

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR**Aris Munandar¹⁾**¹⁾SMKIt Teknologi Al Fath¹⁾arismdr08@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini mempunyai tiga tujuan yaitu Untuk menghasilkan sumber pembelajaran berbasis android yang diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, untuk menghasilkan sumber pembelajaran yang layak untuk digunakan oleh siswa berupa aplikasi berbasis android dan untuk menghasilkan sumber pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Secara umum terdapat sepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R & D) yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft awal, 4) pengujian ahli dan uji lapang awal, 5) revisi produk awal, 6) pengujian lapang utama, 7) revisi produk hasil uji lapang utama, 8) pengujian lapang operasional, 9) revisi produk hasil uji lapang operasional, dan 10) implementasi serta desiminasi. Adapun hasil dari penelitian ini sebuah media pembelajaran berbasis android yang diterapkan dalam proses belajar siswa di SMK IT Teknologi Al Fath dan produk ini berhasil untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : Android, Fiqih, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING RESOURCES TO INCREASE LEARNING ACHIEVEMENT

Aris Munandar¹⁾

¹⁾SMKIt Teknologi Al Fath

¹⁾arismdr08@gmail.com

ABSTRACT

This study has three objectives, namely to produce android-based learning resources needed to improve student achievement, to produce appropriate learning resources to be used by students in the form of android-based applications and to produce effective and interesting learning resources to improve student achievement. The research method used is the research and development method. In general, there are ten steps of research and development (R & D), namely: 1) research and information gathering, 2) planning, 3) initial draft development, 4) expert testing and initial field testing, 5) initial product revision, 6) main field test, 7) revision of main field test product, 8) operational field test, 9) operational field test product revision, and 10) implementation and dissemination. The results of this study are an android-based learning media that is applied in the student learning process at SMK IT Technology Al Fath and this product is successful in improving student achievement.

Keywords: *Android, Fiqh, Learning Media, Learning Achievement.*

PENDAHULUAN

Tingkat kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh tingkat pendidikannya. Agar generasi bangsa selanjutnya mampu bersaing di era globalisasi, pendidikan yang berkualitas niscaya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sulit dibayangkan bagaimana suatu bangsa dapat maju dalam pendidikan jika hasil dari proses pendidikan ini gagal. Undang-Undang RI Nomor Pasal 1 Undang-Undang 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar. dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.

Di era globalisasi, pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan pada setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat digunakan untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik sistem pendidikan dengan memperbaiki infrastruktur dan meningkatkan profesionalisme guru untuk menghasilkan siswa yang lebih baik (Budiana et al., 2015).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk media pembelajaran berbasis Android mungkin merupakan hasil dari teknologi pembelajaran dalam perkembangannya. Agar proses pembelajaran lebih menarik dan relevan, pendidik dapat memanfaatkan perangkat teknologi yang memungkinkan mereka memperoleh informasi apapun, kapan saja, dari mana saja, dan kapan saja. Penciptaan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mengakses materi dan

informasi, seperti media pembelajaran berbasis android, merupakan salah satu cara agar hasil teknologi informasi dan komunikasi dapat akan digunakan dalam pendidikan.

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android ini sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, siswa membutuhkan akses materi pembelajaran yang mudah digunakan dan diakses karena terbatasnya jumlah buku yang tersedia untuk mereka dan lingkungan belajar online saat ini. Karena sebagian besar siswa sudah memiliki smartphone, Android menjadi landasan media pembelajaran ini. Menurut Wirawan (2011), teknologi smartphone terutama digunakan sebagai alat pembelajaran sekaligus sebagai sarana komunikasi atau hiburan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses pembelajaran -bahan dan informasi terkait kapan saja dan dari lokasi mana pun.

Rendahnya mutu pendidikan, yang dibuktikan dengan berlangsungnya proses pendidikan dan produk pendidikan itu sendiri, merupakan salah satu dari sejumlah masalah pendidikan yang dihadapi masyarakat kita. Guru, siswa, dan sumber atau bahan belajar semuanya berinteraksi satu sama lain selama masa pendidikan. proses pembelajaran. Sarana dan prasarana, seperti media, metode, dan penataan ruang pembelajaran, akan menjadi tiga komponen utama interaksi ini. Sehingga dapat merancang proses pembelajaran yang dapat mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Wajar saja, permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan khususnya pada mata pelajaran fiqh adalah kurang efektifnya penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh

guru. Kurangnya perhatian ustadz khususnya yang mengajar mata pelajaran fiqih terhadap variasi penggunaan media dan metode pembelajaran. Akibatnya siswa kehilangan minat belajar yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi belajar (Ahyat, 2017).

Dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa dan akan menarik perhatian siswa serta merangsang mereka dalam memahami materi yang akan dipelajari nantinya, salah satu upaya dapat mengatasi dan mengatasi permasalahan tersebut.

Siswa di SMK AL Fath sudah menggunakan smartphone untuk berkomunikasi, namun penggunaannya untuk media pembelajaran masih sangat terbatas menurut observasi. Pada sebagian besar kegiatan pembelajaran di kelas, hanya metode ceramah yang digunakan.

Buku teks digunakan sebagai sumber belajar di sekolah. Siswa tidak dapat meminjam beberapa buku pelajaran dari perpustakaan karena hanya tersedia sedikit. Oleh karena itu, kemampuan siswa untuk menggunakan buku paket ini di mana saja dan kapan saja belum dipermudah dengan penggunaannya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kodi dkk (2020) pengembangan media pembelajaran berbasis android layak untuk dikembangkan dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan kategori baik. Selain itu, hasil analisis untuk prestasi belajar siswa meningkat sesuai dengan penilaian ketuntasan belajar yang diperoleh seluruh siswa adalah 80% dengan kategori baik setelah menggunakan media flipbook.

Menurut penelitian Marweni (2021) multimedia interaktif pembelajaran berbasis android yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun pada penelitian tersebut masih tergolong kategori sedang dikarenakan beberapa siswa merasa masih kurang

menarik dalam kontennya.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011), media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa, artinya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif serta motivasi belajar. Tahapan perkembangan yang dimulai dengan berpikir konkret dan berkembang melalui abstrak berpikir, berpikir sederhana, dan berpikir kompleks, masing-masing, menentukan tingkat pemikiran manusia. Tahapan berpikir terkait erat dengan penggunaan media pembelajaran karena memungkinkan konkretisasi informasi abstrak dan penyederhanaan informasi kompleks.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, mendorong peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Sumber belajar berbasis Android pada pelajaran Fiqih untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X SMKS AL Fath.

METODE

Tempat penelitian adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) IT Teknologi AL Fath yang beralamat di Jalan Lintas Barat Sumatera, Desa Air Buluh Kecamatan Ipuh, kabupaten Mukomuko, Provinsi Bengkulu. Metode penelitian menggunakan Penelitian Pengembangan" (Research and Development). Media yang dikembangkan dalam penelitian Research and Development ini adalah Sumber belajar berbasis aplikasi Android, yang bertujuan untuk meningkatkan Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan diadopsi dari (Borg & Gall, 2006). dengan langkah-langkah 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft awal, 4) pengujian ahli dan uji lapang awal, 5) revisi produk awal, 6) pengujian

lapang utama,7) revisi produk hasil uji lapang utama, 8) pengujian lapang operasional, 9) revisi produk hasil uji lapang operasional, dan 10) implementasi serta desiminasi. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan tes. Analisis data deskriptif persentase dan uji T

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan sumber belajar berbasis Anroid dapat dilihat dari komponen-komponen diantaranya: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk. Karena dalam penelitian ini penulis membatasi hanya sampai pada langkah ke tujuh saja.

Masalah yang didapatkan yaitu: dalam pembelajaran Fiqih biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Kreativitas guru untuk membuat bahan ajar lain masih kurang, sedangkan potensi sarana di sekolah telah cukup seperti siswa yang sudah memiliki smartphone.

Peneliti mengumpulkan data setelah mengetahui kesulitan-kesulitan yang terkait dengan pembelajaran Fiqh. Berdasarkan temuan wawancara dengan guru lapangan yang mengajar di SMK IT Teknologi Al Fath. menemukan bahwa siswa di SMK IT Teknologi Al Fath kurang konsentrasi dan fokus sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman. Siswa terlalu disibukkan dengan alat komunikasi yang seharusnya digunakan untuk menunjang pembelajaran untuk fokus dalam memahami materi ini. Alat penunjang tersebut digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan internet.

Berdasarkan observasi dan observasi kelas, siswa kurang antusias dan tidak fokus dalam belajar. Bahkan siswa lebih suka

bercanda dan bermain dengan temannya di ponselnya. Menurut sebagian siswa, mata pelajaran Fiqh membosankan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran Fiqh masih tradisional atau repetitif, dan media pembelajaran jarang digunakan untuk menyampaikan materi fiqih selama proses pembelajaran.

Tahap ini dilakukan pengumpulan teks, gambar serta background, Aplikasi yang dibuat harus memperhatikan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, menentukan lokasi penelitian lokasi uji coba yang sesuai dengan indikator dan tujuan pada penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas X SMKIT Telnologi Al Fath.

Validasi media yang dikembangkan diperlukan sebelum uji lapangan. Validasi adalah proses pengumpulan data atau informasi dari pakar di bidangnya validator untuk memastikan apakah media yang dihasilkan reliabel atau tidak. Tujuan validitas adalah untuk memastikan sejauh mana dimana media pembelajaran Fiqih berbasis Android, yang dikembangkan sebelum digunakan secara luas, layak dilakukan. Informasi yang diperoleh dari kegiatan ini akan digunakan untuk menyempurnakan materi pembelajaran Fiqih berbasis Android.

Validasi produk dilakukan oleh salah satu dosen Universitas Bengkulu dan dua guru dari SMK IT Teknologi Al Fath. Kuesioner penilaian yang diberikan oleh validator berfungsi sebagai sumber data validasi. Pada akhir kuesioner, validator memberikan kritik dan saran untuk pengembangan produk selain memberikan penilaian.

Berasarkan hasil penelitian dai ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android, maka

dapat ditemukan prosentase dengan hasil analisis data angket ahli materi menghasilkan persentase sebesar 735,5%, menunjukkan bahwa produk ini cukup layak pakai berdasarkan hasil validasi uji ahli media. Profesional media mendapat nilai 86,6 persen, menunjukkan bahwa produk ini dapat digunakan secara efektif. Berdasarkan uji coba lapangan dengan 26 siswa dari kelas X, RPL mendapat respon yang sangat baik dengan persentase 88,1% yang menunjukkan bahwa produk ini sangat layak digunakan. Ahli pembelajaran I mendapat persentase 84,6%, dan ahli pembelajaran II mendapat persentase 86,4%.

Berikut penjelasan data hasil validasi pada media pembelajaran fiqih berbasis android yang disediakan oleh ahli media:

1. Ukuran font akurat, memungkinkan pembacaan yang sangat jelas
2. Pemilihan font akurat, memungkinkan pembacaan yang jelas.
3. Kontras antara teks dan warna latar belakang baik (background)
4. Narasinya mudah dipahami
5. Media pembelajaran berbasis android mudah digunakan
6. Materi disajikan secara sistematis
7. Penggunaan kata, istilah, dan kalimat secara konsisten
8. Tata letak yang konsisten
9. Format halaman mudah digunakan oleh pengguna
10. Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna
11. Tata letak tombol dan teks sesuai dan Di SMK IT Teknologi Al Fath, 26 siswa kelas X RPL mengikuti uji coba lapangan selama dua minggu. Dengan membagikan aplikasi yang telah peneliti buat melalui link yang disediakan, peneliti menjadi guru

Fiqih untuk kelas X RPL. Karena beberapa siswa melakukannya tidak memiliki paket data, peneliti menyediakan wifi tethering selama proses pembelajaran.

Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yakni data hasil tanggapan siswa akan diperoleh menggunakan angket. Rata-rata persentase siswa yang menyediakan, yaitu 88,1%, menunjukkan hal ini. Jumlah ini berkisar antara 86% hingga 100%. Sehingga media ini dianggap sangat cocok untuk pembelajaran Fiqh. Selain itu, media pembelajaran berbasis Android ini umumnya tidak memerlukan modifikasi tambahan

Analisis setiap item pertanyaan dari kuesioner siswa yang khas disediakan di bawah ini:

1. Ukuran huruf yang digunakan sangat sesuai dan mudah dibaca
2. Jenis huruf yang digunakan sangat mudah dibaca
3. Komposisi warna sudah baik dan serasi
4. Media pembelajaran berbasis android sangat mudah mengoperasikannya
5. Tombol yang disajikan sangat baik
6. Tombol masuk dan keluar sangat mudah digunakan
7. Tombol ke pilihan materi sangat mudah digunakan
8. Mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia
9. Media pembelajaran berbasis android sangat mempermudah siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran yang

berlangsung saat menggunakan media pembelajaran berbasis android juga menentukan layak atau tidaknya digunakan. Siswa terlihat begitu antusias mengikuti proses pembelajaran. Dimulai dengan cara mengakses aplikasi dan mendownloadnya, membuka aplikasi app, membaca konten fiqh menggunakan media pembelajaran berbasis android, kemudian melaksanakan proses pembelajaran fiqh menggunakan media pembelajaran berbasis android hingga menyelesaikan kegiatan yang kompatibel dengan media pembelajaran berbasis android semua tahapan dalam prosesnya.

Maka berdasarkan respon siswa kelas X RPL SMK IT Teknologi Al Fath yang sangat bersemangat dan senang belajar Fiqih dengan bantuan media pembelajaran berbasis android, media ini dikatakan sangat praktis digunakan setiap hari untuk membuat belajar fiqh lebih menyenangkan dan interaktif.

Uji ini dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (paired); Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, subjek akan mendapat perlakuan I (hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis android) kemudian perlakuan II (hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis android) pada mata pelajaran Fiqih di SMK IT Teknologi Al Fath.

Dengan tingkat kebenaran 95 persen, hasil analisis data uji T pretest dan posttest menghasilkan taraf signifikansi 0,000 < 0,05. Ho ditolak jika nilai

signifikansinya di bawah 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples Statistic

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
sebelum pelaksanaan	71,35	26	4,137	,811
setelah pelaksanaan	84,04	26	4,005	,785

Statistik kedua sampel dirangkum pada bagian pertama. Siswa memperoleh nilai rata-rata 71,35 untuk hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android, dan skor rata-rata 84,04 untuk hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Dalam hal ini juga dapat dinyatakan selisih rerata sebesar -12,69 (lihat keluaran SPSS). Angka ini diperoleh dari: hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Android Atau $71,35 - 84,04 = -12,69$. A signifikan Selisih tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 12,69 persen di atas rata-rata sebelum memanfaatkan media berbasis Android.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
sebelum pelaksanaan - setelah pelaksanaan	-12,692	5,698	1,117	-14,994	-10,391	11,359	25	,000

Pada bagian kedua dari tabel hasil uji SPSS. Maka dapat dilihat dari distribusi data yang ada pada kolom t. Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel:

1. Jika Statistik Hitung (angka t output) > Statistik Tabel (tabel t), maka Ho ditolak.
2. Jika Statistik Hitung (angka t output) < Statistik Tabel (tabel t), maka Ho diterima.

Berdasarkan hasil analisis SPSS T

hitung dari output adalah 11,359 Untuk statistik tabel bisa dicari pada tabel t, dengan cara:

1. Tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji DUA SISI sehingga masing-masing sisi menjadi 5%.
2. df (degree of freedom) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data – 1. Maka jumlah data 26 – 1 = 25. maka diperoleh t tabel adalah 1,708.

H_0 ditolak jika data t hitung lebih besar atau sama dengan 11.359. Oleh karena itu, media pembelajaran Android memegang peranan penting dalam mata pelajaran Fiqih. Secara khusus, rata-rata nilai Fiqh sebelum dan sesudah menggunakan media Android berbeda secara signifikan (meningkat). Signifikansinya tingkat yang dapat dilihat pada tabel sebesar 0,000 s 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan bahan ajar berbasis Android efektif dalam meningkatkan hasil belajar

PENUTUP

Simpulan

1. Sumber Belajar Fiqih merupakan materi pokok yang tercakup dalam produk pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini. Model ini didasarkan pada model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Model ini memiliki 10 tahap yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, tahap perencanaan, tahap pengembangan format produk awal, tahap uji coba awal dengan validasi, tahap revisi produk, tahap uji coba lapangan, tahap revisi produk akhir, dan tahap tahap diseminasi dan implementasi. Aplikasi Android Native digunakan oleh peneliti untuk membuat media pembelajaran ini.

siswa pada mata pelajaran tertentu. hasil belajar untuk kelas X RPL SMK IT Teknologi Al Fath.

Dengan tingkat kebenaran uji T berpasangan mencapai 95 persen, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Fiqih untuk mata pelajaran dengan bab Thoharah “Sangat layak”. selalu tersedia di sekolah-sekolah khususnya handphone, media ini dapat menjadi solusi pembelajaran fiqih. Siswa dapat memanfaatkan handphone jika digunakan dengan benar

Akibatnya media pembelajaran berbasis android berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Artinya hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media memiliki hasil positif yang berbeda, hal ini menunjukkan bahwa pengembangan sumber belajar ini berhasil dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar Fiqih

2. Hasil analisis data angket ahli materi menghasilkan persentase sebesar 735,5%, menunjukkan bahwa produk ini cukup layak pakai berdasarkan hasil validasi uji ahli media. Profesional media mendapat nilai 86,6 persen, menunjukkan bahwa produk ini dapat digunakan secara efektif. Berdasarkan uji coba lapangan dengan 26 siswa dari kelas X, RPL mendapat respon yang sangat baik dengan persentase 88,1% yang menunjukkan bahwa produk ini sangat layak digunakan. Ahli pembelajaran I mendapat persentase 84,6%, dan ahli pembelajaran II mendapat persentase 86,4%.
3. media pembelajaran berbasis android berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Artinya hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media memiliki hasil positif yang berbeda, hal ini

menunjukkan bahwa pengembangan sumber belajar ini berhasil dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar Fiqih.

Saran

1. Siswa diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program tes benar- benar sudah ready.
2. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
3. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan, agar pembelajaran lebih aktif, dinamis dan interaktif. Pemanfaatan media ini sebaiknya tidak digunakan sebagai sumber satu-satunya sumber belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Abidin, Y. (2017). Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin, Y., & Abidin, Y. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Berbasis Konsep Multiliterasi, Integratif, dan Berdiferensiasi (MID) di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*.
<https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13283>
- Ahyat, N. (2017). Metode Pembelajaran Fiqih. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24-31.
- Ali, M. (2010). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupeedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 37- 45.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. bin Sutarip, S. (2020). *Pembaruan Fiqih Indonesia (Telaah Tafsir ALBayan KaryaTM Hasbi Ash-Shiddieqy)*. *Jurnal Indo- Islamika*, 10(2).
- Chin, C., & Chia, L. G. (2006). Problem-based learning: Using illstructured problems in biology project work. *Science Education*.
<https://doi.org/10.1002/sce.20097>
- Depdiknas. Permendiknas No 22 tahun 2006. *Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta. Perdiknas
- Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. In *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*.
- Dewi, L. (2018). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Algesindo
- Djamarah, B. S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2006). Identifying a Research Problem, Question and Searching. *Educational Research: An Introduction*.