



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU BERBASIS WEB MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM PADA MATA PELAJARAN FIQIH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VI MI DDI 1 PALOPO

Andi Rahmadani^{1*}, Arifuddin², Makmur³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo

*Email: andirahmadani210@gmail.com, arifuddin_arif@uinpalopo.ac.id,
makmur_s.pd.i@uinpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4180>

Article info:

Submitted: 12/10/25 Accepted: 16/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Skripsi ini membahas Penerapan Media Pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* Materi Binatang Halal dan Haram pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VI MI DDI 1 Palopo. Penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa terkait materi binatang halal dan haram setelah penerapan media pembelajaran *assemblr EDU* berbasis. Jenis penelitian yang digunakan adalah Jenis Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan model Kemmis Mc Taggart yang terdiri dari *Planning, acting, observing* dan *Reflecting*. Objek penelitian ini adalah MI DDI 1 Palopo yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 13 Laki-laki dan 11 perempuan. Data diperoleh melalui lembar observasi guru dan siswa, serta minat belajar. Selanjutnya data diolah dengan menggunakan analisis data lembar observasi guru dan siswa dan angket minat belajar. Hasil penelitian pada lembar observasi guru pada siklus I menunjukkan mencapai rata rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 70,8% dengan kategori “cukup”, pada siklus II mencapai 95,8% dengan kategori “sangat baik”. Lembar observasi siswa pada siklus I mencapai rata rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 62,45% dengan kategori “cukup”, pada siklus II mencapai 95,8% dengan kategori “sangat aktif”. Adapun hasil dari angket peningkatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 66,10% dengan kategori “cukup kuat”, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 94,2% dengan kategori “sangat kuat”.

Kata kunci : *Assemblr EDU* berbasis *Web*, Fiqih, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Islam sebagai agama yang tidak hanya menekankan pada aspek ritual ibadah semata, tetapi lebih dari itu Islam hadir sebagai pedoman hidup yang menyeluruh bagi umat manusia. Praktik ibadah seperti shalat, puasa, dan zakat memang menjadi sarana mendekatkan diri kepada Allah, namun Islam juga memberikan perhatian besar terhadap kehidupan sosial, hubungan antar sesama, serta pengaturan berbagai aspek kemasyarakatan. Hal ini menunjukkan bahwa Islam memiliki misi yang komprehensif, mencakup dimensi spiritual sekaligus sosial, baik dalam hubungan dengan Allah (*hablun minallah*) maupun hubungan dengan manusia (*hablun minannas*). Salah satu bidang kajian yang menegaskan hal tersebut adalah fiqh.

Fiqih merupakan cabang ilmu dalam Islam yang sangat penting untuk memahami hukum-hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan, mulai dari ibadah hingga muamalah. Dalam konteks pendidikan formal, mata pelajaran fiqh di sekolah-sekolah Islam, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah (MI), bertujuan untuk memberikan siswa pemahaman tentang peraturan agama yang harus diikuti dalam kehidupan mereka. Ajaran Islam sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang



tersurat dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi perannya di masa mendatang.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat menjalankan peranannya dalam kehidupan pribadi maupun sosial secara optimal. Sebagaimana juga dalam Q.S. At-Taubah /9: 122 dan Q.S. An-Nahl / 16 :28

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لَيَتَفَرَّقُوا كَافَّةٌ فَلَوْلَا تَفَرَّقُ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لَيَنْقَهُوا فِي الدِّينِ وَلَيُنْذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَخْرُجُونَ

Terjemahnya:

”Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?“ (Q.S. At-Taubah /9: 122)

Darul Haq dalam Tafsir Al-Muyassar menjelaskan bahwa tidak sepatutnya seluruh kaum mukminin pergi berperang secara bersamaan hingga negeri mereka kosong, melainkan hendaknya sebagian berangkat berjihad sementara sebagian yang lain tetap tinggal untuk mendalami agama Allah dan mempelajari wahyu yang diturunkan kepada Rasul-Nya. Dengan ilmu yang mereka peroleh, mereka dapat memberikan peringatan, mengajarkan hukum-hukum syariat, serta menasihati kaum mereka ketika pasukan kembali, sehingga kaum mukminin memiliki ketakwaan kepada Allah, menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Tafsir ini menegaskan adanya keseimbangan dalam kehidupan umat, yaitu sebagian berjihad di medan perang, sementara sebagian lainnya berjihad dengan ilmu, agar umat Islam senantiasa terjaga dari sisi aqidah, ibadah dan moralnya.

الَّذِينَ تَرَقُّبُهُمُ الْمَلِكُ طَالِمٰي النَّسَمُمُ قَالُوْرَا السَّلَمُ مَا كُنَّا نَعْمَلُ مِنْ سُوءٍ بَلِّي أَنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ بِمَا كُنَّا نَعْمَلُونَ

Terjemahnya:

“Orang yang dicabut nyawanya oleh malaikat dalam keadaan (berbuat) zalim kepada diri sendiri, lalu mereka menyerahkan diri (sambil berkata), “Kami tidak pernah mengerjakan suatu kejahatan pun.” (Malaikat menjawab,) “Pernah! Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang telah kamu kerjakan.”

Ayat ini menjelaskan tentang orang-orang yang ketika malaikat mencabut nyawanya mereka masih dalam keadaan menzalimi diri sendiri dengan perbuatan kufur dan maksiat namun mereka mengingkari kesalahan tersebut dan berkata bahwa mereka tidak pernah melakukan kejahatan padahal Allah mengetahui segala perbuatan mereka secara jelas. Dalam Tafsir Al-Muyassar dijelaskan bahwa penyangkalan itu tidak akan diterima karena tidak ada satupun amal perbuatan manusia yang bisa disembunyikan dari Allah. Ayat ini mengingatkan bahwa setiap orang akan dimintai pertanggungjawaban atas apa yang telah ia lakukan di dunia sehingga penting bagi manusia untuk selalu sadar terhadap tindakannya dan segera bertobat sebelum datangnya kematian.

Materi mengenai binatang halal dan haram dalam fiqh sangat penting untuk dipahami oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai bagian dari ajaran Islam yang mengatur aspek kehidupan, termasuk dalam hal konsumsi makanan. Binatang yang halal untuk dikonsumsi harus memenuhi syarat tertentu, seperti disembelih dengan cara yang benar sesuai syariat Islam, seperti sapi, ayam, ikan, dan kambing. Sebaliknya, binatang yang haram, seperti babi, anjing, atau hewan yang mati tanpa penyembelihan yang sah, dilarang untuk dikonsumsi. Pemahaman tentang hukum-hukum binatang halal dan haram ini membantu siswa mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, menjaga kesucian, dan ketaatan mereka terhadap peraturan agama.

Pesatnya perkembangan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan untuk menyajikan materi binatang halal dan haram dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep fiqh dalam bentuk objek 3D atau animasi, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Sebagai contoh, dalam mempelajari hukum binatang halal dan haram, siswa dapat melihat secara langsung model 3D dari berbagai binatang dan mengetahui status hukum dan



menjadikan pembelajaran lebih menarik dan aplikatif.

Pembelajaran yang efektif memerlukan penerapan dukungan media pembelajaran yang sesuai untuk memperkuat pemahaman siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga pemilihan media yang tepat dapat membantu mereka menyerap informasi dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran, seperti gambar, video, atau alat peraga lainnya, dapat membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran fiqh, khususnya mengenai binatang halal dan haram, media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan nyata. Oleh karena itu, media yang sesuai sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi yang diajarkan.

Keuntungan utama dari penggunaan media pembelajaran salah satunya adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan media pembelajaran yang interaktif, siswa akan lebih aktif berpartisipasi dan memiliki kesempatan untuk belajar secara lebih dinamis. Di samping itu, media pembelajaran yang dirancang dengan baik juga dapat mendukung terjadinya diskusi dan kerja sama antar siswa, yang pada gilirannya dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif mereka.

Penerapan media yang menarik juga berperan besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan materi yang diajarkan, mereka akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif dan bersemangat. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih fokus, kreatif, dan mendalamai materi, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman yang mendalam. Dengan demikian, pemilihan metode dan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Secara geografis, Madrasah Ibtidaiyah (MI) DDI 1 Palopo yang terletak di kota menghadapi tantangan dan peluang yang khas dalam proses pembelajaran. Disisi lain, siswa yang berada di kota juga lebih terpapar pada pengaruh budaya modern dan perkembangan informasi yang pesat, yang dapat mengurangi fokus pada pengembangan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna menjaga keseimbangan antara ilmu pengetahuan dan penguatan nilai-nilai agama, agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menarik, dan tetap menjaga prinsip-prinsip agama Islam di tengah arus globalisasi.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di MI DDI 1 Palopo, banyak siswa yang merasa bosan saat belajar tentang binatang halal dan haram. Hal ini terlihat dari beberapa indikator seperti minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, seringnya siswa menguap, memainkan alat tulis, berbicara sendiri dengan teman sebangku, hingga menunjukkan ekspresi wajah yang tidak antusias. Selain itu, saat guru menyampaikan materi hanya membaca teks dari buku, sebagian siswa terlihat tidak fokus, mengalihkan pandangan ke luar jendela, bahkan ada yang meletakkan kepala di meja. Keadaan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang mampu menarik perhatian dan minat siswa, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan antusiasme mereka terhadap materi penting tersebut.

Materi ini, meskipun penting sering kali disampaikan dengan cara yang monoton, yaitu melalui ceramah atau pembelajaran berbasis teks. Pendekatan ini tidak hanya membuat siswa kurang tertarik, tetapi juga menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang seharusnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Keterbatasan dalam pengajaran ini berpotensi menyebabkan kesenjangan dalam pengetahuan siswa mengenai nilai-nilai agama yang penting. Selain itu, pembelajaran konvensional sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sementara sebagian juga mungkin belajar dengan baik melalui pembelajaran visual, yang lain mungkin lebih suka metode kinestetik atau praktik langsung. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan inovatif yang dapat menjawab tantangan ini.

Solusi yang menjanjikan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis web. Metode ini memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi langsung dengan objek 3D yang relevan dengan materi binatang halal dan haram. Dengan



cara ini, siswa tidak hanya sekadar mendengarkan informasi, tetapi juga dapat melihat, merasakan, dan mengalami secara langsung konsep yang diajarkan melalui visualisasi yang menarik dan interaktif.

Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan *Assemblr EDU* dapat secara efektif meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan representasi visual yang jelas. Sebagai contoh, hasil Penelitian oleh Angger Sekar Rinda, Farida Nur Kumala dan Triwahyudianto terbukti dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik kelas VI sekolah dasar melalui penelitian pengembangan dengan menggunakan ADDIE. Oleh karena itu, penggunaan *Assemblr EDU* tidak hanya berfungsi sebagai solusi atas kebosanan siswa, tetapi juga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, kekinian, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital.

Penggunaan *assemblr EDU* dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi, menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat menggunakan perangkat mereka untuk memindai marker yang telah disiapkan dan mereka akan melihat representasi 3D dari binatang yang sedang dipelajari. Dengan visualisasi yang jelas, siswa dapat lebih mudah memahami perbedaan antara binatang halal dan haram serta makna di balik konsep tersebut. Dengan demikian, hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) , mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart yang mencakup empat tahapan siklus: *Planning* (Perencanaan), *Acting* (Tindakan), *Observing* (Pengamatan), dan *Reflecting* (Refleksi). Subjek penelitian adalah siswa kelas VI MI DDI 1 Palopo yang berjumlah 24 orang (13 laki-laki dan 11 perempuan). Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif, yaitu melalui **observasi** (lembar observasi aktivitas guru dan siswa) dan angket (minat belajar siswa). Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif , di mana analisis angket minat belajar siswa secara spesifik menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi binatang halal dan haram melalui penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis Web.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Minat Belajar Siswa Siklus I

Tabel 1 Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Item Pernyataan	Presentase	Ket
1.	Rasa Senang	1,5,10	66,41%	Cukup
2.	Perhatian	3,8,9	62,125%	Cukup
3.	Ketertarikan	2,4,6,7	69,79%	Cukup
Jumlah		10	198,325	
Rata-rata			66,10%	Cukup

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa minat belajar siswa pada siklus I adalah 66,10% setelah diterapkannya media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis Web, skala presentase 66,10% ini dapat dikategorikan kedalam skala cukup. Namun pada tahap ini masih banyak hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya, seperti masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, terdapat siswa yang kurang aktif, dan lain-lain sehingga pada siklus ini hasilnya belum maksimal.

2) Minat Belajar Siswa Siklus I

Tabel 2 Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	Item Pernyataan	Presentase	Keterangan
1.	Rasa Senang	1,5,10	91,5%	Sangat Kuat



No	Aspek	Item Pernyataan	Presentase	Keterangan
2.	Perhatian	3,8,9	91,5%	Sangat Kuat
3.	Ketertarikan	2,4,6,7	100%	Sangat Kuat
	Jumlah	10	283%	
	Rata-rata		94,3%	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa minat belajar siswa pada siklus II adalah 94,3% setelah diterapkannya media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web*, skala presentase 94,3% ini dapat dikategorikan ke dalam skala sangat kuat, yang artinya minat belajar siswa telah meningkat dengan baik. Pada siklus II ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi binatang halal dan haram dengan menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* di kelas VI MI DDI 1 Palopo Minat belajarnya telah meningkat maka penelitian berhenti pada siklus II.

Pembahasan

Penerapan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Fiqih materi binatang halal dan haram di kelas VI MI DDI 1 Palopo. Penerapan Media Pembelajaran *Assemblr EDU* Berbasis *Web* di MI DDI 1 Palopo dapat Meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dapat dilihat pada hasil angket minat belajar dan hasil rata-rata observasi selama pembelajaran siklus I dan II berlangsung, berikut adalah hasil dari angket minat belajar siswa dan hasil rata-rata observasi aktivitas guru dan siswa.

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II

Observasi aktivitas guru siklus I menunjukkan bahwa, rata-rata hasil aktivitas guru siklus I sebesar 70,8% dimana presentase tersebut termasuk dalam kategori baik, namun pada pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan, seperti guru yang kurang paham mengenai proses pembelajaran dan lain-lain. Maka dari itu peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus II.

Observasi rata-rata aktivitas guru dapat kita lihat bahwa aktivitas guru kembali meningkat dan semakin baik pada siklus II hal ini buktikan dengan hasil rata-rata aktivitas guru mencapai 95,8% dan presentase ini termasuk kedalam kategori sangat baik, dimana pada siklus II ini guru telah mampu menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dengan baik.

b. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

Observasi aktivitas siswa siklus I bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan pertama sebesar 58,3%, presentase tersebut termasuk dalam kategori cukup aktif, pada aktivitas belajar siswa pertemuan pertama ini masih terdapat beberapa hal yang kurang seperti, terdapat siswa yang bertanya ketika ada hal yang kurang dipahami, kurang mengerti dengan pembelajaran *Assemblr EDU* berbasis *Web* dan kurang aktif.

Observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 95,8% presentase tersebut termasuk dalam kategori baik dan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I telah diperbaiki dan menjadi semakin baik pada siklus II contohnya siswa yang awalnya kurang aktif kelompok pada siklus I sekarang menjadi aktif dalam pembelajaran pada pembelajaran siklus II, maka dari itu pembelajaran pembelajaran Fiqih materi binatang halal dan haram dengan menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis *Web*, di kelas VI MI DDI 1 Palopo.

c. Peningkatan minat belajar siswa siklus I dan II

Siklus I dan II di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada siklus I dan II, yang dimana pada siklus I rata-rata minat belajar siswa berdasarkan hasil angket sebesar 66,10% hal ini dapat dilihat dari presentase ketiga indikator minat belajar siswa yang dimana pada siklus I indikator pertama prasaan senang sebesar 66,41%, indikator kedua ketertarikan sebesar 62,125% dan indikator ketiga perhatian sebesar 69,79%. Minat belajar siswa pada siklus I telah mengalami peningkatan namun masih terdapat beberapa kekurangan pada saat pembelajaran berlangsung, maka dari itu penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Minat belajar siswa kembali meningkat pada pembelajaran siklus II dan pada siklus II ini pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU*



berbasis *Web* di kelas VI menjadi semakin baik hal ini dapat dilihat pada hasil rata-rata angket minat belajar siswa siklus II mencapai presentase sebanyak 94,3%, hal ini dapat dilihat pada hasil peningkatan minat belajar siswa setiap indikator, indikator pertama perasaan senang 91,5%, indikator kedua ketertarikan 91,5% dan indikator ketiga perhatian 100%. Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada siklus II menunjukan bahwa terjadi peningkatan pada minat belajar siswa dan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *Assembler EDU* berbasis *Web* menjadi semakin baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Assembler EDU* berbasis *Web* dapat meningkatkan minat belajar siswa di MI DDI 1 Palopo hal ini dapat dilihat pada hasil angket minat belajar siswa dan observasi. Hasil dari angket peningkatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 66,10%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 94,3%. Adapun rata-rata peningkatan minat belajar guru siklus I sebesar 70,8% termasuk dalam kategori baik, pada siklus II menjadi 95,8% termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil rata-rata observasi siswa pada siklus I adalah 62,45% termasuk dalam kategori cukup aktif, pada siklus II menjadi 94,1% termasuk dalam kategori sangat aktif. Dengan demikian penerapan media pembelajaran *Assembler EDU* berbasis *Web* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-Musaqah, Juz 2, No. 1599, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M).
- Aidh al-Qarni, *Tafsir Muyassar Jilid 1*, (Damaskus: Darul Haq, 2016).
- Aishiyah Saputri Laswi and Bungawati, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Materi Organel Sel," *Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024).
- Chairudin et al., "Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi *Asembler Edu* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS."
- Darul Ma'rifah, *Al Halal Wa Al Haram Fi Al-Islam*, 2019.
- Deisye Supit et al., "Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023).
- Dewi Naila Nimah and Sheila Febriani Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Platform *Asembler Edu* Pada Materi Pajak Penjualan Atas Barang Mewah," *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics* 4, no. 3 (2024).
- Dewi Novitasari et al., "Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Media Edukatif Berbasis Permainan Tradisional Di Kelas VIII SMP," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 2 (2024).
- Elan Elan, Sumardi Sumardi, and Amanda Salsabila Juandi, "Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatakan Keterampilan Sosial," *Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022).
- Enno Rietmadhany Angelica and Sheila Febriani Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) *Asembler Edu* Pada Mata Pelajaran Perpajakan," n.d.
- Fahmiatul Ilmi, Resa Respati, and Akhmad Nugraha, "Manfaat Lagu Anak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2021).
- Ibnu Hajar, wawancara oleh Andi Rahmadani, di MI DDI 1 Palopo, 2025.
- Ifan Naufali, "Hukum Jual Beli 'Asb Ah-Fahl Menurut Pandangan Mazhab Syafi'I Dan Mazhab Maliki," *Journal Of Islamic Business Law* 6, no. 4 (2022).



Ihsan Maulani and Aryadie Adnan, "Minat Siswa Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Ihsan," *Jurnal Minat Siswa Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Ihsan* 1, no. 1 (2011).

Ihsan Satrya Azhar, Ahmad Fuadi, and Muhammad Nuh Dawi, "Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fikih Dalam Mengenalkan Hukum Islam Di Madrasah Ibtidaiyah," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (2025).

Indra Maulana, Hafis Ramadhan Setiawan, and Elinda Umisara, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Berbantuan Platform Assemblr Edu" 5, no. 01 (2024).

Iqlima Firdaus et al., "Model-Model Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* Vol.1 No.2, no. 2 (2023).

Makmur, "Pembinaan Karakter Mahasiswa Melalui Program Ma ' Had Al - Jami ' Ah Di Universitas Muhammadiyah Palopo" 13, no. 4 (2024).

Makmur, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 12 Kolaka Utara," *Refleksi* 13, no. 3 (2024).

Makmur, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal Dan Haram Pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko Pendahuluan Metode Hasil Dan Pembahasan," no. 2 (2024).

Muhammad Zali et al., "Konsep Dasar Ilmu Fikih," *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation* 2, no. 1 (2025).

Novani Maryam Rambe, Afiatin Nisa, and Ari Sapto Halasan Simanullang, Wahjoedi, "Peran Lingkungan Keluarga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* II, no. 1 (2018).

Nur Munira, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Madrasah Aliyah Negeri (Man) 2 Jembrana Kelas Xii Untuk Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Pada Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 9, no. 2 (2019).

Nurfadila Ainun et al., "Pendekatan Tarl Dengan Model Pbl Kelas X Upt Sma Negeri 1 Gowa" 8 (2025).

Nurotun Mumtahanah, "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Nurotun Mumtahanah 1," *Al Hikmah Jurnal Studi Keislaman* 4 (2014).

Panggabean, "Penggunaan Media Audio Pada Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Di SD Negeri 084084 Kota Sibolga," 2021.

Profil Sekolah, di MI DDI 1 Palopo, 2025.

Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, "Penerapan STAD-NHT Dalam Penerapan Reaksi Redoks," (2021).

Putrina Mesra, Eko Kuntarto, and Faizal Chan, "Faktor -Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (2021).

Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, and I Dewa Putu Juwana, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi* 2, no. 2 (2022).

Qoriatal Fashihah Al Kamilah, Nayla Wafa'Ramdaniyah, and M Mahbubi, "Analisis Materi Pai Smp Kelas 9 Aspek Fiqih," *ALMUSTOFA: Journal of Islamic Studies and Research* 2, no. 01a (2025).

R Purwanti, H Hisbullah, and B Bungawati, "Penerapan Metode Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo," ... *Pelita: Jurnal Pembelajaran* ... 5, no. 1 (2025).

Rahmawaty, observasi, di Kelas VI MI DDI 1 Palopo, 2025.

Ratna Wijayanti, "Kaidah Fiqh Dan Ushul Fiqh Tentang Produk Halal , Metode Istimbath Dan Ijtihad Dalam Menetapkan Hukum Produk Halal " *International Journal Ihya' 'Ulum Al-Din* 20, no. 2 (2018).

Widyatama, Pandu Rudy, et al. "Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui



Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya." *Indonesian Research Journal on Education* 4.3 (2024).

Widyatama, Pandu Rudy, et al. "Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya." *Indonesian Research Journal on Education* 4.3 (2024).

Yandi Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023).

Yayat Suharyat, Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia, n.d.

Zainal Abidin and Nurul Muhassanah, "Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Daya Ingat Materi Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Kelas IV," *Jurnal Research and Education Studies* 3, no. 1 (2023).