

Pengembangan Media *Big Book* Berbasis *Joyfull Learning* Pada Pembelajaran Fikih Materi Tayamum Di Kelas 1 MI

Shabrina Ainur Rosyidah¹, Musa'adatul Fithriyah^{2*}

^{1,2}Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi pembelajaran Fikih materi tayamum pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* yang menarik dan menyenangkan pada pembelajaran Fikih materi tayamum. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan produk media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* yang valid dan menarik melalui proses validasi: 1) Validasi ahli media mendapatkan nilai 100% kriteria sangat valid, 2) Validasi ahli materi mendapatkan nilai 100% kriteria sangat valid, dan 3) Validasi ahli bahasa mendapatkan nilai 100% kriteria sangat valid. Selain itu, tingkat kemenarikan media dilakukan beberapa tahapan uji coba diantaranya: 1) Uji coba perorangan mendapatkan nilai 87% kriteria sangat menarik, 2) Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 97% kriteria sangat menarik, dan 3) Uji coba operasional mendapatkan nilai 98% kriteria sangat menarik. Secara menyeluruh dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* yang valid dan menarik digunakan dalam pembelajaran Fikih materi tayamum di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Big Book*, *Joyfull Learning*, Fikih.

Abstract

This research was conducted based on findings that first-grade students at the Madrasah Ibtidaiyah level showed low interest in learning tayamum due to the absence of engaging and enjoyable instructional media. The study aimed to develop a Joyful Learning-based Big Book to enhance students' interest and enjoyment in learning tayamum. The research employed a development approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were gathered through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The development process resulted in a Joyful Learning-based Big Book that was assessed as highly valid and appealing. Validation results from media, material, and language experts each reached a score of 100%, indicating very high validity. Furthermore, media attractiveness testing showed excellent results, with individual trials achieving 87%, small group trials 97%, and operational trials 98%, all categorized as highly attractive. Therefore, the study concluded that the developed Big Book media is both valid and engaging for teaching tayamum to first-grade MI students.

Keywords: Learning Media, *Big Book*, *Joyfull Learning*, *Fiqh*.

Pendahuluan

Pembelajaran Fikih di MI merupakan pembelajaran yang mengajarkan hukum syariat islam yang berhubungan dengan ibadah dan muamalah. Tujuan dari pembelajaran Fikih di MI yaitu agar siswa mampu memahami tata cara beribadah dengan benar sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Harisudin 2023). Pembelajaran Fikih yang baik dapat dilakukan dengan

* Corresponding to the author: Musa'adatul Fithriyah, Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia; e-mail: saadahsyafie@unisla.ac.id

strategi yang efektif dan menggunakan media yang interaktif sehingga mampu menarik minat belajar siswa, mendorong keterlibatan siswa serta mampu memahami konsep pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Nuarinun 2023)

Media pembelajaran merupakan segala peralatan baik fisik maupun non fisik yang bertujuan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran agar siswa mudah memahami materi tersebut (Pagarra H & Syawaludin 2022). Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar setelah menggunakannya (Syabani 2021). Peranan media pembelajaran sangat penting guna memperjelas isi atau materi yang disampaikan guru sehingga mudah dipahami siswa, sebagaimana firman Allah dalam surah An-Nahl ayat 89 yang artinya :

“(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim”. (QS. An-Nahl:89). (Departemen Agama RI 2013)

Pada realitanya, pembelajaran Fikih di MI masih banyak yang tidak menggunakan media pembelajaran sehingga berdampak pada kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan data hasil observasi, wawancara, pemberian angket dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti di beberapa sekolah yang mengajarkan mata pelajaran Fikih di kabupaten Lamongan, masih banyak ditemukan pembelajaran yang tidak menggunakan media secara maksimal. Guru hanya berpatokan dengan buku LKS yang dominan berisi teks tanpa gambar dengan tampilannya yang hitam putih. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode ceramah konvensional dan tidak kondusif karena banyak siswa yang tidak memperhatikan guru, bermain sendiri, berbicara dengan teman sebangkunya sehingga hal ini menjadi masalah yang berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Berdasarkan angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru memperoleh hasil bahwa media yang digunakan guru tidak menarik secara tampilannya dan tidak dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian diperlukan alternatif pemecahan masalah yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning*.

Media *Big Book* merupakan media berupa buku cetak yang berukuran besar dengan tulisan dan gambar yang besar. Ukurannya bervariasi, seperti A3, A4, A5, hingga seukuran koran. Media ini sesuai digunakan untuk siswa kelas rendah karena bersifat konkret dan menarik (USAID 2014). Media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* dikembangkan untuk pembelajaran Fikih materi tayamum di kelas 1 MI. Pengembangan media ini disesuaikan dengan model pembelajaran *Joyfull Learning*, model pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki prinsip menyenangkan, mengajak siswa belajar sambil bermain dan mengedepankan keterampilan siswa (Tugiah and Asmendri 2022). Pengembangan media ini disesuaikan berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Joyfull Learning*. Selain itu, media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* juga dilengkapi dengan *puzzle* dan kode QR yang berisi video pembelajaran.

Pengembangan media *Big Book* telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Siti Halimatun Nurul Khasanah yang mengembangkan media *Big Book* bermuatan nilai karakter untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD/MI (Khasanah 2024). Kemudian Rika Nurmala Sari juga melakukan pengembangan media *Big Book* materi berwudhu untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas 2 SDN Manggis 2 Ngancar

(Sari 2023). Dinda Yosinta Gusti Asih dan Muhlasin Amrullah juga melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Big Book Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Religius (Yosinta and Amrulloh 2023).

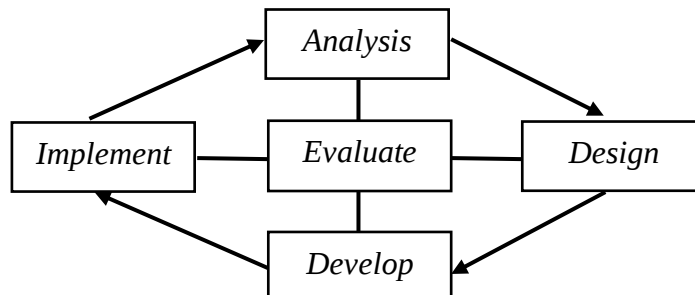
Berdasarkan uraian diatas, pengembangan media *Big Book* telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Persamaan penelitian pengembangan ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada media yang dikembangkan, yaitu media *Big Book*. Sedangkan perbedaan dengan media yang telah dikembangkan sebelumnya terletak pada media *Big Book* yang berbasis model pembelajaran *Joyfull Learning* dan dilengkapi dengan *puzzle* dan kode QR.

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk menghasilkan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk pembelajaran Fikih materi tayamum di kelas 1 MI. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan kemenarikan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning*. Media *Big Book* cocok digunakan untuk siswa kelas rendah karena berupa media cetak yang berukuran besar sehingga mampu menjangkau siswa dengan baik dan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media *Big Book* dengan berbasis model pembelajaran yang lain dan untuk materi yang lainnya.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development*, yakni proses mengembangkan serta memvalidasi produk (Fithriyah 2022). Model RnD yang digunakan yaitu model ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate*. Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan yang efektif dalam merancang dan mengembangkan pengalaman belajar yang berkualitas (Nurusshofa, Moh Farih, Fithriyah and Viyanti 2024).

Berikut adalah tahapan model pengembangan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis siswa. Setelah ditemukan kebutuhan siswa, peneliti mendesain rancangan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* dan akan memproduksi. Pengembangan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* akan diuji kelayakannya kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah media dinyatakan valid, media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* diimplementasikan kepada siswa kelas 1 MI di 2 sekolah, yaitu MI Miftahul Ulum Pengumbulanadi sebagai uji coba perorangan dan kelompok kecil, dan di MI Darul Ulum Jotosanur sebagai uji coba operasional. Setelah dilakukan implementasi, peneliti memberikan angket kemenarikan media pembelajaran kepada siswa kelas 1 MI. Sumber data pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti secara langsung, sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh tidak secara langsung oleh

peneliti (Sulung 2024).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Angket yang digunakan ada 2, yaitu angket validasi ahli dan angket kemenarikan media pembelajaran. Angket validasi ahli diberikan kepada validator ahli, sedangkan angket kemenarikan media pembelajaran diberikan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas 1 MI. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan memaparkan data yang diperoleh dengan jelas (Septiani and Wardana 2022), data yang akan dianalisis secara deskriptif kualitatif adalah saran dan masukan dari validator ahli. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka (Sidabutar 2021), data yang akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif adalah hasil angket validasi ahli dan hasil angket kemenarikan media pembelajaran. Hasil angket validasi ahli akan dianalisis kelayakan dari media yang dikembangkan sedangkan hasil angket kemenarikan media pembelajaran akan dianalisis kemenarikan dari media yang telah diuji kelayakannya.

Hasil dan Diskusi

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE yaitu: analisis, design, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Analyze (Analisis)

Tahapan pertama yang dilakukan peneliti yaitu analisis, analisis merupakan tahapan mengidentifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran (Hidayat and Nizar 2021). Peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di sekolah melalui kegiatan observasi, wawancara dan pemberian angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Adapun hasil observasi yang terjadi di sekolah yaitu kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Guru hanya menggunakan media berupa buku LKS yang berwarna hitam putih dan gambarnya tidak menarik. Hasil angket juga menunjukkan bahwasannya media yang digunakan oleh guru tidak menarik secara tampilannya, karena tidak media pembelajaran yang digunakan tidak berwarna sehingga membosankan jika dipandang. Selain itu, media yang digunakan belum meningkatkan rasa senang dan motivasi belajar siswa karena tidak memberikan pengalaman belajar yang mengesankan. Motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai strategi dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Afnita et al. 2023)

Berdasarkan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis siswa yang dilakukan di MI Miftahul Ulum Pengumbulanadi dan MI Darul Ulum Jotosanur, maka diperlukan alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* pada pembelajaran Fikih materi tayamum di kelas 1 MI.

Design (Desain)

Tahap kedua setelah melakukan analisis yaitu tahap desain. Tahap desain merupakan proses sistematis yang dilakukan dengan membuat prototipe (Nurdiana et al. 2024). Pada tahap desain peneliti merancang media yang akan dikembangkan, seperti membuat tema media, mengumpulkan bahan dan materi serta membuat prototipe media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang telah dianalisis, tujuannya agar media yang

dirancang mampu menjadikan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga harus memperhatikan bentuk media, pemilihan gambar, pemilihan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1.

Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah peneliti mendesain produk media pembelajaran. Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk memproduksi bahan ajar atau media yang akan dikembangkan dan menguji kelayakannya (Hidayat and Nizar 2021). Tahap memproduksi media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Membuat cover depan dan belakang yang disesain dengan bantuan aplikasi Canva Premium, 2) Membuat kalimat kata pengantar, 3) Membuat daftar isi, 4) Menentukan CP, TP, dan KKTP, 5) Membuat pedoman penggunaan media 6) Memasukkan materi tayamum yang dirancang sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Joyfull Learning*, 7) Membuat evaluasi akhir, 8) Membuat daftar pustaka, 9) Membuat biodata penulis, 10) Mencetak media dan memberikan lubang pada sisi kanan media cetak menggunakan plong, 11) Menyatukan beberapa lembaran media dengan ring spiral, 12) Membuat dan mencetak desain *puzzle*, 13) Menggunting *puzzle*, 15) Memberikan laminasi plastik pada setiap *puzzle*, 16) Menggunting dan merapikan *puzzle*, 17) Menempelkan kretekan di bagian belakang *puzzle* dan media dan 17) Mengemas *puzzle* ke dalam plastik sesuai dengan materi masing-masing.

Setelah media selesai diproduksi, langkah selanjutnya yaitu menguji kelayakan media yang telah dikembangkan. Uji kelayakan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* dilakukan kepada 3 validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Uji kelayakan yang dilakukan yaitu dengan konsultasi, pemberian komentar dan saran serta melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Komentar dan saran dari validator ahli media terletak pada perbaikan desain yang disesuaikan dengan tema islami, mengganti model teka-teki silang menjadi pertanyaan mendatar dan menurun, mencantumkan sumber dari gambar yang diambil, menambahkan niat tayamum dengan bahasa arab dan mengganti letak spiral pada media. Komentar dan saran dari ahli media akan diperbaiki oleh peneliti dan divalidasi ulang. Hasil validasi ahli media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* didapatkan dari jumlah skor pada lembar validasi, skor yang didapatkan adalah 40 dari skor maksimal 40, sehingga memperoleh hasil persentase 100%. Dari hasil persentase yang diperoleh, menunjukkan bahwa media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* layak digunakan untuk pembelajaran Fikih materi tayamum dan tidak perlu revisi.

Selanjutnya hasil validasi yang dilakukan kepada ahli materi *Big Book* berbasis *Joyfull Learning*. Komentar dan saran dari validator ahli materi terletak pada evaluasi akhir dengan cara mengganti sistematika dan penggunaannya, menambahkan KKTP, dan mengganti cerita yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari yang bisa dijangkau oleh siswa. Komentar dan saran dari ahli materi akan diperbaiki oleh peneliti dan divalidasi ulang. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 40 dari skor maksimal 40, sehingga memperoleh hasil persentase 100%. Dari hasil persentase yang diperoleh, menunjukkan bahwa media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* layak digunakan untuk pembelajaran Fikih materi tayamum dan tidak perlu revisi.

Validasi yang terakhir dilakukan kepada ahli bahasa, komentar dan saran dari validator ahli bahasa terletak pada perbaikan kata yang harus disesuaikan dengan KBBI, perbaikan tanda baca yang digunakan dan perbaikan kalimat sehingga mudah dipahami siswa. Komentar dan saran dari ahli bahasa akan diperbaiki oleh peneliti dan divalidasi ulang. Hasil validasi media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* kepada ahli bahasamendapatkan skor 40 dari skor maksimal 40, sehingga memperoleh hasil persentase 100%. Dari hasil persentase yang diperoleh, menunjukkan bahwa

media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* layak digunakan untuk pembelajaran Fikih materi tayamum dan tidak perlu revisi.

Implement (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahapan memberikan pembelajaran kepada siswa menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan (Mulyasari, Irvan, and Doly 2023). Setelah peneliti menguji kelayakan media yang telah dikembangkan, maka peneliti harus mengimplementasikan kepada siswa. Tahap implementasi dilakukan dengan 3 uji coba, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba operasional. Uji coba perorangan diimplementasikan kepada 3 siswa di MI Miftahul Ulum Pengumbulanadi. Uji coba kelompok kecil diimplementasikan kepada 6 siswa di MI Miftahul Ulum Pengumbulanadi. Sedangkan uji coba operasional diimplementasikan kepada 27 siswa MI Darul Ulum Jotosanur.

Pada tahap implementasi ini, siswa diberikan pembelajaran Fikih materi tayamum dengan menggunakan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning*. Implementasi dilakukan sebanyak 3x pertemuan pada setiap kelompok uji coba. Pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran *Joyfull Learning* yang terdiri dari tahap persiapan, tahap menyampaikan, tahap latihan dan tahap penutup (Maulidiah, Hidayatul Atiqo', and Widiyawati 2023).

Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan menilai kualitas produk yang telah dikembangkan (Zamsiswaya, Syawaluddin 2024). Evaluasi pada penelitian pengembangan ini dilakukan 2 tahap: 1) evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan model ADDIE dan 2) Evaluasi sumatif yang dilakukan di akhir program pembelajaran secara menyeluruh melalui penilaian angket kemenarikan media kelompok besar/operasional. Hasil dari pemberian angket kepada siswa uji coba perseorangan mendapatkan nilai 87% dengan kriteria kemenarikan sangat menarik. Pada uji coba siswa kelompok kecil, hasil dari pemberian angket mendapatkan nilai 97% dengan kriteria kemenarikan sangat menarik. Dan Hasil dari pemberian angket kepada siswa uji coba operasional mendapatkan nilai 98% dengan kriteria kemenarikan sangat menarik.

Diskusi

Media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* merupakan media pembelajaran yang disesain dengan berbasis model pembelajaran *Joyfull Learning*, maknanya semua langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada media ini sesuai dengan sintaks model *Joyfull Learning*. Penggunaan model *Joyfull Learning* pada pengembangan media ini guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran agar pembelajaran menjadi sistematis, kreatif dan inovatif (Nurfadillah et al. 2021). Media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* yang dikembangkan dilengkapi dengan kode QR yang berisi video pembelajaran sehingga memberikan siswa cara mencari informasi atau materi dengan kegiatan yang menyenangkan. Media ini juga dilengkapi dengan *puzzle* yang dapat dilepas pasang sehingga mudah dalam penggunaannya dan dapat digunakan berkali-kali. Pengembangan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* mengacu pada teori konstruktivistik, teori konstruktivistik merupakan teori yang menitikberatkan siswa aktif dalam membangun pemahaman mereka terhadap apa yang telah mereka pelajari dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya (Suryana, Aprina, and Harto 2022). Teori ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi isi dari media pembelajaran agar dapat menemukan informasi didalamnya. Hal tersebut sesuai dengan implementasi pada pembelajaran yang menggunakan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning*. Media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* telah diuji kelayakannya dan

mendapatkan hasil media layak/valid untuk digunakan pembelajaran Fikih materi tayamum di kelas 1 MI secara desain/media, materi dan bahasa.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan rasa senang siswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti pada kegiatan menyusun *puzzle* kata maupun gambar menjadikan siswa senang untuk melakukannya karena kegiatan tersebut seru dan tidak menjadikan suasana pembelajaran jenuh dan monoton. Pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar (Nugraha et al. 2023) yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa (Saryanti 2023). Selain dapat meningkatkan rasa senang siswa, media ini juga mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Melalui kegiatan menggali informasi atau materi seperti melihat video pembelajaran, menyusun *puzzle* dan kata dapat memacu siswa untuk aktif mencaritahu sehingga pembelajaran dapat berpusat kepada siswa (Dini Dwi Hastuti 2024). Kemampuan bertanya siswa juga meningkat karena pada kegiatan persiapan disajikan pertanyaan pemantik berupa gambar maupun cerita yang mampu memicu rasa ingin tahu dan keberanian mereka untuk bertanya. Selain itu, dengan adanya kerjasama antar kelompok mampu menjadikan siswa berani bertanya satu sama lain melalui kegiatan diskusinya. Kemampuan bertanya dapat ditingkatkan karena lingkungan belajar yang mendukung dan strategi pembelajaran yang efektif dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai (Nurul Mahruzah Yulia and Sutrisno 2022). Media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa, dengan kegiatan pembelajaran secara berkelompok seperti menyusun *puzzle*, mencari langkah-langkah tayamum dan ketika melakukan kegiatan latihan dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi antar siswa. Kemampuan kolaborasi siswa tercipta karena siswa tidak melakukan kegiatan tersebut sendirian, mereka bertukar pikiran dan saling membantu satu sama lain untuk memecahkan misi yang terdapat pada media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning*, dengan demikian kemampuan kolaborasi akan meningkat (Sugianti, Rismawati, and Suhendi 2023). Media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa, melalui kegiatan mencari langkah-langkah tayamum dalam cerita “Tayamum si Toni” mengharuskan siswa untuk membaca sebuah cerita. Secara tidak langsung hal tersebut dapat melatih kemampuan membaca siswa karena mereka mampu membaca cerita dengan baik dan ekspresif. Kemampuan membaca siswa dapat terus meningkat dengan semakin sering siswa dilatih untuk membaca (Wulandari, Ramadhani, and Pratama 2022), agar siswa mudah memahami bacaan maka dapat didukung dengan memberikan ilustrasi gambar yang menarik (Ria, Awe, and Laksana 2023).

Media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* dinyatakan menarik oleh siswa dan memudahkan untuk memahami materi tayamum pada pembelajaran Fikih. Media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Nursella 2024). Materi yang dijelaskan pada media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* juga mudah dipahami oleh siswa didukung oleh gambar penjelas. Selain itu, praktik tayamum yang dilakukan oleh siswa juga mudah karena siswa dapat melihat tata cara tayamum baik melalui video pembelajaran yang terdapat pada kode QR maupun demonstrasi oleh guru. Dengan melihat dan dipraktikkan secara langsung, siswa akan lebih memahami secara mendalam dan pembelajaran akan lebih bermakna (Sidqi et al. 2024). Latihan soal yang disajikan secara menarik juga membantu menguatkan pemahaman materi (Rahmawati and Khaerunnisa 2022). Desain media yang berwarna-warni, bertema islami, serta pemilihan huruf dan tata letak yang tepat mendukung keterbacaan dan daya tarik siswa (Mufida, Utami, and Hermawan 2022). Evaluasi berbasis permainan *puzzle* menambah suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta

meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa sehingga menginginkan penggunaan media ini untuk materi yang lainnya (Utami 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu dilakukan oleh dengan Apriliyah Purnama Noer yang mengembangkan media *big book* untuk menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik, media ini terbukti menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif (Noer 2022). Selanjutnya Ayu Sakina dan Sukmawarti juga melakukan pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis kearifan lokal pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD, media ini juga terbukti menarik dan dapat meningkatkan aktivitas siswa (Ayu Sakina 2025). Patimah Azzahra dan Titin Sunaryati juga melakukan pengembangan *Big Book* untuk meningkatkan pengetahuan cinta lingkungan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD (Azzahra and Sunaryati 2025).

Pengembangan media *Big Book* banyak dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Namun belum ditemukan penelitian pengembangan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning*. media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* memiliki persamaan pada media yang telah dikembangkan oleh peneliti terdahulu, yaitu mengembangkan media *Big Book*. Namun terdapat perbedaan yang terletak pada penambahan model pembelajaran dan materi yang digunakan. Berdasarkan hasil pembahasan hasil kemenarikan media serta didukung oleh penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwasannya media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* dapat dinyatakan sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan pada pembelajaran Fikih materi tayamum siswa kelas 1 MI.

Kesimpulan

Temuan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan yaitu: 1) Menghasilkan produk pengembangan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* telah diuji kelayakannya oleh beberapa validator ahli yaitu: validator ahli media mendapatkan nilai 100% dengan kriteria sangat valid, validator ahli materi mendapatkan nilai 100% dengan kriteria sangat valid, dan validator ahli bahasa mendapatkan nilai 100% dengan kriteria sangat valid. 2) Implementasi media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* berdampak positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih seperti meningkatnya rasa senang siswa ketika pembelajaran, meningkatnya partisipasi siswa secara aktif, meningkatnya kemampuan bertanya, meningkatnya kemampuan kolaborasi antar siswa dan meningkatnya kemampuan membaca dan memahami sebuah bacaan. 3) Kemenarikan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* dievaluasi melalui angket kemenarikan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelas 1 setelah tahap implementasi. Hasil dari uji coba siswa perorangan mendapatkan persentase nilai 87% dengan kriteria kemenarikan media sangat menarik. Hasil dari uji coba siswa kelompok kecil mendapatkan persentase nilai 97% dengan kriteria kemenarikan media sangat menarik. Sedangkan hasil dari uji coba siswa operasional mendapatkan persentase nilai 98% dengan kriteria kemenarikan media sangat menarik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan secara umum bahwa media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* yang dikembangkan memiliki kriteria kemenarikan sangat menarik. Kemenarikan media *Big Book* berbasis *Joyfull Learning* terletak pada penggunaannya yang memudahkan siswa untuk memahami materi, tampilannya yang menarik dan mampu memusatkan perhatian siswa, gambar dan teks yang jelas sehingga mudah dibaca serta evaluasi yang disajikan dengan cara yang menarik sehingga menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Referensi

- Afnita, Nora et al. 2023. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual." *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 7(2): 126–30. doi:10.26740/jp.v7n2.p126-130.
- Ayu Sakina, Sukmawarti. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11(02): 228–40.
- Azzahra, Patimah, and Titin Sunaryati. 2025. "Pengembangan Big Book Untuk Meningkatkan Pengetahuan Cinta Lingkungan Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(1): 2548–6950.
- Departemen Agama RI. 2013. *Alqur'an Dan Terjemahannya*. Halim Publishing & Distributing.
- Dini Dwi Hastuti, Amin Fauzi. 2024. "Implementasi Teori Humanistik Dalam Meningkatkan Self Confident Pada Kemampuan Literasi Peserta Didik SD." *Mandalika: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Bahasa* 2(1): 1–13.
- Fithriyah, Rouhilla Miftahul Jannah Musa'adatul. 2022. "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 2 Kelas 3 di SDN Deket Kulon." In *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia*, Yogyakarta, 351–62.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. 2021. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1(1): 28–37.
- Khasanah, Siti Halimatun Nurul. 2024. "Pengembangan Media Big Book Bermuatan Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas i Sd/Mi."
- Maulidiah, Chotijah, Septiani Hidayatul Atiqo', and Ika Widiyawati. 2023. "Implementation of Joyfull Learning Method in Developing Students' Enthusiasm for Learning in Islamic Education Lesson." *ICHES: International Conference on Humanity Education and Social*.
- Mufida, Isma Lizumrotil, Sri Utami, and Agus Hermawan. 2022. "Pengembangan Media LUBEL Dalam Pembelajaran Menelaah Struktur Dan Kebahasaan Teks Fabel Siswa Kelas VII." *Patria Educational Journal (PEJ)* 2(1): 70–83. doi:10.28926/pej.v2i1.341.
- Mulyasari, Rini, Irvan, and Marah Doly. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar)." *Jurnal Genta Mulia* 14(1): 334–42.
- Noer, Apriliyah Purnama. 2022. 33 Universitas Islam Negeri Mualana Malik Ibrahim Malang "Pengembangan Media Big Book Pada Pembelajaran Tema Diriku Untuk Menumbuhkan Minat Baca Dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik." Universitas Islam Negeri Mualana Malik Ibrahim Malang.
- Nuarinun. 2023. "Strategi Efektif Pembelajaran Pai Materi Fikih." 1(2): 273–79.
- Nugraha, Candra et al. 2023. "Belajar Matematika Menyenangkan Berbasis Media Pembelajaran Timbangan Persamaan Linier Satu Variabel Pada Siswa MTs Pesantren Bustanul Arifin." *I-Com: Indonesian Community Journal* 3(1): 130–38. doi:10.33379/icom.v3i1.2133.
- Nurdiana, Agus et al. 2024. "Analisis Model ADDIE Dalam Pembelajaran PAI Pada Mata Pelajaran Al-Quran Dan Hadis Di SMK Informatika Sumedang." *Jurnal Ilmiah pendidikan dasar* 9(1): 2429.
- Nurfadillah, Septy et al. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1.” *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3(1): 153–63.
- Nursella, N. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* 4: 54–66.
- Nurul Mahruzah Yulia, and Suttriso. 2022. “Keterampilan Bertanya Dengan Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, and Review).” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(2): 258–65. doi:10.32665/jurmia.v2i2.514.
- Nurusshofa, Moh Farih, Fithriyah, Musa’adah, and Pratiwi Viyanti. 2024. “Developing Mufrodat Asik Snakes-And-Ladders (Utama) Media For Arabic Language Learning In.” 17(01): 40–50.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. 2022. Badan Penerbit UNM *Media Pembelajaran*.
- Prof. Dr. M. Noor Harisudin, M. Fil. I. 2023. 4 Ta’limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies) *Pengantar Ilmu Fiqih*.
- Rahmawati, Ratih Yulinda, and Etika Khaerunnisa. 2022. “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Berdasarkan Teori Apos Ditinjau Dari Kemandirian Belajar.” *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)* 4(2): 50–57. doi:10.30598/jumadikavol4iss2year2022page50-57.
- Ria, Fransikus Xaverius, Ermelinda Yosefa Awe, and Dek Ngurah Laba Laksana. 2023. “Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Literasi Dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas Pada Pembelajaran Tematik.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4(2): 570–77. doi:10.51494/jpdf.v4i2.1006.
- Sari, Rika Nurmala. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Materi Berwudhu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pai Siswa Kelas 2 SDN Manggis 2 Ng.” IAIN Kediri.
- Saryanti, Endah. 2023. “Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pecahan.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 10(2). doi:10.20961/jpd.v10i2.69691.
- Septiani, R Anisya Dwi, and Deni Wardana. 2022. “Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca.” *Jurnal Perseda* V(2): 130–37.
- Sidabutar, Yanti Arasi. 2021. “Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(6): 5379–85. doi:10.31004/basicedu.v5i6.1658.
- Sidqi, Moch Hasan et al. 2024. “Dharma Pengabdian Perguruan Tinggi (DEPATI) Demonstrasi Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Syariat Islam Info Artikel :” 4: 126–32.
- Sugianti, Rosita, Rismawati Rismawati, and Endi Suhendi. 2023. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI).” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(7): 4566–71. doi:10.54371/jiip.v6i7.2320.
- Sulung, Undari dan Mohammad Muspawi. 2024. “Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan Tersier.” *Jurnal Edu Research* 5(3): 112.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto. 2022. “Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” 5: 2070–80.
- Syabani, Elvia Desi. 2021. “Pengembangan Media Arabic Docard Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa.”

- Tugiah, Tugiah, and Asmendri Asmendri. 2022. "Belajar Agama Sangat Menyenangkan Dengan Metode Joyfull Learning." *Jurnal Sosial Teknologi* 2(6): 525–33. doi:10.59188/jurnalsostech.v2i6.351.
- USAID, Prioritas. 2014. *Mengutamakan Pembaharuan, Inovasi, Dan Kesempatan Bagi Guru, Tenaga Kependidikan, Dan Siswa*. Amerika: USAID PRIPPRITAS.
- Utami, Ririn Puji. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2(2): 394–401. doi:10.55681/sentri.v2i2.400.
- Wulandari, Prisca Anggita, Erfan Ramadhani, and Aldora Pratama. 2022. "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 50 Prabumulih." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 07(02): 2182–88.
- Yosinta, Dinda, and Muhlasin Amrulloh. 2023. "Pengembangan Media Big Book Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Religius." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1): 3298–3309. doi:10.23969/jp.v8i1.8260.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, Syahrizul. 2024. "Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(3): 46363–69.