

Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *ROBLYR* pada Materi Sholat Jamak dan Qashar untuk Siswa MTs Kelas VII

Ulvia Aisyah^{*1}, M. Taufikhur Rohman², Ainur Rosyadah³, Risa Rida Nafisa⁴, Siti Khumairoh⁵,
Bakti Fatwa Anbiya⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas
Islam Negeri Walisongo, Semarang, Indonesia

Email: ¹aisyahulvi14@gmail.com, ²rmtaufikhur@gmail.com, ³rosyadaainur@gmail.com,
⁴risaridanafis@gmail.com, ⁵sitikhumaeroh511@gmail.com, ⁶baktifatwaanbiya@walisongo.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi sholat jamak dan qashar, proses pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami tata cara pelaksanaan ibadah secara benar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* pada materi sholat jamak dan qashar untuk siswa MTs kelas VII. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan desain media pembelajaran. Media dirancang menggunakan Microsoft PowerPoint dan Canva dengan memadukan video animasi, materi pembelajaran, menu interaktif, kuis evaluasi, serta tampilan visual edukatif. Proses penelitian meliputi identifikasi masalah, perancangan media, validasi ahli materi, dan analisis hasil validasi. Validasi dilakukan oleh guru mata pelajaran fikih menggunakan lembar penilaian skala 1–4 yang mencakup aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kedalaman materi, sistematika penyajian, bahasa, dan kesesuaian media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor 49 dari skor maksimal 52 dengan persentase kelayakan sebesar 94,2% sehingga termasuk kategori sangat layak. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan model *ROBLYR* sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sholat jamak dan qashar. Model ini memiliki keunggulan karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, pengembangan media, hingga evaluasi dan refleksi, sehingga proses pengembangan media dapat dilakukan secara lebih terarah. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Kata kunci: *Media Interaktif, Pembelajaran Fikih, Model ROBLYR, Sholat Jamak dan Qashar, Video Animasi.*

Interactive Learning Media Design Based on the ROBLYER Model on the Material of Plural and Qashar Prayers for Class VII MTs Students

Abstract

The development of digital technology in the world of education demands innovation in learning media that can create more active, interesting learning, and in accordance with the characteristics of students. In Islamic Religious Education learning, especially the material on plural and shortened prayers, the learning process still often uses the lecture method so that students are less interested and have difficulty understanding the procedures for carrying out worship correctly. This study aims to describe the design of interactive learning media based on the *ROBLYR* model on the material on plural and shortened prayers for grade VII MTs students. The study used a qualitative descriptive method with a learning media design approach. The media was designed using Microsoft PowerPoint and Canva by combining animated videos, learning materials, interactive menus, evaluation quizzes, and educational visual displays. The research process included problem identification, media design, validation by material experts, and analysis of validation results. Validation was carried out by the fiqh subject teacher using a 1–4 scale assessment sheet that included aspects of material suitability, material accuracy, material depth, presentation systematics, language, and media suitability. The results showed that the learning media obtained a score of 49 out of a maximum score of 52 with a feasibility percentage of 94.2% so it was included in the very feasible category. The novelty of this research lies in the use of the *ROBLYR* model as the basis for developing

interactive learning media for the topic of plural and shortened prayers. This model has the advantage of providing systematic development stages, from needs identification, material preparation, media development, to evaluation and reflection, allowing for a more focused media development process. Therefore, interactive learning media based on the ROBLYR model is considered suitable for use as an alternative learning medium for Islamic Religious Education, in line with developments in educational technology.

Keywords: *Interactive Media, Fiqh Learning, ROBLYR Model, Plural and Shortened Prayers, Animated Video.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemanfaatan teknologi pembelajaran saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 [1].

Perkembangan teknologi pendidikan dalam beberapa tahun terakhir semakin memperkuat pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran. UNESCO juga menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 [2]. Selain itu, karakteristik peserta didik generasi Z yang akrab dengan teknologi digital menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan inovatif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi yang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran masa kini.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih sering dilaksanakan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik merasa bahwa materi PAI bersifat monoton dan sulit dipahami, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman praktik secara langsung, seperti materi sholat jamak dan qashar. Padahal, materi tersebut tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga pemahaman tata cara pelaksanaan yang benar dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan tata cara pelaksanaan sholat jamak dan qashar menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi secara menyeluruh.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media berbasis video interaktif mampu menyajikan materi secara visual dan audio sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif juga dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui menu, video, maupun kuis evaluasi. Penggunaan unsur animasi, audio, dan navigasi interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi secara bertahap dan tidak hanya berfokus pada penjelasan guru semata.

Kajian mengenai pengembangan media pembelajaran digital telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih, Nugraha, dan Muslih menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis Edpuzzle dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta memperoleh respons yang sangat baik dari siswa [3]. Selain itu, penelitian Farizki, Wiyono, dan Mustafida menjelaskan bahwa video animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi Pendidikan Agama Islam [4]. Penelitian Nasroddin, Muttaqin, dan Dhani juga menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan komunikatif [5]. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran PAI di era digital.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada penggunaan video animasi atau media digital secara terpisah dan belum mengintegrasikan model pembelajaran tertentu secara sistematis dalam satu rancangan media pembelajaran terpadu. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada aspek visualisasi materi tanpa mengembangkan aktivitas pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan interaktif. Pada materi praktik ibadah seperti sholat jamak dan qashar, media yang digunakan juga masih terbatas pada penyampaian teori sehingga belum sepenuhnya membantu peserta didik memahami tahapan pelaksanaan ibadah secara kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi melalui video animasi, tetapi juga mampu mengintegrasikan aktivitas pembelajaran interaktif dalam satu media terpadu.

Selain pemanfaatan media interaktif, penggunaan model pembelajaran yang tepat juga diperlukan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *ROBLYR*. Model *ROBLYR* merupakan model pembelajaran berbasis teknologi yang terdiri atas enam tahapan, yaitu *Review*, *Organize*, *Build*, *Learn*, *Yield*, dan *Reflect*. Tahapan tersebut dirancang untuk membantu guru merencanakan, mengembangkan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi secara sistematis sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik [6].

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran materi sholat jamak dan qashar di tingkat MTs masih cenderung menggunakan metode ceramah dan penjelasan lisan tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan memahami tata cara pelaksanaan sholat jamak dan qashar secara menyeluruh. Selain itu, kurangnya visualisasi praktik pelaksanaan ibadah menyebabkan peserta didik mudah lupa terhadap urutan pelaksanaan maupun bacaan yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah desain media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas dan menarik [7].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini merancang media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dan video animasi dengan judul "*Smart Experience: Sholat Jamak & Qashar*". Media ini dirancang menggunakan model pembelajaran *ROBLYR* dengan memadukan materi pembelajaran, video animasi praktik pelaksanaan sholat, menu navigasi interaktif, serta kuis evaluasi dalam satu tampilan pembelajaran. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model *ROBLYR* dengan media interaktif berbasis PowerPoint dan video animasi pada materi sholat jamak dan qashar untuk siswa MTs kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* pada materi sholat jamak dan qashar serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan melalui validasi ahli materi. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Canva dan PowerPoint dinilai efektif dalam mendukung pengembangan media pembelajaran digital yang lebih kreatif dan interaktif [8].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan desain media pembelajaran. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan proses perancangan media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* pada materi sholat jamak dan qashar untuk siswa MTs kelas VII. Pendekatan deskriptif dipilih karena penelitian berfokus pada proses perancangan media, penyusunan isi materi, pengembangan tampilan media, serta validasi materi oleh ahli tanpa melakukan uji coba eksperimen secara langsung kepada peserta didik.

Media pembelajaran yang dirancang berupa media interaktif berbasis PowerPoint dan video animasi dengan judul "*Smart Experience: Sholat Jamak & Qashar*". Media ini dikembangkan menggunakan model pembelajaran *ROBLYR* dengan memadukan materi pembelajaran, video interaktif, animasi edukatif, menu navigasi, kuis evaluasi, serta unsur visual yang menarik agar sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs). Desain media dibuat menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft PowerPoint sehingga menghasilkan tampilan pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan mudah dioperasikan [9], [10].

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran fikih. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta berbagai dokumen yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran, teknologi pendidikan, materi model pembelajaran *ROBLYR*, dan materi sholat jamak serta qashar.

Tahapan penelitian diawali dengan identifikasi permasalahan pembelajaran pada materi sholat jamak dan qashar. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi sederhana terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi sholat jamak dan qashar memerlukan visualisasi praktik agar peserta didik lebih mudah memahami tata cara pelaksanaannya secara benar.

Tahap berikutnya adalah perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menyusun struktur media yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, materi pembelajaran, video praktik, kuis evaluasi, dan halaman penutup. Materi yang dimasukkan dalam media meliputi pengertian sholat jamak dan qashar, macam-macam sholat jamak, dalil pelaksanaan, tata cara pelaksanaan, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media juga dilengkapi dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, serta daftar pustaka sebagai penunjang kelengkapan materi.

Setelah proses desain selesai, dilakukan validasi ahli materi oleh guru mata pelajaran fikih. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi, keakuratan isi, kedalaman materi, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, serta kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik. Instrumen validasi menggunakan skala penilaian 1–4 yang terdiri atas kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Data yang diperoleh dari hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase skor kelayakan media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil perhitungan persentase digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kategori penilaian yang telah ditetapkan.

Namun, penelitian ini dibatasi pada tahap perancangan media dan validasi ahli materi. Penelitian belum sampai pada tahap uji coba kepraktisan maupun uji efektivitas kepada peserta didik. Oleh karena itu, hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan tingkat kelayakan konseptual media berdasarkan penilaian ahli, bukan tingkat efektivitas media dalam pembelajaran di lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dipaparkan hasil perancangan media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* pada materi sholat jamak dan qashar untuk siswa MTs. Selain itu, dijelaskan pula hasil validasi ahli materi terhadap media yang telah dirancang beserta pembahasan mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi, tabel, dan diagram agar memudahkan pembaca memahami hasil penelitian secara lebih jelas.

3.1. Hasil Perancangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* pada materi sholat jamak dan qashar untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs). Media yang dikembangkan diberi nama "*Smart Experience: Sholat Jamak & Qashar*" dan dirancang menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint serta Canva. Pembuatan media juga dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi pembelajaran, serta perkembangan teknologi pendidikan yang menuntut adanya pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi sholat jamak dan qashar secara lebih mudah melalui perpaduan berbagai unsur multimedia. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan [11]. Oleh karena itu, media yang dikembangkan tidak hanya berisi materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, animasi, video pembelajaran, menu navigasi interaktif, dan kuis evaluasi. Media pembelajaran terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu:



Gambar 1. Halaman Pembuka (*Opening Scene*)

Pada halaman pembuka menampilkan judul media, identitas pembelajaran, serta ilustrasi bernuansa Islami yang dirancang untuk menarik perhatian peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran.



Gambar 2. Menu Utama Interaktif

Selanjutnya, menu utama berfungsi sebagai pusat navigasi yang memudahkan peserta didik mengakses berbagai fitur dalam media, seperti Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video praktik sholat jamak dan qashar, kuis evaluasi, serta daftar pustaka sebagai sumber materi diambil.



Gambar 3. Tampilan KD & KI, Serta Tujuan Pembelajaran



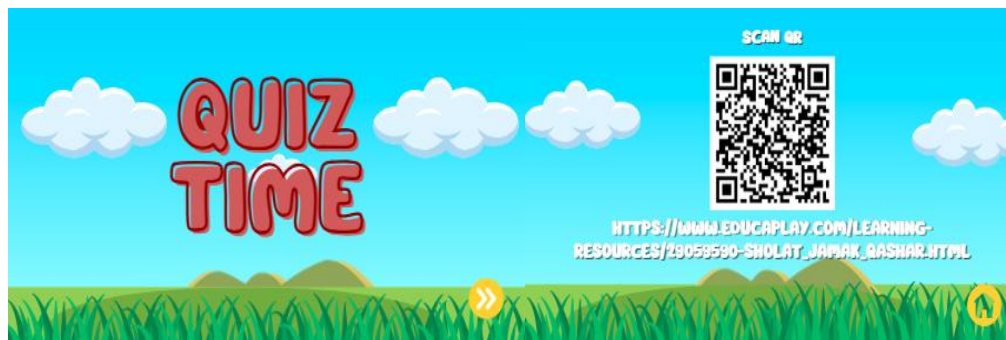
Gambar 4. Tampilan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang disajikan meliputi pengertian sholat jamak dan qashar, dasar hukum pelaksanaan, macam-macam sholat jamak, syarat pelaksanaan, tata cara pelaksanaan, hingga contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi dilakukan secara sistematis dan bertahap sehingga peserta didik dapat memahami materi mulai dari konsep dasar hingga praktik pelaksanaannya.



Gambar 5. Tampilan Video Praktik

Selain materi pembelajaran, media juga dilengkapi video praktik yang bertujuan membantu peserta didik memahami tata cara pelaksanaan sholat jamak dan qashar secara lebih konkret. Video tersebut menampilkan tahapan pelaksanaan ibadah secara runtut sehingga peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga memperoleh gambaran praktik yang benar. Pembelajaran multimedia akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan visual yang saling mendukung [12]. Oleh karena itu, penggunaan video dalam media ini menjadi salah satu komponen penting yang membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.



Gambar 6. Tampilan Kuis Interaktif

Media juga dilengkapi dengan kuis interaktif sebagai sarana evaluasi sederhana. Kuis tersebut berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi dan menyaksikan video pembelajaran. Keberadaan kuis memungkinkan peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah [13].



Gambar 7. Tampilan Penutup

Desain media menggunakan kombinasi warna biru, hijau, kuning, pink, dan putih yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tingkat MTs. Selain itu, penggunaan ilustrasi kartun bernuansa Islami dan animasi

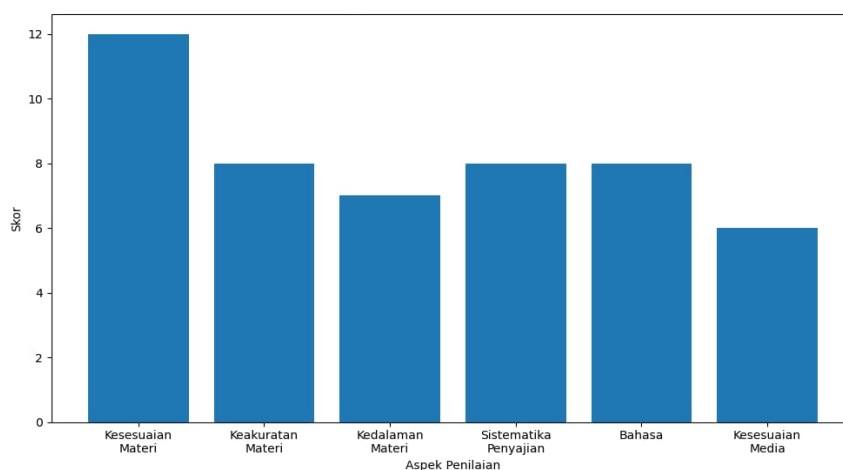
sederhana bertujuan meningkatkan daya tarik visual media sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

3.2. Hasil Validasi Ahli Materi

Setelah proses perancangan media selesai, dilakukan validasi ahli materi oleh guru mata pelajaran fikih untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan berdasarkan beberapa aspek penilaian, yaitu kesesuaian materi, keakuratan materi, kedalaman materi, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, serta kesesuaian materi dengan media pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi							
No	Aspek Penilaian		Indikator	1	2	3	4
1	Kesesuaian Materi		Materi sesuai dengan capaian pembelajaran				V
2			Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				V
3			Materi relevan dengan kebutuhan peserta didik				V
4	Keakuratan Materi		Kebenaran konsep/materi				V
			Materi didukung sumber yang valid				V
	Kedalaman Materi		Materi cukup mendalam			V	
7			Materi tidak terlalu sempit atau terlalu luas				V
8	Sistematika Penyajian		Urutan materi logis dan runtut				V
9			Penyajian memudahkan pemahaman				V
10	Bahasa		Bahasa jelas dan komunikatif				V
11			Bahasa sesuai tingkat peserta didik				V
12	Kesesuaian	Dengan	Materi sesuai dengan desain media			V	
	Media						
13			Materi mendukung interaktivitas media			V	
				Total skor 49			



Gambar 8. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media memperoleh total skor sebesar 49 dari skor maksimal 52. Hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh hasil:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = 94,2\%$$

Tabel 2. Kriteria kelayakan:

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
≤ 40%	Tidak Layak

Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini, persentase sebesar 94,2% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Menurut Sugiyono (2022), suatu produk yang memperoleh persentase kelayakan di atas 81% dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan [14].

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi sholat jamak dan qashar. Namun, hasil penelitian ini masih terbatas pada tahap validasi ahli sehingga belum menunjukkan tingkat kepraktisan maupun efektivitas media dalam penggunaan langsung oleh peserta didik.

3.3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis model ROBLYR memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 94,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi berbagai aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran, mulai dari kualitas materi, penyajian isi, penggunaan bahasa, hingga kesesuaian desain media dengan karakteristik peserta didik.

Pada aspek kesesuaian materi, validator memberikan penilaian sangat baik karena materi yang disajikan telah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik kelas VII MTs. Materi yang dimuat dalam media juga dianggap relevan dengan pembelajaran fikih di sekolah karena membahas tata cara pelaksanaan sholat jamak dan qashar yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi dalam media dilakukan secara sistematis mulai dari pengertian, macam-macam, dalil, hingga tata cara pelaksanaan sholat jamak dan qashar. Susunan materi yang runtut tersebut menjadi salah satu aspek yang memperoleh penilaian baik dari validator.

Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dan video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Karena media pembelajaran berbasis animasi juga terbukti mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik pada pembelajaran berbasis digital [8]. Dalam desain medianya tidak hanya menampilkan teks materi, tetapi juga dilengkapi gambar, animasi, video praktik, tombol navigasi, dan quiz interaktif. Penggunaan unsur visual tersebut menjadi salah satu aspek yang mendukung kualitas desain media dan memperoleh penilaian positif dari validator. Menurut Muslim dkk., media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan komunikatif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran [15].

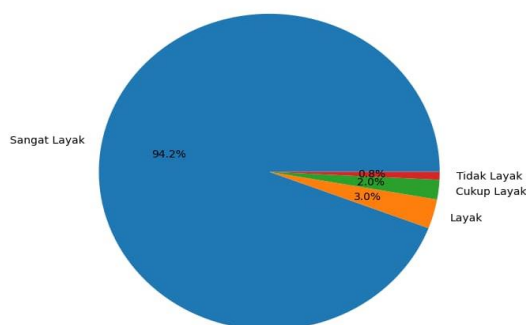
Penggunaan video animasi dalam media pembelajaran juga memperoleh penilaian positif dari validator. Video praktik yang ditampilkan dinilai mampu melengkapi penyajian materi karena memberikan visualisasi tata cara pelaksanaan sholat jamak dan qashar secara lebih sistematis. Keberadaan video tersebut menjadikan materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi juga didukung oleh tampilan visual yang relevan dengan isi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nasrodin, Muttaqin, dan Dhani (2023) yang menyatakan bahwa video animasi dapat menjadi media pendukung yang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran karena mampu menyajikan informasi secara visual dan komunikatif. [5].

Aspek penggunaan bahasa juga memperoleh penilaian yang baik dari validator. Bahasa yang digunakan dalam media dinilai jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik MTs. Selain itu, struktur navigasi yang sederhana memudahkan pengguna dalam mengakses setiap bagian media, mulai dari materi pembelajaran, video praktik, hingga kuis evaluasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media telah dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan dan keteraturan penyajian materi.

Selain aspek materi, tampilan visual media juga memperoleh penilaian yang baik dari validator. Penggunaan kombinasi warna cerah, ilustrasi bernuansa Islami, animasi, serta tampilan yang menarik dinilai mendukung daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan. Unsur-unsur tersebut menjadi bagian penting dalam desain media karena mampu menciptakan tampilan yang lebih variatif dan tidak monoton.

Quiz interaktif berfungsi sebagai komponen evaluasi yang terintegrasi dalam media pembelajaran. Keberadaan quiz memberikan kesempatan bagi pengguna untuk melakukan peninjauan kembali terhadap materi

yang telah dipelajari. Selain itu, keberadaan fitur evaluasi menjadi salah satu aspek yang mendukung kelengkapan media pembelajaran yang dikembangkan [13]. Penelitian Kurniasih dkk (2023). menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video dan evaluasi digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran [3].



Gambar 9. Diagram Kriteria Kelayakan Media

Model pembelajaran *ROBLYR* yang digunakan dalam perancangan media juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Dalam desain media yang telah dirancang, model *ROBLYR* digunakan sebagai kerangka dasar yang mengintegrasikan materi, video, navigasi interaktif, dan kuis evaluasi ke dalam satu media pembelajaran. Struktur tersebut memungkinkan tersusunnya media yang lebih sistematis dan terorganisasi.

Tingginya tingkat kelayakan media juga menunjukkan bahwa penggunaan model *ROBLYR* dapat digunakan sebagai kerangka pengembangan media pembelajaran yang sistematis. Model *ROBLYR* terdiri atas enam tahapan, yaitu *Review*, *Organize*, *Build*, *Learn*, *Yield*, dan *Reflect*. Pada tahap *Review*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang ditemukan pada materi sholat jamak dan qashar. Tahap *Organize* dilakukan dengan menyusun materi pembelajaran serta menentukan sumber belajar yang digunakan. Tahap *Build* diwujudkan melalui proses pengembangan media menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia ke dalam satu media pembelajaran.

Selanjutnya, tahap *Learn* diarahkan pada pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran, sedangkan tahap *Yield* menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif Smart Experience: Sholat Jamak & Qashar. Tahap terakhir, yaitu *Reflect*, dilakukan melalui proses validasi ahli materi untuk memperoleh masukan dan evaluasi terhadap kualitas media yang telah dikembangkan. Melalui tahapan tersebut, model *ROBLYR* memberikan alur pengembangan yang terstruktur sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Farizki, Wiyono, dan Mustafida (2022) yang menunjukkan bahwa integrasi unsur visual dan animasi dalam media pembelajaran memperoleh penilaian positif dalam proses validasi produk [3]. Selain itu, penelitian Kurniasih, Nugraha, dan Muslih (2023) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat mendukung penyajian materi secara lebih menarik dan terstruktur. Kesamaan tersebut terlihat pada penggunaan berbagai komponen multimedia yang terintegrasi dalam satu media pembelajaran [4].

Jika ditinjau dari perspektif pendidikan abad ke-21, media yang telah dirancang sesuai dengan mengakomodasi prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Hal tersebut terlihat dari tersedianya fitur navigasi mandiri, video pembelajaran, dan kuis evaluasi yang memungkinkan pengguna mengakses materi secara lebih fleksibel. Kondisi tersebut sesuai dengan tuntutan pembelajaran modern yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran [16].

Meskipun memperoleh kategori sangat layak, validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain penambahan animasi yang lebih variatif serta penambahan contoh praktik pada beberapa bagian materi. Selain itu, materi disarankan untuk diperluas agar penyajian informasi menjadi lebih lengkap. Masukan tersebut menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan media pada tahap pengembangan berikutnya.

Perlu ditegaskan bahwa penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan media dan validasi ahli materi. Oleh karena itu, hasil penelitian yang diperoleh hanya menunjukkan tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian validator dan belum menunjukkan tingkat kepraktisan maupun efektivitas media dalam penggunaan langsung oleh peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* pada materi sholat jamak dan qashar memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan hasil

validasi ahli materi. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memadukan unsur materi, visual, video, dan evaluasi interaktif dalam satu media pembelajaran yang terintegrasi [17].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* pada materi sholat jamak dan qashar untuk siswa MTs kelas VII berhasil dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft PowerPoint dengan memadukan materi pembelajaran, video praktik, animasi, menu navigasi interaktif, dan kuis evaluasi dalam satu media terpadu. Media yang dikembangkan diberi nama "*Smart Experience: Sholat Jamak & Qashar*". Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 49 dari skor maksimal 52 dengan persentase kelayakan sebesar 94,2%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, keakuratan isi, kedalaman materi, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, serta kesesuaian media dengan materi pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis model *ROBLYR* yang dirancang telah memenuhi kelayakan konseptual berdasarkan hasil validasi ahli materi dan dinilai layak sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi sholat jamak dan qashar. Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan media dan validasi ahli materi sehingga belum dilakukan uji coba kepraktisan maupun uji efektivitas kepada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba lapangan guna mengetahui tingkat kepraktisan, efektivitas, serta pengaruh penggunaan media terhadap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2017.
- [2] UNESCO, *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education: A Tool on Whose Terms?*. Paris, France: UNESCO Publishing, 2023.
- [3] S. R. Kurniasih, M. S. Nugraha, and H. Muslih, "Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 8, no. 2, pp. 275–294, 2023, doi: 10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513.
- [4] M. Farizki, H. Wiyono, and F. Mustafida, "Pengaruh Video Animasi Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pembelajaran PAI*, vol. 4, no. 1, pp. 55–64, 2022.
- [5] A. Nasroodin, M. Muttaqin, and R. Dhani, "Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, vol. 7, no. 1, pp. 88–97, 2023.
- [6] B. F. Anbiya, *Teknologi Pembelajaran: Teori dan Praktek dalam Pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: CV Selfietera Indonesia, 2024.
- [7] N. Hidayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Fikih untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah," Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia, 2021.
- [8] R. Sari and M. Kurniawan, "Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 4, no. 3, pp. 201–210, 2024.
- [9] Canva, "*Canva for Education*," 2024. [Online]. Available: <https://www.canva.com/education/>. [Accessed: May 24, 2026].
- [10] S. Wahyuni and A. Prasetyo, "*Interactive Learning Media Design Using Microsoft PowerPoint for Junior High School Students*," *International Journal of Educational Technology*, vol. 6, no. 1, pp. 33–41, 2022.
- [11] D. A. Rahman and M. Yusuf, "*The Effectiveness of Animation-Based Learning Media in Islamic Education*," *Journal of Digital Learning Innovation*, vol. 4, no. 2, pp. 101–110, 2024.
- [12] R. E. Mayer, *Multimedia Learning, 3rd ed.* Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press, 2021.
- [13] A. Saputra and R. Lestari, "*Implementation of Interactive Quiz Media to Improve Student Engagement in Learning Process*," in *Proceedings of the International Conference on Educational Technology*, 2022, pp. 122–128.

- [14] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi ke-2. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2022.
- [15] K. Muslim, C. Handoko, and Feriyansyah, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *UNISAN Jurnal*, vol. 2, no. 2, pp. 910–919, 2023.
- [16] I. Rachmawati and Kusmiyati, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam,” *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, vol. 3, no. 2, pp. 45–56, 2023.
- [17] Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta, Indonesia: Kencana, 2018.