanan yang lezat bagimu, dan bagi orang-orang yang dalam perjalanan; dan diharamkan atasmu (menangkap) hewan darat, selama kamu sedang ihram. Dan bertakwalah kepada Allah yang kepada-Nya kamu akan dikumpulkan (kembali)”. (Q.S. Al-Ma'idah/5:96).⁸²

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُلُوا مِن طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ وَاشْكُرُوا لِلَّهِ إِن كُنتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, makanlah apa-apa yang baik yang Kami anugerahkan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah jika kamu benar-benar hanya menyembah kepada-Nya.” (Q.S. Al-Baqarah/2: 172)⁸³

⁸¹Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 33.

⁸²Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 165.

⁸³Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 33.

Ayat ini ditujukan secara khusus kepada orang-orang yang beriman, Allah Swt memerintahkan agar mereka hanya mengonsumsi makanan yang halal dan baik (thayyib). Perintah ini menunjukkan bahwa tidak cukup bagi suatu makanan hanya sekadar halal dari segi hukum, tetapi juga harus baik dari segi kualitas, kebersihan, dan manfaatnya bagi tubuh serta jiwa. Hal ini menunjukkan betapa besar pengaruh makanan terhadap kehidupan spiritual dan moral seseorang. Makanan yang tidak baik, meskipun halal, dapat merusak kesehatan fisik maupun hati seseorang, dan sebaliknya, makanan yang baik namun tidak halal tetap dilarang karena bertentangan dengan prinsip-prinsip agama. Allah Swt, dalam kasih sayang-Nya, telah menyediakan berbagai macam makanan yang halal dan baik, seperti buah-buahan, biji-bijian, dan hewan ternak yang diciptakan untuk manusia. Namun, manusia diperintahkan untuk berusaha dan bekerja dalam batas-batas yang diridai-Nya guna mendapatkan makanan tersebut.⁸⁴ Ayat ini mengajarkan umat Islam untuk selalu menjaga kesucian lahir dan batin melalui makanan yang dikonsumsi, karena dari sanalah muncul kekuatan untuk beribadah dan menjalani kehidupan yang diridai Allah Swt.

حَدَّثَنَا زَكَرِيَّا عَنْ الشَّعْبِيِّ عَنْ الثُّعْمَانِ بْنِ بَشِيرٍ قَالَ سَمِعْتُهُ يَقُولُ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ وَأَهْوَى الثُّعْمَانُ بِإِصْبَعِيهِ إِلَى أُذُنَيْهِ إِنَّ الْحَلَالَ بَيْنَ وَإِنَّ الْحَرَامَ بَيْنَ وَبَيْنَهُمَا مُشْتَبِهَاتٌ لَا يَعْلَمُهُنَّ كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ فَمَنْ اتَّقَى الشُّبُهَاتِ اسْتَبْرَأَ لِدِينِهِ وَعَرْضِهِ وَمَنْ وَقَعَ فِي الشُّبُهَاتِ وَقَعَ فِي الْحَرَامِ كَالرَّاعِي يَرْعَى حَوْلَ الْحِمَى يُوشِكُ أَنْ يَرْعَى فِيهِ أَلَا

⁸⁴Ahmad Syah et al., "Illicit Money Dalam Perspektif Al- Qur ' an (Analisis Penafsiran Imam" 8 (2024): 9608–27.

وَإِنَّ لِكُلِّ مَلِكٍ حِمًى أَلَا وَإِنَّ حِمَى اللَّهِ مَحَارِمُهُ أَلَا وَإِنَّ فِي الْجَسَدِ مُضْغَةً إِذَا صَلَحَتْ صَلَحَ الْجَسَدُ كُلُّهُ وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ الْجَسَدُ كُلُّهُ أَلَا وَهِيَ الْقَلْبُ. (رواه مسلم).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Zakaria dari As Sya'bi dari An Nu'man bin Basyir dia berkata, "Saya mendengar dia berkata, "Saya pernah mendengar Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda -Nu'man sambil menunjukkan dengan dua jarinya kearah telinganya:- "Sesungguhnya yang halal telah nyata (jelas) dan yang haram telah nyata. Dan di antara keduanya ada perkara yang tidak jelas, yang tidak diketahui kebanyakan orang, maka barangsiapa menjaga dirinya dari melakukan perkara yang meragukan, maka selamatlah agama dan harga dirinya, tetapi siapa yang terjatuh dalam perkara syubhat, maka dia terjatuh kepada keharaman. Tak ubahnya seperti gembala yang menggembala di tepi pekarangan, dikhawatirkan ternaknya akan masuk ke dalamnya. Ketahuilah, setiap raja itu memiliki larangan, dan larangan Allah adalah sesuatu yang diharamkannya. Ketahuilah, bahwa dalam setiap tubuh manusia terdapat segumpal daging, jika segumpal daging itu baik maka baik pula seluruh badannya, namun jika segumpal daging tersebut rusak, maka rusaklah seluruh tubuhnya. Ketahuilah, gumpalan darah itu adalah hati”. (HR. Muslim).⁸⁵

Hadis ini mengajarkan bahwa segala sesuatu yang halal dan haram itu jelas dan tegas dalam ajaran Islam, sedangkan ada pula perkara yang berada di antara keduanya, yaitu hal-hal yang status hukumnya samar atau tidak jelas. Rasulullah SAW menganjurkan agar seorang Muslim menjauhi perkara yang samar ini untuk menjaga agama dan kehormatannya, karena terlibat dalam hal-hal yang tidak jelas bisa berisiko menyebabkan seseorang terjerumus dalam perbuatan yang haram tanpa disadari.⁸⁶ Dengan menghindari perkara-perkara yang samar, seseorang dapat menjaga keimanannya dan kehormatan diri agar tetap selaras dengan syariat Islam.

⁸⁵ Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-Musaaqah, Juz 2, No. 1599, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 47.

⁸⁶ Rofi Sabda Muhammad Ar-Razy et al., “Sebab Syubhat Dalam Penerapan Sanksi Jarimah Hudud Serta Pengaruhnya,” *Jurnal Kajian Agama dan Dakwah* (n.d.).

c. Binatang Halal dan Haram

1) Binatang yang halal

a) Binatang Ternak

b) Belalang

c) Ikan Laut

2) Binatang yang haram

a) Babi

b) Binatang Buas dan Bertaring

c) Burung Bertaring, Burung Pemangsa dan Burung Pemakan Bangkai

d) Serangga

e) Jalalah

f) Keledai Jinak

g) Binatang yang diperintahkan untuk dibunuh⁸⁷

Ajaran Islam, binatang dibagi ke dalam dua golongan, yaitu yang halal dan yang haram untuk dikonsumsi. Binatang yang halal pada dasarnya adalah yang bermanfaat, tidak berbahaya, serta diperoleh dengan cara penyembelihan yang sesuai syariat. Sebaliknya, binatang yang haram adalah yang memiliki sifat membahayakan, menjijikkan, atau dilarang secara tegas dalam Al-Qur'an dan Hadis, termasuk pula yang mati tanpa disembelih serta yang disembelih tidak atas

⁸⁷Nurrahmi, Dwi, Zaini Rahman, and Abdul Aziz. "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Media Video Pembelajaran pada Materi Penyembelihan Hewan dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX MTs Berkah Palangka Raya." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3.02 (2024): 441-449.

nama Allah.⁸⁸ Dengan adanya ketentuan ini, Islam memberikan pedoman agar umatnya mengonsumsi makanan yang bersih, sehat, dan membawa keberkahan, sekaligus menjauhkan diri dari hal-hal yang dapat merusak akal, jasmani, maupun rohani.

Mazhab Hanafi, binatang yang halal dikonsumsi adalah hewan ternak seperti sapi, kambing dan unta, serta beberapa hewan liar yang tidak buas seperti rusa dan kelinci. Mereka sangat ketat dalam hal ini dan mengharamkan semua hewan yang bertaring seperti singa, anjing dan kucing, serta burung yang bercakar seperti elang.⁸⁹ Untuk hewan laut, mazhab ini hanya memperbolehkan ikan yang bersisik, sementara hewan laut lainnya seperti udang, cumi, atau kepiting diperselisihkan, bahkan cenderung dianggap makruh atau haram oleh sebagian ulama Hanafiyah.

Mazhab Maliki lebih longgar dalam menentukan kehalalan binatang. Mereka membolehkan hampir semua jenis hewan laut tanpa terkecuali, baik yang mirip ikan maupun tidak, asalkan tidak beracun atau membahayakan. Untuk hewan darat, selain hewan ternak, sebagian besar hewan liar juga dianggap halal jika tidak termasuk dalam kategori yang secara tegas dilarang dalam Al-Qur'an dan Hadis, atau tidak tergolong najis dan menjijikkan menurut adat kebiasaan masyarakat.⁹⁰ Mazhab ini menekankan bahwa sesuatu dianggap haram bukan

⁸⁸Zaharudin, Wan Maslukma, et al. "Parameter Halalan Tayyiban dari Perspektif Maqasid Al-Syariah dalam Produk Makanan Enzim: The Parameter of Halalan Tayyiban from Maqasid al-Syariah Perspective in Enzyme Food Products." *Journal of Muwafaqat* 5.2 (2022): 16-32.

⁸⁹Hidayati, Nurul, et al. "Fanatisme Mazhab dalam Ahkam al-Quran karya al-Kiya al-Harrasi: Analisis Interpretasi al-Baqarah [2]: 173 tentang Bangkai Ikan dan Belalang." *AT-TAHBIR: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Tafsir* 2.1 (2025).

⁹⁰Ifan Naufali, "Hukum Jual Beli 'Asb Ah-Fahl Menurut Pandangan Mazhab Syafi'i Dan Mazhab Maliki," *Journal Of Islamic Business Law* 6, no. 4 (2022): 1–6.

hanya karena wujudnya, tetapi juga karena madharat dan ketidaksucian yang melekat padanya.

Mazhab Syafi'i memiliki pendekatan yang agak serupa dengan Hanafi dalam hal hewan darat, yaitu menghalalkan hewan ternak dan beberapa hewan liar yang tidak bertaring serta tidak najis. Namun, dalam hal hewan laut, mereka lebih longgar dan membolehkan semua jenis binatang laut, termasuk udang, cumi, kepiting dan lainnya, tanpa perlu disembelih terlebih dahulu.⁹¹ Binatang darat yang bertaring, burung yang bercakar, dan hewan yang menjijikkan seperti tikus atau ular, tetap diharamkan karena termasuk dalam kategori yang disebutkan dalam hadis sebagai makhluk yang tidak boleh dikonsumsi.

Mazhab Hambali secara umum sejalan dengan Syafi'i, terutama dalam hal kehalalan semua binatang laut, termasuk yang mati di dalam laut, selama tidak membahayakan. Mereka juga menghalalkan hewan ternak dan beberapa hewan liar yang tidak buas. Seperti mazhab lainnya, hewan bertaring, burung bercakar dan binatang menjijikkan tetap diharamkan.⁹² Hambali juga menekankan pentingnya penyembelihan sesuai syariat dan menyebut nama Allah saat menyembelih sebagai syarat sahnya konsumsi binatang darat.

d. Binatang-Binatang yang Kontroversial Kehalalan dan Keharamannya

Binatang yang dikonsumsi manusia pada dasarnya terbagi menjadi dua kelompok, yaitu binatang yang hidup di air dan di darat. Untuk binatang air,

⁹¹Hidayati, Nurul, et al. "Fanatisme Mazhab dalam Ahkam al-Quran karya al-Kiya al-Harrasi: Analisis Interpretasi al-Baqarah [2]: 173 tentang Bangkai Ikan dan Belalang." *AT-TAHBIR: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Tafsir* 2.1 (2025).

⁹²Ifan Naufali, "Hukum Jual Beli 'Asb Ah-Fahl Menurut Pandangan Mazhab Syafi'i Dan Mazhab Maliki," *Journal Of Islamic Business Law* 6, no. 4 (2022): 1–6.

seperti ikan, para ulama sepakat bahwa ikan halal untuk dimakan. Bahkan, menurut pandangan ulama Syafi'iyah dan Malikiyah, bangkai ikan pun dianggap halal.⁹³ Namun, ada sebagian ulama yang membedakan status bangkai ikan berdasarkan kondisinya, yaitu ikan yang mati masih segar boleh dimakan, sementara ikan yang sudah membusuk dan mengapung dianggap tidak boleh dikonsumsi.

Ulama yang berpendapat bahwa binatang *khabaits* (yang menjijikan) haram menyatakan bahwa harus ada nash yang jelas yang menyebutkan larangan tersebut, tanpa perlu penafsiran. Oleh karena itu, mereka tidak mengharamkan binatang *khabaits*, karena tidak ada nash yang secara tegas menyebutkan hal itu.⁹⁴ Sementara itu, ulama yang menafsirkan ayat yang mencakup binatang yang menjijikan berpendapat bahwa binatang tersebut haram untuk dimakan.

5. Mata Pelajaran Fiqih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Fiqh dalam bahasa berasal dari kata *faqihayafqahu-fiqhan*, yang berarti "memahami atau mengetahui".⁹⁵ Secara terminologi syar'i, ilmu fiqh merujuk pada ilmu yang membahas hukum-hukum syar'i yang diupayakan penetapannya melalui pemahaman mendalam terhadap dalil-dalil yang terkandung dalam teks-teks yang rinci.⁹⁶ Mata pelajaran fiqh adalah salah satu disiplin ilmu yang

⁹³Suhadi Suhadi, "Pandangan Islam Terhadap Sya'ir," *Sanaamul Quran: Jurnal Wawasan Keislaman* 4, no. 1 (2023): 81–88.

⁹⁴Widyaningsih, Dewi Ayu. "Sertifikasi Halal Perspektif Maqashid Syariah." *Falah: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 4.1 (2023): 61-72.

⁹⁵Darul, Muhammad Ghalib. "Metode Syarh Hadis: Metode Fiqh, Teknik Interpretasi Dan Pendekatan Dalam Memahami Hadis." *IMTIYAZ: Jurnal Ilmu Keislaman* 9.3 (2025): 551-569.

⁹⁶Muhammad Zali et al., "Konsep Dasar Ilmu Fikih," *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation* 2, no. 1 (2025): 245–52.

diajarkan kepada peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mereka mengenai hukum Islam. Fiqh memiliki peran penting sebagai pedoman bagi seorang Muslim dalam melaksanakan ibadah.⁹⁷ Oleh karena itu, mata pelajaran fiqh sangat penting untuk mendapatkan perhatian yang serius, khususnya di usia dini, agar anak terbiasa hidup sesuai dengan hukum Islam yang berlaku.

b. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqh bertujuan untuk meningkatkan pemahaman umat Islam tentang hukum-hukum syariat yang mencakup ibadah, muamalah dan akhlak, serta bagaimana cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Fiqih membantu individu menjalani hidup sesuai dengan ajaran Islam, menjaga akhlak yang baik, serta menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab spiritual dan sosial. Selain itu, fiqh juga mengajarkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menerapkan hukum Islam pada situasi yang beragam. Pembelajaran fiqh bertujuan untuk menjaga keharmonisan dalam masyarakat, menghindarkan kesalahan dalam beragama, dan mempersiapkan generasi yang kompeten dalam ilmu agama untuk memberi kontribusi positif dalam masyarakat.⁹⁸ Dengan demikian, fiqh tidak hanya mengatur aspek ibadah, tetapi juga membentuk pribadi yang baik dan berperan dalam menciptakan kehidupan yang adil dan sejahtera.

⁹⁷Ihsan Satrya Azhar, Ahmad Fuadi, and Muhammad Nuh Dawi, "Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fikih Dalam Mengenalkan Hukum Islam Di Madrasah Ibtidaiyah," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (2025): 36–47.

⁹⁸Muchlisin Limbong et al., "Penerapan Fiqih Dalam Kehidupan Sehari-Hari," *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 143–51.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Ruang lingkup mata pelajaran fiqih mencakup berbagai aspek kehidupan umat Islam yang diatur dalam syariat, baik yang berkaitan dengan ibadah maupun muamalah.⁹⁹ Fiqih ibadah mengatur tata cara pelaksanaan ibadah seperti shalat, zakat, puasa, haji, dan umrah. Fiqih muamalah berkaitan dengan hukum transaksi ekonomi dan hubungan sosial, termasuk jual beli, pinjam meminjam, sewa menyewa, pernikahan, perceraian, dan warisan.

Fiqih juga membahas fiqih jinayah yang mengatur hukum pidana dalam Islam, fiqih siyasah mengenai pemerintahan, dan fiqih adab yang mengatur etika dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Tak kalah penting, fiqih juga mencakup zakat, wakaf, dan infaq, yang mengatur kewajiban umat Islam dalam berbagi harta untuk kepentingan umat.¹⁰⁰ Secara keseluruhan, fiqih memberikan pedoman dan aturan yang mencakup hampir seluruh aspek kehidupan, dengan tujuan membantu umat Islam menjalani hidup sesuai dengan prinsip-prinsip syariat Islam.

C. Kerangka Pikir

Berikut ini peneliti akan memberikan gambaran kerangka pikir terkait penggunaan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web* dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VI MI DDI 1 Palopo.

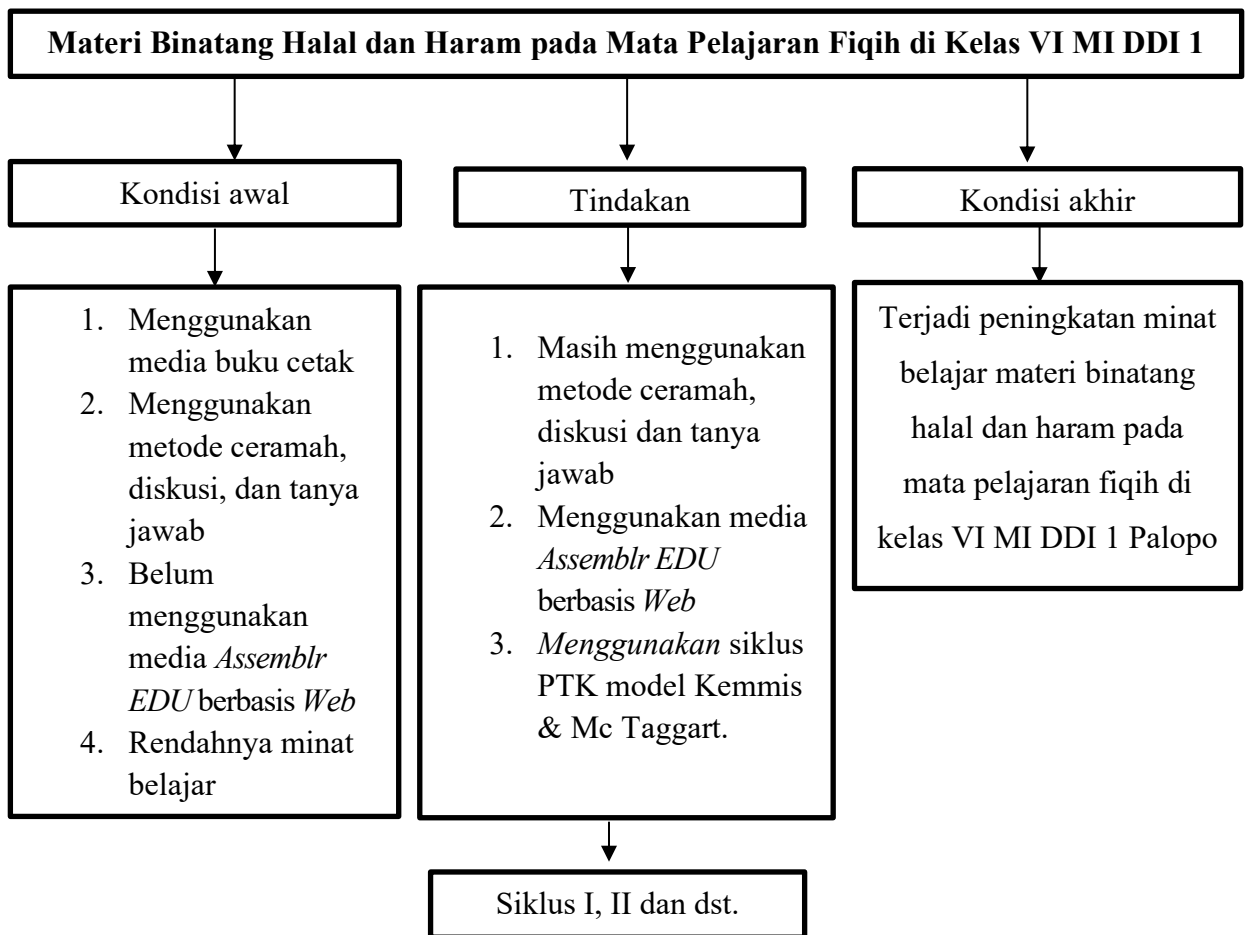
Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web*, yaitu salah satu jenis media multimedia yang digunakan untuk

⁹⁹ Qoriatul Fashihah Al Kamilah, Nayla Wafa'Ramdaniyah, and M Mahbubi, "Analisis Materi Pai Smp Kelas 9 Aspek Fiqih," *ALMUSTOFA: Journal of Islamic Studies and Research* 2, no. 01a (2025): 77–88.

¹⁰⁰ Sucipto, Sucipto. "Halal dan haram menurut Al-Ghazali dalam kitab Mau'idhotul Mukminin." *ASAS* 4.1 (2012).

membantu siswa memahami binatang halal dan haram serta cara pengaplikasiannya dalam konteks fiqih dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, Pembelajaran fiqih di MI DDI 1 Palopo mengalami masalah berupa kurangnya minat belajar siswa. Solusi dari permasalahan itu adalah dengan menerapkan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *Web*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka dibawah ini:



Gambar 2.1 Alur Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

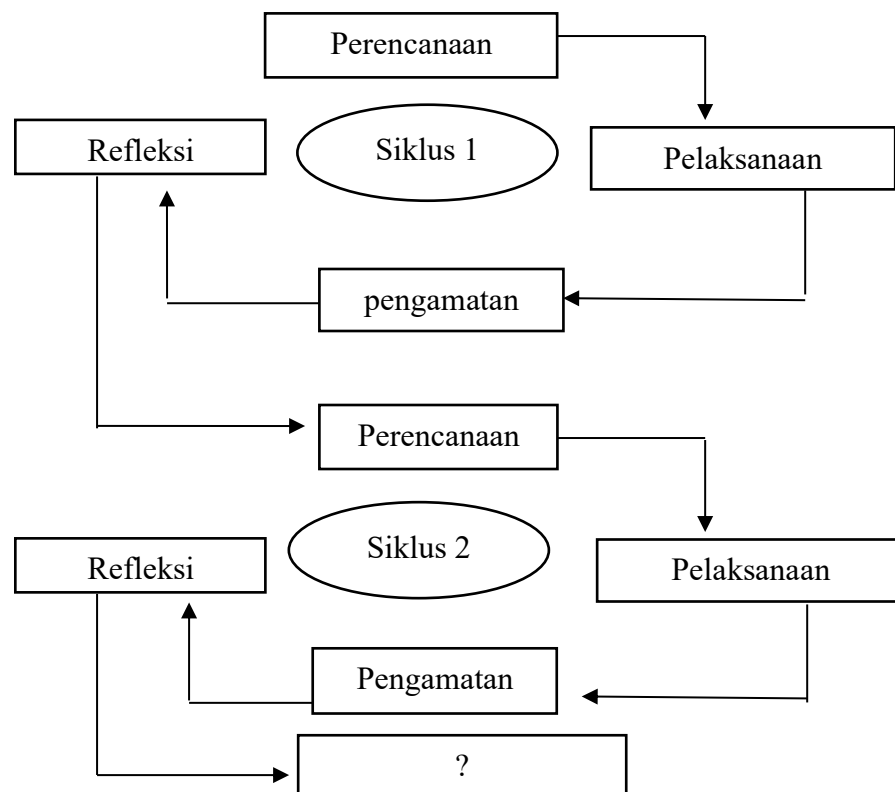
Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/peneliti yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut¹⁰¹. Penelitian PTK juga dapat dimaknai sebagai kegiatan penelitian di dalamnya memuat cara, metode atau strategi yang bertujuan meningkatkan prestasi siswa. Buku tentang Pendidikan menjelaskan guru harus mengganti selalu strategi dalam kelas agar pembelajaran berkualitas.¹⁰² Penelitian tindakan kelas pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh ahli-ahli lain seperti Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, John Elliot, Dave Ebbutt dan sebagainya. Konsep penelitian tindakan kelas semakin berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Pemahaman konsep penelitian tindakan banyak para peneliti atau penulis menjelaskan konsep yang memang dibutuhkan dalam pelaksanaannya di dalam proses pembelajaran.¹⁰³

¹⁰¹Rukminingsih, dkk. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2020: 141-150.

¹⁰²Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 23.

¹⁰³Anisatul Azizah, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Pendidik dalam Pembelajaran," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu model penelitian dari Kemmis & Mc Taggart. Model ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dan ke semua unsur ini merupakan siklus dalam arti suatu putaran kegiatan penelitian. Pada model ini ada dua kegiatan yang menyatu dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain yaitu *action* dan *observing* karena harus dilakukan dalam satu waktu. Apabila permasalahan telah selesai dilakukan refleksi dalam siklus pertama diperoleh gambaran perbaikannya, maka sebaiknya dilakukan evaluasi, sehingga dari hasil evaluasi peneliti dapat mengambil keputusan apakah berhenti atau lanjut ke siklus berikutnya.¹⁰⁴



Gambar 3.1 Desain PTK Kemmis & Mc Taggart

¹⁰⁴Syaifudin Institut et al., "Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab)," *Borneo: Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (2021): 1–17.

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI MI DDI 1 Palopo dengan jumlah sebanyak 24 siswa, siswa laki-laki sebanyak 13 orang dan siswa perempuan sebanyak 11 orang.

2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan 2 bulan yaitu 15 Juli hingga 5 Agustus pada tahun ajaran 2024/2025.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di siswa kelas VI MI DDI 1 Palopo yang bertempat Jl. Datuk Sulaiman No.57, Pontap, Kec. Wara Utara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan 91913.

4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas yang akan peneliti gunakan adalah model penelitian dari Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini akan dilaksanakan melalui II Siklus yaitu:

a. Tahap pra siklus

1) Identifikasi Masalah

Peneliti mengamati bahwa banyak siswa yang merasa bosan saat belajar tentang binatang halal dan haram karena disampaikan dengan cara yang monoton, yaitu melalui pembelajaran berbasis teks. Pendekatan ini tidak hanya membuat siswa kurang tertarik, tetapi juga menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang seharusnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Pengumpulan Data Awal

Observasi kelas: Melihat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran dikelas.

3) Perencanaan Tindakan

Guru memutuskan untuk menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *web* untuk meningkatkan minat belajar. Dalam menentukan indikator keberhasilan melihat dari ketertarikan, perhatian dan perasaan senang siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah tahap pra siklus ini selesai, penelitian akan dilanjutkan ke siklus 1, di mana media *Assemblr EDU* mulai diterapkan, kemudian hasilnya dianalisis untuk perbaikan di siklus berikutnya.

a. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan PTK, yaitu sebagai berikut:

- a) Bekerja sama dengan guru di kelas VI MI DDI 1 Palopo, untuk mengalokasikan waktu yang tersedia.
- b) Menyusun modul ajar sesuai dengan media pembelajaran.
- c) Menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan selama proses penelitian.
- d) Membuat/menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta alat evaluasi pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menyesuaikan pembelajaran dengan modul ajar yaitu dengan cara menyiapkan indikator pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa setelah mempelajari materi yang diberikan. Memotivasi siswa untuk belajar dan menguraikan proses belajar mengajar yang akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web*. Peneliti menjelaskan materi secara singkat dengan menggunakan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis web kepada siswa, dan sebagai penutup peneliti memberikan angket di setiap akhir siklus.

3) Pengamatan

Kegiatan ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web*.

4) Refleksi

Setelah proses pembelajaran, data yang diperoleh selama kegiatan dari lembar observasi dianalisis untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki dan kita melakukan evaluasi . Refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Apabila setelah tercapai target yang diinginkan, maka siklus tindakan dapat berhenti. Tetapi jika belum, maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan tindakan.

b. Siklus II

Apabila siklus I tidak berhasil maka akan dilakukan dengan siklus II dengan urutan yang sama seperti siklus I yang dimulai dengan perencanaan sampai

refleksi. Siklus ini akan terus terjadi sampai peneliti mencapai target yang diinginkan.

C. Sasaran Penelitian

Sasaran dari penelitian ini adalah siswa kelas VI MI DDI 1 Palopo pada tahun pelajaran 2024/2025, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis web.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian atau disebut dengan teknik yang di gunakan dalam penelitian.¹⁰⁵ Adapun instrumen penelitian yang akan peneliti gunakan adalah instrumen lembar observasi dan lembar angket.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis *web* yang berbentuk ceklis.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru¹⁰⁶

No	Aspek yang diamati
1.	Mengucapkan salam
2.	Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran
3.	Mengecek kehadiran siswa

¹⁰⁵Elan Elan, Sumardi Sumardi, dan Amanda Salsabila Juandi, "Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial," *Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022): 91–98.

¹⁰⁶Dewi, Helen Putriana. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Pemanfaatan Media Canva pada Peserta Didik Kelas V di SDN Kebonsari 1 Kota Malang." *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*. Vol. 1. No. 2. 2024.

No	Aspek yang diamati
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari
5.	Membagi siswa dalam kelompok
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis web
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami
8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab
10.	Menyimpulkan materi
11.	Melakukan ice breaking bersama
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa¹⁰⁷

No	Aspek yang diamati
1.	Siswa menjawab salam
2.	Siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran
3.	Siswa menjawab saat di absen
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis web
7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama
12.	Siswa berdo'a dan menutup pembelajaran

¹⁰⁷Fitria, Kholifatul, and Didit Yulian Kasdriyanto. "Penerapan Media Game Edukasi "Laciku" Pembelajaran Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun Untuk Meningkatkan Minat Dan Aktivitas Belajar Kelas 2 SDN Curahsawo." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7.2 (2024): 4322-4336.

2. Angket

Lembar angket digunakan untuk menilai penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *web* pada materi binatang halal dan haram dalam mata pelajaran Fiqih dan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 3.3 Lembar Angket¹⁰⁸

NO.	Pernyataan
1.	Saya merasa senang ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
2.	Saya tidak ingin belajar ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
3.	Materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i> membuat saya merasa pusing
4.	Saya selalu ingin belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i> setiap saat
5.	Saya selalu bersemangat ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
6.	Saya merasa bosan ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
7.	Saya merasa jenuh ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
8.	Saya selalu memperhatikan penjelasan yang disampaikan ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
9.	Saya berbicara dengan teman saya ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
10.	Saya selalu antusias ingin menjawab pertanyaan yang diberikan ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>

¹⁰⁸Afkarina, dkk. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Learning dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SMK." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 5.6 (2025): 3-3.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data adalah jenis kualitatif dan kuantitatif¹⁰⁹ dengan teknik pengumpulan data secara observasi dan angket.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap peristiwa yang terjadi.¹¹⁰ Lembar observasi yang akan peneliti gunakan yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

2. Angket

Angket adalah mengumpulkan informasi mengenai pengaruh penggunaan media tersebut terhadap motivasi dan antusias siswa dalam belajar, serta efektivitasnya dalam membantu siswa memahami materi.¹¹¹

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif berfokus pada perincian aktivitas siswa selama proses pembelajaran, termasuk perubahan sikap siswa dan keterlibatan guru. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif mengevaluasi hasil angket siswa, yang memungkinkan perbandingan

¹⁰⁹Puteri, Winni Yanuarti Tika. "Pengaruh Disiplin Kerja Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada CV Kembar Jaya Parung." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen* 2.11 (2024): 67-77.

¹¹⁰Iqlima Firdaus et al., "Model-Model Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* Vol.1 No.2, no. 2 (2023): 107.

¹¹¹Ismaya, Raka, Savira Salshabila, and Indri Dwi Ariyani. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7.4 (2024): 13779-13785.

skor dan kelengkapan hasil pembelajaran.¹¹² Pendekatan ganda ini memungkinkan penilaian yang jelas tentang efektivitas aktivitas yang dilakukan dalam penelitian.

1. Analisis Obsevasi Aktivitas Guru

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung skor keterlaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:¹¹³

$$\text{Keterlaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{Aspek yang terlaksana}}{\text{Keseluruhan aspek}} \times 100\%$$

Tabel 3.4 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran¹¹⁴

Nilai Interval	Kategori
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

2. Analisis Observasi Aktivitas Siswa

Analisis hasil observasi yang digunakan adalah analisis kualitatif deskriptif, data yang diperoleh dihitung kemudian dipersentasekan dan disajikan secara deskriptif. Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase hasil aktivitas belajar siswa yaitu:¹¹⁵

¹¹²Nurfadila Ainun et al., "Pendekatan Tarl Dengan Model Pbl Kelas X Upt Sma Negeri 1 Gowa" 8 (2025): 214–221.

¹¹³Fah, Selly. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Reaksi Redoks Terintegrasi Nilai Islam." *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan* 8.1 (2024): 41-50.

¹¹⁴Vijay, Mohamad, Indriati Nurul Hidayah, and Dolfi Harsadi. "Pengembangan LKPD berbasis kooperatif tipe *Make A Match* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora kelas IV sekolah dasar." *Journal of Language Literature and Arts* 4.12 (2024): 1220-1228.

¹¹⁵Fah, Selly. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Reaksi Redoks Terintegrasi Nilai Islam." *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan* 8.1 (2024): 41-50.

$$\text{Keterlaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{Aspek yang terlaksana}}{\text{Keseluruhan aspek}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Analisis Observasi Aktivitas Siswa¹¹⁶

Interval Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Aktif
61 – 80	Aktif
41- 60	Cukup Aktif
21- 40	Kurang Aktif
0 – 20	Sangat Tidak Aktif

3. Analisis Angket Minat Belajar Siswa

Analisis data angket minat belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Setiap data hasil angket yang diperoleh dari siswa dihitung skornya, kemudian dipersentasekan, lalu dikategorikan ke dalam klasifikasi minat belajar.

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung persentase skor angket minat belajar siswa adalah sebagai berikut:¹¹⁷

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100$$

Tabel 3.6 Analisis Angket Minat Belajar Siswa¹¹⁸

Interval Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Kuat
71% - 80%	Kuat
61 % - 70%	Cukup
51% -60%	Lemah
0% - 50%	Sangat Lemah

¹¹⁶Widyatama, Pandu Rudy, et al. "Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya." *Indonesian Research Journal on Education* 4.3 (2024): 1305-1322.

¹¹⁷Setia Budhi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (2018): 55.

¹¹⁸Widyatama, Pandu Rudy, et al. "Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya." *Indonesian Research Journal on Education* 4.3 (2024): 1305-1322.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *web* dapat meningkatkan minat belajar siswa

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di MI DDI 1 Palopo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih dengan menggunakan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web*.

a. Gambaran Pra Siklus

Kondisi awal sebelum diterapkannya media *Assemblr EDU* berbasis web pada siswa kelas VI MI DDI 1 Palopo diperoleh melalui kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilakukan terhadap seluruh proses pembelajaran materi binatang halal dan haram mata pelajaran Fiqih di kelas VI yang berjumlah 24 siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku, dan tidak menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya respons siswa terhadap pertanyaan guru serta minimnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus I dengan media *Assemblr EDU* berbasis *Web* materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran Fiqih di kelas VI MI DDI 1 Palopo adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

- a) Menetapkan waktu dimulainya penelitian tindakan kelas.
- b) Membuat modul ajar tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web*.
- c) Menyiapkan lembar observasi siswa dan guru.
- d) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- e) Menyiapkan alat yang akan digunakan untuk dokumentasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan menerapkan media *Assemblr EDU* untuk meningkatkan minat belajar siswa materi binatang halal dan haram pada mata fiqih kelas VI MI DDI 1 Palopo. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, membimbing siswa berdoa bersama dan melakukan absensi. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selanjutnya, guru menjelaskan materi tentang binatang halal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web melalui *Assemblr EDU*. Penggunaan media ini dimaksudkan untuk membantu penyampaian materi secara

visual dan interaktif. Selama proses pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa mengikuti pembelajaran dan memahami isi materi yang disampaikan.

Pada tahap penutupan pembelajaran, guru memberikan kesimpulan singkat mengenai materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi tersebut di rumah. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk berdoa sebagai ungkapan syukur atas ilmu yang telah diperoleh, kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan Kedua

(1) Kegiatan Awal

Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. Selanjutnya, guru melakukan absensi untuk mencatat kehadiran siswa. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut. Guru juga menyampaikan arahan awal kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari.

(2) Kegiatan Inti

Tahap kegiatan inti, guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai binatang halal. Penjelasan materi disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web melalui *Assemblr EDU*. Setelah penyampaian materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait bagian materi yang belum dipahami.

(3) Kegiatan Akhir

Guru menyampaikan penguatan materi dan melakukan kegiatan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa. Setelah itu, guru membagikan angket yang berisi pernyataan-pernyataan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis web.

3) Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dimana dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi yang diperoleh yaitu:

a) Observasi Aktifitas Guru Siklus I

Hasil observasi aktivitas guru siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru Pertemuan I Siklus I

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Mengucapkan salam	✓	
2.	Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Mengecek kehadiran siswa	✓	
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
5.	Membagi siswa dalam kelompok		✓
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓	
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	
8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan		✓
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab		✓

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
10.	Menyimpulkan materi	✓	
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama		✓
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		8	
Presentase		66,6%	

Berdasarkan tabel 4.1 hasil observasi aktivitas guru di atas dapat menunjukkan bahwa, aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 66,6% yang dimana skala tersebut termasuk ke dalam kategori baik, skala tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama dengan menerapkan media *Assemblr EDU* berbasis *Web* telah meningkat namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki pada pertemuan selanjutnya, seperti guru yang telah mampu menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* tetapi belum terlalu baik dalam penggunaannya.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru Pertemuan II Siklus I

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Mengucapkan salam	✓	
2.	Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Mengecek kehadiran siswa	✓	
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
5.	Membagi siswa dalam kelompok		✓
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓	
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	
8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan		✓
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab		✓
10.	Menyimpulkan materi	✓	
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama	✓	

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran	✓	
	Jumlah	9	
	Presentase	75%	

Berdasarkan tabel 4.2 hasil dari tabel diatas observasi guru pada pertemuan kedua telah mengalami peningkatan dan perbaikan dari pertemuan sebelumnya, aktivitas guru pada pertemuan kedua ini sebanyak 66,6% sedangkan pada pertemuan sebelumnya sebanyak 75% , pada pertemuan ini aktivitas guru telah menjadi lebih baik tetapi terdapat beberapa hal yang harus ditingkatkan lagi, maka dari itu peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 4.3 Rata-rata Hasil Aktivitas Guru Siklus I

Aspek yang diamati	Pertemuan Siklus I				Rata-rata	Ket
	I	Ket	II	Ket		
Kegiatan Guru	66,6%	Baik	75%	Baik	70,8%	Baik

b) Observasi Aktifitas Siswa Siklus I

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Siswa Pertemuan I Siklus I

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengucapkan salam	✓	
2.	Siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Siswa menjawab saat di absen	✓	
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing		✓
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓	
7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami		✓
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan		✓

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab		✓
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi	✓	
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama		✓
12.	Siswa berdo'a dan menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		7	
Presentase		58,3%	

Berdasarkan tabel 4.4 hasil observasi minat belajar di atas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis *Web* pada pertemuan pertama siklus I dapat meningkatkan minat belajar siswa sebanyak 58,3% yang dimana presentase tersebut masuk dalam kategori cukup baik, pada pembelajaran siklus I ini masih banyak hal yang harus ditingkatkan, contohnya masih terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran dan penjelasan guru, siswa belum mampu menjawab pertanyaan dari kelompok lain dengan baik, siswa yang kurang bersemangat dalam pembelajaran, maka dari pada pertemuan berikutnya hal-hal tersebut perlu ditingkatkan.

Tabel 4.5 Hasil Observasi Siswa Pertemuan II Siklus I

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengucapkan salam	✓	
2.	Siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Siswa menjawab saat di absen	✓	
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing		✓
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓	
7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami		✓

8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan		✓
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab		✓
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi	✓	
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama		✓
12.	Siswa berdo'a dan menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		8	
Presentase		66,6%	

Berdasarkan tabel 4.5 hasil observasi di atas dapat kita lihat menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada pertemuan kedua telah mengalami peningkatan sebanyak 66,6% dibanding pada pertemuan sebelumnya, pada siklus I pertemuan kedua ini aktivitas belajar siswa telah meningkat namun masih dalam kategori baik, maka dari itu peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus berikutnya dengan lebih memperhatikan lagi kekurangan yang ada pada siklus I.

Tabel 4.6 Rata-rata Hasil Aktivitas Siswa Siklus I

Aspek yang diamati	Pertemuan Siklus I				Rata-rata	Ket
	I	Ket	II	Ket		
Kegiatan Siswa	58,3%	Cukup Aktif	66,6%	Aktif	62,45%	Aktif

b) Minat Belajar Siswa Siklus I

Penilaian minat belajar siswa pada siklus I didasarkan pada hasil penyebaran angket.

Tabel 4.7 Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Item Pernyataan	Presentase	Ket
1.	Rasa Senang	1,5,10	66,41%	Cukup
2.	Perhatian	3,8,9	62,125%	Cukup
3.	Ketertarikan	2,4,6,7	69,79%	Cukup
Jumlah		10	198,325	
Rata-rata			66,10%	Cukup

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat terlihat bahwa minat belajar siswa pada siklus I adalah 66,10% setelah diterapkannya media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web*, skala presentase 66,10% ini dapat dikategorikan kedalam skala cukup. Namun pada tahap ini masih banyak hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya, seperti masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, terdapat siswa yang kurang aktif, dan lain-lain sehingga pada siklus ini hasilnya belum maksimal.

4) Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I selesai dilakukan, maka selanjutnya diadakan refleksi, hal ini dilakukan guna mengkaji tindakan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran siklus I berlangsung, dimana pada tahap ini di dapatkan hasil bahwa minat belajar siswa telah mengalami peningkatan namun belum maksimal. Hasil pengamatan atau observasi dalam kegiatan siklus I dapat disimpulkan hal-hal berikut.

- a) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih tertarik dan lebih memperhatikan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.
- b) Guru memberikan arahan kepada siswa agar tidak malu untuk bertanya ketika ada hal yang kurang dipahami oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) Guru membagi siswa dalam bentuk kelompok.

c. Pelaksanaan Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus I dengan media *Assemblr EDU* berbasis *Web* pada mata pelajaran Fiqih materi binatang halal dan haram di kelas VI MI DDI 1 Palopo adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

- a) Menetapkan waktu dimulainya penelitian tindakan kelas.
- b) Membuat modul ajar tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web*.
- c) Menyiapkan lembar observasi siswa dan guru.
- d) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- e) Menyiapkan alat yang akan digunakan untuk dokumentasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan Pertama

Adapun Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis web untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI MI DDI 1 Palopo. Kegiatan diawali dengan guru mengucapkan salam kepada siswa, membimbing siswa untuk berdoa bersama, kemudian melakukan absensi. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut.

Setelah guru menyampaikan penjelasan awal materi, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Selanjutnya, guru melanjutkan penjelasan materi tentang binatang haram dengan menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis web.

Setelah penyampaian materi, guru memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk mengajukan pertanyaan apabila terdapat bagian materi yang belum dipahami. Setelah sesi tanya jawab, guru memberikan arahan kepada siswa untuk memberikan apresiasi kepada teman yang telah menjawab pertanyaan dengan cara bertepuk tangan.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesimpulan dari materi pembelajaran dan mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari pada hari itu. Setelah itu, guru melakukan ice breaking, kemudian mengajak siswa menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam.

b) Pertemuan Kedua

(1) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam kepada siswa dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran. Setelah berdoa bersama, guru melakukan absensi, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa dan memberikan arahan untuk meningkatkan semangat belajar.

c) Kegiatan Inti

Setelah guru menjelaskan materi, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setelah pembagian kelompok selesai, guru melanjutkan penjelasan materi tentang binatang haram dengan menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis *web*. Setelah penyampaian materi, guru memberikan kesempatan kepada perwakilan setiap kelompok untuk mengajukan pertanyaan terkait bagian materi yang belum dipahami. Setelah sesi tanya jawab, guru memberikan arahan kepada

siswa untuk memberikan apresiasi kepada teman yang telah menjawab pertanyaan dengan bertepuk tangan.

d) Kegiatan Akhir

Guru Guru menyampaikan penguatan dan menyimpulkan materi bersama dengan siswa untuk memastikan pemahaman materi. Selanjutnya, guru membagikan angket berisi pernyataan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *web*. Kemudian, guru memberikan ice breaking, dilanjutkan dengan mengajak siswa menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam.

3) Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II dimana dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi yang diperoleh yaitu:

a) Observasi Aktifitas Guru Siklus II

Hasil observasi aktivitas guru siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Guru Pertemuan I Siklus II

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Mengucapkan salam	✓	
2.	Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Mengecek kehadiran siswa	✓	
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
5.	Membagi siswa dalam kelompok	✓	
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓	

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	
8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan	✓	
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓	
10.	Menyimpulkan materi		✓
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama	✓	
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		11	
Presentase		91,6%	

Berdasarkan tabel 4.8 hasil observasi aktivitas guru di atas dapat menunjukkan bahwa, aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 91,6% yang dimana skala tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik dalam pembelajaran guru telah mampu menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dengan baik namun skala tersebut masih terdapat beberapa hal yang kurang dalam pembelajaran seperti, guru yang kurang mampu membangun minat belajar siswa dengan maksimal.

Tabel 4.9 Hasil Observasi Guru Pertemuan II Siklus II

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Mengucapkan salam	✓	
2.	Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Mengecek kehadiran siswa	✓	
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
5.	Membagi siswa dalam kelompok	✓	
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓	
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan	✓	
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓	
10.	Menyimpulkan materi	✓	
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama	✓	
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		12	
Presentase		100%	

Tabel 4.10 Rata-rata Hasil Aktivitas Guru Siklus II

Aspek yang diamati	Pertemuan Siklus II				Rata-rata
	I	Ket	II	Ket	
Kegiatan Guru	91,6%	Sangat Baik	96,6%	Sangat Baik	94,1%

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat terlihat bahwa rata-rata aktivitas guru pada siklus II pertemuan II adalah 100% setelah diterapkannya media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web*, skala presentase 100% ini dapat dikategorikan kedalam skala sangat baik, yang artinya aktivitas belajar guru telah meningkat dengan baik. Pada siklus II ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar guru materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran fiqih dengan menerapkan diterapkannya media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* di MI DDI 1 Palopo aktivitasnya telah meningkat maka penelitian berhenti pada siklus II.

c) Observasi Aktifitas Siswa Siklus II

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Observasi Siswa Pertemuan II Siklus II

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengucapkan salam	✓	
2.	Siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Siswa menjawab saat di absen	✓	
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing	✓	
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓	
7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami	✓	
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan	✓	
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓	
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi		✓
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama		✓
12.	Siswa berdo'a dan menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		11	
Presentase		91,6%	

Berdasarkan tabel 4.11 hasil observasi aktivitas belajar siswa di atas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan diterapkannya media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* pada pertemuan pertama siklus II dapat meningkatkan minat belajar siswa sebanyak 91,6% yang dimana presentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik, pada pembelajaran siklus II ini aktivitas belajar siswa dengan menggunakan diterapkannya media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* telah meningkat dan menjadi semakin baik, akan lebih baik lagi jika presentase aktivitas belajar siswa lebih di tingkatkan pada pertemuan berikutnya.

Tabel 4.12 Hasil Observasi Siswa Pertemuan II Siklus II

No	Kegiatan	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengucapkan salam	✓	
2.	Siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Siswa menjawab saat di absen	✓	
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing	✓	
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓	
7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami	✓	
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan	✓	
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓	
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi	✓	
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama	✓	
12.	Siswa berdo'a dan menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		12	
Presentase		100%	

Tabel 4.13 Rata-rata peningkatan aktivitas belajar siswa siklus II

Aspek yang diamati	Pertemuan Siklus II				Rata-rata	Ket
	I	Ket	II	Ket		
Kegiatan Siswa	91,6%	Sangat Aktif	96,6%	Sangat Aktif	94,1%	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel 4.13 hasil observasi di atas dapat kita lihat bahwa aktivitas belajar siswa pada pertemuan kedua menunjukkan perubahan yang baik dimana pada pertemuan siklus II ini hasil aktivitas belajar siswa, telah mengalami peningkatan sebanyak 100% dan rata-rata peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II ini sebanyak 95,8%. Skala tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web*

telah mengalami peningkatan yang baik, maka dari itu penelitian berhenti pada siklus II.

c) Minat Belajar Siswa Siklus II

Penilaian minat belajar siswa pada siklus II didasarkan pada hasil penyebaran angket.

Tabel 4.14 Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	Item Pernyataan	Presentase	Keterangan
1.	Rasa Senang	1,5,10	91,5%	Sangat Kuat
2.	Perhatian	3,8,9	91,5%	Sangat Kuat
3.	Ketertarikan	2,4,6,7	100%	Sangat Kuat
	Jumlah	10	283%	
	Rata-rata		94,3%	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel 4.14 dapat terlihat bahwa minat belajar siswa pada siklus II adalah 94,3% setelah diterapkannya media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web*, skala presentase 94,3% ini dapat dikategorikan ke dalam skala sangat kuat, yang artinya minat belajar siswa telah meningkat dengan baik. Pada siklus II ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran Fiqih dengan menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* di kelas VI MI DDI 1 Palopo minat belajarnya telah meningkat maka penelitian berhenti pada siklus II.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa, materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran Fiqih di kelas VI MI DDI 1 Palopo. Sehingga indikator keberhasilan telah tercapai secara optimal dan tidak ditemukan lagi permasalahan yang signifikan dalam proses pembelajaran, maka

dapat disimpulkan bahwa penelitian dihentikan pada siklus II, karena tindakan yang dilakukan sudah efektif dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* telah lebih baik hal ini dibuktikan dengan:

- a) Guru telah lebih aktif dalam memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih fokus dan bersemangat selama proses belajar berlangsung.
- b) Siswa tidak malu lagi dalam bertanya ketika ada hal yang tidak ia mengerti.
- c) Dalam pembelajaran kelompok siswa telah lebih aktif dan memahami apa yang disampaikan.

B. Pembahasan

Penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dapat meningkatkan minat belajar materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran Fiqih di kelas VI MI DDI 1 Palopo.

Penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* di MI DDI 1 Palopo dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dapat dilihat pada hasil angket minat belajar dan hasil rata-rata observasi selama pembelajaran siklus I dan II berlangsung, berikut adalah hasil dari angket minat belajar siswa dan hasil rata-rata observasi aktivitas guru dan siswa.

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II

Observasi aktivitas guru siklus I menunjukkan bahwa, rata-rata hasil aktivitas guru siklus I sebesar 70,8% dimana presentase tersebut termasuk dalam kategori baik, namun pada pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan, seperti guru yang kurang paham mengenai proses pembelajaran dan lain-lain. Maka dari itu peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus II.

Observasi rata-rata aktivitas guru dapat kita lihat bahwa aktivitas guru kembali meningkat dan semakin baik pada siklus II hal ini buktikan dengan hasil rata-rata aktivitas guru mencapai 95,8% dan presentase ini termasuk kedalam kategori sangat baik, dimana pada siklus II ini guru telah mampu menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dengan baik.

Peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II sebagaimana yang telah dijelaskan, berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Assemblr EDU* berbasis *web* dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas guru dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian oleh Handayani, Titik dan Sri, penggunaan teknologi berbasis *augmented reality* seperti *Assemblr EDU* mampu meningkatkan motivasi guru dalam menyampaikan materi karena media tersebut lebih interaktif dan visual, sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan konsep abstrak.¹¹⁹ Temuan tersebut, penguasaan terhadap media pembelajaran yang sesuai dapat secara langsung berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran di kelas.

¹¹⁹Handayani, Titik, and Sri. "Penerapan Media *Augmented Reality* Menggunakan *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Bidang IPAS di Tingkat Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 33.2 (2024): 129-146.

b. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

Observasi aktivitas siswa siklus I bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan pertama sebesar 58,3%, presentase tersebut termasuk dalam kategori cukup aktif, pada aktivitas belajar siswa pertemuan pertama ini masih terdapat beberapa hal yang kurang seperti, terdapat siswa yang bertanya ketika ada hal yang kurang dipahami, kurang mengerti dengan pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dan kurang aktif.

Observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 95,8% presentase tersebut termasuk dalam kategori baik dan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I telah diperbaiki dan menjadi semakin baik pada siklus II contohnya siswa yang awalnya kurang aktif kelompok pada siklus I sekarang menjadi aktif dalam pembelajaran pada pembelajaran siklus II, maka dari itu pembelajaran pembelajaran Fiqih materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis *Web*, di kelas VI MI DDI 1 Palopo.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Wulandari yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media AR dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena siswa dapat belajar secara visual, auditori dan kinestetik secara bersamaan.¹²⁰ Penggunaan media *Assemblr EDU* pada siklus II mampu mengatasi berbagai kekurangan pada siklus I, seperti kurangnya pemahaman siswa dan keaktifan dalam bertanya, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara menyeluruh.

¹²⁰Wulandari. "Penggunaan aplikasi *augmented reality* untuk memfasilitasi penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik." *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang* 11.2 (2020): 59-69.

c. Peningkatan minat belajar siswa siklus I dan II

Siklus I dan II di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada siklus I dan II, yang dimana pada siklus I rata-rata minat belajar siswa berdasarkan hasil angket sebesar 66,10% hal ini dapat dilihat dari presentase ketiga indikator minat belajar siswa yang dimana pada siklus I indikator pertama perasaan senang sebesar 66,41%, indikator kedua ketertarikan sebesar 62,125% dan indikator ketiga perhatian sebesar 69,79%. Minat belajar siswa pada siklus I telah mengalami peningkatan namun masih terdapat beberapa kekurangan pada saat pembelajaran berlangsung, maka dari itu penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Minat belajar siswa kembali meningkat pada pembelajaran siklus II dan pada siklus II ini materi binatang halal dan haram pada mata pelajaran fiqih dengan menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* di kelas VI MI DDI 1 Palopo menjadi semakin baik hal ini dapat dilihat pada hasil rata-rata angket minat belajar siswa siklus II mencapai presentase sebanyak 94,3%, hal ini dapat dilihat pada hasil peningkatan minat belajar siswa setiap indikator, indikator pertama perasaan senang 91,5%, indikator kedua ketertarikan 91,5% dan indikator ketiga perhatian 100%. Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada siklus II menunjukan bahwa terjadi peningkatan pada minat belajar siswa dan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* menjadi semakin baik.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dkk, yang juga menggunakan media *Assemblr EDU* dalam pembelajaran dan memperoleh respon positif dari siswa, dengan skor rata-

rata 76,60% dan peningkatan hasil belajar dari 51,33 menjadi 85,67.¹²¹ Meskipun angka minat belajar dalam penelitian Lestari lebih rendah dibandingkan hasil penelitian ini, keduanya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *Assemblr EDU* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara signifikan.

Masri dkk dalam penelitiannya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon menemukan bahwa penggunaan media *augmented reality Assemblr EDU* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Jika dibandingkan, hasil penelitian ini menunjukkan capaian persentase yang lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa penerapan media *Assemblr EDU* tidak hanya relevan di jenjang menengah, tetapi juga sangat efektif di tingkat dasar.¹²² Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif seperti *Assemblr EDU* dapat menjadi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan di berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *Assemblr EDU* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan kualitas proses pembelajaran secara signifikan. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong

¹²¹Lestari, Dinda Wahyu, dkk. "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)* 5.2 (2023): 225-232.

¹²²Masri, Masri, Dewi Surani, and Ade Fricticarani. "Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4.3 (2023): 209-216.

keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi. Penerapan teknologi *Assemblr* *EDU* dalam pembelajaran terbukti efektif di berbagai jenjang pendidikan, baik dasar maupun menengah dan berpotensi menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di era digital.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil dari angket peningkatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 66,10%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 94,3%. Adapun rata-rata peningkatan minat belajar guru siklus I sebesar 70,8% termasuk dalam kategori baik, pada siklus II menjadi 95,8% termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil rata-rata observasi siswa pada siklus I adalah 62,45% termasuk dalam kategori cukup aktif, pada siklus II menjadi 94,1% termasuk dalam kategori sangat aktif. Penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

B. Implikasi

Pembelajaran Fiqih materi binatang halal dan haram dengan penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dapat dijadikan sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan permasalahan minat belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai suatu bahan kajian oleh pendidik untuk diterapkan di kelas VI MI DDI 1 Palopo sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih dalam meningkatkan minat belajar siswa.

1. Bagi siswa kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat penelitian dengan penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Fiqih materi binatang

halal dan haram, hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklusnya

2. Bagi Guru melalui pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* pada pembelajaran Fiqih dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi kepala sekolah penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa agar pembelajaran menjadi lebih baik di MI DDI 1 Palopo karena terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelaksanaan siklus I dan II.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan guna meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih MI DDI 1 Palopo maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan kepada para pengajar untuk lebih memperluas wawasan mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, diharapkan dengan cara tersebut siswa akan menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.
2. Bagi guru, diharapkan guru mampu membangun minat belajar siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik karena dengan adanya minat belajar yang baik maka siswa akan menyenangi suatu pembelajaran, fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung dan lain-lain.

3. Bagi siswa, diharapkan siswa mampu belajar dengan baik dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung karena dengan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, Shahih Muslim, Kitab Al-Musaaqah, Juz 2, No. 1599, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M).
- Adnan, Gunawan, dan Mohammad Adnan Latief, Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. (Bandung: Erhaka Utama, 2020).
- Afkarina, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Web Learning* dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SMK," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 6 (2025).
- Agus Susanto, "Analisis Media Pembelajaran Kelas Dalam Konteks Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Fungsi, Prinsip, Dan Klasifikasinya," *Indonesian Journal Of Education* 2, no. 1 (2025).
- Aidh al-Qarni, Tafsir Muyassar, (Damaskus: Darul Haq, 2016).
- Aishiyah Saputri Laswi and Bungawati, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Materi Organel Sel," *Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024).
- Aisyah Fadilah, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).
- Aldryan Hernanda and Adam Sekti Aji, "Pemanfaatan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 6, no. 1 (2024).
- Alifah, Hamiyah Zuleika, "Makna Dan Konsep Islam Rahmatan Lil'alam." *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora* 9.1 (2025).
- Amelia Putri Wulandari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education* 5, No. 2 (2023).
- Amin and Muhammad Agil, "Pembinaan Karakter Mahasiswa melalui Program Ma'had Al-Jami'ah di Universitas Muhammadiyah Palopo." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024).
- Andi Arif Pamessangi, "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As'adiyah Pengkondakan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (2023).
- Angelica, Enno Rietmadhany, and Sheila Febriani Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Assembler Edu pada Mata Pelajaran Perpajakan." *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* 4. No. 2 (2024).
- Anisatul Azizah, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Pendidik dalam Pembelajaran," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021).

- Arifuddin and St Marwiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Tree Pada Materi Nama Malaikat Beserta Tugasnya Di Kelas III SDN 430 Pandoso," *Refleksi* 13, no. 3 (2024).
- Arlin Maya Sari, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Assemblr Edu," *PUSAKA : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2024).
- Armayanto, Harda, and Selmarisa Wardhani, "Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) tentang Pengharaman Salam Lintas Agama: Analisis Sosiologis-Teologis: The Indonesian Ulema Council's Fatwa on the Prohibition of Interfaith Greetings: A Socio-Theological Analysis." *Journal of Islamic and Occidental Studies* 2, no. 2 (2024).
- Asnawati Matondang, "Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018).
- Apas, Abu Hanifah Abu, Wati Susilawati, and Adam Malik, "Analisis Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Quran Siswa Dengan Metode Maqdis Bantuan Media Audio Ditinjau Faktor Gender." *AL-IBANAH* 10, no. 2 (2025).
- Ayuningtyas, Suryo Ndadari Rohmah, and Sufyan Muttaqin. "Halalan Tayyiban Dalam Al-Qur'an Menurut Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy Dalam Tafsir Al-Qur'anul Majid An-Nuur." *Al-Mizan* 1, no. 1 (2024).
- Azizah Azizah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 4, no. 2 (2024).
- Bungawati Ehrick Febrian and Takwim Mardi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024).
- Chairudin and Muhamad, "Studi literatur pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran matematika jenjang SMP/MTs." *Communnity Development Journal* 4, no. 2 (2023).
- Darul and Muhammad Ghalib, "Metode Syarh Hadis: Metode Fiqh, Teknik Interpretasi Dan Pendekatan Dalam Memahami Hadis." *IMTIYAZ: Jurnal Ilmu Keislaman* 9, No. 3 (2025).
- Dewi Naila Nimah and Sheila Febriani Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Platform Assemblr Edu Pada Materi Pajak Penjualan Atas Barang Mewah," *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics* 4, no. 3 (2024).
- Dewi Novitasari, "Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Media Edukatif Berbasis Permainan Tradisional Di Kelas VIII SMP," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 2 (2024).

- Dewi and Helen Putriana, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Pemanfaatan Media Canva pada Peserta Didik Kelas V di SDN Kebonsari 1 Kota Malang." *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* 1, No. 2 (2024).
- Dhuha, Moch Chafiid, and Anita Puji Astutik, "Media pembelajaran digital yang aksesibel untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus (MBK) menuju lingkungan pembelajaran inklusif." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025).
- Diana Nur, Lestari, and N Handayani, "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 8, no. 2 (2022).
- Elan Elan, Sumardi Sumardi, and Amanda Salsabila Juandi, "Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial," *Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022).
- Fadlina, Maulidiah Vita, Nabila Talitha Sari, and Talitha Verda Aisyah. "Mengonsumsi Bangkai Binatang dalam Perspektif Islam dan Kesehatan." *Antigen: Jurnal Kesehatan Masyarakat dan Ilmu Gizi* 2.4 (2024).
- Fah Selly, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Reaksi Redoks Terintegrasi Nilai Islam." *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan* 8, no. 1 (2024).
- Fahmiatul Ilmi, Resa Respati, and Akhmad Nugraha, "Manfaat Lagu Anak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2021).
- Farid, Miftah, Muhammad Iqbal Al-Kautsary, and Asep Hilmi Muhamad Sidik, "Pendidikan karakter dalam perspektif Al-Qur'an (Analisis corak tafsir tarbawi dalam QS. Luqman ayat 12-19)." *Jurnal Al-Qiyam* 5, no. 1 (2024).
- Febriansyah, Aldhi, Henry Eryanto, and Maulana Amirul Adha, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan *Assemblr EDU* pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana." *Jejak digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 5 (2025).
- Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 1 (2022).
- Fitria, Kholifatul, and Didit Yulian Kasdriyanto, "Penerapan Media Game Edukasi "Laciku" Pembelajaran Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun Untuk Meningkatkan Minat Dan Aktivitas Belajar Kelas 2 SDN Curahsawo." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (2024).

- Fuad Riyadi, "Peran Dan Kompetensi Juru Sembelih Halal (JULEHA) Perspektif Hukum Islam," *TAWAZUN: Journal of Sharia Economic Law* 6, no. 1 (2023).
- Handayani, Titik, and Sri, "Penerapan Media *Augmented Reality* Menggunakan *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Bidang IPAS di Tingkat Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 33, no. 2 (2024).
- Hanissa Wandansari Sihombing, Muslim Afandi, and Mhd Subhan, "Desember 2024 Hanissa Wandansari Sihombing, Dkk.-Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 685," *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation* 1, no. 2 (2024).
- Hasriadi Hasriadi, "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam," *IQRO: Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2020).
- Hasriadi, "Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (2023).
- Hibatullah and Rifqoh, "Implementasi Nilai Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Mualimin Univa." *Journal of Sustainable Education* 1, no. 4 (2024).
- Hidayati and Nurul, "Fanatisme Mazhab dalam Ahkam al-Quran karya al-Kiya al-Harrasi: Analisis Interpretasi al-Baqarah [2]: 173 tentang Bangkai Ikan dan Belalang." *AT-TAHBIR: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Tafsir* 2, no. 1 (2025).
- Hikmatu Ruwaida and Nida Mauizdati, "Analisis Model Critical Thinking Pada Konten Fikih Di Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2024).
- Ifan Naufali, "Hukum Jual Beli 'Asb Ah-Fahl Menurut Pandangan Mazhab Syafi'I Dan Mazhab Maliki," *Journal Of Islamic Business Law* 6, no. 4 (2022).
- Ihsan Maulani and Aryadie Adnan, "Minat Siswa Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Ihsan," *Jurnal Minat Siswa Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Ihsan* 1, no. 1 (2021).
- Ihsan Satria Azhar, Ahmad Fuadi, and Muhammad Nuh Dawi, "Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fikih Dalam Mengenalkan Hukum Islam Di Madrasah Ibtidaiyah," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (2025).
- Iqlima Firdaus, "Model-Model Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023).

- Irma Muti, "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Era Metaverse," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 4*, no. 6 (2024).
- Ismaya, Raka, Savira Salshabila, and Indri Dwi Ariyani, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 4 (2024).
- Kamhar, Muhammad Yusi, and Erma Lestari, "Pemanfaat sosial media youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi." *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019).
- Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018).
- Laili Maghfirotul Hamidah, "Pemanfaatan Media Digital Berbasis *Web Assemblr Studio* Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024).
- Lathifah, Dea Nisrina Nur, and Annisa Indah Damayanti, "Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar." *Jurnal Studi Edukasi Integratif* 1, No. 3 (2024).
- Lestari and Dinda Wahyu, "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)* 5, no. 2 (2023).
- Makmur, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam Di SMAN 2 Palopo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023).
- Makmur, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 12 Kolaka Utara," *Refleksi* 13, no. 3 (2024).
- Masalena Harefa, Natalia Kristiani Lase, and Novelina Andriani Zega, "Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022).
- Masri, Dewi Surani, and Ade Fricticarani. "Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 3 (2023).
- Maulana, Indra, Hafis Ramadhan Setiawan, and Elinda Umisara, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan berbantuan platform *Assemblr Edu*." *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS* 5, no. 1 (2024).
- Mawardi, Arjuna, Hasriadi, and Marzuki, A "Improving Mufrodath Mastery Through Audiovisual Media-Based Teaching Materials In Arabic

- Language Learning At Junior High School." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (2022).
- Mia Ayu Pratiwi, Benny Afandi, and Diah Sudiarti, "Pengembangan Media 3 Dimensi Berbasis Android Pada Materi Sistem Ekskresi," *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi* 6, no. 1 (2022).
- Muchlisin Limbong, Ramadhani, Supardi, Siregar, Almuzaki, Nainggolan, and Zali, "Penerapan Fiqih Dalam Kehidupan Sehari-Hari," *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam* 2, no. 1 (2025).
- Muh. Zakki Amir and Ayu Nazirah, "Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak: Modul, Handout, Dan LKS Non Cetak: Program Video Dan Bahan Ajar Berbantuan Komputer Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 6 (2025).
- Muhamad Chairudin, "Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr Edu* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS," *Communnity Development Journal* 4, no. 2 (2023).
- Mumtahanah and Nurotun, "Penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI." *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 1 (2014).
- Muhammad Zali, "Konsep Dasar Ilmu Fikih," *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation* 2, no. 1 (2025).
- Nasaruddin, Helmalia, and Nurdin, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko." *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024).
- Nasrullah, Ince, Hikmah Rusdi, and Kasmawati Kasmawati, "Penerapan Virtual Laboratory Based *Augmented Reality* Terintegrasi Media Android Untuk Guru Sma Negeri 10 Maros." *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat* 4, no. 2 (2024).
- Novani Maryam Rambe, Afiatin Nisa, and Ari Sapto Halasan Simanullang, Wahjoedi, "Peran Lingkungan Keluarga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2018).
- Nur Munira, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Madrasah Aliyah Negeri (Man) 2 Jembrana Kelas Xii Untuk Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Pada Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 9, no. 2 (2019).
- Nurrahmi, Dwi, Zaini Rahman, and Abdul Aziz, "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Media Video Pembelajaran pada Materi Penyembelihan Hewan dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX MTs Berkah Palangka Raya." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2024).

- Puteri and Winni Yanuarti Tika, "Pengaruh Disiplin Kerja Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada CV Kembar Jaya Parung," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen* 2, no. 11 (2024).
- Putrina Mesra, Eko Kuntarto, and Faizal Chan, "Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (2021).
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, and I Dewa Putu Juwana, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi* 2, no. 2 (2022).
- Purwanti, H Hisbullah, and B Bungawati, "Penerapan Metode Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo," *Pelita: Jurnal Pembelajaran* 5, no. 1 (2025).
- Qosim, Agus Maulana, and Muhammad Ihsan, "Tantangan Dakwah Islam di Tengah Keberagaman Budaya Indonesia." *Sujud: Jurnal Agama, Sosial dan Budaya* 1, no. 3 (2025).
- Ramadhan, Sayid Ahmad, And Zainap Hartati, "Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dan Implikasinya Bagi Madrasah Dulu-Sekarang:(Skb 3 Menteri Tahun 1975, Uuspno No. 2 Tahun 1989 Dan UU. No. 16 Tahun 2001)." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 3, no. 4 (2023).
- Ratna Wijayanti, "Kaidah Fiqh Dan Ushul Fiqh Tentang Produk Halal , Metode Istinbath Dan Ijtihad Dalam Menetapkan Hukum Produk Halal " *International Journal Ihya' 'Ulum Al-Din* 20, no. 2 (2018).
- Riasatul Habibah, "Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020).
- Rinda, Angger Sekar, and Farida Nur Kumala, "Pengembangan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 7, No. 1 (2023).
- Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, "Analysis of Learning Interest in Mathematics Learning," *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (2019).
- Sakban Lubis, "Makanan Halal Dan Makanan Haram Dalam Perspektif Fiqih Islam," *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 7, no. 2 (2022).
- Sarumaha, Putra and Hermawan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP," *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2024).
- Setia Budhi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Alfabeta, 2018).

- Siti Ayu Kumala and Ria Asep Sumarni, "Pemanfaatan Canva, Crossword Dan Assemblr Edu Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian* 2, no. 1 (2024).
- Sucipto, "Halal Dan Haram Al-Ghazali," *Jurnal Hukum Dan Ekonomi Islam* 4, no. 1 (2021).
- Suhadi Suhadi, "Pandangan Islam Terhadap Sya'ir," *Sanaamul Quran: Jurnal Wawasan Keislaman* 4, no. 1 (2023).
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).
- Suharyat, Yayat. "Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia." *Jurnal region* 1, no. 3 (2019).
- Syaifudin, Syaifudin. "Penelitian Tindakan Kelas." *Borneo: Journal of Islamic Studies* 1, No. 2 (2021).
- Taufiqurrahman, Opik Taupik Kurahman, and Dadan Rusmana, "Tantangan Pendidik Dalam Pengintegrasikan Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Sekolah Negeri Pada Era Globalisasi," *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2025).
- Tiara Nurul Maulinda, "Efektivitas Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8, no. 3 (2024).
- Vijay, Mohamad, Indriati Nurul Hidayah, and Dolfi Harsadi. "Pengembangan LKPD berbasis kooperatif tipe *Make A Match* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora kelas IV sekolah dasar." *Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 12 (2024).
- Wahyu Setiawan and Asiah Badriyatur Rojabiyah, "Analisis Minat Belajar Siswa MTS Kelas VII Dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender," *Journal On Education* 1, no. 02 (2019).
- Widyaningsih and Dewi Ayu, "Sertifikasi Halal Perspektif Maqashid Syariah." *Falah: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 4, no. 1 (2023).
- Widyatama and Pandu Rudy, "Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya." *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 3 (2024).
- Wulandari, "Penggunaan aplikasi *augmented reality* untuk memfasilitasi penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik." *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang* 11, no. 2 (2020).
- Yandi Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023).

- Zaharudin and Wan Maslukma, "Parameter Halalan Tayyiban dari Perspektif Maqasid Al-Syariah dalam Produk Makanan Enzim: The Parameter of Halalan Tayyiban from Maqasid al-Syariah Perspective in Enzyme Food Products." *Journal of Muwafaqat* 5, no. 2 (2022).
- Zainal Abidin and Nurul Muhassanah, "Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Daya Ingat Materi Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Kelas IV," *Jurnal Research and Education Studies* 3, no. 1 (2023).

LAMPIRAN

Lampiran 1: Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah Ibtidayah Darud Dakwah Wal-Irsyad 1 (MI DDI 1) Palopo adalah lembaga pendidikan pada jenjang sekolah dasar, yang merupakan salah satu wadah bagi organisasi DDI di bidang pendidikan. DDI merupakan organisasi sosial kemasyarakatan yang berpaham Islam Ahlu sunnah wal jama'ah yang dirintis oleh K.H. Abd. Rahman Ambo Dalle.

MI DDI 1 Palopo berdiri pada tahun 1959 yang dicetuskan oleh H.A. Beddu Opu To Lebu bersama dengan H. Abd. Azis Razak, BA. Dalam hal ini, beliau dibantu oleh K.H.M. Hasyim, H. Dg. Matebba, H.M. Naim, H. Abd.Hafid DM., BA., dan Drs. H. Mustamin Ibrahim, BA. Mereka bersama-sama merintis berdirinya MI DDI 1 Palopo sebagai sarana untuk menyiarkan agama islam yang memiliki paham Ahlu sunnah wal-Jama'ah sebagai suatu gerakan moral melalui bidang pendidikan.

MI DDI 1 Palopo pada awalnya dikenal dengan nama Madrasah Arabiyah Islamiyah, yang berlokasi di jalan Datuk Sulaiman no. 57 Kelurahan Pontap Kecamatan Wara Timur Kota Palopo kemudian beralih nama menjadi Madrasah Ibtidayah DDI 1 Palopo, merupakan madrasah tertua di Kota Palopo yang didirikan dibawah naungan yayasan Darud Da'wah wal-Irsyad.

Para pimpinan MI DDI 1 Palopo yang dikenal dengan kepala madrasah, dalam pengangkatannya menjadi kepala sekolah dilakukan dengan cara dipilih langsung oleh Pengurus Daerah DDI Kota Palopo kemudian diusulkan pengurus besar DDI dan selanjutnya diterbitkan surat keputusan pengangkatan oleh PB DDI dan ditembuskan ke Kementrian Agama Kota Palopo.

Berikut nama-nama pimpinan/kepala madrasah sejak pertama berdirinya

MI DDI 1 Palopo, yaitu:

- a. K.H.M. Hasyim
- b. Ustadz Ahmad
- c. Ustadz Taufik
- d. Ustadz Mahmud
- e. Ustadz Muh. Aksan,BA.
- f. Hammah Kunna, S.Pd.
- g. Drs. H. Mustamin Ibrahim
- h. Hj. Marhani, S.Ag.
- i. Drs. H. Ibnu Hajar (Kepala MI DDI 1 Palopo saat ini)

Menurut H. Ibnu Hajar, dalam melakukan usaha membawa umat Islam supaya menjalankan syariat Islam harus sesuai dengan tuntunan yang telah diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW. Terbitlah dalam bidang pendidikan yang merupakan peletak pondasi terhadap generasi muda sebagai dasar dalam pembangunan bangsa Indonesia maka harus dilakukan secara bersama oleh orang-orang yang memiliki tujuan yang sama.

Lampiran 2: Foto Kegiatan Penyerahan Surat Izin Penelitian ke Sekolah



Lampiran 3: Foto Kegiatan Belajar Sebelum Menggunakan Media



Lampiran 4: Foto Kegiatan Belajar Menggunakan Media Siklus I



Lampiran 5: Foto Kegiatan Belajar Menggunakan Media Siklus II



Lampiran 6: Foto Kegiatan Pengisian Angket



Lampiran 7: Foto Bersama Siswa



Lampiran 8: Foto Surat Izin Meneliti


PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Nasyih, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax : (0471) 328048, Email : dpmptsp@palopo.kota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopo.kota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2025.0779/P.DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengasihuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non-Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pwmpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: ANDI RAHMADANI
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Maroangng, Pattangngae, Kec. Bola, Kab. Wajo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2102010084

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU BERBASIS WEB MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM PADA MATA PELAJARAN FIQH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VI MI DDI 1 PALOPO

Lokasi Penelitian	: MI DDI 1 PALOPO
Lamanya Penelitian	: 11 Juni 2025 s.d. 11 September 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo c.q. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaatl semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyertakan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 13 Juni 2025


Dilampirkan secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19950231 200312 1 002

Terdapatnya, Kepada, Yth.,

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sulawesi;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Insan bertukar tempat dilaksanakan penelitian.



Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo
yang diterbitkan oleh Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

Lampiran 9: Foto Surat Keterangan Selesai Meneliti



**MADRASAH IBTIDAIYAH
DARUD DA'WAH WAL-IRSYAD (MI DDI 1)
KOTA PALOPO**

TERAKREDITASI "A" BERDASARKAN HASIL BAN S/M No. 254/BAN-S/NS/K/2021

Alamat: Jalan Datuk Sulaiman No. 57 Telp./Hp. 0853 9970 2525 Kode Pos 91912 Kota Palopo

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 052/M.21.14.0001/PP.01.1/VIII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. IBNU HAJAR, M.Pd.I
NUPTK : 1740740642200061
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : MI DDI 1 Palopo

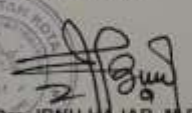
Menyatakan bahwa Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama : ANDI RAHMADANI
NIM : 2102010084
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Maroang, Pattanggae, Kec. Bola, Kab. Wajo.

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Penelitian dengan judul "**Penerapan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Web Materi Binatang Halal dan Haram Pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VI B MI DDI 1 Palopo**" mulai tanggal 15 Juli 2025 s.d 05 Agustus 2025 selama melaksanakan kegiatan penelitian di MI DDI 1 Palopo, mahasiswa/i bersangkutan sangat antusias dan dapat menjalankan penelitiannya dengan sangat baik.

Demikian surat keterangan ini kami berikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Palopo, 05 Agustus 2025
Kepala Madrasah,



Drs. IBNU HAJAR, M.Pd.I
NUPTK: 1740740642200061

Lampiran 10: Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1.	Adibah Az Zahra Darwin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
2.	Afifah Fatiyah Sainal	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	70
3.	Afika Salwa	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	80
4.	Ahmad Ghany Irham		✓	✓	✓	✓				✓		50
5.	Aulia Izzatunnisa A. Achmad	✓					✓	✓	✓		✓	50
6.	Muh. Adam Langit Ramadhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				70
7.	Muh. Aqil Putra		✓	✓	✓							30
8.	Muh. Al Ikhsan Awaluddin	✓					✓	✓	✓		✓	50
9.	Muh. Fathonah Kasri	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	80
10.	Muh. Ikram Alfahresyah		✓	✓	✓							30
11.	Muhammad Zych Reyhan	✓	✓		✓		✓	✓				50
12.	Multasan	✓	✓	✓	✓					✓		50
13.	Mutia Amira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
14.	Nur Afifah Azzahra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
15.	Nur Aqila Badrina Balqis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		80
16.	Nur Fauziyah Wafirah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
17.	Nuzul Hafiz Annas		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	80
18.	Raidah Fakhira Baso	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	80
19.	Rama Anggara Lomo						✓	✓	✓		✓	40
20.	Rezky Ramadan	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	80
21.	Talita Aswar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			80
22.	Yudha Pratama	✓	✓	✓								30
23.	Zalika Siti Az Zahra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
24.	Muhammad Syukur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	80

Dari tabel diperoleh :

1. Hasil rata-rata setiap indikator = jumlah dari 3, 3 dan 4 pernyataan dalam 1 indikator : 3, 3 dan 4 pernyataan tersebut.
2. Hasil presentase tiap indikator= jumlah seluru rata-rata 1 indikator : skor ideal x 100%.
3. Rata-rata presentase minat keseluruhan= jumlah rata-rata ke 3 indikator : 3.

Lampiran 11: Data Hasil Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	1	2	3
1.	Adibah Az Zahra Darwin	10	10	10
2.	Afifah Fatiyah Sainal	6,6	10	5
3.	Afika Salwa	10	10	5
4.	Ahmad Ghany Irham	3,3	6,6	5
5.	Aulia Izzatunnisa A. Achmad	6,6	3,3	5
6.	Muh. Adam Langit Ramadhan	6,6	3,3	10
7.	Muh. Aqil Putra	0	3,3	2,5
8.	Muh. Al Ikhsan Awaluddin	6,6	3,3	5
9.	Muh. Fathonah Kasri	10	6,6	5
10.	Muh. Ikram Alfahresyah	0	3,3	2,5
11.	Muhammad Zych Reyhan	3,3	0	10
12.	Multasan	3,3	6,6	5
13.	Mutia Amira	10	10	10
14.	Nur Afifah Azzahra	10	10	10
15.	Nur Aqila Badrina Balqis	6,6	6,6	10
16.	Nur Fauziyah Wafirah	10	10	10
17.	Nuzul Hafiz Annas	3,3	10	10
18.	Raidah Fakhira Baso	10	10	5
19.	Rama Anggara Lomo	3,3	3,3	5
20.	Rezky Ramadan	10	10	5
21.	Talita Aswar	6,6	6,6	10
22.	Yudha Pratama	3,3	3,3	2,5
23.	Zalika Siti Az Zahra	10	10	10
24.	Muhammad Syukur	10	3,3	10
Jumlah		159,4	149,1	167,5
Presentase Peningkatan		66,41%	62,125%	69,79%
Jumlah Keseluruhan		198,325		
Rata-rata Keseluruhan		66,10%		

Lampiran 12: Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1.	Adibah Az Zahra Darwin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
2.	Afifah Fatiyah Sainal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
3.	Afika Salwa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
4.	Ahmad Ghany Irham	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		80
5.	Aulia Izzatunnisa A. Achmad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
6.	Muh. Adam Langit Ramadhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
7.	Muh. Aqil Putra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
8.	Muh. Al Ikhsan Awaluddin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		80
9.	Muh. Fathonah Kasri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			80
10.	Muh. Ikram Alfahresyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
11.	Muhammad Zych Reyhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
12.	Multasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
13.	Mutia Amira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		90
14.	Nur Afifah Azzahra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		80
15.	Nur Aqila Badrina Balqis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
16.	Nur Fauziyah Wafirah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
17.	Nuzul Hafiz Annas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			80
18.	Raidah Fakhira Baso	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
19.	Rama Anggara Lomo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
20.	Rezky Ramadan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
21.	Talita Aswar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
22.	Yudha Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		90
23.	Zalika Siti Az Zahra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
24.	Muhammad Syukur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100

Dari tabel diperoleh :

1. Hasil rata-rata setiap indikator = jumlah dari 3, 3 dan 4 pernyataan dalam 1 indikator : 3, 3 dan 4 pernyataan tersebut.
2. Hasil presentase tiap indikator= jumlah seluru rata-rata 1 indikator : skor ideal x 100%.
3. Rata-rata presentase minat keseluruhan= jumlah rata-rata ke 3 indikator : 3.

Lampiran 13: Data Hasil Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	1	2	3
1.	Adibah Az Zahra Darwin	10	10	10
2.	Afifah Fatiyah Sainal	10	10	10
3.	Afika Salwa	10	10	10
4.	Ahmad Ghany Irham	6,6	6,6	10
5.	Aulia Izzatunnisa A. Achmad	10	10	10
6.	Muh. Adam Langit Ramadhan	10	10	10
7.	Muh. Aqil Putra	10	10	10
8.	Muh. Al Ikhsan Awaluddin	6,6	6,6	10
9.	Muh. Fathonah Kasri	6,6	6,6	10
10.	Muh. Ikram Alfahresyah	10	10	10
11.	Muhammad ZyeH Reyhan	10	10	10
12.	Multasan	10	10	10
13.	Mutia Amira	6,6	10	10
14.	Nur Afifah Azzahra	6,6	6,6	10
15.	Nur Aqila Badrina Balqis	10	10	10
16.	Nur Fauziyah Wafirah	10	10	10
17.	Nuzul Hafiz Annas	6,6	6,6	10
18.	Raidah Fakhira Baso	10	10	10
19.	Rama Anggara Lomo	10	10	10
20.	Rezky Ramadan	10	10	10
21.	Talita Aswar	10	10	10
22.	Yudha Pratama	10	6,6	10
23.	Zalika Siti Az Zahra	10	10	10
24.	Muhammad Syukur	10	10	10
Jumlah		219,6	219,6	240
Presentase Peningkatan		91,5%	91,5%	100%
Jumlah Keseluruhan		283%		
Rata-rata Keseluruhan		94,3%		

Lampiran 14: Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan Pertama

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS I**

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda *ceklist* (√) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Mengucapkan salam	✓		
2.	Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓		
3.	Mengecek kehadiran siswa	✓		
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓		
5.	Membagi siswa dalam kelompok		✓	
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemble EDU</i> berbasis web	✓		
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓		

8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan		✓	
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓	✓	
10.	Menyimpulkan materi	✓		
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama		✓	
12.	Berdoa dan menutup pembelajaran	✓		
Jumlah		5	200%	100%

Palopo, 2025

Observer



RAHMAWATI SYAM, S.Pd, M.Pd.i

NIP. 19791227 1998032002

Lampiran 15: Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan Kedua

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS I**

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda *ceklist* (√) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Mengucapkan salam	✓		
2.	Mengajak semua siswa berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓		
3.	Mengecek kehadiran siswa	✓		
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓		
5.	Membagi siswa dalam kelompok		✓	
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemble EDU</i> berbasis web	✓		
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓		

8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan		✓	
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓	✓	
10.	Menyimpulkan materi	✓		
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama		✓	
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran	✓		
Jumlah		5	200%	100.00

Palopo, 2025

Observer



RAHMAWATI SYAM, S.Pd, M.Pd.i

NIP. 19791227 1998032002

Lampiran 16: Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan Pertama

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS II**

Petunjuk Pengisian:
Bertilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Mengucapkan salam	✓		
2.	Mengajak semua siswa berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓		
3.	Mengecek kehadiran siswa	✓		
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓		
5.	Membagi siswa dalam kelompok	✓		
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemble EDU</i> berbasis web	✓		
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓		

8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan	✓		
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓		
10.	Menyimpulkan materi	✓		
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama	✓		
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran	✓		
Jumlah				

Palopo, 2025

Observer



RAMAWATI SYAM, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19791227 1998032 002

Lampiran 17: Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan Kedua

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS II**

Petunjuk Pengisian:
Bertilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Mengucapkan salam	✓		
2.	Mengajak semua siswa berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓		
3.	Mengecek kehadiran siswa	✓		
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓		
5.	Membagi siswa dalam kelompok	✓		
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemble EDU</i> berbasis web	✓		
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓		

8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan	✓		
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓		
10.	Menyimpulkan materi	✓		
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama	✓		
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran	✓		
Jumlah				

Palopo, 2025

Observer



RAMAWATI SYAM, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19791227 1998032 002

Lampiran 18: Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Pertama

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Siswa mengucapkan salam	✓		
2.	Siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓		
3.	Siswa menjawab saat di absen	✓		
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓		
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing		✓	
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assembler EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓		

7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami		✓	✓
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan		✓	
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab		✓	
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi	✓		
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama		✓	
12.	Siswa berdoa dan menutup pembelajaran	✓		
Jumlah		2	3	5

Palopo, 2025

Observer


ASTR

Lampiran 19: Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Kedua

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Siswa mengucapkan salam	✓		
2.	Siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓		
3.	Siswa menjawab saat di absen	✓		
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓		
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing		✓	
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assembler EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓		

7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami		✓	✓
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan		✓	
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab		✓	
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi	✓		
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama		✓	
12.	Siswa berdoa dan menutup pembelajaran	✓		
Jumlah		2	3	5

Palopo, 2025

Observer

A
ASTRI

Lampiran 20: Data Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	10	Jumlah
1.	AAD	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	5
2.	AFS	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	5
3.	AS	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	5
4.	AGI	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6
5.	AIAA	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5
6.	MALR	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5
7.	MAP	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	5
8.	MAIA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
9.	MFK	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5
10.	MIA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5
11.	MZR	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	5
12.	M	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
13.	MA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5
14.	NAA	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	5
15.	NABB	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
16.	NFW	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5
17.	NHA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5
18.	RFB	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	5
19.	RAL	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
20.	RR	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5
21.	TA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5
22.	YP	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	5
23.	ZSA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
24.	MS	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5
Jumlah												140
Presentase												58,3%

[illegible]

Lampiran 22: Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Pertama

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II**

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Siswa mengucapkan salam	✓		
2.	Siswa berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓		
3.	Siswa menjawab saat di absen	✓		
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓		
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing	✓		
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assembler EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓		

7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami	✓		
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan	✓		
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓		
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi	✓		
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama	✓		
12.	Siswa berdo'a dan menutup pembelajaran	✓		
Jumlah		✓		

Palopo, 2025

Observer


ASTRI

Lampiran 23 : Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Kedua

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II**

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Siswa mengucapkan salam	✓		
2.	Siswa berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	✓		
3.	Siswa menjawab saat di absen	✓		
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	✓		
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing	✓		
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assembler EDU</i> berbasis <i>web</i>	✓		

7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami	✓		
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan	✓		
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab	✓		
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi	✓		
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama	✓		
12.	Siswa berdo'a dan menutup pembelajaran	✓		
Jumlah		12	100%	20

Palopo, 2025

Observer


ASTRI

Lampiran 24: Data Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	10	Jumlah
1.	AAD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	AFS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	AS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	AGI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	AIAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	MALR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	MAP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
8.	MAIA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
9.	MFK	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
10.	MIA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
11.	MZR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12.	M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13.	MA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14.	NAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15.	NABB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16.	NFW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17.	NHA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
18.	RFB	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
19.	RAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20.	RR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21.	TA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22.	YP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23.	ZSA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24.	MS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah												220
Presentase												91,6%

Lampiran 25: Data Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Kedua

[illegible]

Lampiran 26: Lembar Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET
MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM

Nama Validator	: Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Nama Mahasiswa	: Andi Rahmadani
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

A. PETUNJUK PENGISIAN

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Instrumen lembar Angket validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian diharap Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.
4. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "Tidak Baik"
- Angka 2 berarti "Cukup Baik"
- Angka 3 berarti "Baik"
- Angka 4 berarti "Sangat Baik"

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan tujuan instrumen			✓	
2.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami			✓	
3.	Relevansi isi angket dengan aspek minat belajar			✓	
4.	Semua indikator minat belajar telah terwakili dalam pernyataan			✓	
5.	Jumlah butir angket sudah proporsional			✓	
6.	Format penyajian instrumen sudah baik			✓	

Komentar/Saran:

Tambahkan Pengantar dan Petunjuk pengisian
Gunakan bahasa yang baku

Validator



Bungawati, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 27: Lembar Angket Siswa

LEMBAR ANGKET

A. IDENTITAS

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pilihlah jawaban pernyataan dibawah ini dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom sebelah kanan terhadap pernyataan-pernyataan di kolom sebelah kiri.

2. Yang perlu diperhatikan dalam pengisian jawaban dibawah ini adalah:

Ya : Setuju, mengalami atau melakukan apa yang dinyatakan

Tidak : Tidak setuju, tidak mengalami atau tidak melakukan apa yang dinyatakan

C. DAFTAR PERNYATAAN

No	Pernyataan	Jawaban Anda	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>		
2.	Saya tidak ingin belajar ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>		
3.	Materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i> membuat saya merasa pusing		

4.	Saya selalu ingin belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i> setiap saat		
5.	Saya selalu bersemangat ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>		
6.	Saya merasa bosan ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>		
7.	Saya merasa jenuh ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>		
8.	Saya selalu memperhatikan penjelasan yang disampaikan ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>		
9.	Saya berbicara dengan teman saya ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>		
10.	Saya selalu antusias ingin menjawab pertanyaan yang diberikan ketika belajar materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>		

Lampiran 28: Lembar Validasi Observasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI
MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Nama Mahasiswa : Andi Rahmadani
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar observasi materi binatang halal dan haram sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = Tidak Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik
3. Untuk penilaian akhir, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.
5. Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. PERTANYAAN

No.	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk pengamatan observasi mudah dipahami			✓	
2.	Aspek observasi disusun dengan baik			✓	

3.	Tidak ada butir pengamatan yang sulit yang dipahami bagi peneliti			✓	
4.	Instrumen Observasi dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik			✓	
5.	Instrumen Observasi dibuat dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	

C. KESIMPULAN

Lembar Observasi penerapan media pembelajaran *Assembley EDU* berbasis Web materi Binatang Halal dan Haram ini dinyatakan:

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Layak digunakan dengan revisi besar
	Tidak layak digunakan

Komentar/Saran:

- Tambahkan kolom catatan hasil observasi.

Validator

Bungawati, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 29: Lembar Observasi Guru

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda *ceklis* (√) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Mengucapkan salam			
2.	Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran			
3.	Mengecek kehadiran siswa			
4.	Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari			
5.	Membagi siswa dalam kelompok			
6.	Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis web			
7.	Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami			

8.	Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan			
9.	Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab			
10.	Menyimpulkan materi			
11.	Melakukan <i>ice breaking</i> bersama			
12.	Berdo'a dan menutup pembelajaran			
Jumlah				

Palopo, 2025

Observer

.....

Lampiran 30: Lembar Observasi Siswa

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda *ceklis* (√) pada kolom hasil yang sesuai dengan kenyataan yang ada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan	Terlaksana		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Siswa menjawab salam			
2.	Siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran			
3.	Siswa menjawab saat di absen			
4.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dipelajari			
5.	Siswa mengatur kelompoknya masing-masing			
6.	Siswa mendengarkan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i>			

7.	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami			
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan			
9.	Siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab			
10.	Siswa mendengarkan kesimpulan materi			
11.	Siswa melakukan <i>ice breaking</i> Bersama			
12.	Siswa berdo'a dan menutup pembelajaran			
Jumlah				

Palopo, 2025
Observer

.....

Lampiran 31: Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI PENERAPAN MEDIA *ASSEMBLR EDU* BERBASIS *WEB*

Nama Validator : Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Validator : Ahli Media
 Nama Mahasiswa : Andi Rahmadani
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* materi Binatang Halal dan Haram sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrumen penilaian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:
 1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4 : Sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada Penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* materi Binatang Halal dan Haram.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia
5. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. PERTANYAAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Media				
	a. Kemenarikan media			✓	
	b. Media tidak mudah Hilang				✓
	c. Media dapat digunakan berulang-ulang				✓
	d. Penggunaan <i>font</i> pada desain mudah dibaca				✓

	e. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓
	f. Memiliki daya tarik pada desain isi <i>Assemble EDU</i> yang ditampilkan (warna, font, gambar dan huruf)			✓	
	g. Kesesuaian antara background gambar dan materi			✓	
2	Kegunaan/Manfaat Media				
	a. Meningkatkan pemahaman peserta didik			✓	
	b. Dapat digunakan secara berkelompok			✓	
	c. Mudah digunakan saat menjelaskan materi			✓	
	d. Dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik di kelas			✓	
	e. Meningkatkan minat belajar peserta didik			✓	
	f. Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik			✓	

C. KESIMPULAN

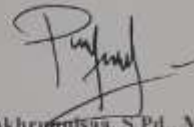
Media pembelajaran *Assemble EDU* berbasis *Web* materi Binatang Halal dan Haram ini dinyatakan:

	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Layak digunakan dengan revisi besar
	Tidak layak digunakan

Komentar/Saran:

1. Disarankan background kecil, background besar disesuaikan dengan ~~background~~ warna background kecil
2. Tata letak ayat juga disarankan
3. Gambar hewan di bagian keterangan
4. Gambar di perbanyak.

Validator Ahli Media



Nur Fakhri Munisaa, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 32: Lembar Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM

Nama Validator : Mawardi, S.Ag., M.Pd.
 Bidang Validator : Ahli Materi
 Nama Mahasiswa : Andi Rahmadani
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi binatang halal dan haram sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrumen penilaian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:
 1: Tidak baik 2: Cukup baik 3: baik 4: Sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada penerapan media pembelajaran *Assembley EDU* berbasis *Web* materi Binatang Halal dan Haram.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia.
5. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. PERTANYAAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Isi				
	a. Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran				✓
	b. Materi mudah dipahami				✓
	c. Penyajian materi dapat menunjang pembelajaran				✓

	d. Contoh yang diberikan sesuai dengan materi			✓	
	e. Kesesuaian antara materi yang di buku dan di media				✓
2	Kegunaan/Manfaat				
	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
	b. Meningkatkan Pengetahuan peserta didik			✓	
	c. Meningkatkan pemahaman peserta didik				✓
	d. Meningkatkan kesadaran diri dan peduli terhadap sesama				✓

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran *Assemblr EDU* pada materi Binatang Halal dan Haram ini dinyatakan:

	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Layak digunakan dengan revisi besar
	Tidak layak digunakan

Komentar/Saran:

Labar Validasi ini dapat digunakan pada penelitian Materi Binatang Halal dan Haram

Validator Ahli Materi



Mawardi, S.Ag., M.Pd.

196808021997031001

Lampiran 33: Daftar Hadir Siswa

Daftar Hadir Siswa					
No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1.	Adibah Az Zahra Darwin				
2.	Afifah Fatiyah Sainal				
3.	Afika Salwa				
4.	Ahmad Ghany Irham				
5.	Aulia Izzatunnisa A. Achmad				
6.	Muh. Adam Langit Ramadhan				
7.	Muh. Aqil Putra				
8.	Muh. Al Ikhsan Awaluddin				
9.	Muh. Fathonah Kasri				
10.	Muh. Ikram Alfahresyah				
11.	Muhammad Zye Reyhan				
12.	Multasan				
13.	Mutia Amira				
14.	Nur Afifah Azzahra				
15.	Nur Aqila Badrina Balqis				
16.	Nur Fauziyah Wafirah				
17.	Nuzul Hafiz Annas				
18.	Raidah Fakhira Baso				
19.	Rama Anggara Lomo				
20.	Rezky Ramadan				
21.	Talita Aswar				
22.	Yudha Pratama				
23.	Zalika Siti Az Zahra				
24.	Muhammad Syukur				

Lampiran 34: Modul Ajar Siklus I Pertemuan Pertama

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FIQIH KELAS VI

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Andi Rahmadani
Instansi	: MI DDI 1 Palopo
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Fiqih
Fase / Kelas / Semester	: C / VI / I (Ganjil)
Bab 3	: Binatang Halal dan Haram
Capaian Pembelajaran	: Siswa memahami ketentuan hukum Islam terkait binatang yang halal dan haram dikonsumsi, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
Alokasi Waktu	: 2 Pekan / 90 menit pelajaran
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Menjelaskan pengertian binatang halal dan haram menurut Islam. ▪ Mengidentifikasi jenis-jenis binatang yang halal dan haram. ▪ Menjelaskan alasan keharaman suatu binatang berdasarkan dalil.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia; ▪ Berkebhinekaan Global; ▪ Bergotong Royong; ▪ Mandiri; ▪ Bernalar Kritis; dan ▪ Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	

Kebutuhan sarana prasarana dan media pembelajaran ▪ LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, HP dan spidol. ▪ Media Buku Cetak ▪ Media Pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
F. JUMLAH SISWA
▪ Maksimal 30 peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Tanya Jawab ▪ Diskusi
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran: • Menjelaskan pengertian binatang halal. • Mengidentifikasi jenis-jenis binatang yang halal.
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
a. Pendahuluan 15 menit 1) Mengucapkan salam 2) Mengajak semua siswa berdoa'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran 3) Mengecek kehadiran siswa 4) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari b. Kegiatan inti 60 menit 1) Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i> 2) Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami c. Kegiatan penutup 15 menit 1) Menyimpulkan materi 2) Berdo'a dan menutup pembelajaran

Lampiran 35: Modul Ajar Siklus I Pertemuan Kedua

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FIQIH KELAS VI

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Andi Rahmadani
Instansi	: MI DDI 1 Palopo
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Fiqih
Fase / Kelas / Semester	: C / VI / I (Ganjil)
Bab 3	: Binatang Halal dan Haram
Capaian Pembelajaran	: Siswa memahami ketentuan hukum Islam terkait binatang yang halal dan haram dikonsumsi, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
Alokasi Waktu	: 2 Pekan / 90 menit pelajaran
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Menjelaskan pengertian binatang halal dan haram menurut Islam. ▪ Mengidentifikasi jenis-jenis binatang yang halal dan haram. ▪ Menjelaskan alasan keharaman suatu binatang berdasarkan dalil.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia; ▪ Berkebhinekaan Global; ▪ Bergotong Royong; ▪ Mandiri; ▪ Bernalar Kritis; dan ▪ Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	

Kebutuhan sarana prasarana dan media pembelajaran ▪ LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, HP dan spidol. ▪ Media Buku Cetak ▪ Media Pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
F. JUMLAH SISWA
▪ Maksimal 30 peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Tanya Jawab ▪ Diskusi
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran: • Mengidentifikasi jenis-jenis binatang yang halal. • Memberikan contoh ayat al-Qur'an atau Hadis tentang binatang halal.
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
a. Pendahuluan 15 menit 1) Mengucapkan salam 2) Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran 3) Mengecek kehadiran siswa 4) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari b. Kegiatan inti 60 menit 1) Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i> 2) Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami c. Kegiatan penutup 15 menit 1) Menyimpulkan materi 2) Berdo'a dan menutup pembelajaran

Lampiran 36: Modul Ajar Siklus II Pertemuan Pertama

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FIQIH KELAS VI

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Andi Rahmadani
Instansi	: MI DDI 1 Palopo
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Fiqih
Fase / Kelas / Semester	: C / VI / I (Ganjil)
Bab 3	: Binatang Halal dan Haram
Capaian Pembelajaran	: Siswa memahami ketentuan hukum Islam terkait binatang yang halal dan haram dikonsumsi, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
Alokasi Waktu	: 2 Pekan / 90 menit pelajaran
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Menjelaskan pengertian binatang halal dan haram menurut Islam. ▪ Mengidentifikasi jenis-jenis binatang yang halal dan haram. ▪ Menjelaskan alasan keharaman suatu binatang berdasarkan dalil.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia; ▪ Berkebhinekaan Global; ▪ Bergotong Royong; ▪ Mandiri; ▪ Bernalar Kritis; dan ▪ Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	

Kebutuhan sarana prasarana dan media pembelajaran ▪ LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, HP dan spidol. ▪ Media Buku Cetak ▪ Media Pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
F. JUMLAH SISWA
▪ Maksimal 30 peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Tanya Jawab ▪ Diskusi
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran: • Menjelaskan pengertian binatang haram. • Mengidentifikasi jenis-jenis binatang yang haram.
B. KEGIATAN PEMBELAJARAN
a. Pendahuluan 15 menit 1) Mengucapkan salam 2) Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran 3) Mengecek kehadiran siswa 4) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari b. Kegiatan inti 60 menit 1) Membagi siswa dalam kelompok 2) Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i> 3) Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami 4) Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan 5) Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab c. Kegiatan penutup 15 menit 1) Menyimpulkan materi 2) Melakukan <i>ice breaking</i> Bersama 3) Berdo'a dan menutup pembelajaran

Lampiran 37: Modul Ajar Siklus II Pertemuan Kedua

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FIQIH KELAS VI

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Andi Rahmadani
Instansi	: MI DDI 1 Palopo
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Fiqih
Fase / Kelas / Semester	: C / VI / I (Ganjil)
Bab 3	: Binatang Halal dan Haram
Capaian Pembelajaran	: Siswa memahami ketentuan hukum Islam terkait binatang yang halal dan haram dikonsumsi, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
Alokasi Waktu	: 2 Pekan / 90 menit pelajaran
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Menjelaskan pengertian binatang halal dan haram menurut Islam. ▪ Mengidentifikasi jenis-jenis binatang yang halal dan haram. ▪ Menjelaskan alasan keharaman suatu binatang berdasarkan dalil.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia; ▪ Berkebhinekaan Global; ▪ Bergotong Royong; ▪ Mandiri; ▪ Bernalar Kritis; dan ▪ Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	

Kebutuhan sarana prasarana dan media pembelajaran ▪ LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, HP dan spidol. ▪ Media Buku Cetak ▪ Media Pembelajaran <i>Assemblr EDU</i>
F. JUMLAH SISWA
▪ Maksimal 30 peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Tanya Jawab ▪ Diskusi
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran: • Mengidentifikasi jenis-jenis binatang yang haram. • Memberikan contoh ayat al-Qur'an atau Hadis tentang binatang haram.
B. KEGIATAN PEMBELAJARAN
a. Pendahuluan 15 menit 1) Mengucapkan salam 2) Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran 3) Mengecek kehadiran siswa 4) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari b. Kegiatan inti 60 menit 1) Membagi siswa dalam kelompok 2) Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>assemblr EDU</i> berbasis <i>web</i> 3) Memberikan siswa kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami 4) Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan 5) Mengarahkan siswa untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan setelah tanya jawab c. Kegiatan penutup 15 menit 1) Menyimpulkan materi 2) Melakukan <i>ice breaking</i> Bersama 3) Berdo'a dan menutup pembelajaran

Lampiran 38: QR Marker dan Link Media

➤ QR MARKER

Digunakan untuk menampilkan objek dari *Assemblr EDU* menggunakan pemindaian kamera.

Cara Menggunakan:

1. Cetak QR Marker dari proyek *Assemblr EDU*.
2. Buka situs: <https://edu.assemblrworld.com/qr-scanner>
3. Izinkan akses kamera.
4. Arahkan kamera ke QR Marker.
5. Objek AR muncul di layar.

Catatan: Gunakan perangkat dengan kamera & pencahayaan cukup.

➤ LINK MEDIA

Digunakan untuk tautan langsung menuju proyek di *Assemblr Edu* tanpa perlu scan QR.

Cara Menggunakan:

1. Buka proyek di *Assemblr EDU*.
2. Klik “*Publish*”, salin link.
3. Bagikan ke siswa/guru.
4. Klik link → objek ditampilkan langsung di browser atau aplikasi.

Link: <https://asblr.com/QBW9C7>



<https://asblr.com/QBW9C7>

Lampiran 39: Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



ANDI RAHMADANI, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, kampus Universitas Islam Negeri Palopo (UIN). lahir di Maroanging pada tanggal 30 Juni 2003.

Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan seorang ayah bernama Andi Iwan Tawakkal dan Almarhumah ibu Tanty. Penulis dibesarkan di Maroanging, Desa. Pattangnga, Kec. Bola, Kab. Wajo. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Yos Sudarso, Kec. Wara utara, Kota Palopo. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2015 di SD Negeri 383 Pattangnga. Kemudian, di tahun 2016 menempuh pendidikan SMP Negeri 3 Bola sampai pada tahun 2018. Kemudian, di tahun 2019 menempuh pendidikan SMK Negeri 8 Wajo. Setelah lulus SMA di tahun 2020, pada tahun 2021 melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi di kota Palopo, yaitu Universitas Islam Negeri Palopo (UIN), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

contact person penulis: andirahmadani210@gmail.com