

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOD MATA PELAJARAN FIKIH MATERI MAWARIS

Faizul Muna^{1*}, Khoiruddin Nasution², A. Dardiri Hasyim³

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta, Indonesia

² UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

³ Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta, Indonesia

*Surel Penulis Koresponden: faizulmuna1212@gmail.com

Riwayat Artikel:

Dikirim: 25/5/2024	Ditinjau: 30/12/2024	Diperbaiki: 3/1/2025	Diterima: 7/1/2025
--------------------	----------------------	----------------------	--------------------

Abstrak

Kemajuan teknologi yang semakin cepat memudahkan proses pembelajaran bagi siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah media blended learning berbasis Nearpod untuk mata pelajaran Fikih, dengan fokus pada materi mawaris. Media pembelajaran ini mencakup rangkuman materi dan latihan soal yang semuanya tersedia dalam media Nearpod yang telah dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media blended learning berbasis Nearpod yang valid dan terbaca.

Penelitian ini merupakan penelitian RnD (Research and Development). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas XII di MA Nahjatul Sholihin. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Data penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara pada tahap analisis, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket keterbacaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa angket keterbacaan media memenuhi kriteria sangat valid, dengan skor sebesar 87,5%. Media ini memudahkan siswa dalam memahami materi mawaris dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Nearpod, Mawaris.

Abstract

The rapid advancement of technology facilitates the learning process for students. One of them is by using technology-based learning media. In this research, a Nearpod-based blended learning media for Jurisprudence subject is developed, focusing on mawaris material. This learning media includes a summary of the material and practice questions which are all available in the



Nearpod media that has been developed. The purpose of this study is to develop a valid and readable Nearpod-based blended learning media.

This research is an RnD (Research and Development) study. This research applies the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 32 XII grade students at MA Nahjatus Sholihin. The data collection techniques used were interviews and questionnaires. This research data includes qualitative and quantitative data. Qualitative data were obtained from interviews at the analysis stage, while quantitative data were obtained from the results of the readability questionnaire. The results of this study indicate that the media readability questionnaire meets very valid criteria, with a score of 87.5%. This media makes it easier for students to understand mawaris material and increase student interest in learning.

Keywords: *Learning media, Nearpod, Mawaris.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan dan tantangan yang signifikan. Sistem pendidikan Indonesia mencakup tingkat pendidikan dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Meskipun pemerintah telah mengimplementasikan berbagai kebijakan untuk meningkatkan akses dan mutu pendidikan, masih terdapat berbagai tantangan seperti kesenjangan pendidikan antar wilayah, keterbatasan fasilitas, dan kurangnya kualitas pengajaran.

Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang melibatkan semua individu di planet ini secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan manusia. Konsep pendidikan berasal dari kata dasar "didik", yang kemudian diperluas menjadi "mendidik". Istilah mendidik merujuk pada upaya untuk merawat dan memberikan pelatihan terhadap moral dan kecerdasan pikiran seseorang (Nuryana, 2019). Dalam konteks pendidikan, proses pembelajaran sering kali dianggap sebagai proses penyampaian informasi atau komunikasi. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam institusi Pendidikan (Priyanto, 2009).

Individu diharuskan untuk mengembangkan pengetahuan mereka agar mampu mempraktikkan ibadah kepada Allah SWT dengan tepat dan sesuai dengan ajaran Islam. Allah SWT juga menjanjikan peningkatan status bagi orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan, sebagaimana yang dinyatakan dalam ayat 11 dari surah Al-Mujadalah.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Sesuai dengan regulasi yang tertulis dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 mengenai Standar Nasional Pendidikan, salah satu aspek yang harus diperhatikan adalah standar proses pendidikan. Ini menunjukkan bahwa dalam era saat ini, pendidikan berbasis teknologi yang menggunakan media yang sesuai dengan standar merupakan hal yang penting (Muhson, 2010). Kehadiran teknologi menjadi suatu kebutuhan yang tak terelakkan untuk melakukan perubahan dan peningkatan, terutama dalam bidang pendidikan, melalui inovasi (Muna, 2022).

Andria Rosa et al., (2020) mengungkapkan pemanfaatan teknologi informasi yang ada di sekolah seharusnya diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat mempermudah dalam pembelajaran dan juga dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik karena semakin majunya teknologi masih banyak guru yang belum dapat menggunakan teknologi dan informasi secara maksimal. Dilanjutkan oleh pendapat Hadi et al., (2022) bahwa Proses pembelajaran berbasis digital dapat diperkirakan dapat menyenangkan bagi peserta didik.

Feri & Zulherman, (2021) dalam Studi yang berjudul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod” menyatakan bahwa salah satu bentuk media pembelajaran yang penting adalah multimedia interaktif, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fasilitas pendukung pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kombinasi beberapa media. Multimedia interaktif memberikan dampak yang langsung terasa dalam pembelajaran dengan menyampaikan informasi secara efektif dan akurat, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif adalah pembelajaran berbasis Nearpod, yang memungkinkan siswa untuk mengaksesnya secara mandiri kapan saja. Nearpod menyediakan beragam fitur, seperti integrasi dokumen presentasi, tampilan *Virtual Reality* (VR), penambahan PDF, dan lain-lain. Dalam fitur aktivitas Nearpod, aplikasi ini telah dilengkapi dengan kuis interaktif, pertanyaan jawaban panjang, tes memori, pengisian titik-titik, dan menjawab pertanyaan dengan gambar.

Materi yang digunakan dalam media ini yaitu menggunakan materi mawaris karena merupakan cabang fiqh yang paling sulit karena melibatkan perhitungan matematis yang kompleks dan penerapan hukum

syariah yang spesifik (Razak, 2023). Metode ceramah masih banyak digunakan guru fikih dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan media. Sependapat dengan Rifqi (2022) yang mendukung penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Fikih, khususnya dalam materi Mawaris, dianggap dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran berbasis *Nearpod* dianggap sebagai pilihan alternatif yang efektif untuk memahami konsep tersebut, karena *Nearpod* menawarkan aplikasi yang dapat meningkatkan partisipasi pengguna. *Nearpod* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran baik secara online maupun offline, yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung. Aplikasi *Nearpod* menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran, termasuk papan tulis interaktif, ruang diskusi, kuis evaluasi, simulasi materi interaktif, serta media dalam bentuk 3D, VR, video, dan sebagainya (Tarumasely, 2023).

Peran seorang guru dalam proses belajar-mengajar sangat krusial, dimana diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Kemahiran guru dalam menguasai perkembangan teknologi saat ini sangat membantu dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan hal tersebut, ada kebutuhan untuk memperkenalkan media pembelajaran baru sebagai alternatif yang efektif dan menarik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Blended learning* berbasis *Nearpod* mata pelajaran Fikih materi Mawaris

B. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (RnD), yang juga dikenal sebagai metode penelitian dan pengembangan. Dalam konteks pendidikan, metode ini membantu guru dalam menciptakan media atau produk yang mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Cahyadi, 2019).

Pada tahap Analisis peneliti melakukan wawancara terhadap seorang guru dan seorang siswa untuk mengetahui analisis kebutuhan media, kemudian pada tahap desain peneliti menyiapkan bahan bahan media pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti Menyusun media dari mulai awal sampai akhir media berupa materi

pembelajaran dan video pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan penerapan media pada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dimana peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas eksperimen untuk menganalisis kelayakan media. Kemudian hasil angket tersebut dianalisis secara kuantitatif dengan melihat hasil presentasinya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tahapan dalam pengembangan media pembelajaran dengan model pengembangan ADDIE. Untuk penjelasan tahapannya, akan diuraikan sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)

Dalam tahap analisis ini, peneliti menjalankan evaluasi kebutuhan serta mengidentifikasi permasalahan melalui melakukan wawancara dengan guru Fiqih dan perwakilan siswa kelas XII. Evaluasi kebutuhan dan identifikasi permasalahan ini merupakan langkah permulaan yang diperlukan dalam mengembangkan produk media yang sesuai dengan konteks aktual.

Di bawah ini adalah transkrip dari hasil wawancara dengan guru Fiqih di MA Nahjatus Sholihin:

Peneliti : “Bagaimana proses pembelajaran fikih di MA Nahjatus Sholihin, Pak?”

Guru : “Pembelajaran masih seperti biasa, guru menjelaskan didepan kemudian peserta didik mendengarkan.”

Peneliti : “Ketika pembelajaran kira kira media apa saja yang pernah jenengan gunakan, Pak?”

Guru : “Kalau saya ya menggunakan media sesuai yang difasilitas saja mbak, kalau disini itu adanya cuman LCD jadi ya saya biasanya pakai LCD sama powerpoint gitu aja, kalau gak sempet bikin powerpoint ya saya jelaskan biasa didepan kelas gitu.”

Peneliti : “Menurut Bapak, kendalanya apa saja ya dalam penggunaan media dan fasilitas yang ada?”

Guru : “Ya mungkin kendalanya mungkin karena guru disini terutama disini lokasinya di Desa jadi pengetahuan tentang IPTEK nya itu kurang, kalau dari saya sendiri memang guru lama ya, dulu kemajuan teknologi tidak sebaik ini, guru zaman dulu kalau ngajar ya cuman ngajar aja didepan kelas, kalau saya sendiri diusia saya yang sekarang mau diajarin apalah itu aplikasi aplikasi buat belajar ya sudah nggak bisa mbak.”

Peneliti : *“Ohh begitu ya Pak, lalu Pak disini apakah tersedia lab computer dan koneksi internetnya Pak?”*

Guru : *“Ada mbak lab computer di lantai 2, disana juga tersedia wifi”.*

Peneliti : *“Apakah para siswa pernah diberi kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan komputer yang tersedia?”*

Guru : *“Kalau saya sendiri tidak pernah mbak, kurang tau kalau guru lainnya.”*

Peneliti : *“Apakah mungkin bagi siswa untuk melakukan proses pembelajaran dengan bantuan komputer?”*

Guru : *“Jika ada sarana yang tersedia, peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran di laboratorium komputer karena mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan mereka sendiri dan lebih kreatif dalam mencari bahan pelajaran.”*

Hasil dari analisis kebutuhan dan pengidentifikasian masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti mengidentifikasi kurangnya variasi dalam penggunaan media selama pembelajaran fikih. Seringkali siswa memerlukan lebih dari sekadar buku untuk memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran fikih untuk menjaga minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.
- b) Sebagian besar guru dan siswa pada zaman ini sedikit banyak telah memiliki pemahaman dan keterampilan teknologi yang cukup, minimal dengan memiliki akses ke smartphone atau laptop. Hal ini akan mendukung dan mempermudah penelitian saat ini.
- c) Penentuan lokasi penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran *Nearpod* menjadi langkah selanjutnya. Peneliti memilih MA Nahjatus Sholihin sebagai lokasi penelitian karena terdapat Lab Komputer yang memadai dan tersedianya wifi di madrasah tersebut, sehingga mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

Selain berkomunikasi dengan guru, peneliti juga mengadakan wawancara dengan salah satu peserta didik untuk memahami kebutuhan belajar matematika dari perspektif siswa. Berikut adalah ringkasan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik tersebut:

Peneliti : *“Bagaimana model pengajaran yang biasanya guru gunakan di dalam kelas, Dek”*

Murid : *“Guru memberikan penjelasan di hadapan kelas, sementara murid-murid secara cermat mendengarkan penjelasan tersebut. Di sela-sela penjelasan, guru juga memberikan beberapa soal untuk meningkatkan pemahaman mereka, gitu aja sih Kak”*

Peneliti : “Apa jenis media yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pengajaran matematika?”

Murid : “Biasanya guru hanya memakai buku saja sih kak, mungkin juga sesekali pakai LCD.”

Peneliti : “Media apa yang kira kira murid inginkan dalam pembelajaran fikih?”

Murid : “Media yang menarik, karena membosankan jika hanya belajar fikih dengan penjelasan yang monoton, bosan dengan metode pembelajaran di kelas dan melalui buku terus-menerus. Mungkin lebih menyenangkan jika bisa mengaksesnya melalui ponsel pintar atau perangkat elektronik lainnya.”

Berdasarkan wawancara dengan seorang siswa kelas XII di MA Nahjatus Sholihin, siswa tersebut menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional dengan hanya menggunakan buku membuatnya merasa bosan saat belajar. Dia mengungkapkan bahwa ketidakvariasian dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan rasa bosan pada siswa. Siswa tersebut juga mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone atau perangkat elektronik lainnya.

2. *Design (Desain)*

Tahap berikutnya setelah peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan dan mengidentifikasi masalah yang ada. Tahapan tersebut adalah desain atau perencanaan untuk menciptakan produk yang diinginkan. Dalam proses perencanaan pembuatan media, terdapat tiga sub bab yang merupakan bagian-bagian yang harus dipertimbangkan secara terperinci. Sub bab-sub bab ini akan membantu dalam merencanakan secara sistematis bagaimana produk media akan dibuat dan dirancang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Sub bab-sub bab tersebut mungkin mencakup berbagai aspek, seperti desain visual, pengembangan media, dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan media. Dengan mengikuti sub bab-sub bab ini, peneliti dapat memastikan bahwa tahapan perencanaan pembuatan media dilakukan dengan cermat dan terarah menuju penciptaan produk media yang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

a) Pemilihan materi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi serta Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan yang tercantum dalam buku Fikih untuk Kelas XII yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Edisi Revisi tahun 2017. Peneliti menyesuaikan materi

tersebut agar sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Madrasah Aliyah untuk tingkat kelas XII. Selain mempersiapkan materi pembelajaran, peneliti juga menyusun kumpulan soal yang relevan mengenai hukum waris (*faraidh*) untuk disajikan melalui platform Nearpod. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyeluruh kepada siswa, dengan memanfaatkan teknologi sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif.

b) Merancang produk

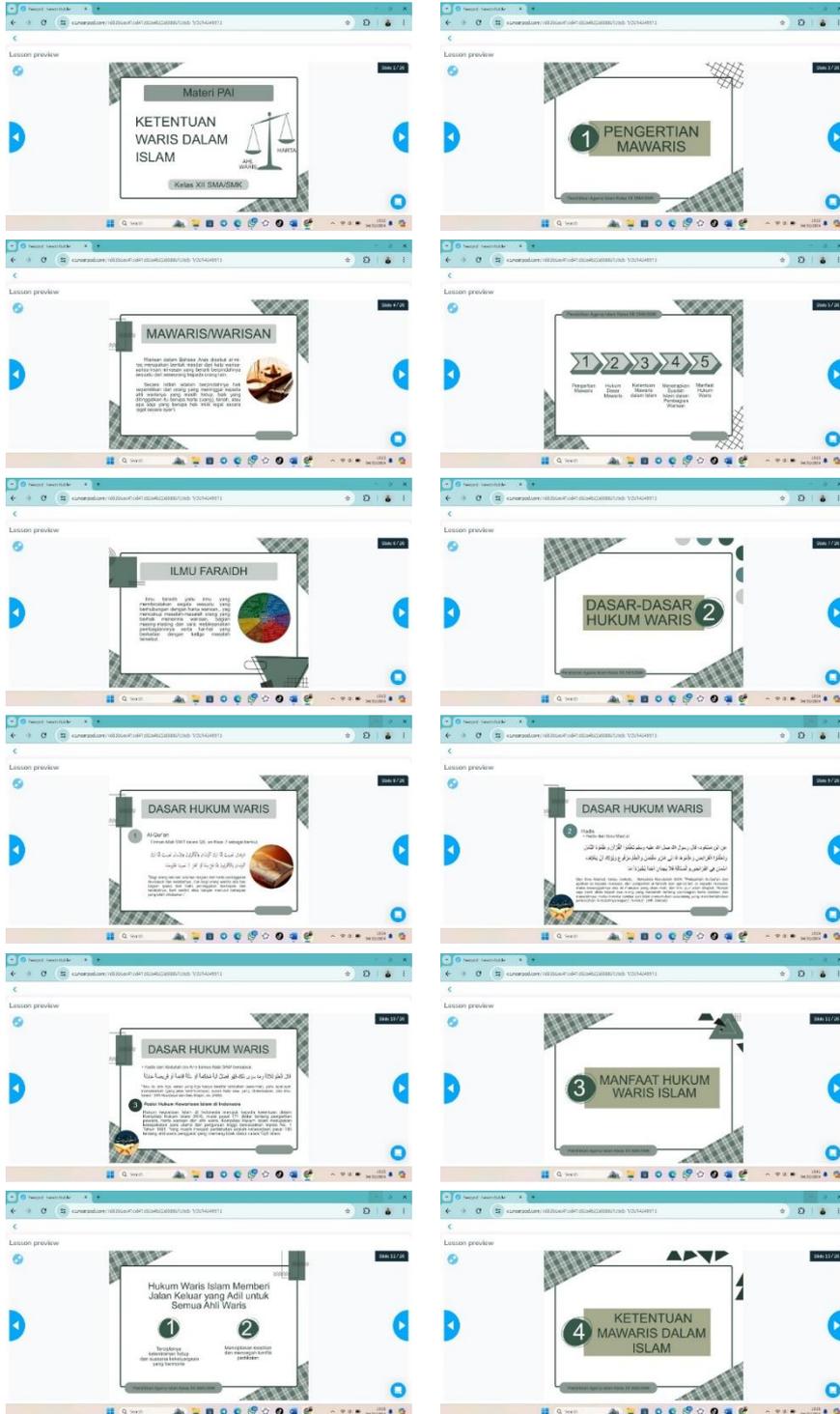
Selanjutnya, peneliti akan memulai tahap perancangan produk yang akan dibuat. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menyiapkan akun Nearpod sebagai platform utama untuk menyajikan materi pembelajaran interaktif. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan beberapa aplikasi pendukung seperti PowerPoint, Canva, YouCut, dan Benime untuk membantu proses pembuatan konten media.

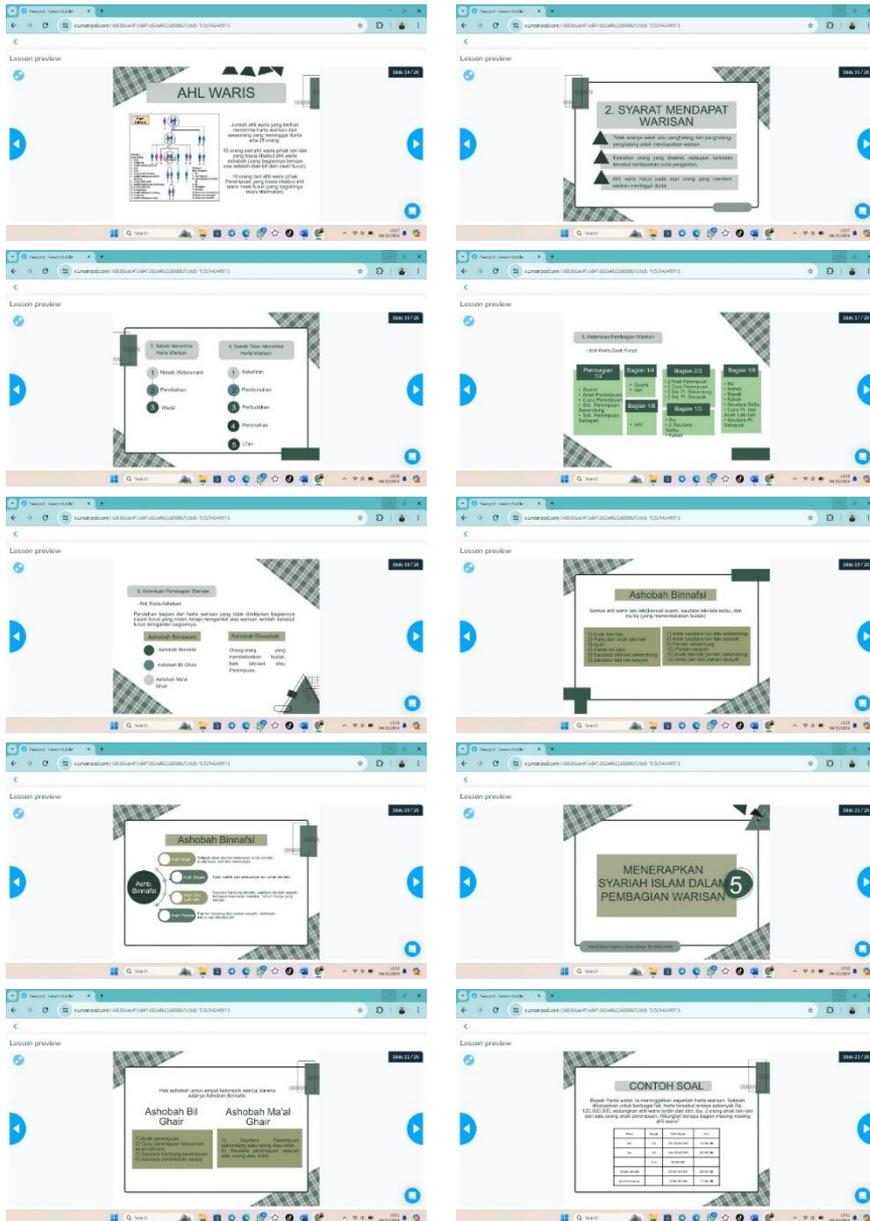
Setelah semua platform dan aplikasi pendukung telah disiapkan, peneliti akan melanjutkan dengan menyiapkan berbagai gambar pendukung yang diperlukan dalam media pembelajaran tersebut. Selain itu, peneliti juga akan merancang konsep urutan materi yang akan ditampilkan di dalam media Nearpod. Berikut adalah rancangan tahap pembuatan media Nearpod yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

3. *Development (Pengembangan)*

a) Tampilan Materi

Media pembelajaran Nearpod merupakan platform yang menampilkan materi pembelajaran melalui 22 slide yang dirancang secara interaktif. Setiap slide memberikan gambaran yang jelas tentang konsep yang diajarkan, disertai dengan beragam fitur interaktif seperti gambar, pertanyaan kuis, serta penjelasannya. Dengan menyajikan materi dalam bentuk yang menarik dan beragam, Nearpod mampu mempertahankan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pemahaman materi yang diajarkan.



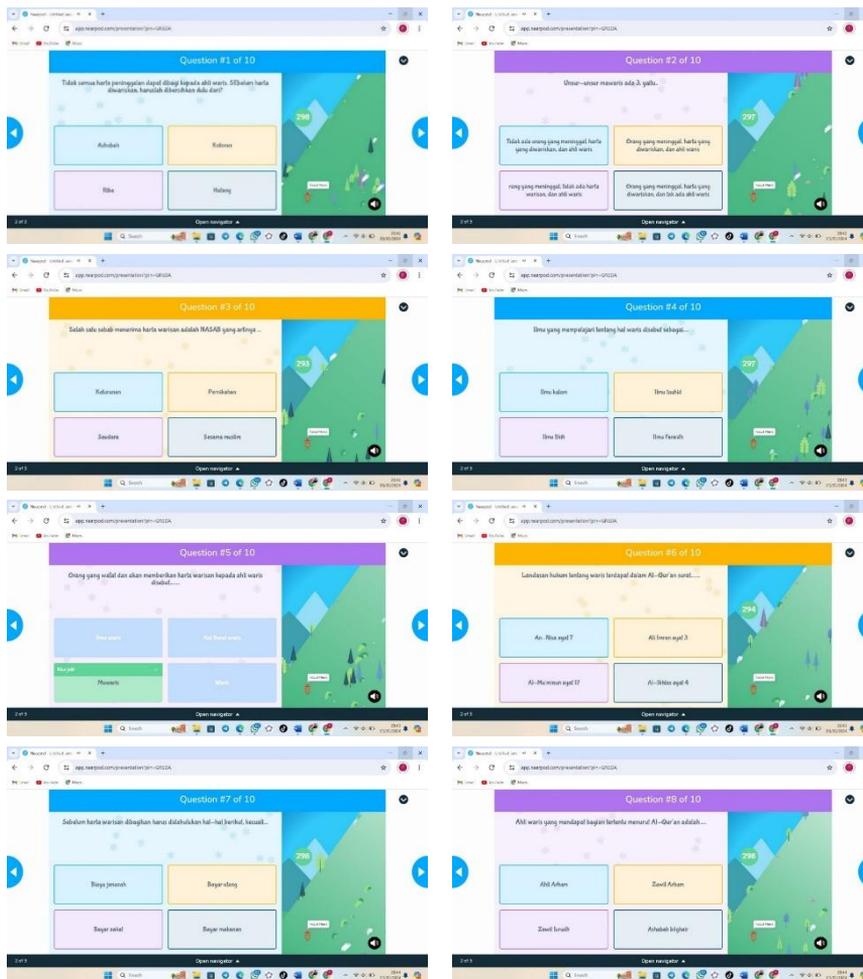


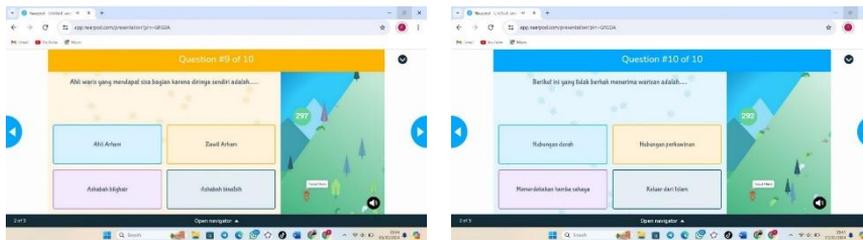
Gambar 1. Tampilan Media Nearpod

b) Tampilan Latihan Soal

Siswa akan dihadapkan pada sebuah game interaktif yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Melalui platform ini, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dengan menjawab setiap pertanyaan yang muncul langsung melalui perangkat mereka. Dengan menggunakan fitur-fitur interaktif Nearpod, seperti timer dan skor langsung, siswa

dapat merasakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, platform ini juga memberikan keuntungan bagi guru untuk secara real-time memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan peningkatan. Dengan demikian, penggunaan platform Nearpod untuk pretest memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam bagi siswa, sambil memberikan informasi yang berharga kepada guru untuk menyesuaikan pembelajaran kebutuhan individual siswa.





Gambar 2. Tampilan Latihan Soal

4. Implementation (Implementasi)

Setelah proses pengembangan pada tahap sebelumnya selesai, langkah berikutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti memilih kelas XII B sebagai subjek penelitian. Dalam tahap ini, peneliti memberikan perlakuan kepada peserta didik kelas XII B mengajar menggunakan media Nearpod yang telah dikembangkan. Setelah diberikan materi kemudian peserta didik diberikan Latihan soal yang tercantum didalam media.

5. Evaluation (Evaluasi)

Langkah terakhir dalam proses ini adalah evaluasi, yang berlangsung setelah produk diterapkan pada subjek. Peserta kemudian diberi angket keterbacaan untuk menilai validitas produk. Sebagai bagian dari evaluasi ini, peneliti memberikan angket keterbacaan kepada siswa kelas XII B, yang merupakan kelas eksperimen, untuk mengevaluasi respon mereka terhadap media Nearpod yang digunakan. Hasil dari angket ini berasal dari partisipasi 32 subjek.

Tabel 1. Hasil Uji Keterbacaan Media

No	Nama	Skor	Skor Maks.	Nilai (%)	Keterangan
1.	PDE1	48	60	80 %	Baik
2.	PDE2	57	60	95 %	Sangat Baik
3.	PDE3	49	60	81,7 %	Baik
4.	PDE4	55	60	91,7 %	Sangat Baik
5.	PDE5	55	60	91,7 %	Sangat Baik
6.	PDE6	54	60	90 %	Sangat Baik
7.	PDE7	51	60	85 %	Sangat Baik
8.	PDE8	60	60	100 %	Sangat Baik
9.	PDE9	55	60	91,7 %	Sangat Baik
10.	PDE10	53	60	88,3 %	Sangat Baik
11.	PDE11	58	60	96,7 %	Sangat Baik
12.	PDE12	58	60	96,7 %	Sangat Baik
13.	PDE13	49	60	81,7 %	Baik

14.	PDE14	46	60	76,7 %	Baik
15.	PDE15	47	60	78,3 %	Baik
16.	PDE16	55	60	91,7 %	Sangat Baik
17.	PDE17	50	60	83,3 %	Baik
18.	PDE18	55	60	91,7 %	Sangat Baik
19.	PDE19	49	60	81,7 %	Baik
20.	PDE20	46	60	76,7 %	Baik
21.	PDE21	60	60	100 %	Sangat Baik
22.	PDE22	56	60	93,3 %	Sangat Baik
23.	PDE23	48	60	80 %	Baik
24.	PDE24	51	60	85 %	Sangat Baik
25.	PDE25	54	60	90 %	Sangat Baik
26.	PDE26	58	60	96,7 %	Sangat Baik
27.	PDE27	60	60	100 %	Sangat Baik
28.	PDE28	56	60	93,3 %	Sangat Baik
29.	PDE29	48	60	80 %	Baik
30.	PDE30	51	60	85 %	Sangat Baik
31.	PDE31	54	60	90 %	Sangat Baik
32.	PDE32	58	60	96,7 %	Sangat Baik
Nilai Akhir		1656	1920	86,25	Sangat Baik

Sehingga didapatkan bahwa nilai Akhir pada uji ketebacaan adalah 1656 dari skor maksimal 1920. Sehingga didapatkan skor uji keterbacaan yang diperoleh 86,25% dan tergolong dalam kategori sangat valid oleh subjek.

D. KESIMPULAN

Penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan Media Nearpod dalam pembelajaran merupakan metode interaktif yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi mawaris. Media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Fikih yang dikembangkan ini menjadi alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji keterbacaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan nilai 87,5, yang dikategorikan sebagai sangat valid oleh peserta didik.

E. REFERENSI

- Andria Rosa, Mahyudin Ritonga, & Wedy Nasrul. (2020). Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri. *Jurnal Islamika*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.37859/jsi.v3i2.2136>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Hadi, S. R., Utamayasa, I. G. D., Lathifah, M., Hafidzuddin, M. D., Vicky, I. I., Sriningsih, W. D., Setiyawan, B., & Lisanto, E. W. (2022). *Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Penjas-pedia untuk Menunjang Inovasi Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19*. CV. Jakad Media Publishing.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Muna, F. (2022). *Pengembangan Blog untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTsN Kota Batu* (Vol. 2).
- Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam. *Tamaddun*, 19(1), 75. <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.818>
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(2), 92–110. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>
- Razak, A. (2023). *Pembelajaran Mawaris dan Kemampuan Siswa dalam Pembagian Harta Warisan pada Madrasah Aliyah Negeri Kota Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Rifqi. (2022). Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Nearpod pada Mata Pelajaran Matematika Siswa SMP. In *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Tarumasely, Y. (2023). *Pembelajaran Interaktif berbantu Nearpod*. Academia Publication.