

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih di MTs Al Huda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026

¹Wikan Palupi, ²Mukhlis Fathurrohman.

Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

Email: wikanpalupi448@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Fiqih di MTs Alhuda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026 serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran Fiqih, peserta didik kelas VII, serta pihak madrasah yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran dan memilih media yang sesuai dengan materi Fiqih. Pada tahap pelaksanaan, media interaktif digunakan untuk menyajikan materi melalui gambar, video, kuis, dan latihan interaktif. Pada tahap evaluasi, guru menilai pemahaman siswa melalui tanya jawab, tugas, dan pengamatan. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih. Faktor pendukungnya meliputi kreativitas guru, antusiasme siswa, dan dukungan madrasah, sedangkan faktor penghambatnya meliputi keterbatasan fasilitas, waktu pembelajaran, dan kemampuan teknologi yang belum merata.

Kata kunci: media interaktif, hasil belajar, pembelajaran Fiqih, madrasah

Abstract

This study aims to describe the implementation of interactive learning media in improving students' learning outcomes in Fiqh subjects at MTs Alhuda 1 Karangpandan in the 2025/2026 academic year and to identify the supporting and inhibiting factors in its implementation. This research employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of the Fiqh teacher, seventh-grade students, and school staff involved in the learning process. The results show that the implementation of interactive learning media was carried out through planning, implementation, and evaluation stages. In the planning stage, the teacher prepared learning tools and selected media relevant to the Fiqh material. In the implementation stage, interactive media were used to present learning materials through images, videos, quizzes, and interactive exercises. In the evaluation stage, the teacher assessed students' understanding through questioning, assignments, and classroom observation. The use of interactive learning media improved students' motivation, participation, attention, and understanding of Fiqh materials. The supporting factors included teacher creativity, student enthusiasm, and school support, while the inhibiting factors included limited facilities, limited learning time, and unequal technological competence.

Keywords: interactive media, learning outcomes, Fiqh learning, madrasah

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, moral, maupun spiritual. Pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga sebagai proses pembinaan kepribadian agar peserta didik mampu menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan Islam, pendidikan memiliki makna yang lebih luas, yaitu proses pembinaan seluruh potensi manusia agar mampu menjalankan fungsi kehambaannya kepada Allah SWT dan fungsi sosialnya sebagai khalifah di muka bumi. Oleh sebab itu, pendidikan Islam harus mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.¹

Salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam di madrasah adalah Fiqih. Mata pelajaran Fiqih memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap hukum-hukum Islam, baik yang berkaitan dengan ibadah maupun muamalah. Melalui pembelajaran Fiqih, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami teori hukum Islam, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Fiqih tidak cukup hanya disampaikan secara verbal atau hafalan, melainkan harus dikemas secara aplikatif, kontekstual, dan menarik agar peserta didik mampu memahami makna ajaran Islam secara lebih mendalam.²

Namun, dalam praktiknya pembelajaran Fiqih di madrasah masih sering menghadapi berbagai persoalan. Berdasarkan observasi awal sebagaimana tergambar dalam naskah penelitian, pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Alhuda 1 Karangpandan masih cenderung didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi, dan belum sepenuhnya memahami konsep hukum Islam secara praktis. Pembelajaran yang terlalu monoton dapat mengakibatkan siswa hanya menerima materi secara pasif tanpa pengalaman belajar yang bermakna. Padahal, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan strategi, metode, dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.³

Perkembangan teknologi informasi di era digital memberikan peluang besar bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran. Salah satu inovasi yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui unsur teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi, kuis, maupun umpan balik digital. Media ini dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Dalam pembelajaran Fiqih, media interaktif dapat digunakan untuk menampilkan video praktik ibadah, kuis digital, simulasi tata cara bersuci, shalat, zakat, maupun materi hukum Islam lainnya.⁴

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan

¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 1.

² Khairani dan Rosyidi, "Peran Pembelajaran Fiqih dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik," 2.

³ Miftah dan Syamsurijal, "Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik," 2.

⁴ Efendi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi," 2–3.

pemanfaatan teknologi. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan media yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Fiqih menjadi penting untuk dikaji, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Alhuda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas penggunaan metode dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih. Penelitian mengenai metode demonstrasi menunjukkan bahwa praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah. Penelitian lain mengenai model pembelajaran kooperatif juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ketika siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan kelompok. Selain itu, penelitian tentang media audio visual dalam pembelajaran Fiqih membuktikan bahwa media berbasis gambar dan suara dapat membantu siswa memahami materi keagamaan secara lebih mudah.⁵

Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, penelitian terdahulu lebih banyak menitikberatkan pada metode demonstrasi, model kooperatif, atau media audio visual, sedangkan kajian mengenai implementasi media pembelajaran interaktif secara menyeluruh dalam pembelajaran Fiqih masih terbatas. Kedua, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi media pembelajaran interaktif di MTs Alhuda 1 Karangpandan. Ketiga, penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada proses implementasi, faktor pendukung, dan faktor penghambat penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Fiqih. Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi penting untuk mengisi kekosongan kajian tersebut.

Secara teoritis, implementasi pembelajaran dapat dipahami sebagai proses penerapan rencana, strategi, metode, dan media pembelajaran ke dalam kegiatan nyata di kelas. Implementasi tidak hanya berkaitan dengan pelaksanaan teknis, tetapi juga mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam konteks pendidikan, implementasi pembelajaran bertujuan menciptakan proses belajar yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁶

Media pembelajaran interaktif adalah sarana pembelajaran yang memungkinkan adanya hubungan timbal balik antara siswa dengan materi atau antara siswa dengan guru melalui bantuan teknologi. Media ini berbeda dari media konvensional karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat menjawab pertanyaan, mengerjakan latihan, memilih menu pembelajaran, memperoleh umpan balik, dan mengeksplorasi materi secara mandiri.⁷

Adapun hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam

⁵ Siti Aminah, "Implementasi Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Pemahaman Praktik Ibadah pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kediri" (skripsi, 2021), 29–30; Ahmad Fauzi, "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Fiqih Siswa MTsN Surakarta" (skripsi, 2020), 30; Nur Hidayah, "Implementasi Media Audio Visual dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Al-Ittihad" (skripsi, 2019), 30.

⁶ Ramdhani dan Ramdhani, "Konsep Implementasi Kebijakan dalam Pendidikan," 10–11.

⁷ Yazdi, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi," 14–15.

pembelajaran Fiqih, hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan siswa menjawab soal, tetapi juga dari pemahaman dan kemampuan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.⁸

Penelitian Siti Aminah menunjukkan bahwa metode demonstrasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam praktik ibadah karena siswa memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian Ahmad Fauzi menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar Fiqih dibandingkan pembelajaran konvensional. Sementara itu, penelitian Nur Hidayah membuktikan bahwa media audio visual dapat membantu siswa memahami materi Fiqih, terutama pada materi praktik ibadah.⁹

Ketiga penelitian tersebut relevan karena sama-sama membahas upaya peningkatan hasil belajar Fiqih melalui inovasi pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini berbeda karena berfokus pada media pembelajaran interaktif yang memadukan teks, audio, visual, animasi, kuis, dan umpan balik digital. Penelitian ini juga menggunakan konteks lokasi yang berbeda, yaitu MTs Alhuda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Fiqih secara komprehensif. Penelitian ini tidak hanya membahas penggunaan media sebagai alat bantu, tetapi juga menelaah bagaimana media tersebut direncanakan, digunakan dalam proses pembelajaran, serta dievaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasi media interaktif di lingkungan madrasah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru Fiqih dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Alhuda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026? (2) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Alhuda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026?

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih di MTs Alhuda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026. Pendekatan kualitatif dipilih karena permasalahan yang dikaji berkaitan dengan proses pembelajaran, pengalaman guru dan peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat yang terjadi secara alamiah di lingkungan madrasah. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, dan hasil penelitian lebih

⁸ Hanafy, "Konsep Belajar dan Pembelajaran," 20; Mapeasse, "Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar," 22.

⁹ Siti Aminah, "Implementasi Metode Demonstrasi," 29–30; Ahmad Fauzi, "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif," 30; Nur Hidayah, "Implementasi Media Audio Visual," 30.

menekankan makna daripada generalisasi.¹⁰ Oleh karena itu, penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji hipotesis secara statistik, tetapi untuk menggambarkan secara jelas bagaimana media pembelajaran interaktif diterapkan dalam pembelajaran Fiqih.

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan keadaan atau fenomena berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan. Melalui penelitian deskriptif, peneliti dapat menjelaskan pelaksanaan pembelajaran Fiqih mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian deskriptif kualitatif sesuai digunakan karena data yang diperoleh berupa kata-kata, tindakan, dokumen, dan hasil pengamatan, bukan berupa angka-angka statistik.¹¹ Dengan demikian, penelitian ini berusaha menyajikan gambaran nyata mengenai kegiatan pembelajaran Fiqih, khususnya dalam penggunaan media interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi hukum Islam secara lebih mudah dan menarik.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Alhuda 1 Karangpandan. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran Fiqih, peserta didik kelas VII, serta pihak madrasah yang dianggap mengetahui proses pembelajaran. Dalam penelitian kualitatif, sumber data utama adalah kata-kata dan tindakan, sedangkan dokumen menjadi data tambahan yang berfungsi memperkuat informasi penelitian.¹² Oleh sebab itu, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber agar memperoleh pemahaman yang utuh mengenai implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Fiqih.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Fiqih, terutama cara guru menggunakan media pembelajaran interaktif dan respons peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru Fiqih dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, manfaat, kendala, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media interaktif. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data, seperti perangkat pembelajaran, daftar nilai, foto kegiatan, dan dokumen lain yang berkaitan dengan pembelajaran.¹³

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi, yaitu pemeriksaan data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Triangulasi dilakukan dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.¹⁴ Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.¹⁵ Melalui proses tersebut, data yang diperoleh dipilih, disederhanakan, disusun secara sistematis, kemudian ditarik kesimpulan sesuai fokus penelitian.

RESEARCH RESULT AND DISCUSSION

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 9.

¹¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. rev. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 6.

¹² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 157.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 224–240.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 241.

¹⁵ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014), 31–33.

1. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih

Implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Alhuda 1 Karangpandan merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan untuk mengatasi pembelajaran yang masih cenderung monoton dan berpusat pada guru. Berdasarkan fokus penelitian dalam naskah sebelumnya, pembelajaran Fiqih di madrasah ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap hukum-hukum Islam, baik yang berkaitan dengan ibadah maupun kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran interaktif digunakan sebagai alat bantu agar peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat, mengamati, menjawab, mencoba, dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang menekankan implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih di MTs Alhuda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026.

Dalam pelaksanaannya, implementasi media pembelajaran interaktif dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, materi ajar, metode, media, serta bentuk evaluasi yang akan digunakan. Perencanaan menjadi tahap penting karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kesiapan guru dalam mengelola proses belajar. Guru perlu memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi Fiqih, kondisi peserta didik, dan sarana prasarana yang tersedia. Media yang digunakan tidak boleh hanya menarik secara tampilan, tetapi juga harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam konteks pembelajaran Fiqih, media interaktif dapat berupa video pembelajaran, gambar praktik ibadah, slide interaktif, kuis digital, maupun simulasi sederhana yang membantu siswa memahami materi secara konkret.¹⁶

Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan mengaitkan materi Fiqih dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Langkah ini penting karena materi Fiqih tidak hanya bersifat teoritis, tetapi berhubungan langsung dengan praktik ibadah dan perilaku keagamaan. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik mengetahui kompetensi yang harus dicapai. Media pembelajaran interaktif kemudian digunakan sebagai sarana untuk menyajikan materi secara lebih menarik. Misalnya, ketika membahas materi thaharah, guru dapat menampilkan video atau gambar tata cara bersuci yang benar. Ketika membahas shalat, guru dapat menggunakan media visual untuk memperlihatkan gerakan dan bacaan shalat secara berurutan. Dengan cara tersebut, peserta didik lebih mudah memahami materi karena mereka tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi juga memperoleh gambaran visual yang jelas.¹⁷

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Fiqih juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif. Jika sebelumnya pembelajaran lebih banyak berlangsung satu arah melalui ceramah, maka dengan media interaktif peserta didik dapat dilibatkan dalam menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, berdiskusi, atau mempraktikkan materi tertentu. Aktivitas tersebut memberikan ruang kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri. Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru, tetapi memberi kesempatan kepada siswa

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 19–21.

¹⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5–7.

untuk berpartisipasi secara langsung. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, yaitu peserta didik harus dilibatkan dalam proses berpikir, bertanya, menjawab, dan mengonstruksi pengetahuan.¹⁸

Dari segi respons peserta didik, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Peserta didik cenderung lebih tertarik ketika materi Fiqih disampaikan melalui tampilan yang bervariasi, seperti gambar, video, animasi, atau kuis digital. Media interaktif dapat mengurangi kejenuhan belajar karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara terus-menerus. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena terjadi interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran, mereka akan lebih mudah memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan. Perhatian yang baik akan berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap isi pelajaran.¹⁹

Selain meningkatkan motivasi, media pembelajaran interaktif juga membantu siswa memahami materi Fiqih yang bersifat abstrak. Beberapa materi Fiqih, seperti tata cara ibadah, syarat dan rukun, hukum-hukum Islam, serta penerapan ibadah dalam kehidupan sehari-hari, sering kali sulit dipahami apabila hanya dijelaskan melalui ceramah. Dengan bantuan media interaktif, materi tersebut dapat ditampilkan secara lebih konkret. Contohnya, siswa dapat melihat urutan gerakan ibadah, mengamati contoh kasus hukum Islam, atau menjawab soal interaktif yang langsung memberikan umpan balik. Umpan balik tersebut membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana evaluasi pembelajaran.²⁰

Implementasi media pembelajaran interaktif juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam pembelajaran Fiqih tidak hanya dilihat dari nilai kognitif, tetapi juga dari perubahan sikap dan keterampilan dalam mengamalkan materi. Siswa yang sebelumnya pasif dapat menjadi lebih berani menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam aspek kognitif, siswa lebih mudah mengingat materi karena informasi disajikan secara visual dan audio. Dalam aspek afektif, siswa menjadi lebih tertarik terhadap mata pelajaran Fiqih karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Dalam aspek psikomotorik, siswa dapat lebih mudah menirukan praktik ibadah yang ditampilkan melalui media. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu pencapaian hasil belajar secara lebih menyeluruh.²¹

Dari sisi guru, implementasi media pembelajaran interaktif menuntut adanya kesiapan dan kreativitas. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru perlu menentukan media yang tepat, mengatur waktu penggunaan media, serta memastikan bahwa media benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tidak terarah justru dapat membuat pembelajaran kehilangan fokus. Oleh karena itu, guru harus mampu memadukan media interaktif dengan metode pembelajaran yang tepat, seperti tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 27–30.

¹⁹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–187.

²⁰ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), 80–85.

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 22–23.

latihan. Dengan perpaduan tersebut, pembelajaran Fiqih dapat berjalan lebih efektif dan bermakna.²²

Pembahasan ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi penting terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Media interaktif membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, membantu siswa memahami konsep secara konkret, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Implementasi yang baik harus dilakukan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar Fiqih di MTs Alhuda 1 Karangpandan, terutama dalam menghadapi karakteristik peserta didik generasi digital yang lebih dekat dengan teknologi dan tampilan visual.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Fiqih

Implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fiqih tidak dapat dilepaskan dari adanya faktor pendukung dan penghambat. Kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif pada dasarnya memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi keberhasilannya tetap bergantung pada kesiapan guru, kondisi peserta didik, ketersediaan sarana prasarana, serta dukungan lingkungan madrasah. Oleh karena itu, pembahasan mengenai faktor pendukung dan penghambat penting dilakukan agar pelaksanaan media pembelajaran interaktif dapat berjalan lebih optimal.

Salah satu faktor pendukung utama adalah kesiapan dan kreativitas guru. Guru yang memiliki kemauan untuk berinovasi akan lebih mudah menerapkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar. Kreativitas guru terlihat dari kemampuannya memilih media yang sesuai dengan materi Fiqih, menyusun kegiatan pembelajaran yang menarik, serta mengelola kelas agar siswa tetap fokus. Guru yang kreatif tidak hanya menggunakan media sebagai pelengkap, tetapi menjadikannya sebagai bagian penting dalam strategi pembelajaran. Dalam hal ini, guru Fiqih memiliki peran sentral karena media interaktif tidak akan berjalan efektif tanpa kemampuan guru dalam menggunakannya.²³

Faktor pendukung berikutnya adalah antusiasme peserta didik. Peserta didik pada jenjang Madrasah Tsanawiyah umumnya berada pada usia yang senang terhadap hal-hal visual, menarik, dan bersifat langsung. Oleh sebab itu, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan perhatian mereka terhadap materi Fiqih. Ketika siswa merasa tertarik, mereka lebih mudah mengikuti pembelajaran, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam kegiatan kelas. Antusiasme siswa menjadi modal penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik yang membutuhkan pembelajaran konkret, variatif, dan tidak membosankan.²⁴

²² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), 162–165.

²³ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 37–39.

²⁴ Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 75–78.

Selain guru dan siswa, ketersediaan sarana prasarana juga menjadi faktor pendukung penting. Media pembelajaran interaktif membutuhkan perangkat tertentu, seperti laptop, proyektor, speaker, jaringan internet, aplikasi pembelajaran, atau perangkat pendukung lain. Apabila madrasah memiliki fasilitas yang memadai, guru akan lebih mudah menerapkan media interaktif dalam pembelajaran. Sarana yang tersedia juga memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih bervariasi. Misalnya, guru dapat menampilkan video praktik ibadah, menggunakan presentasi interaktif, atau memberikan kuis digital kepada siswa. Dengan dukungan fasilitas tersebut, pembelajaran Fiqih dapat berlangsung lebih efektif dan menarik.²⁵

Dukungan pihak madrasah juga menjadi faktor yang tidak kalah penting. Kepala madrasah dan pihak pengelola lembaga memiliki peran dalam menyediakan fasilitas, memberi kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan, serta mendorong budaya pembelajaran yang inovatif. Apabila madrasah mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, guru akan lebih termotivasi untuk mengembangkan media yang sesuai. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan perangkat, pelatihan teknologi pembelajaran, kebijakan penggunaan media digital, atau evaluasi berkala terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya dukungan kelembagaan, implementasi media pembelajaran interaktif tidak hanya menjadi inisiatif pribadi guru, tetapi menjadi bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan di madrasah.²⁶

Meskipun terdapat beberapa faktor pendukung, implementasi media pembelajaran interaktif juga menghadapi berbagai hambatan. Hambatan pertama adalah keterbatasan sarana dan prasarana. Tidak semua ruang kelas memiliki perangkat yang memadai untuk penggunaan media interaktif. Keterbatasan proyektor, jaringan internet yang kurang stabil, kurangnya speaker, atau jumlah perangkat yang terbatas dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran. Apabila media yang telah disiapkan guru tidak dapat digunakan karena kendala teknis, maka proses pembelajaran dapat terganggu. Kondisi ini menuntut guru untuk memiliki alternatif strategi pembelajaran agar kegiatan belajar tetap berjalan meskipun fasilitas tidak sepenuhnya mendukung.²⁷

Hambatan kedua adalah kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Tidak semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan media digital. Sebagian guru mungkin sudah terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran, tetapi sebagian lainnya masih membutuhkan pelatihan dan pendampingan. Penggunaan media interaktif membutuhkan keterampilan teknis, mulai dari menyiapkan materi digital, mengoperasikan perangkat, mengatur tampilan, hingga mengatasi masalah teknis sederhana. Jika guru kurang menguasai teknologi, maka media interaktif tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Oleh sebab itu, peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi pembelajaran menjadi kebutuhan penting.²⁸

Hambatan ketiga adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Mata pelajaran Fiqih memiliki alokasi waktu tertentu, sementara penggunaan media interaktif sering membutuhkan waktu tambahan untuk persiapan, pengoperasian, dan evaluasi. Apabila guru tidak mampu mengatur waktu dengan baik, pembelajaran dapat menjadi kurang efektif. Misalnya, waktu terlalu banyak digunakan untuk menyiapkan alat, membuka aplikasi, atau mengatasi kendala teknis, sehingga penyampaian materi utama menjadi berkurang. Oleh karena itu, guru harus merancang

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 25–27.

²⁶ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 24–26.

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 83–85.

²⁸ Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), 103–106.

penggunaan media secara efisien dan memastikan bahwa media yang dipilih benar-benar mendukung tujuan pembelajaran.²⁹

Hambatan berikutnya adalah perbedaan karakteristik peserta didik. Tidak semua siswa memiliki kemampuan belajar yang sama. Ada siswa yang cepat memahami materi melalui media visual, tetapi ada pula yang masih membutuhkan penjelasan langsung dari guru. Ada siswa yang aktif mengikuti kuis atau diskusi, tetapi ada pula yang pasif dan kurang percaya diri. Perbedaan tersebut menuntut guru untuk tidak hanya mengandalkan media, tetapi tetap memberikan bimbingan secara langsung. Media interaktif sebaiknya digunakan sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti peran guru. Guru tetap harus mengarahkan, menjelaskan, menguatkan pemahaman, dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan.³⁰

Selain itu, hambatan juga dapat muncul dari kurangnya kesiapan siswa dalam menggunakan media digital secara bijak. Media berbasis teknologi dapat menarik perhatian siswa, tetapi jika tidak diarahkan dengan baik, siswa dapat lebih fokus pada tampilan atau permainan daripada isi materi. Oleh karena itu, guru harus memberikan aturan penggunaan media sejak awal pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa siswa menggunakan media untuk tujuan belajar, bukan sekadar hiburan. Dalam pembelajaran Fiqih, media interaktif harus tetap diarahkan pada pencapaian pemahaman hukum Islam dan pembentukan sikap religius. Dengan demikian, unsur teknologi tidak menghilangkan tujuan utama pembelajaran agama.³¹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa faktor pendukung implementasi media pembelajaran interaktif meliputi kreativitas guru, antusiasme siswa, ketersediaan sarana prasarana, dan dukungan madrasah. Sementara itu, faktor penghambatnya meliputi keterbatasan fasilitas, kemampuan teknologi guru yang belum merata, keterbatasan waktu, perbedaan karakteristik siswa, serta potensi penggunaan media yang kurang terarah. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru, siswa, dan pihak madrasah agar implementasi media pembelajaran interaktif dapat berjalan efektif. Guru perlu terus meningkatkan kompetensi, madrasah perlu menyediakan dukungan fasilitas, dan siswa perlu diarahkan agar menggunakan media pembelajaran secara aktif dan bertanggung jawab. Dengan pengelolaan yang baik, hambatan-hambatan tersebut dapat diminimalkan sehingga media pembelajaran interaktif benar-benar mampu meningkatkan hasil belajar Fiqih.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fiqih di MTs Alhuda 1 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026 merupakan salah satu upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Implementasi tersebut dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, menentukan tujuan, memilih materi, serta menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, media interaktif digunakan untuk membantu penyampaian materi Fiqih melalui tampilan visual, audio, video, kuis, maupun latihan interaktif. Pada tahap evaluasi, guru menilai pemahaman peserta didik melalui tanya jawab, tugas, observasi, dan hasil belajar siswa.

²⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2015), 59–62.

³⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 39–42.

³¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2018), 145–148.

Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menjadikan pembelajaran Fiqih lebih menarik, aktif, dan tidak monoton. Peserta didik lebih mudah memahami materi, terutama materi yang berkaitan dengan praktik ibadah dan penerapan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Media interaktif juga membantu meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, implementasi media ini masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan sarana prasarana, kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi yang belum merata, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan karakteristik peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini adalah guru Fiqih perlu terus meningkatkan kreativitas dan kompetensi teknologi agar mampu mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif. Pihak madrasah juga perlu memberikan dukungan berupa fasilitas, pelatihan, dan kebijakan yang mendorong pemanfaatan media interaktif. Bagi peserta didik, media pembelajaran interaktif dapat menjadi sarana untuk belajar lebih aktif, mandiri, dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran Fiqih di madrasah.

REFERENCES

- Akbar, A. B. (2022). Pengertian fiqih dalam perspektif pendidikan Islam.
- Aminah, S. (2021). Implementasi metode demonstrasi dalam meningkatkan pemahaman praktik ibadah pada mata pelajaran Fiqih siswa kelas VIII MTsN 2 Kediri [Skripsi].
- Arifin, Z. (2017). Evaluasi pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gava Media.
- Dewi. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). Strategi belajar mengajar. Rineka Cipta.
- Efendi. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.
- Ekayani. (2017). Implementasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar.
- Fauzan, et al. (2024). Ilmu yang bermanfaat dalam perspektif pendidikan Islam.
- Fauzi, A. (2020). Pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar Fiqih siswa MTsN Surakarta [Skripsi].
- Gafrawi, & Mardianto. (2023). Pembelajaran Fiqih dan pengamalan hukum Islam dalam kehidupan peserta didik.
- Hamalik, O. (2016). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.
- Hanafy. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran.
- Hidayah, N. (2019). Implementasi media audio visual dalam pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTs Al-Ittihad [Skripsi].
- Jamhuri. (2017). Pembelajaran Fiqih dalam pendidikan Islam.

- Khairani, & Rosyidi. (2022). Peran pembelajaran Fiqih dalam pembentukan karakter religius peserta didik.
- Lai'Mandi, et al. (2023). Media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.
- Mappeasse. (2009). Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Miftah, & Syamsurijal. (2024). Inovasi pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2014). *Manajemen berbasis sekolah: Konsep, strategi, dan implementasi*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Nasution. (2017). *Metode pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran*.
- Ningsih. (2019). Tujuan pembelajaran Fiqih dalam membentuk karakter peserta didik.
- Noviardi. (2021). Pendidikan Islam dalam meningkatkan kualitas iman dan amal saleh.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Oktiani. (2017). Hasil belajar dan perubahan tingkah laku peserta didik.
- Pramayshela, et al. (2023). Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- Purnomo, et al. (2025). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Ramdhani, & Ramdhani. (2017). Konsep implementasi kebijakan dalam pendidikan.
- Ramdani, et al. (2025). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Rizki. (2024). Tujuan implementasi pembelajaran dalam melatih kemampuan intelektual siswa.
- Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sodiqin. (2012). *Ruang lingkup pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah*.

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparlan. (2015). *Faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar*.
- Tafonao. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*.
- Wibowo. (2023). *Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran interaktif*.
- Widiyanto, & Wahyuni. (2020). *Tujuan implementasi pembelajaran dalam merumuskan kompetensi peserta didik*.
- Yazdi. (2012). *Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi*.
- Zahwa, & Syafi'i. (2022). *Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*.