

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA HAJI BERBASIS GOOGLE MAP UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TINGKAT MENENGAH TERHADAP MATERI HAJI [THE USE OF GOOGLE MAP-BASED HAJJ LEARNING MEDIA TO IMPROVE MIDDLE SCHOOL STUDENTS' UNDERSTANDING OF HAJJ MATERIAL]

Immaddudin Assobirin¹⁾, Dzulfikar Akbar Romadlon, S.Fil.I. M.Ud ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: immaddudin22@gmail.com, dzulfikarakbar@umsida.ac.id

Abstract. *This research aims to: Explain the use of Hajj Map learning media in improving the understanding of middle level students of Hajj materials. The focus of this research includes how Hajj Maps can help students increase their involvement in the learning process, and ultimately, facilitate their understanding of the concepts in Hajj materials. This goal will help in developing a more in-depth discussion about the role of Hajj Maps as a learning medium in improving students' understanding of Hajj materials. This research is very important to study because the hajj map learning media can be a solution to problems that arise, especially in hajj materials. Teachers can use this medium to present material so that students can understand the concept of learning easily. The learning experience and understanding of students can also be improved with the learning media of Peta Haji. In this context, the use of Hajj Map media is also in line with the contextual teaching and learning approach, which is a learning approach that relates the subject matter to the student's real-world situation. Through contextual learning, students not only receive information passively, but are also invited to relate the material learned to their experiences and daily lives. With the Hajj Map, students can concretely imagine the Hajj process, important locations, and the order in which it is implemented, so that learning becomes more meaningful and easy to remember.*

Keywords – Hajj Map, Student Comprehension, Contextual Learning.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk : Menjelaskan penggunaan media pembelajaran Peta Haji dalam meningkatkan pemahaman siswa tingkat menengah terhadap materi Haji. Fokus penelitian ini mencakup bagaimana Peta Haji dapat membantu siswa meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan akhirnya, mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang ada pada materi Haji. Tujuan ini akan membantu dalam mengembangkan pembahasan yang lebih mendalam mengenai peran Peta Haji sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Haji. Penelitian ini sangatlah penting untuk dikaji karena media pembelajaran Peta Haji dapat menjadi solusi untuk masalah yang muncul terutama pada materi haji. Guru dapat menggunakan media ini untuk menyajikan materi sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan mudah. Pengalaman belajar dan pemahaman siswa juga dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran Peta Haji. Dalam konteks ini, penggunaan media Peta Haji juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning), yaitu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. Melalui pembelajaran kontekstual, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan Peta Haji, siswa dapat membayangkan secara konkret proses ibadah Haji, lokasi-lokasi penting, serta urutan pelaksanaannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

KataKunci – Peta Haji, Pemahaman Siswa, Pembelajaran Konteksual.

I. PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pengaruh teknologi dalam kehidupan sehari-hari telah mendorong transformasi mendalam dalam metode pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa.[1] Salah satu akibat dari perkembangan teknologi adalah transformasi mendasar dalam sistem pendidikan, termasuk di Indonesia. Dengan semakin masifnya teknologi dalam dunia pendidikan, baik guru maupun siswa mengalami pergeseran peran yang signifikan. Guru tidak lagi sekadar pemberi informasi, tetapi juga fasilitator pembelajaran yang aktif. Sementara itu, siswa dituntut untuk lebih proaktif dalam mencari dan mengolah informasi, serta mampu bekerja sama dalam tim.[2] Pembelajaran yang efektif tidak hanya melibatkan guru yang menyampaikan materi, tetapi juga siswa yang aktif terlibat dalam proses belajar. Komunikasi dua arah yang terjadi dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bertanya, memberikan pendapat, dan berinteraksi dengan guru maupun sesama siswa. Melalui komunikasi dua arah, guru dan siswa dapat saling berbagi informasi, ide, dan pengalaman. Media pembelajaran berperan penting dalam

memfasilitasi komunikasi ini, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan lebih menarik.[3] Media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa, khususnya dalam menyampaikan materi yang kompleks atau abstrak. Dengan memanfaatkan media, guru dapat menyajikan informasi pelajaran secara lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang akan mereka capai.[4]

Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang relevan merupakan pembelajaran satu arah, dimana guru sebagai pusat perhatian atau yang dikenal dengan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*), sementara peserta didik hanya menyimak penjelasan dari pendidik. Akibatnya banyak peserta didik yang mengeluh, merasa bosan, dan akhirnya merasa mengantuk. Oleh sebab itu dalam proses belajar mengajar berlangsung sangat diperlukan media atau alat yang dapat merangsang semangat siswa dalam belajar.[5] Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk menjembatani kesenjangan terutama pada materi haji. Oleh karena itu penulis ingin menerapkan salah satu media pembelajaran yaitu Peta Haji, yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran yang ada terutama pada materi haji. Oleh karena itu dalam pengembangan media pembelajaran Peta Haji ini akan dibantu dengan menggunakan PictraMap, CapCut dan Google Maps sebagai alat untuk membuat sketsa peta, materi, dan letak lokasi dari setiap tempat yang akan dibahas dalam materi haji. Dengan aplikasi PictraMap, CapCut dan Google Maps dapat membantu membuat media pembelajaran Peta Haji yang berfungsi sebagai alat bantu visual yang memetakan lokasi-lokasi penting dalam ibadah haji, seperti Mina, Arafah, dan Muzdalifah. Dengan memanfaatkan media pembelajaran Peta Haji siswa dapat lebih mudah memahami urutan dan lokasi pelaksanaan rukun haji.[6]

Penggunaan media pembelajaran Peta Haji merupakan sebagai representasi visual dari lokasi, tahapan ibadah haji dan menunjukkan hubungan antar elemen penting dalam ibadah haji seperti (syarat, rukun, waktu pelaksanaan, hingga urutan manasik) yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga mampu menyajikan materi secara utuh dan saling terkait terhadap materi tersebut.[7] Penggunaan media pembelajaran Peta Haji dapat menjadi usaha terbaik untuk mendapatkan ide baru dan membuat desain dalam upaya belajar menghasilkan catatan yang menyenangkan guna mempermudah diterimanya informasi dari pikiran seseorang. Peta Haji pada pembelajaran materi haji juga mampu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi dan antusias mengikuti pembelajaran sehingga semakin baik tingkat kemampuan kognitif, namun apakah setiap siswa yang mendapatkan pembelajaran materi haji dengan Peta Haji memiliki kemampuan yang baik dibanding siswa yang melakukan pembelajaran konvensional sehingga dapat menjadi hal yang menarik untuk diteliti lebih jauh dan mengefektifkan kemampuan siswa dibanding model baru.[8]

Terdapat penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran materi haji untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pertama, “Inovasi Penggunaan Alat Peraga Edukatif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Materi haji” fokus pada penelitian tersebut adalah menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga miniature manasik haji di tingkat Madrasah mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa secara signifikan.[5] Kedua, “Multimedia Interaktif Ibadah Haji sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA” fokus pada penelitian tersebut bahwa multimedia interaktif seperti Articulate Storyline memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi haji di Tingkat SMA.[9] Ketiga, “Pengembangan Platform MilleaLab untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi Haji” fokus pada penelitian tersebut pada mengembangkan platform pembelajaran berbasis VR bernama MilleaLab yang berhasil mengintegrasikan elemen visualisasi ruang Ka’bah dan lokasi manasik lainnya yang terbukti dapat memperdalam pemahaman siswa tentang praktik haji. [10]

Penelitian ini sangatlah penting untuk dikaji karena media pembelajaran Peta Haji dapat menjadi solusi untuk masalah yang muncul terutama pada materi haji. Guru dapat menggunakan media ini untuk menyajikan materi sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan mudah. Pengalaman belajar dan pemahaman siswa juga dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran Peta Haji. Selain itu Peta Haji juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Salah satu materi pembelajaran yang menarik untuk dikaji dengan Peta Haji adalah materi haji. Materi tentang haji berisi istilah dan proses haji yang sulit untuk dipahami. Peta haji memungkinkan penyajian materi haji dengan cara yang lebih hidup dan menarik, menggunakan gambar dan teks yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa. Interaktivitas yang ditawarkan oleh Peta Haji memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi dan mengikuti penjelasan langkah demi langkah dengan mudah yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. [11] Dalam konteks ini, penggunaan media Peta Haji juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), yaitu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. Melalui pembelajaran kontekstual, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan Peta Haji, siswa dapat membayangkan secara konkret proses ibadah haji, lokasi-lokasi penting, serta urutan pelaksanaannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang relevan.[12]

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tata cara pelaksanaan ibadah haji dan mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran Peta Haji dalam meningkatkan pemahaman siswa tingkat menengah terhadap materi haji. Fokus penelitian ini mencakup bagaimana Peta Haji dapat membantu siswa meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan akhirnya, mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang ada pada materi haji. Tujuan ini akan membantu dalam mengembangkan pembahasan yang lebih mendalam mengenai peran Peta Haji sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi haji.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yakni penelitian yang dilakukan tidak mengutamakan pada angka-angka, namun lebih menekankan pada kedalaman penghayatan terhadap konsep-konsep yang dikaji secara empiris. Pendekatan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Peta Haji dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tingkat Menengah terhadap Materi Haji”. Penelitian ini dilakukan di sekolah menengah pertama dengan Subjek penelitian guru dan siswa. Observasi dilakukan dengan cara mengamati fenomena yang terjadi berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran Peta Haji dalam meningkatkan pemahaman siswa tingkat menengah terhadap materi haji. Studi dokumen dilakukan untuk menelaah perencanaan pembelajaran dan hasil assessment sikap.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan model Analysis – Design – Development Model ini awalnya dipakai dalam bidang desain pembelajaran (instructional design). Tahapan Model : Analysis (Analisis) Mengidentifikasi kebutuhan, masalah, karakteristik peserta, konteks. Design (Perancangan) Menentukan strategi, tujuan khusus, materi, instrumen, dan rancangan awal produk. Development (Pengembangan) Mengembangkan rancangan menjadi produk nyata atau prototipe.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, pembahasan tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran Peta Haji mampu meningkatkan pemahaman siswa tingkat menengah terhadap materi ibadah haji, khususnya pada aspek tata cara pelaksanaan haji dan kelebihan kekurangan pada materi haji. Materi haji seringkali dianggap abstrak oleh siswa karena berhubungan dengan tempat yang jauh (Makkah, Arafah, Muzdalifah, Mina, dan sebagainya), serta tata cara ibadah yang belum mereka alami secara langsung. Dengan menggunakan media Peta Haji, proses pembelajaran di kelas menjadi lebih konkret, visual, dan mudah dipahami. Sebelum masuk ke pembahasan media pembelajaran Peta Haji penulis akan sedikit menjelaskan terkait tata cara pelaksanaan haji.[13]

A. Penggunaan Media Pembelajaran Peta Haji dalam Pemahaman Siswa terhadap Materi Ibadah Haji

Dalam proses pembuatan media pembelajaran Peta Haji yang berbasis aplikasi PictraMap, CapCut dan Google Maps sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam eksekusi pembuatannya, penulis menggunakan tahapan-tahapan pada model yang mencakup tiga tahapan yakni Analysis – Design – Development. Berikut dalam proses pembuatannya:

1. Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan, secara mendalam agar media yang dikembangkan benar-benar tepat guna dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal di beberapa sekolah menengah, ditemukan bahwa meskipun materi Haji sudah diajarkan di buku pelajaran dan melalui ceramah guru, pemahaman siswa masih belum memadai terutama terkait urutan rukun, lokasi ritual, serta relasi antar tempat manasik, karena siswa kesulitan membayangkan secara spasial situasi ritual-ritual tersebut. Kondisi idealnya adalah siswa bisa melihat, merasakan, dan memahami materi Haji dengan representasi visual yang konkret sehingga bisa menghubungkan teori dengan gambaran lokasi haji; kondisi nyata menunjukkan bahwa banyak guru yang belum menggunakan media yang visual/spasial misalnya peta, miniatur, atau alat bantu visual lainnya, sehingga siswa kadang hanya menghafal teks tanpa gambaran nyata.[14]

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap hasil belajar siswa pada materi Haji sebelumnya, diperoleh data bahwa tingkat pemahaman siswa masih tergolong rendah. Dari total 30 siswa, sebanyak 18 siswa (60%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan hanya 12 siswa (40%) yang mencapai atau melampaui KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami urutan manasik haji, lokasi pelaksanaan ibadah, serta membedakan antara rukun, wajib, dan sunnah haji. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya nilai siswa dalam pembelajaran fiqih, khususnya materi haji, disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran interaktif yang mampu menampilkan proses ibadah secara visual dan kontekstual. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif seperti Peta Haji berbasis Google Maps yang dapat membantu siswa memahami konsep dan tahapan ibadah secara konkret serta menarik minat belajar mereka.[15]

Analisis karakteristik peserta didik, siswa tingkat menengah memiliki karakteristik unik, seperti berada pada tahap perkembangan remaja yang selalu aktif dan memiliki keinginan yang tinggi, tetapi juga sulit digunakan jika hanya menggunakan metode konvensional. Kemampuan awal mereka terhadap materi Haji juga bervariasi: beberapa siswa bisa menjelaskan bagian-bagian dasar seperti syarat haji atau pengertian; namun banyak yang belum mengetahui lokasi fisik ritual manasik, atau membedakan antara rukun dan sunnah secara detail dan tidak mampu memahami langkah-langkah, urutan, dan waktu pelaksanaan ibadah secara spesifik. Dengan bantuan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, Peta Haji diharapkan dapat berfungsi sebagai media interaktif yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar visual yang dominan pada siswa muda.[16]

Analisis konteks/lingkungan belajar, dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah berbagai aspek pendukung yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, seperti fasilitas sekolah, sarana prasarana, dukungan institusi, hingga kondisi sosial budaya di lingkungan peserta didik. Dalam kenyataannya, tidak semua sekolah menengah memiliki fasilitas memadai untuk menunjang pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Misalnya, masih ada sekolah yang belum memiliki ruang multimedia, proyektor, atau akses internet yang stabil, sehingga guru terpaksa hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis untuk menjelaskan materi haji. Padahal, kondisi ideal menuntut tersedianya media yang mampu menghadirkan gambaran nyata tentang lokasi-lokasi ibadah haji. Selain itu, dukungan institusi sekolah juga berpengaruh, karena kebijakan kepala sekolah dalam mengalokasikan dana pendidikan, menyediakan pelatihan guru, atau memberi kesempatan penggunaan teknologi akan menentukan sejauh mana inovasi pembelajaran dapat dilaksanakan. Kondisi sosial budaya siswa pun tidak kalah penting; siswa yang tinggal di daerah perkotaan mungkin lebih terbuka terhadap media digital, sedangkan siswa dari daerah pedesaan cenderung masih terbiasa dengan cara belajar tradisional. Faktor-faktor inilah yang menjadikan analisis konteks sangat penting, karena dengan memahami kondisi nyata lingkungan belajar, guru atau peneliti dapat menyesuaikan penggunaan media Peta Haji agar tetap relevan, dapat diakses, dan sesuai dengan kebutuhan siswa maupun kemampuan sekolah.[17]

Analisis materi/kompetensi, berfungsi untuk menentukan capaian pembelajaran, kompetensi inti, dan ruang lingkup materi yang akan diajarkan. Dalam kurikulum tingkat menengah, materi ibadah haji termasuk dalam Pendidikan Agama Islam yang bertujuan bukan hanya untuk mengenalkan teori, tetapi juga mengembangkan pemahaman praktis dan sikap religius. Siswa diharapkan dapat menjelaskan pengertian haji, menyebutkan syarat, rukun, dan wajibnya, serta memahami alur pelaksanaan ibadah dari awal hingga akhir. Selain itu, materi juga mencakup nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah haji, seperti kesabaran, kedisiplinan, pengorbanan, dan persaudaraan sesama muslim. Analisis materi memastikan bahwa konten yang disajikan dalam Peta Haji tidak hanya menggambarkan lokasi dan urutan perjalanan, tetapi juga menghubungkannya dengan makna dan nilai spiritual yang terkandung dalam setiap prosesi, sehingga ruang lingkup materi menjadi lebih komprehensif dan sesuai dengan kompetensi inti serta capaian pembelajaran kurikulum.[18]

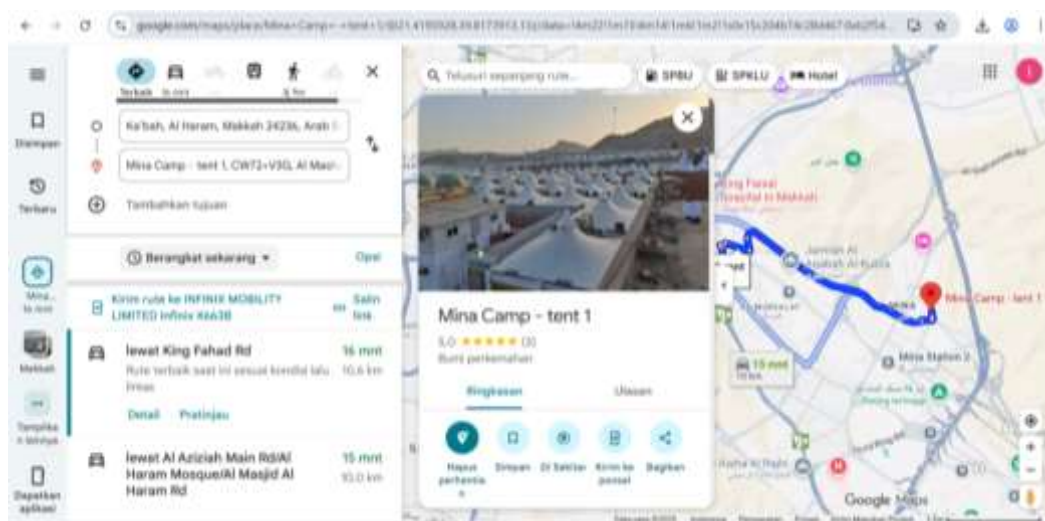
Analisis tujuan pembelajaran, Berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, konteks pembelajaran, dan materi yang diajarkan, tujuan umum penggunaan Peta Haji adalah untuk membantu siswa memahami tata cara pelaksanaan haji melalui penjelasan yang lebih mendalam dan ringkas. Tujuan ini tentunya akan berkembang menjadi fase perancangan yang spesifik, misalnya ketika siswa mampu mengidentifikasi lokasi manasik haji, menjelaskan perjalanan ibadah haji, dan membedakan antara rukun, wajib, dan sunah haji.

2. Perancangan (Design)

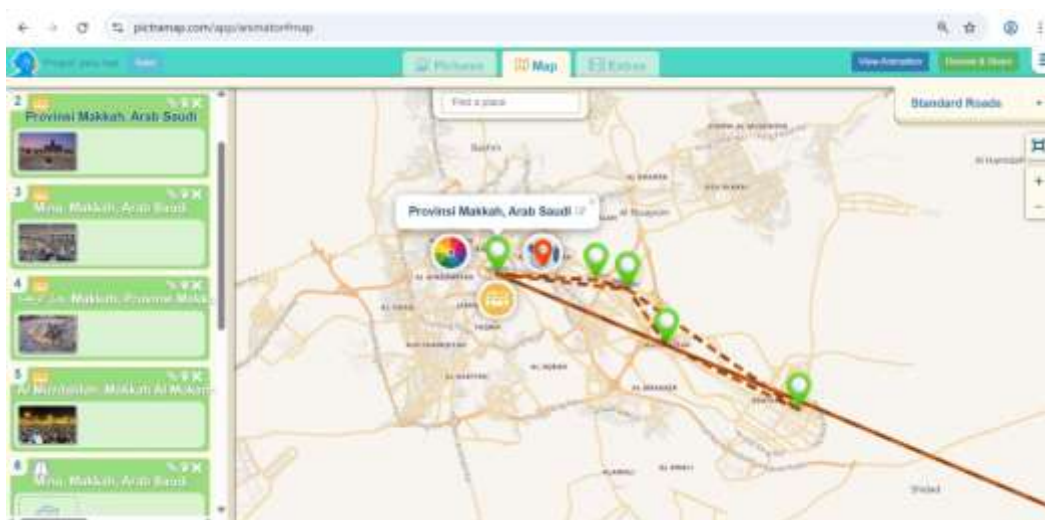
Pada tahap ini dimulai dari penyusunan materi haji dimana penulis menyusun tahapan – tahapan yang ada pada materi tersebut sesuai dengan ketentuan dari sumber yang relevan, perancangan pembuatan Peta Haji melalui aplikasi PictraMap, lalu di lanjut dengan pencarian lokasi yang ada pada tahapan – tahapan pada materi haji melalui Google Maps, dan yang terakhir yakni tahapan pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut dengan mengumpulkan bahan bahan yang telah dibuat di aplikasi PictraMap dan Google Maps. Tahap desain meliputi pengumpulan kerangka materi dan tahapan tahapan yang ada pada ibadah haji yang akan ditampilkan di gunakan untuk bahan pada video animasi Peta Haji. Setelah selesai mengumpulkan materi beserta tahapan – tahapannya di lanjutkan dengan pembuatan animasi video Peta Haji dengan menggunakan aplikasi PictraMap, Google Maps dan CapCut.[19] Peta Haji juga mempunyai banyak manfaat, antara lain siswa menjadi lebih tidak cepat jenuh dikarenakan media belajar yang monoton, siswa akan lebih mudah memahami dikarenakan media pembelajaran Peta Haji dibuat menjadi materi yang ringkas dan mudah untuk di pahami, merangsang imajinasi siswa dengan adanya media Peta Haji yang berbentuk video yang penuh dengan animasi, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran suatu tempat dan tata caranya.[20]

Langkah pertama dalam pembuatan media pembelajaran Peta Haji adalah dengan memberikan materi

berupa tahapan runtut ibadah haji. Daftar tahapan ibadah haji pada dokumen di atas antara lain Miqat, Thawaf, Sa'i, Wukuf di Arafah, Mabit di Muzdalifah, Lempar Jumrah di Mina, dan Tahallul. Karena berfungsi sebagai landasan cerita dan media pendidikan yang akan dibuat, maka penyusunan tahapan ini merupakan langkah awal yang sangat penting. Dengan menjelaskan setiap tahapan ibadah haji, seorang guru atau kreator media dapat memastikan bahwa informasi yang diberikan sesuai dengan tata cara haji yang jelas, sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga penerapannya. Misalnya, pada tahap Miqat, siswa diberikan penjelasan tentang niat dan ihram; pada tahap Thawaf, siswa diberikan saran praktis tentang cara membaca Ka'bah; pada tahap Sa'i, siswa diberikan pemahaman tentang perjalanan antara Shafa dan Marwah; dan pada tahap Wukuf, Mabit, Lempar Jumrah, dan Tahallul, siswa diberikan pemahaman tentang waktu dan lokasi pelaksanaan. Secara umum, langkah pertama ini bertujuan untuk memastikan materi ajar yang akan dibuat memiliki struktur materi yang jelas, meningkatkan pemahaman konseptual, dan memudahkan guru dalam menjelaskan tata cara ibadah haji. Hal ini sangat penting agar media Peta Haji efektif sebagai alat bantu visual yang juga interaktif selama kegiatan pembelajaran.[21]



Langkah kedua dalam pembuatan media edukasi haji adalah menggunakan aplikasi peta digital seperti Google Maps untuk mencatat lokasi dan rencana perjalanan haji secara jelas. Rute dari Mina ke Arafah, yang berjarak sekitar 16–17 km, digambarkan pada foto di atas dengan perkiraan waktu tempuh 19–21 menit. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa media edukasi yang dibuat untuk Peta Haji sesuai dengan kondisi lapangan yang aman. Aplikasi media digital memungkinkan pembuatan peta perjalanan yang jelas dan penting, seperti Mina, Muzdalifah, dan Arafah, serta perkiraan waktu dan grafik. Informasi ini krusial untuk menyesuaikan lokasi kelas agar siswa dapat memahami rute haji secara geografis. Dengan mengilustrasikan hal ini, siswa juga dapat mengamati hubungan antara lokasi dan tahapan ibadah haji. Tahap kedua ini berfungsi sebagai panduan untuk membantu memvisualisasikan haji yang akan dibuat pada tahap selanjutnya. Data yang akurat akan membuat media edukasi lebih realistis dan kredibel, sekaligus membantu siswa memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang perjalanan haji.[22]



Tahap ketiga yakni membuat representasi visual perjalanan ibadah haji secara interaktif merupakan langkah awal dalam menciptakan media edukasi. Setelah materi pokok dan data lokasi, langkah selanjutnya adalah mengubah informasi tersebut menjadi format visual yang menarik. Pada tahap ini, media telah memasukkan titik-titik penting seperti Miqat, Masjidil Haram, Bukit Shafa, Marwah, Mina, Muzdalifah, dan Arafah. Penempatan ikon, warna, arah rute, dan kejelasan jalur dijelaskan agar siswa dapat berpartisipasi dalam perjalanan ibadah haji sesuai dengan panduan yang jelas. Simbol-simbol seperti ikon Ka'bah, tanda panah, dan keterangan lokasi digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Tahap ini juga memungkinkan penggunaan ikon gambar sebagai media interaktif dengan animasi atau audio sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memikat. Singkatnya, tahap ketiga ini menghubungkan materi yang dibahas sebelumnya pada tahap pertama dan data lokasi yang dikumpulkan pada tahap kedua untuk membuat alat bantu visual interaktif yang terus-menerus digunakan dalam media pendidikan.[23]



Langkah keempat dalam pembuatan media edukasi haji adalah membuat video animasi menggunakan aplikasi CapCut. Langkah selanjutnya adalah mengilustrasikan elemen visual interaktif dalam sebuah video animasi. Pada tahap ini, konten yang telah dibuat sebelumnya diunggah ke aplikasi CapCut untuk diubah menjadi video edukasi. Membuat media dapat meningkatkan efek perpindahan lokasi (misalnya, dari Mina ke Arafah lalu ke Muzdalifah), penjelasan singkat di setiap tahapan haji, dan ikon bergerak yang menunjukkan arah perjalanan. CapCut juga memungkinkan penggunaan musik atau narasi agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Animasi video akan membuat media edukasi lebih menarik, interaktif, dan informatif. Selain mengamati statistik, siswa juga dapat berpartisipasi dalam perjalanan haji dengan berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain sesuai syariat Islam. Selain itu, animasi membantu siswa memperhatikan rute haji dengan lebih mudah. Langkah ini sangat penting karena mengubah alat bantu visual menjadi media yang menghibur dan mudah diakses. Dengan bantuan video animasi, guru dapat mengubah media pengajaran di kelas atau siswa dapat belajar mandiri menggunakan perangkat mereka sendiri.[24]

3. Pengembangan (Development)

Sebagai dasar penguatan teoritis dalam pengembangan media ini, perlu dipahami bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi konkret. Media yang baik mampu menjembatani pengalaman langsung dengan representasi visual yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Oleh karena itu, dalam proses pengembangan media pembelajaran keterlibatan ahli media sangat penting untuk menilai aspek kelayakan desain, tampilan, dan efektivitas penyajian informasi.[25] Adapun hasil penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli fiqih dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Peta Haji

No	Standar Penilaian	Nilai Tahap I	Presentase (%)	Kelayakan	Nilai Tahap II	Presentase (%)	Kelayakan
1	Kesesuaian desain tampilan	3,5	87,5	Layak	3,9	97,5	Sangat Layak
2	Komposisi warna dan tata letak	3,4	85	Layak	3,8	95	Sangat Layak
3	Kejelasan audio dan narasi	3,3	82,5	Layak	3,7	92,5	Sangat Layak
4	Kualitas video dan gambar	3,6	90	Layak	3,9	97,5	Sangat Layak
5	Keterpaduan antara teks, gambar, dan suara	3,5	87,5	Layak	3,8	95	Sangat Layak
6	Interaktivitas dan kemudahan navigasi	3,4	85	Layak	3,7	92,5	Sangat Layak
7	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3,7	92,5	Sangat Layak	3,9	97,5	Sangat Layak
8	Konsistensi dan alur penyajian media	3,5	87,5	Layak	3,8	95	Sangat Layak
Rata-rata Total		3,49	87%	Layak	3,83	95%	Sangat Layak

Uji kelayakan oleh ahli media dilakukan sebanyak dua tahap untuk menilai aspek tampilan, desain, dan kesesuaian media pembelajaran video Peta Haji berbasis Google Maps. Pada tahap I, validator memberikan nilai rata-rata 87% dengan kategori “Layak”. Beberapa catatan yang diberikan antara lain sinkronisasi antara narasi dengan tampilan video, konsistensi penggunaan warna, serta penyesuaian ukuran teks agar lebih proporsional. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan tersebut, dilakukan penilaian tahap II. Hasil penilaian meningkat menjadi 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria tampilan visual yang menarik, audio yang jelas, serta keterpaduan elemen visual dan narasi yang baik. Dengan demikian, produk media pembelajaran ini telah dinyatakan sangat layak digunakan dari aspek desain dan penyajian media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Fiqih terhadap Media Pembelajaran Peta Haji

No	Standar Penilaian	Nilai Tahap I	Presentase (%)	Kelayakan	Nilai Tahap II	Presentase (%)	Kelayakan
1	Kebenaran konsep fiqih	3,8	95	Sangat Layak	4,0	100	Sangat Layak
2	Ketepatan urutan manasik haji	3,6	90	Layak	3,9	97,5	Sangat Layak
3	Kesesuaian dengan kurikulum PAI	3,5	87,5	Layak	3,8	95	Sangat Layak
4	Nilai edukatif dan spiritual	3,7	92,5	Sangat Layak	3,9	97,5	Sangat Layak
5	Ketepatan bahasa dan penyampaian narasi	3,5	87,5	Layak	3,8	95	Sangat Layak
6	Relevansi terhadap pembelajaran fiqih di sekolah	3,6	90	Layak	3,9	97,5	Sangat Layak
Rata-rata Total		3,61	90,4%	Layak	3,88	97%	Sangat Layak

Uji validasi oleh ahli fiqih bertujuan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media video sesuai dengan ketentuan syariat Islam dan kaidah fiqih ibadah haji. Pada tahap I, validator memberikan nilai rata-rata 90,4% dengan kategori “Layak”. Adapun saran yang diberikan antara lain perlunya penambahan dalil Al-Qur’an dan Hadis pada setiap tahapan manasik serta penyempurnaan bahasa narasi agar lebih sesuai dengan istilah fiqih. Setelah dilakukan revisi, pada tahap II hasil penilaian meningkat menjadi 97% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media telah sesuai dengan urutan manasik haji, kebenaran konsep fiqih, serta relevan dengan kompetensi dasar pembelajaran fiqih di tingkat menengah. Oleh karena itu, media video pembelajaran Peta Haji berbasis Google Maps dinyatakan sangat layak dari aspek substansi keilmuan fiqih.

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Peta Haji secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Para ahli media memberikan beberapa saran pengembangan, antara lain perlunya penyesuaian kontras warna dan tata letak teks agar informasi lebih mudah terbaca, serta penambahan fitur interaktif berbasis tombol navigasi atau hyperlink untuk memudahkan pengguna mengakses bagian tertentu dari video. Selain itu, disarankan untuk meningkatkan sinkronisasi antara narasi suara dan visual peta agar pengalaman belajar menjadi lebih imersif. Saran-saran tersebut menjadi masukan penting dalam pengembangan tahap selanjutnya, karena aspek estetika dan navigasi memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran berbasis multimedia.[26].

Sementara itu, ahli fiqih memberikan saran pengembangan yang berfokus pada aspek substansi keilmuan. Mereka menilai bahwa konten video perlu dilengkapi dengan dalil Al-Qur’an dan hadis yang relevan pada setiap tahapan manasik haji agar nilai edukatif dan spiritual lebih kuat. Selain itu, istilah-istilah fiqih seperti tahallul, miqat, dan wukuf perlu dijelaskan secara lebih rinci dengan tambahan penjelasan kontekstual modern, sehingga siswa dapat mengaitkan teori keagamaan dengan praktik ibadah yang sesungguhnya. Ahli fiqih juga menyarankan agar media dilengkapi narasi reflektif yang menanamkan nilai-nilai moral seperti kesabaran, pengorbanan, dan ketulusan, sesuai dengan esensi ibadah haji itu sendiri.

Selain itu, baik ahli media maupun fiqih sama-sama menekankan pentingnya pengembangan lanjutan berbasis teknologi interaktif, seperti mengintegrasikan Peta Haji dengan Virtual Reality (VR) atau Augmented Reality (AR) agar siswa dapat merasakan pengalaman simulasi ibadah haji secara langsung dan imersif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri dan Firmansyah (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis realitas virtual dapat meningkatkan pemahaman spasial dan pengalaman belajar kontekstual peserta didik secara signifikan. Dengan mempertimbangkan seluruh saran tersebut, tahap pengembangan media pembelajaran Peta Haji diarahkan untuk menjadi lebih interaktif, informatif, dan spiritual. Produk akhir diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter religius dan pemahaman mendalam terhadap makna ibadah haji dalam konteks kehidupan modern.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran Peta Haji berbasis Google Maps dalam meningkatkan pemahaman siswa tingkat menengah terhadap materi haji, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dan sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Pengembangan media menggunakan model ADDIE dengan tahapan Analysis, Design, dan Development, menghasilkan produk pembelajaran berbentuk video animasi yang interaktif, informatif, serta kontekstual. Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi dari ahli fiqih memperoleh nilai rata-rata 97%, juga dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media Peta Haji telah memenuhi aspek kelayakan dari segi desain, kejelasan visual, serta kebenaran konsep keilmuan fiqih. Selain itu, penerapan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa, membantu mereka memahami tahapan, lokasi, serta makna ibadah haji secara konkret. Dengan demikian, media pembelajaran Peta Haji dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Fiqih di sekolah menengah, karena selaras dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) yang menghubungkan teori dengan pengalaman nyata siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala hormat dan rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta dalam perjalanan penelitian ini. Ucapan terima kasih ini disampaikan dengan tulus dan ikhlas kepada:

- 1) Allah SWT, yang dengan rahmat dan karunia-Nya, memberikan kekuatan serta kesabaran dalam menyelesaikan penelitian ini.
- 2) Orang tua dan keluarga, yang telah memberikan dukungan tak terhingga dan doa yang penuh keikhlasan. Keberhasilan ini adalah hasil dari cinta dan dukungan yang diberikan.

- 3) Dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, arahan, dan masukan berharga yang telah membimbing peneliti melalui setiap tahap penelitian.
- 4) Sahabat dan rekan seperjuangan yang memberikan semangat serta dukungan, terima kasih atas kehadiran dan bantuan yang menjadi pendorong semangat penelitian.

Semua kontribusi dan dukungan ini sangat berarti bagi kelancaran penelitian ini. Dengan kerendahan hati, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan di masa depan, semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan.

REFERENSI

- [1] S. W. Windiani, "Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Fiqih (Materi Qurban," *J. Pendidik. Agama Islam*, p. 79, 2022.
- [2] Neni Widyawati *et al.*, "Implementasi Media Flipbook dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen di Kelas XI SMA Negeri 16 Semarang," *J. Arjuna Publ. Ilmu Pendidikan, Bhs. dan Mat.*, vol. 2, no. 5, pp. 79–87, 2024, doi: 10.61132/arjuna.v2i5.1185.
- [3] ANANDA MUHAMAD TRI UTAMA, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-FLIPBOOK BERBASIS UNITY OF SCIENCES PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN," *J. Pendidik.*, vol. 9, pp. 356–363, 2022.
- [4] M. Mahmudah, Z. Zarkasi, A. Munip, and S. Purnama, "Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis Pop Up Book untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik," *POTENSIA J. Kependidikan Islam*, vol. 9, no. 2, p. 185, 2024, doi: 10.24014/potensia.v9i2.25104.
- [5] Z. T. A. Dimas Ahmad Saifullah, "Inovasi Penggunaan Alat Peraga Edukatif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Haji," *J. Pemikir. dan Pendidik. Islam*, vol. 14, no. 2, pp. 79–90, 2023.
- [6] A. Suprpti, "Pengembangan Pedia Haji Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo," *Kampus Univ. Islam Indones.*, vol. 15, no. 1, pp. 37–48, 2024.
- [7] D. Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Materi Ibadah Haji Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 2 Nganjuk," *Theses IAIN Kediri*, vol. 3, no. 2, pp. 11–115, 2023.
- [8] Lisnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh Kelas IX Di SMPN 2 Bua Ponrang," *Pendidik. ISSam*, vol. 4, pp. 2–122, 2024.
- [9] L. M. Utama, Z. Zakaria, and T. Taswadi, "Multimedia Interaktif Ibadah Haji Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 8, pp. 5854–5861, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i8.2199.
- [10] P. A. Putri and Firmasnyah, "Pengembangan Platform Millealab untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Haji," *J. Pendidikan, Kebud. Keislam.*, pp. 25–43, 2024, doi: <https://doi.org/10.24260/jpkk.v3i1.1995>.
- [11] S. Pokhrel, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VI DI MI MUHAMMADIYAH 01 PAYAMAN LAMONGAN," *Ayan*, vol. 15, no. 1, pp. 37–48, 2024.
- [12] Romli, "Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching Learning) Pada Pelajaran PAI Sebagai Salah Satu Inovasi," *Eduagama*, vol. 08, no. 02, pp. 270–279, 2022, doi: 10.32923/edugama.v8i2.2590.
- [13] S. K. Hidayat and D. A. Romadlon, "Media Poster Development Model in Al-Qur ' an Learning on Surah Al-Ma ' un Material [Model Pengembangan Media Poster dalam Pembelajaran Alqur ' an Materi Surah Al- Ma ' un]," pp. 1–10.
- [14] Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, pp. 57–60, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- [15] S. Halijah *et al.*, "Penerapan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Partisipasi Siswa terhadap Materi Haji di MAN 2 Bone," *J. 21st Century Learn.*, vol. 1, no. 1, p. 2025, 2025.
- [16] S. K. Hidayat, D. A. Romadlon, and A. P. Astutik, "Model Pengembangan Media Poster dalam Pembelajaran Al-Qur'an Materi Surah al-Ma'un," *Fitrah J. Islam. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 138–150, 2023, doi: 10.53802/fitrah.v4i1.372.
- [17] E. Putra, I. Rahman, M. Kustati, and N. Sepriyanti, "Analisis Pembelajaran Haji dan Umrah pada Mata Pelajaran Fiqh di Sekolah Dasar," *Menara Ilmu*, vol. 18, no. 2, pp. 26–35, 2024, doi: 10.31869/mi.v18i2.5797.
- [18] E. F. Fahyuni, D. A. Romadlon, N. Hadi, M. I. Haris, and N. Kholifah, "Model aplikasi cybercounseling Islami berbasis website meningkatkan self-regulated learning," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 93–104, 2020, doi: 10.21831/jitp.v7i1.34225.
- [19] N. Kholis, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Book Creator," *J. Stud. Huk. Islam Pendidik.*, vol. 4, no. 02, pp. 7823–7830, 2024.
- [20] S. A. Sari, S. A. Sari, and U. Faruq, "Pengembangan Media Pembelajaran Maket Ka'bah pada Materi Haji di Kelas IX MTs Hidayatullah Kota Palopo," *Indones. J. Islam. Educ. Rev.*, vol. 1, no. 2, pp. 115–121, 2024, doi: 10.58230/ijier.v1i2.86.
- [21] N. Hamriana, S. Muhazzab, Z. Fauziah, and Rahima, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi

- Pembelajaran Tata Cara,” *Refleksi*, vol. 12, no. 4, pp. 297–308, 2024.
- [22] Bulhayat, N. Hanifansyah, and N. Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di Mtsn 1 Bangil,” *J. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 40–60, 2021, doi: 10.38073/jpi.v11i1.612.
- [23] A. N. Aeni, Y. Agustin, A. Fitrika, and N. M. Muhjilayah, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif ‘ABIBA’(Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) Tentang Ketentuan Haji Pada Pembelajaran PAI Kelas V SD,” *Elem. Sch. J. Pendidik. dan Pembelajaran ke-SD-an*, vol. 11, no. 2, pp. 419–430, 2024.
- [24] M. Jingga, A. Husin, and M. Nurrisalia, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Praktik Manasik Haji Pada Paud Hubullah Kelurahan Timbangan Kecamatan Indralaya Utara,” *J. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 3 September, pp. 734–745, 2025.
- [25] I. M. W. Adiwinata, I Wayan Sujana, and I Wayan Wiarta, “Media Peta Digital Berbasis Inquiry Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Keberagaman Budaya Pada Siswa Kelas IV,” *Mimb. Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 32–40, 2024, doi: 10.23887/mpi.v5i1.74892.
- [26] M. Mahmudah, Z. Zarkasi, A. Munip, S. Purnama, P. A. Putri, and F. Firmansyah, “Pengembangan Platform MilleaLab Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Haji,” *POTENSIA J. Kependidikan Islam*, vol. 9, no. 1, p. 185, 2024, doi: 10.24014/potensia.v9i2.25104.