

PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN FIQH DI PONDOK PESANTREN MANBA'ULULM ADDARIYAH DDI PATOBONG

Nasrullah^{1*}, Muhammad Amin², Hardiyanti Zainuddin³
^{1,2,3} STAI DDI Pinrang, Indonesia
email: ¹ piwapiwakong@gmail.com ² muhammad.amin14@gmail.com
³ hardiyantizain137@gmail.com
*Corresponding Author

DOI:

ABSTRACT

Keywords:
*Media,
interactive, fiqh*

The approach used is descriptive qualitative. Data were collected through interviews with two female students and one fiqh teacher at MTs DDI Patobong. The results of the study show that the use of interactive media has a positive impact. Students are more active during the learning process due to the reciprocal interaction they experience through the use of interactive media. 1. The use of media in fiqh learning is very important to increase the effectiveness of the teaching and learning process. Each topic requires different types of media depending on the material to be delivered by the teacher. 2. The use of interactive media in fiqh learning significantly enhances students' understanding and engagement. 3. Students' responses to the use of interactive media in fiqh learning are generally very positive. They feel more interested, motivated, and find it easier to understand the material.

Article Info:

Submitted:
03/04/2025
Revised:
08/05/2025
Published:
05/06/2025



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

INTRODUCTION

Media, yang berfungsi sebagai sarana komunikasi nonverbal, merupakan salah satu komponen sistem. Setiap proses pembelajaran perlu menyertakan atau memanfaatkan media karena merupakan bagian integral dari sistem. Dikatakan bahwa hasil belajar tidak akan maksimal jika salah satu komponennya tidak ada. Berdasarkan tujuan pembelajaran, media diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pengalaman langsung (konkret) dan kenyataan lingkungan sehari-hari merupakan sumber pengetahuan yang mengarah pada teori penggunaan media dalam proses pembelajaran (Magdalena, 2021). Karya media interaktif adalah karya yang memiliki mekanisme kontrol yang dapat dimanipulasi oleh pengguna untuk memilih hasil yang diinginkan pada langkah berikutnya.

Mengacu pada proses pembuatan dan pengintegrasian teks, gambar, audio, dan video pada komputer dengan memanfaatkan teknologi yang memungkinkan interaksi, kreasi, dan komunikasi pengguna (Manurung, 2020). Alih-alih membuat pembelajaran membosankan, metode pembelajaran media interaktif akan membuat pembelajaran lebih menarik dan jelas. Siswa dapat memperoleh manfaat dari media interaktif dengan merasakan lingkungan belajar yang serupa dengan yang mereka alami di dunia nyata, yang dapat membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik. Media interaktif seperti aplikasi, video, simulasi, atau pembelajaran berbasis game dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri, melakukan eksplorasi, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mampu membuat fiqh lebih mudah dipahami pada konten, mempermudah siswa dalam mengingat dan mengaplikasikan hukum-hukum fiqh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media interaktif akan menghasilkan lingkungan belajar yang lebih hidup, meningkatkan motivasi siswa, dan mempercepat proses pemahaman konsep-konsep fiqh yang kadang dianggap sulit oleh sebagian siswa, melalui media interaktif pembelajaran fiqh dapat menjadi lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan tantangan zaman.

Melalui penggunaan media interaktif, pembelajaran fiqh juga dapat lebih mudah diakses oleh siswa dari berbagai latar belakang dan Tingkat pemahaman. Dalam situasi ini, media interaktif berfungsi sebagai alat pengajaran dan cara untuk memotivasi siswa agar terlibat lebih penuh dalam proses pembelajaran sambil meningkatkan efektivitas penyampaian konten yang terkadang dianggap sulit atau membosankan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan menarik, media interaktif sangat penting dalam pengajaran fiqh.

LITERATURE REVIEW

Kata Latin media, yang secara harfiah berarti perantara atau penyampai pesan, adalah asal muasal frasa tersebut (Fadilah et al, 2023). Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan mutu pendidikan. Proses pembelajaran saat ini tidak hanya menggunakan buku teks dan papan tulis. Kini, para pendidik memiliki akses ke beragam sumber daya pendidikan, termasuk media audio, video, dan visual. Media-media ini antara lain:

- a) Media Visual. Berupa Gambar atau Foto, Grafik, Peta dan Globe, serta Bagan .
- b) Media Audio Berupa Radio, Podcast, Story telling, Lagu.
- c) Media Audio Visual Berupa Film, Video, Pertunjukan/drama, Televisi.

Para ahli menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang substansial antara hasil pembelajaran yang diperoleh melalui indera penglihatan dan pendengaran. Media interaktif dibuat menggunakan teknologi multimedia. Proses pembelajaran dapat dibuat lebih jelas, dan sumber belajar interaktif dapat membantu mencapai tujuan pengajaran secara lebih efektif dan produktif. Multimedia dengan kontrol yang mudah digunakan

memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang ingin mereka lakukan selanjutnya. Hal ini dikenal sebagai media interaktif. Contohnya antara lain aplikasi untuk permainan dan pembelajaran interaktif (Zaenab, 2018).

1) Audio visual

Anderson mendefinisikan media audiovisual sebagai kumpulan gambar elektronik yang disajikan pada pita video dan menyertakan komponen audio dan akustik (Fitria, 2018). Penelitian menunjukkan bahwa simbol visual atau visual membantu pemahaman dan penyimpanan informasi atau pesan yang disampaikan. Hal ini menunjukkan fungsi kognitif media visual. Dalam situasi ini, guru tidak selalu berfungsi sebagai penyaji konten; melainkan, mereka dapat mengambil posisi sebagai fasilitator pembelajaran, yang berarti membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa, karena media dapat menggantikan penyajian materi. Presentasi slide suara, video pembelajaran dan acara televisi, serta program video dan televisi pendidikan merupakan contoh media audio visual.

2) *Game*

Salah satu instrumen yang sering digunakan untuk bermain dengan aturan tertentu adalah permainan. Permainan elektronik multimedia dirancang agar semenarik mungkin agar pemain dapat merasakan kepuasan batin saat bermain. Saat membuat permainan, tingkat kerumitannya dapat berkisar dari yang cukup mendasar dan mudah dipahami hingga menengah dan rumit. Siswa yang gagal menyelesaikan level yang lebih rendah di level ini tidak akan dapat melanjutkan ke level berikutnya. Guru dapat menggunakan ini untuk mengukur seberapa baik pemahaman siswa terhadap subjek tersebut. Jika interaksi berbasis permainan menggabungkan pengetahuan dan kemampuan akademis bersama dengan komponen pelatihan, maka hal tersebut akan dianggap instruktif. Jika permainan memiliki tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi oleh pemain, maka permainan tersebut dianggap instruktif (Pujawan, 2018).

3) Kuis interaktif

Kuis interaktif adalah kuis yang melibatkan peserta secara aktif dalam prosesnya, biasanya dengan menggunakan teknologi atau platform digital. Tes interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Kuis interaktif adalah permainan kuis yang menggabungkan metode ceramah, tanya jawab, dan tugas. Pemain, peserta, dan bahkan penonton dapat menunjukkan kreativitas mereka melalui permainan semacam ini (Sari, et.al, 2018). Kuis interaktif memiliki banyak manfaat, baik dalam konteks pembelajaran, hiburan, maupun untuk meningkatkan keterlibatan peserta. Beberapa manfaat utamanya adalah: (a) Meningkatkan keterlibatan, (b) Mempercepat pembelajaran, (c) Meningkatkan retensi informasi, (d) Menambah kesenangan, (e) Menguji pemahaman, (f) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, (g) Fleksibilitas

Secara keseluruhan, kuis interaktif tidak hanya berguna untuk hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, Menurut Suriadi, siswa yang

menggunakan kuesioner dapat belajar lebih banyak tentang materi pelajaran yang mereka pelajari. Siswa dapat didorong untuk belajar menggunakan kuis (Rosi, 2022). Guru dapat memanfaatkan media interaktif, semacam media pembelajaran, untuk menyediakan informasi saat siswa sedang belajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa anak dengan gaya belajar yang baik dapat memperoleh manfaat dari media interaktif ini. Kata "interaksi", yang merujuk pada tindakan bertindak, berhubungan, dan memengaruhi satu sama lain, merupakan akar dari kata "interaktif". Adanya aksi dan reaksi, atau hubungan sebab akibat, inilah yang menyebabkan interaksi. Istilah "interaktif" merujuk pada sesuatu yang bersifat timbal balik, terhubung, dan melibatkan komunikasi dua arah. Sebaliknya, komputer interaktif merujuk pada percakapan antar-komputer atau antara komputer dan terminal.

Ilmu fiqh

Kata fiqh berasal dari kata bahasa Arab *الفقه* yang secara etimologi berarti pemahaman (Shofa, 2023). Dalam konteks Syariah, ilmu Fiqih adalah pemahaman tentang aturan-aturan Syariat Islam terkait perilaku manusia, sebagaimana ditetapkan oleh dalil-dalilnya yang komprehensif. Atau, dengan kata lain, yurisprudensi, atau Pendapat Sante De Sanctis, ilmu jiwa agama adalah ilmu yang berusaha untuk memahami tindakan agamis dari seseorang dilihat dari proses jiwa. seperangkat aturan Syariat Islam terkait perilaku manusia yang didasarkan pada dalil-dalil yang menyeluruh. Namun, sebagaimana dinyatakan Ahmad Hasan dalam bukunya Pintu Ijtihad Sebelum Tertutup, fiqh memiliki konotasi yang berbeda. Fiqih adalah bidang sempit yang membahas apa yang umumnya dianggap sebagai aktivitas hukum secara lebih terfokus. Fiqih hanya membahas hukum (Riyandi, 2012).

Definisi fiqh adalah pengetahuan tentang hukum Islam yang diciptakan oleh para ulama, atau mujtahid, dengan menerapkan logika pada ayat-ayat Al-Qur'an dan hadits yang berkaitan dengan perilaku individu yang rasional dan dewasa (Maimunah, 2019). Disiplin hukum Islam, atau fiqh, merupakan salah satu bidang studi terpenting dalam ajaran Islam dan memiliki dampak besar terhadap cara umat Islam menjalani kehidupan. "Fiqh" berasal dari kata "faqih" yang berarti memahami secara mendalam. Namun dalam konteks islam, fiqh bukan hanya tentang pemahaman umum, melainkan pemahaman yang spesifik terhadap Hukum syariah yang berkaitan dengan perilaku sehari-hari umat Islam. Sederhananya, kajian fiqh mengkaji bagaimana hukum Islam berlaku pada perilaku manusia pada umumnya.

Fiqh meliputi berbagai kehidupan aspek, mulai dari kegiatan sosial seperti pernikahan, perdagangan, dan warisan hingga tindakan ibadah seperti doa, puasa, dan haji. Peran fiqh sangat penting karena memberikan pedoman dalam setiap aspek hidup seorang muslim, berbeda dengan ilmu-ilmu yang lain, sepanjang Ilmu fiqh secara historis telah dihasilkan oleh akademisi dari berbagai mazhab, termasuk Hanafi, Maliki, Syafi'i, dan Hanbali dengan pendekatan dan metode masing-masing, namun semuanya tetap bertujuan untuk menjelaskan ajaran islam secara benar dan menyeluruh. Secara keseluruhan fiqh adalah pedoman hidup yang menggambarkan apa yang boleh dan tidak

boleh dilakukan oleh seorang Muslim, tanpa pemahaman fiqih, seseorang bisa keliru dalam menjalankan ibadah atau berinteraksi dengan sesama. Oleh karena itu, untuk hidup secara etis dan hukum sesuai dengan ajaran Islam, seorang Muslim harus mempelajari yurisprudensi Islam.

Oleh karena itu, fikih akan menentukan apakah suatu perilaku tertentu dianggap wajib, dilarang, dianjurkan, makruh, atau dapat diterima; hal ini dikenal sebagai hukum taklifi (aturan yang berkaitan dengan tindakan mukallaf). Di sisi lain, fikih juga merujuk pada hukum wad'i, yang merujuk pada hukum-hukum yang tidak berkaitan dengan tindakan mukallaf, seperti matahari terbenam sebagai tanda dimulainya salat Magrib. Dapat dikatakan bahwa fikih memiliki beragam kegunaan. Fikih secara khusus membahas aturan dan hukum Islam yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Jelaslah dari mengetahui beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ulama di atas, yang menyatakan bahwa landasan ilmu fiqih adalah; (a) Fiqih adalah ilmu hukum Islam, (b) Fiqih membahas amalan-amalan mukallaf, (c) Ilmu hukum Islam didasarkan pada dalil-dalil yang terperinci, (d) Fiqih dikaji dan ditemukan melalui ijtihad (Saifudin, 2019).

Hukum Islam bertujuan untuk melindungi manusia dari bahaya dan menghentikan kemajuan kesejahteraan manusia. Hasbi berpendapat bahwa sampai hukum Islam benar-benar dapat meningkatkan kesejahteraan dan kebahagiaan manusia serta mencegah kerusakan, tujuannya tidak akan terpenuhi. Oleh karena itu, tujuan hukum Islam adalah untuk mencegah semua bahaya menimpa manusia dan untuk mengatur dunia dengan cara yang tepat, sopan, dan adil (Adolph, 2016).

RESEARCH METHOD

Penelitian kualitatif deskriptif adalah sebutan untuk jenis penelitian ini. Untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang fenomena yang dialami partisipan penelitian, termasuk perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, penelitian kualitatif menggunakan berbagai metodologi alami. Tujuannya adalah menggunakan bahasa dan kata-kata untuk menggambarkan kejadian dalam latar alami tertentu. Penggunaan kata-kata dan gambar, alih-alih figur, dalam penelitian kualitatif, untuk mengumpulkan data merupakan salah satu cirinya.

Alih-alih menjadi panduan teoretis, fakta-fakta yang terungkap selama kerja lapangan menjadi dasar pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Karena analisis data didasarkan pada fakta-fakta yang kemudian dapat ditransformasikan menjadi ide atau hipotesis, analisis data bersifat induktif. Oleh karena itu, baik dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif, analisis data digunakan untuk menguji dan merumuskan hipotesis (Zuhri, 2019). Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu yang telah ditentukan dan bertahap. Para peneliti terjun langsung ke lapangan untuk bertemu dengan para informan dalam upaya pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk membantu para mahasiswa mempelajari lebih lanjut tentang agama di Pondok Pesantren Manba'ul Ulum Addariyah DDI Patobong, peneliti menganalisis pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran fiqih.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Pondok Pesantren Manba'ul Ulum Addariyah DDI Patobong, yang beralamatkan di Jl. Poros Pinrang-Langnga Desa Patobong, Kecamatan Mattiro Sompe, Kabupaten Pinrang. dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 anak, terdiri dari 10 perempuan dan 15 laki-laki. Kegiatan penelitian ini akan berlangsung kurang lebih selama satu bulan lamanya, terhitung mulai dari tanggal 23 maret sampai dengan 23 april 2025, waktu tersebut dipilih agar kiranya peneliti dapat mengumpulkan data-data secara mendalam melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran fiqih, Obyek kajian yang diangkat dapat dibatasi dengan bantuan fokus. Keunggulan lainnya adalah besarnya volume data yang terkumpul di lapangan tidak membebani peneliti. Pemanfaatan teknologi interaktif dalam pendidikan fikih menjadi satu-satunya topik kajian ini. pada siswa kelas VIII.A MTs di Pondok Pesantren Manba'ul Ulum Addariyah DDI Patobong, Kecamatan Mattiro Sompe, Kabupaten Pinrang.

RESULT AND DISCUSSION

Penggunaan media dalam pembelajaran fiqih di kelas VIII.A MTs Pondok Pesantren Manba'ul Ulum Addariyah DDI Patobong

Penggunaan media dalam pembelajaran fiqih berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat konseptual maupun praktik. Dalam praktiknya, guru fiqih dipondok pesantren manba'ul ulum addariyah DDI patobong sering menggunakan media cetak untuk memberikan materi tertulis dan juga biasa menggunakan media gambar untuk memberikan materi-materi praktik dan terkadang juga melaksanakan praktik di luar kelas dalam materi sholat, wudhu, ataupun yang lainnya, tetapi tidak ada media umum yang selalu di gunakan oleh guru, Adapun juga hasil pengamatan kami menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik dan mudah memahami Pelajaran Ketika media digunakan. Media juga mendorong partisipasi aktif siswa, karena mereka bisa langsung melihat, meniru, atau mencoba sendiri, terutama pada materi yang mengandung unsur praktik, jadi dapat kita simpulkan bahwa dengan media siswa lebih tertarik untuk belajar dan tidak mudah bosan Ketika disajikan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran seperti gambar, video, alat peraga, atau bahkan simulasi ibadah dapat membuat materi fiqih menjadi konkret dan mudah dipahami, terutama pada topik-topik yang berkaitan dengan tata cara ibadah atau muamalah. Penggunaan media interaktif juga sangat di minati oleh para siswa contohnya seperti visual instruksional yang dapat mendukung dan membantu siswa dalam belajar lebih efisien. Selain itu, pemahaman siswa terhadap konten ditingkatkan oleh media visual, yang mengarah pada penyampaian materi terbaik di kelas.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran fiqih di kelas VIII.A MTs Pondok Pesantren Manba'ul Ulum Addariyah DDI Patobong

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas pada saat proses pembelajaran fiqih dengan menggunakan media interaktif, ditemukan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Siswa tampak antusias mengikuti Pelajaran. Hal

ini terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, serta memberikan respon terhadap media interaktif seperti video animasi, simulasi praktik ibadah, dan permainan terbukti mampu meningkatkan perhatian dan Lebih jauh lagi, ada perbedaan besar antara belajar dengan dan tanpa media; saya pikir saya belajar materi lebih cepat ketika guru menggunakan media untuk menyampaikannya, atau pelaksanaan zakat, Media interaktif merupakan sumber belajar yang memungkinkan siswa mengambil peran aktif melalui interaksi dua arah antara siswa dengan media. Dalam pembelajaran fiqh, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide-ide, membangkitkan rasa ingin tahu mereka dalam belajar, dan memungkinkan mereka untuk menggunakan pengetahuan fiqh dalam kehidupan sehari-hari.

Guru juga terbantu dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak, seperti tata cara wudhu atau shalat, karena media visual dapat memperjelas konsep dan Langkah-langkah yang harus di ikuti. Selain itu, evaluasi dan real-time melalui penggunaan kuis interaktif yang langsung menampilkan hasil dan feedback, proses pembelajaran berlangsung dengan lebih dinamis Ketika materi tentang tata cara wudhu dijelaskan, guru menayangkan video simulasi dan mengajak siswa berdiskusi berdasarkan tampilan visual tersebut, siswa menunjukkan minat lebih besar karena dapat melihat langsung praktik yang dijelaskan, bukan hanya membayangkan. Selain itu, guru mengakhiri sesi dengan kuis interaktif yang diikuti seluruh siswa, hasilnya langsung ditampilkan, sehingga guru dapat mengetahui pemahaman siswa secara cepat dan akurat. Siswa pun merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Respon siswa terhadap penerapan atau penggunaan media interaktif dalam pembelajaran fiqh di kelas VIII.A MTs Pondok Pesantren Manba'ul Ulum Addariyah DDI Patobong

- 1) Ketika siswa disuguhkan dengan visualisasi Gerakan wudhu dalam bentuk animasi, mereka tidak hanya membaca atau mendengar, tetapi juga melihat langsung bagaimana praktik ibadah itu dilakukan dengan benar, hal ini menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus serta terlibat secara emosional dalam proses belajar, Media interaktif juga menawarkan unsur hiburan dan tantangan, seperti dalam kuis interaktif yang menggabungkan permainan dan materi fiqh, siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar, yang membuat proses belajar tidak terasa membosankan. Respon ini mencerminkan bahwa para murid melihat penggunaan teknologi dalam pendidikan agama secara positif, selain itu dengan meningkatnya ketertarikan siswa terhadap materi, diharapkan motivasi belajar dan hasil belajar mereka juga meningkat, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Media interaktif memadukan elemen visual, audio, dan kadang-kadang kinestetik yang memungkinkan siswa belajar melalui berbagai gaya belajar mereka. Misalnya, Ketika siswa melihat video simulasi tata cara wudhu siswa merasa lebih mudah memahami dan mengingat materi ketika mereka diberikan penjelasan tekstual dan representasi visual dari tindakan dan urutan penerapannya. Media interaktif juga memberikan umpan balik instan, seperti tes interaktif. Ketika siswa menjawab soal dan langsung mengetahui

hasilnya, mereka bisa mengetahui kesalahan dan memperbaikinya saat itu juga, interaktivitas ini memperkuat pemahaman karena siswa terlibat aktif, bukan sekedar pasif menerima materi.

CONCLUSION

Penggunaan media dalam pembelajaran fiqih sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, dan setiap materi pasti berbeda-beda media yang di butuhkan karena berpatokan dengan materi yang akan di ajarkan oleh guru. Media pembelajaran membantu menyederhanakan konsep-konsep abstrak dalam fiqih, membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik minat siswa, dengan media yang tepat, seperti vidio, gambar, simulasi praktik ibadah, atau media digital interaktif, siswa dapat lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam belajar. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran fiqih memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media interaktif seperti kuis, vidio, dan simulasi praktik ibadah memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan lebih menyenangkan. Respon siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran fiqih pada umumnya sangat positif. Siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan mudah memahami materi Ketika pembelajaran disampaikan melalui media yang melibatkan partisipasi aktif. Selain itu, media interaktif membuat pembelajaran tidak membosankan dan lebih menyenangkan, yang meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa.

REFERENCES

- Ina Magdalena,(Dkk), *“Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi”* (2021): H.312-325.
- Purbatua Manurung, *“Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19”*.
- Aisyah Fadilah Et Al., *“Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” Journal Of Student Research (JSR)* 1, No. 2 (2023):.
- Ulfah Siti Zaenab, *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada Smk Negeri 1 Mesjid Raya),”* (2018).
- Ayu Fitria, *“Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. 2 (2018),
- Kadek Agus Hendra Pujawan, *“Pengembangan Multimedia Interaktif Model Games Untuk Meningkatkan Respon Mahasiswa Pada Mata Kuliah Organisasi Dan Arsitektur Komputer,” International Journal Of Natural Science And Engineering* 2, No. 1 (2018).
- Dian Purnama Sari Et Al., *“Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri,” Jurnal Pendidikan Matematika* 12, No. 2 (2018).
- Rosi Aprilia Utami Rosi, Cecep Riki, And Alfadl Habibie, *“Perancangan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi Di Kelas X Sma Plus Nurul Ilmi Cibalong,” Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi* 5, No. 1 (2022),

- Maulana Saifudin Shofa, "Pengertian Syari'ah, Fiqih, Dan Undang-Undang Kebutuhan Manusia Kepada Syari'ah Dan Hukum Perbedaan Antar Syari'ah Samawi," *Fihros* 7, No. 1 (2023).
- Riyandi, "Ilmu Fiqih Dan Faktor Perbedaan Pendapat," *Jurnal Al-Fikrah* 1, No. 1 (2012);, <https://ejournal.iaialaziziyah.ac.id/index.php/jiaf/article/view/285>.
- Maimunah Maimunah, "Pembelajaran Fiqih Sebagai Mata Kuliah Wajib Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam," *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, No. 2 (2019): 142,
- Arif Shaifudin, "Fiqih Dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat Dan Objek Ilmu Fiqih," *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 1, No. 2 (2019);, <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v1i2.170>.
- Dkk Salim Said Daulay, "Pengenalan Al-Quran," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, No. Mi (2023).
- M Kasim, "Konsep Dasar Ijmak Sebagai Sumber Hukum Islam Ahmad Syaripudin Umat Islam Adalah Yang Terakhir Dari Umat-Umat Yang Ada , Dan Nabi Muhammad Saw . Adalah Nabi Terakhir Dari Para Nabi Yang Diutus Oleh Allah Swt . Dikaruniaai Dua Wahyu Dari Allah Swt . Yaitu :," *Sekolah Tinggi Ilmu Islam Dan Bahasa Arab* 1, No. 1 (2020), [Httpas://Journal.Stiba.Ac.Id](http://journal.stiba.ac.id).
- Edy Muslimin, "Qiyas Sebagai Sumber Hukum Islam," *Mamba'ul 'Ulum* 15, No. 2 (2019), <https://doi.org/10.54090/mu.25>.
- Ralph Adolph, "Fiqih, Syari'ah, Dan Hukum Islam," 2016,.
- M.Si Dr.H.Abdussamad Zuchri S.I.K, *Metode Penelitian Kualitatif, Sustainability (Switzerland)*, Vol. 11, 2019,