

PENGEMBANGAN APLIKASI EFE (EASY FIQH EDUCATION) PADA KELAS XI DI MA MAMBAUL ULUM MEGALUH

Sulis Ning Rahayu¹, Hidayatur Rohmah²

Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah, Jombang, Jawa Timur, Indonesia

Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah, Jombang, Jawa Timur, Indonesia

sulisngrhyu.11@gmail.com

hidayaturrohmah@unwaha.ac.id

Abstract

This study aims to produce an EFE (Easy Fiqh Education) application product which contains fiqh material for class XI chapter of marriage in Islam. This research uses Research and Development (RnD) research which consists of potential and problem search, data collection, product design, design validation, design revision, product trial. The results of developing the EFE (Easy Fiqh Education) application based on media expert validation resulted that the product developed was included in the appropriate category with an assessment of 93%, while for material expert validation it received a score of 85%, which means the product developed was included in the feasible category. The results of student responses reached a percentage of 77.46% when seen in the scoring rules table, the results of student responses to the product developed were in the Good (Good) category

Keyword: *EFE (Easy Fiqh Education) Application, Marriage*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi EFE (Easy Fiqh Education) yang didalamnya berisi materi fiqh kelas XI bab pernikahan dalam Islam. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD) yang terdiri dari pencarian potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, Uji coba produk. Hasil pengembangan aplikasi EFE (Easy Fiqh Education) berdasarkan validasi ahli media menghasilkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak dengan penilaian 93 % , sedangkan untuk validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 85% yang artinya produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak. Adapun hasil respon siswa mencapai persentase sebesar 77,46 % jika dilihat pada tabel aturan pemberian skor, hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan berada dalam kategori Baik (Baik).

Kata Kunci: *Aplikasi EFE (Easy Fiqh Education), Pernikahan*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan adalah strategi atau metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya dan dengan menggunakan sistem pendidikan yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan antara guru dan siswa.¹

Pesatnya perkembangan Teknologi menuntut pengajar mengikuti arus keadaan dan mampu menguasai teknologi yang berkembang di zaman sekarang supaya bisa diterapkan pada perencanaan maupun proses pembelajaran. Penguasaan Teknologi bisa dimanfaatkan pengajar dalam membuat media yang nantinya dapat memudahkan dan diterapkan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Mata pelajaran Fiqh adalah bagian dari pelajaran pendidikan islam, baik Fiqh pada jenjang ibtida' maupun wushto. Mata pelajaran Fiqh dasar membahas tentang fiqh ibadah dan fiqh muamalah. Fiqh ibadah membahas tata cara dalam melaksanakan rukun Islam pada kehidupan sehari-hari, sedangkan Fiqh muamalah membahas tentang jual beli, sewa menyewa serta makanan halal haram, khitan, qurban dan lain sebagainya.²

Namun, pembelajaran fiqh disekolah/madrasah hanya pada tahap memberikan konsumsi logika pikiran yang tidak dipahami secara utuh, dan dalam mengimplementasi nilai kepercayaan pada kehidupan sehari-hari masih kurang. sedangkan tujuan pembelajaran fiqh bukan tentang menguasai ilmu pengetahuan namun juga diterapkan dalam keseharian.

Peneliti mendapati peserta didik di MA Mambaul Ulum Megaluh kurang menyampaikan minat dan perhatian akurat di mata pelajaran tersebut. Hal tersebut dikarenakan metode guru ketika memberikan materi masih monoton dan membosankan serta kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Terlebih lagi ketika suasana di kelas kurang kondusif dan situasi pandemi yang pada waktu lalu pendidik hanya memberikan materi hanya pada via WhatsApp yang membuat peserta didik kurang berkomunikasi serta kurang paham akan materi yang diberikan. Sehingga teknologi dan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan.

Penggunaan media bisa membantu peserta didik tahu materi yang dirasa sulit

¹ A. Munandar, H. Sulistiani, Q . J . Adrian, and A. Irawan, "Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di SMK Al-Huda Lampung Selatan," *J. Technol. Soc. Community Serv.*, vol. 1, no. 1, pp. 7-14, 2020

² Keputusan Menteri Agama No 165 Tahun 2014, *Pedoman Kurikulum maderasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islaam dan Bahasa Arab*, (Jakarta : Depag). Hal. 35.

dimengerti. karena penggunaan media pembelajaran, proses komunikasi dan hubungan antara siswa dengan pendidik akan lebih cepat diterima dan selaras. Selain mempercepat proses hubungan penyampaian materi, media pembelajaran juga sebagai alat menghindari kejenuhan, memotivasi minat belajar siswa serta mempertinggi belajar siswa.³

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Produk yang dimaksudkan tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (software) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.⁴

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program isap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju (Azis, 2018).⁵

Android merupakan sistem Operasi/Operating system(OS) untuk perangkat berbasis Linux, yang dimodifikasikan sedemikian rupa, sehingga dapat dijalankan dalam perangkat seperti komputer tablet dan smartphone. Dikembangkan pertama kali oleh Android.Inc yang kemudian namanya diganti sebagai nama proyek sistem operasi android.⁶

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁷ Suatu media yang dapat membawa dan menyampaikan informasi yang mengandung maksud pengajaran maka media tersebut dapat diartikan sebagai media⁸

Media pembelajaran dapat dibuat dan sesuai dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Dengan adanya media pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Media

³ Winda, Rose, and Febrina Dafit. " Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4.2 (2021)

⁴ Amir Hamzah, *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN RESEARCH & DEVELOPMENT* (Malang : Literasi Nusantara, 2019) hal. 1

⁵ Azis, N. (2018). Perancangan aplikasi enkripsi dekripsi menggunakan metode caesar chipper dan operasi xor. *Ikraith – Informatika*, 2(1), 72 - 80

⁶ Ana Ardi, *Mobile Programming: Pengembangan Aplikasi untuk Android Phone* (Yogyakarta: Skripta Media Kreative, 2013) h. 1

⁷ Hujair AH Sunaky, *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif* (Yogyakarta : Kukaba Dipantara, 2013) h

⁸ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 4

pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik, pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.⁹

Oleh karena itu, penelitian ingin memberikan solusi media pembelajaran yang menarik kepada peserta didik sehingga guru merasa nyaman ketika memberikan materi kepada anak didik. Yang pada awalnya menggunakan buku dan pemberian tugas sekarang beralih kepada aplikasi EFE (*Easy Fiqh Education*) yang diperuntukkan untuk fiqh.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan merupakan model pengembangan R&D (Research & Development), dimana model Research & Development digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan implementasi produk tersebut.¹⁰ Prosedur dalam pengembangan aplikasi ini berdasarkan :

1. Pencarian Potensi dan Masalah

Potensi yang terdapat dalam penelitian ini adalah pembelajaran sudah dilaksanakan secara modern dengan memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia saat ini seperti handphone android. Sedangkan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah metode guru ketika memberikan materi masih monoton dan membosankan.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh Kelas XI di MA Mambaul Ulum Megaluh mengenai pelaksanaan pembelajaran. Setelah adanya observasi dan wawancara, Kemudian dilaksanakan analisis pendekatan dan dilanjutkan dengan menganalisis materi yang sesuai dengan penelitian. Tahap selanjutnya yaitu mencari sumber referensi atau buku sebagai landasan teori dalam pengembangan.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ni berupa media pembelajaran berbasis Aplikasi Android. Dalam membuat desain produk diperlukan tahapan yang pertama adalah melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh MA Mambaul Ulum Megaluh untuk melihat kondisi kebutuhan dan media pembelajaran yang digunakan. Kedua, menentukan materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Ketiga, menyusun rencana

⁹ Abi Hamid, Mustofa, et al. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

¹⁰ Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

pembuatan media yang diperlukan. Dan yang keempat, membuat aplikasi android yang sesuai dan menarik agar dapat menarik minat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran serta memahami isi materi yang telah diajarkan.

4. Validasi Desain

Dalam validasi data langkah-langkah untuk memvalidasi produk dilakukan dengan beberapa ahli/pakar dengan menilai produk yang telah dikembangkan. Jadi tahap ini adalah tahap penilaian yang dilakukan oleh penguji ahli sesuai dengan bidang yang dikuasai, sebelum media tersebut disebarluaskan.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi, peneliti melakukan perbaikan terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari para ahli.

Pada tahap uji coba produk pengembangan, Desain uji coba produk dilakukan dengan memperlihatkan produk kepada validator dan memberikan angket penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Angket penilaian digunakan validator untuk menilai kelayakan produk yang akan dikembangkan serta untuk memperoleh kritik dan saran untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Uji coba ahli media yang digunakan dalam subyek uji coba penelitian ini merupakan seseorang yang berpengalaman pada bidang mendesain media pembelajaran dari universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Dan yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di MA Mambaul Ulum Megaluh

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif Data kualitatif yang diperoleh berupa saran masukan dari validator dan respon dari peserta didik. Data Kuantitatif yang diperoleh berupa angket penilaian dari ahli dan angket penilaian dari peserta didik. Angket digunakan untuk mengetahui variabel yang ingin diukur serta keinginan yang diharapkan oleh para responden atau subyek penelitian.¹¹

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Menurut Sudaryono, Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.¹²

¹¹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2019) h. 107

¹² Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Depok : PT. Raja Grafindo, 2018), 190

Tabel 1
Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Kemudian menggunakan statistik sebagai berikut :

- 1) Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus :

$$S_{max} = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Sugiono, *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 95.

Keterangan :

S_{max} = Skor Maksimal

\sum = Jumlah skor

N = Nilai kelayakan angket tiap aspek

- 2) Menghitung persentase rata-rata seluruh responden :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata akhir

\sum = Jumlah Respon tiap aspek

N = Jumlah Peserta Didik

Setelah menghitung rata-rata akhir, maka selanjutnya adalah mengubah skor rata-rata tersebut menjadi nilai kelayakan yang sesuai dengan criteria sebagai berikut :

Tabel 2
Skala Kelayakan Media (Sugiyono, 2014)

Skor kelayakan media pembelajaran	Kriteria
0 – 20%	Sangat kurang layak
20,01% - 40%	Kurang layak
40,01% - 60%	Cukup layak
60,01% - 80%	Layak
80,01% - 100%	Sangat layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian adalah berupa angket. Uji validasi instrumen penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi validasi media ini dilakukan oleh 1 dosen Universitas KH. A. Wahab Hasbullah yang memahami tentang media. Uji coba penggunaan produk aplikasi tersebut di ujikan kepada siswa kelas XI di MA Mambaul Ulum Megaluh. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media serta ahli materi diperoleh data kualitatif sebagai berikut :

Tabel 1

Data Perbaikan, Komentar, Saran dari Ahli Media

No.	Validator	Saran
1	Ahli Media	Media sudah layak digunakan dengan revisi sesuai saran : pemilihan background yang kontras dan disesuaikan dengan tema, penamaan aplikasi dibuatkan sebuah logo, serta tulisan font diganti model arial dengan ukuran yang konsisten antar halaman

Tabel 2

Data perbaikan, saran dari Ahli Materi

NO	Validator	Komentar
1	Ahli Materi	Penambahan penjelasan pada materi

Analisis Data

1. Ahli Media

Berdasarkan hasil pengisian angket ahli media, hasil validasi dari ahli media dapat dihitung dengan menggunakan skala Likert. Berikut hasil dari validasi tersebut dengan rumus skala likert

$$S_{max} = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$S_{max} = \frac{4+3+4+4+3+3+3+3+4}{3} \times 100\% = 93\%$$

3

Jadi, dari perhitungan presentasi kevalidan validator diatas dapat disimpulkan bahwa produk yang dibuat oleh peneliti memiliki presentase 93% dengan keterangan Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran, penilai rata-rata sesuai poin yang

ada dilembar validasi yaitu Tampilan umum 4, tampilan khusus 3, dan penyajian media 4.

2. Ahli Materi

Berdasarkan hasil pengisian angket dari ahli materi, hasil validasi dari ahli materi dapat dihitung dengan menggunakan skala Likert. Berikut hasil dari validasi tersebut dengan rumus skala likert

$$S_{max} = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$S_{max} = \frac{4+3+4+4+3+3+3+4+3+3}{4} \times 100\% = 85\%$$

Jadi, dari perhitungan presentasi kevalidan validator diatas dapat disimpulkan bahwa produk yang dibuat oleh peneliti memiliki presentase 85% dengan keterangan Layak untuk diuji cobakan, penilai rata-rata sesuai poin yang ada dilembar validasi yaitu Penyajian materi 4, Kebahasaan 4, Pembelajaran 3, dan evaluasi 3.

3. Respon Siswa

Tabel 3

Data penilaian siswa kelas XI Terhadap pengembangan aplikasi EFE(Easy Fiqh Education)

No.	Nama	Hasil	Keterangan
1	A	81	Sangat Baik
2	B	69	Baik
3	C	79	Baik
4	D	72	Baik
5	E	80	Baik
6	F	77	Baik
7	G	91	Sangat Baik
8	H	75	Baik
9	I	72	Baik
10	J	80	Baik
11	K	81	Sangat Baik
12	L	77	Baik
13	M	75	Baik
14	N	84	Sangat Baik

15	O	81	Sangat Baik
16	P	83	Sangat Baik
17	Q	72	Baik
18	R	79	Baik
19	S	73	Baik
20	T	72	Baik
21	U	73	Baik





Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas, dapat diperoleh persentase rata-rata respon siswa terhadap pengembangan aplikasi EFE (Easy Fiqh Education) sebesar 77,4 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi EFE (Easy Fiqh Education) berada dalam kategori Baik.

Revisi Produk

a. Ahli Media

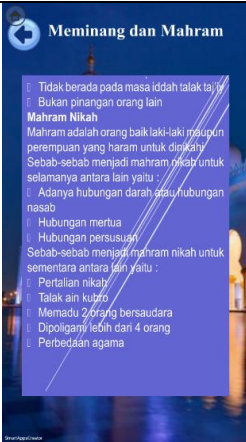
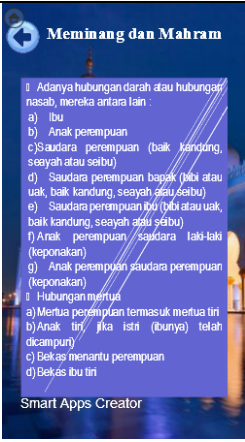
Tabel 4
Revisi Ahli Media

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Pemilihan background yang sesuai		
2.	Penambahan logo aplikasi		

<p>3.</p>	<p>Kesesuaian tombol</p>		
<p>4.</p>	<p>Kesesuaian font antar halaman</p>		

b. Ahli Materi

Tabel 5
Ahli Materi

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Penambahan penjelasan pada materi	 <p>The screenshot shows a list of reasons for mahram status, including: 'Tidak berada pada masa iddah talak tajid', 'Bukan pinangan orang lain', 'Mahram Nikah', 'Mahram adalah orang baik laki-laki maupun perempuan yang haram untuk dinikahi', 'Sebab-sebab menjadi mahram nikah untuk selamanya antara lain yaitu:', 'Adanya hubungan darah atau hubungan nasab', 'Hubungan mertua', 'Hubungan perusuhan', 'Sebab-sebab menjadi mahram nikah untuk sementara antara lain yaitu:', 'Pertalian nikah', 'Talak ain kulzo', 'Memadu 2 orang bersaudara', 'Dipoligami lebih dari 4 orang', and 'Perbedaan agama'.</p>	 <p>The screenshot shows a list of mahram relationships: 'Adanya hubungan darah atau hubungan nasab, mereka antara lain:', 'a) Ibu', 'b) Anak perempuan', 'c) Saudara perempuan (baik kandung, seayah atau seibu)', 'd) Saudara perempuan bapak (nabi atau uak, baik kandung, seayah atau seibu)', 'e) Saudara perempuan ibu (nabi atau uak, baik kandung, seayah atau seibu)', 'f) Anak perempuan / saudara laki-laki (keponakan)', 'g) Anak perempuan saudara perempuan (keponakan)', 'h) Hubungan mertua', 'a) Mertua perempuan termasuk mertua tiri', 'b) Anak tiri, jika istri (bunye) telah dicampur)', 'c) Bekas menantu perempuan', and 'd) Bekas ibu tiri'.</p>

Salah satu permasalahan proses pembelajaran di era zaman sekarang seperti saat ini khususnya pada mata pelajaran Fiqih Kelas XI di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang adalah kurangnya kemampuan guru dalam pemanfaatan dan penggunaan teknologi pembelajaran, Kegiatan pembelajaran terkesan membosankan dan berdampak kepada motivasi belajar siswa yang rendah, selain itu kegiatan pembelajaran menggunakan media buku dirasa kurang praktis dan efektif, karena masih banyak siswa yang sering tidak mengikuti atau meninggalkan pembelajaran dikarenakan rasa bosan dan malas karena proses pembelajaran yang secara konvensional dan terkesan monoton, sehingga hasil yang didapatkan dalam pemahaman materi dan pada saat pelaksanaan evaluasi belum maksimal untuk melihat kemampuan asli siswa dan melihat materi mana yang dirasa belum difahami oleh siswa.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, kini kegiatan proses pembelajaran bisa dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi berbasis Android Dengan dikembangkannya alat media pembelajaran menggunakan aplikasi *EFE (Easy Fiqih Educatin)* ini, diharapkan dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran Fiqih yang lebih praktis khususnya di era zaman sekarang selain itu pembelajaran Fiqih juga akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Kelebihan kegiatan pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi *EFE (Easy Fiqih Educatin)* ini adalah siswa tidak akan merasakan kejenuhan dan kebosanan yang diakibatkan karena sistem pembelajaran daring atau online, sang guru juga lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada

siswa, dan dengan aplikasi ini juga sangat efektif dikarenakan guru juga bisa memberikan materi secara detail, guru juga bisa langsung atau memberi soal latihan atau evaluasi untuk mengukur seberapa tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah disampaikan berupa slide sebagai media pendukung pemahaman materi kepada siswa.

Tampilan media pembelajaran berbasis android

a. Halaman Splash Screen

Splash Screen adalah tampilan pertama yang muncul sebelum masuk ke menu utama aplikasi. Halaman ini berisi logo aplikasi serta judul EFE (Easy Fiqh Education)



b. Halaman Menu

Pada halaman ini terdapat menu dalam bentuk button yang bisa dipilih oleh pengguna. Menu tersebut terdiri dari materi yang berisikan tentang “Pernikahan Dalam Islam”. Menu video pembelajaran berisi tentang video mengenai bab pernikahan dalam Islam. Menu evaluasi berisi tentang latihan soal untuk peserta didik. Dan menu Profil berisi tentang data diri dari pembuat aplikasi.

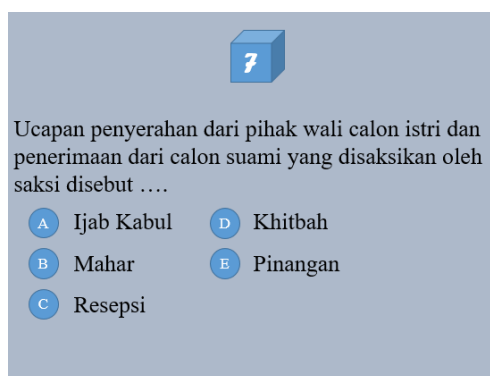


c. Materi Pokok

Materi pokok media pembelajaran berbasis android ini terdiri dari 8 button. Setiap judul bab terdiri dari isi materi peserta didik yang menerangkan tentang Pernikahan Dalam Islam. Untuk membuka halaman materi, peserta didik harus menekan tombol yang bertuliskan “materi” didalam menu materi tersebut berisi tentang pengertian dan hukum pernikahan, Rukun dan Syarat, wali dan saksi, walimah, meminang dan mahram, undang-undang pernikahan, ijab qobul dan Mahar, serta macam-macam pernikahan

d. Evaluasi

Pada halaman ini adalah halaman untuk mengerjakan latihan soal. Latihan soal bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah mempelajari materi yang disajikan. Berikut tampilan isi dari menu evaluasi :



KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan aplikasi EFE (*Easy Fiqh Education*) hasil validasi yang didapat dari ahli media memiliki persentase kelayakan sebanyak 93% sedangkan untuk materi yang terdapat dalam aplikasi memiliki persentase kelayakan sebanyak 85 % sehingga aplikasi dinyatakan layak ketika digunakan pada saat proses pembelajaran.

Dengan adanya aplikasi EFE (*Easy Fiqh Education*), peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi fiqih yang terdapat dalam aplikasi. Persentase rata-rata respon siswa terhadap aplikasi tersebut adalah 77,46 %, sehingga aplikasi EFE (*Easy Fiqh Education*) berada dalam kriteria penilaian Baik.

DAFTAR RUJUKAN

- A. Munandar, H. Sulistiani, Q . J . Adrian, and A. Irawan, “Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di SMK Al-Huda Lampung Selatan, “*J. Technol. Soc. Community Serv.*, vol. 1, no. 1, pp. 7-14, 2020
- Keputusan Menteri Agama No 165 Tahun 2014, *Pedoman Kurikulum maderasah 2013 Mata Pelajarn Pendidkan Agama Islaam dan Bahasa Arab*, (Jakarta : Depag). Hal. 35.
- Winda, Rose, and Febrina Dafit. “ Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4.2 (2021)
- Amir Hamzah, *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN RESEARCH & DEVELOPMENT* (Batu : Literasi Nusantara, 2019)
- Azis, N. (2018). Perancangan aplikasi enkripsi dekripsi menggunakan metode caesar chipper dan operasi xor. *Ikraith – Informatika*, 2(1), 72 - 80
- Ana Ardi, *Mobile Programming: Pengembangan Aplikasi untuk Android Phone* (Yogyakarta: Skripta Media Kreative, 2013) h. 1
- Hujair AH Sunaky, *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif* (Yogyakarta : Kukaba Dipantara, 2013) h 3
- Arsyad,Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 4
- Abi Hamid, Mustofa, et al. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sudaryono, Metodologi Penelitian, (Depok : PT. Raja Grafindo, 2018), 190*