

## **IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN FIQIH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

Ahmad Izza Muttaqin<sup>1</sup>, Adam Mustakim<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng (IAIIG) Banyuwangi, Indonesia

e-mail: [izza@iaiibrahimy.ac.id](mailto:izza@iaiibrahimy.ac.id)

### **Abstract**

*The study aims to describe the implementation of multimedia interactive learning on fiqh subjects in class VIII in improving student understanding at Mabadi'ul Ihsan Karangdoro MTs. The type of research used is a descriptive qualitative approach, and the data collection procedure uses three techniques of observation, interview, and documentation. Process of data analysis through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. for verifying the validity of data using source triangulation. The results of research are known that the implementation of multimedia interactive learning on fiqh subjects is first, the preparation of teachers preparing learning devices, preparing materials and checking media tools. Second, the performance of the teacher conditioning and guiding during the learning process. Third, the teacher's assessment provides the issues that have already been described in the application. As for the supporting factor of the implementation of multimedia interactive learning, the presence of a professional teacher able to use a fun media, from the students themselves this media can attract interest and motivation of his learning. the inhibitory factor, not available materials especially on PAI subjects, and access to the internet network available in the school is still less than maximum.*

**Keywords:** Interactive Multimedia; Media; Fiqh Learning.

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi multimedia Pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fiqh kelas VIII dalam meningkatkan pemahaman siswa di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, dan prosedur pengumpulan data menggunakan tiga teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. untuk pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian diketahui bahwa implementasi multimedia Pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fiqh adalah pertama, persiapan guru menyiapkan perangkat pembelajaran, menyiapkan materi dan mengecek alat medianya. Kedua, pelaksanaan guru mengkondisikan dan membimbing selama proses pembelajaran. Ketiga, evaluasi guru memberikan soal yang sudah tertera pada aplikasi. Adapun faktor pendukung implementasi multimedia Pembelajaran interaktif, adanya seorang guru yang*

*berprofesional mampu menggunakan media yang menyenangkan, dari siswa sendiri media ini dapat menarik minat dan motivasi belajarnya. faktor penghambatnya, belum tersedianya materi khususnya pada mata pelajaran PAI pada Aplikasi Quipper School, dan akses jaringan internet yang tersedia di sekolah masih kurang maksimal.*

**Kata Kunci:** *Multimedia Interaktif; Media; Pembelajaran Fiqih.*

Received: December 02 <sup>th</sup> 2024	Revision: January 22 <sup>th</sup> 2025	Publication: February 10 <sup>th</sup> 2025
---	--	--

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memajukan suatu bangsa (Aini et al., 2024; Rahman, 2018). Melalui pendidikan yang baik, diperoleh hal-hal baru sehingga dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Ambarwati, 2012). Pendidikan juga menjadi tolak ukur bagi kemajuan dan kualitas kehidupan suatu bangsa. pendidikan di antaranya juga memiliki banyak macam, model, dan perkembangan sesuai dengan keadaan masyarakat Indonesia yang majemuk dan penuh toleransi antar umat (Faishol et al., 2021). Suatu bangsa apabila memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya mampu membangun bangsanya menjadi lebih maju. Oleh karena itu, setiap bangsa hendaknya memiliki pendidikan yang baik dan berkualitas (Ambarwati, 2012).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan mengalami kemajuan (Dhillon et al., 2017; McClellan iii & Dorn, 2015). Luasnya perkembangan teknologi hampir mencakup seluruh aspek kehidupan manusia, bahkan saat ini hampir seluruh aspek kehidupan manusia sudah tersentuh dengan kemajuan teknologi. Begitu pula dengan pendidikan yang merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia ternyata pendidikan juga tidak luput dari sentuhan teknologi. Hal tersebut dapat dilihat dengan hadirnya teknologi yang mulai memasuki ranah pendidikan guna mempersiapkan sumber daya manusia yang lebih berkompeten (Darojat & Faishol, 2023; Fawaid et al., 2024; Mandasari et al., 2020; Yusmita et al., 2022). Tentu saja hal tersebut harus diawali dari dasar yaitu proses belajar mengajar.

Tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan ini bahwa pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran siswa, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksikan di dalam siswa itu sendiri (Aliyu et al., 2023). Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa *teacher centered*. Dalam kondisi seperti ini, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator

pembelajaran. Jadi siswa sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan. Lingkungan sekolah memegang peranan penting bagi perkembangan belajar para siswanya. Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan kampus, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber belajar, Media belajar dan sebagainya Lingkungan sosial menyangkut hubungan siswa dengan teman-teman, guru-gurunya serta staf sekolah yang lain.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media mempunyai arti penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang dsampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan Media sebagai perantara (Ali et al., 2023; Mariscal et al., 2023). Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan Media. Maka Media digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar, dimana alat bantu dalam mengajar ini meliputi semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar sehingga dapat menjadikannya lebih efektif dan efisien. Dengan alat bantu tersebut diharapkan pembelajaran akan lebih menarik, menjadi konkret, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga serta hasil belajar akan bermakna. Penggunaan Media dapat memberikan peluang secara luas pada siswa untuk meningkatkan aktifitasnya dalam pembelajaran secara interaktif, mengembangkan kemampuan berfikir (*kognitif*), meningkatkan keterampilan (*Psikomotorik*), dan menambah minat dan motivasi belajar (*Afektif*). Suasana demikian tentunya akan berpengaruh pada berkembangnya kemampuan berfikir dan keterampilan hidup (*life skill*) siswa.

Melalui Pemaparan deskripsi di atas, maka Media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Siswa harus diberi keleluasaan belajar dalam kondisi yang menyenangkan. Karena itu, guru harus mampu mengelola sumber belajar yang variatif agar diperoleh informasi yang aktual.

Berdasarkan observasi di lapangan dan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro Tegalsari, yang melibatkan guru fiqh kelas VIII sebagai narasumber, dapat dipahami bahwa media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. hal ini dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dalam penyampaian materi sebelumnya guru lebih sering menggunakan media cetak atau buku, Kegiatan pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah dan hanya berfokus oleh guru saja. Ketika guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan sebagian peserta didik memang belajar dengan baik, namun ada juga beberapa peserta didik yang berperan aktif dalam belajar dimana mereka berbincang mengenai hal-hal lain yang terlepas dari topik materi pelajaran, Kondisi ini mengakibatkan situasi kelas menjadi kurang terkendali dan terganggu sehingga kurang maksimal. Sehingga menyebabkan

peserta didik masih kurang memahami secara maksimal dari materi yang dipelajarinya. dalam mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut guru Fiqih MTs Mabadi'uh Ihsan berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berupa aplikasi *Quipper School*. Dimana pada beberapa kesempatan penyampaian materi fiqh memanfaatkan adanya media pembelajaran multimedia interaktif yaitu media pembelajaran berupa aplikasi yang disebut *Quipper school*.

Berdasarkan Penelitian terdahulu dari menurut penelitian Sartika Syamsul Alam, (2015). "Peran Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 8 Palopo". Menyatakan bahwa multimedia interaktif ini dapat berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, selain itu siswa juga lebih termotivasi secara ekstrinsik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat memupuk kesadaran siswa untuk belajar sendiri tanpa adanya paksaan (Syamsul Alam, 2015). dan sedangkan menurut penelitian Sri Ningsih (2022) yang berjudul "Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Medan" Menyatakan bahwa Penerapan multimedia interaktif ini sangat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran sehingga suasana kelas lebih aktif dan menarik bagi siswa, serta dapat memberikan hasil pemahaman siswa meningkat (Ningsih, 2022).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya mengingat aplikasi Quipper School ini masih belum banyak yang meneliti. Di samping itu penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini juga dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dengan adanya penggunaan Media tersebut minat dan perhatian peserta didik bertambah sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi dalam belajar.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi multimedia pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran fiqh kelas VIII dalam meningkatkan pemahaman siswa di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro. Artikel ini memberikan kontribusi penting bagi ilmu pengetahuan dengan menawarkan solusi inovatif dalam pembelajaran fiqh, serta memperkaya literatur mengenai penggunaan aplikasi *Quipper School* dalam konteks pendidikan, yang dapat menjadi referensi berharga bagi penelitian dan praktik pendidikan di masa depan.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru Fiqih Kelas VIII, siswa kelas VIII dan kepala sekolah, sedangkan pemilihan subjek

menggunakan *purposive sampling* yakni teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian sumber data primer dan sekunder. Data primer diambil dari guru Fiqih kelas VIII, siswa kelas VIII dan kepala sekolah sedangkan data sekunder data sekunder dari catatan harian guru tentang hasil belajar siswa. Prosedur pengumpulan data menggunakan tiga teknik yaitu observasi terus terang, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Proses analisis data melalui reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Kemudian untuk pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. *Implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro*

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan guru, dalam proses belajar mengajar mereka dituntut untuk aktif dan termotivasi. salah satu ciri pembelajaran adalah adanya interaksi, baik peserta didik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan materi. Oleh karena itu untuk menciptakan proses belajar yang dapat menarik minat dan memotivasi belajar peserta didik maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Muttaqin et al., 2021)

Dalam proses belajar mengajar guru harus lebih kreatif dan juga inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat untuk materi pembelajaran. Mengajar merupakan kegiatan yang direncanakan dan melibatkan peserta didik. Dalam penelitian ini telah didapatkan data mengenai pengimplementasian multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi quiper school pada mata pelajaran fiqh kelas VIII, sebagaimana hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti melalui wawancara yang dipaparkan oleh Bpk. Rizqoni, S.Pd selaku guru mata pelajaran fiqh, proses belajar mengajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi *quipper school* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang dipelajari serta peserta

didik agar lebih semangat serta tertarik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fiqh di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi *quipper school*. multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi *quipper school* sangat efektif pada materi- materi mata pelajaran fiqh. jadi guru menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi *quiper school* ketika materi yang relevan dengan materi yang sesuai.

Di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro ini guru sudah menerapkan multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi *quipper school* guna untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta peserta didik agar lebih semangat serta tertarik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan. multimedia pembelajaran interaktif ini dapat memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, serta dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik, selain itu dapat mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. (Munir, 2015)

Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta peserta didik agar lebih semangat serta tertarik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan. ketika proses belajar mengajar menurut Bpk. Rizqoni, S.Pd selaku guru mata pelajaran fiqh dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini peserta didik lebih mudah dalam proses pemahaman materi yang disampaikan.

Dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini harus tersusun berdasarkan rencana yang jelas dan didasarkan pada tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut guru dituntut untuk kreatif agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Implementasi Multimedia pembelajaran interaktif ini memiliki tujuan antara lain: a) meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga dapat membantu memahami materi dalam proses pembelajaran, b) membuat kelas yang menyenangkan, c) memudahkan guru dalam mengajar.

Dengan memahami tujuan yang dihasilkan dengan penerapan multimedia pembelajaran interaktif tersebut, seorang guru diharapkan memiliki keterampilan dalam proses belajar mengajar yang akan dilakukannya. Hasil tersebut bukan hanya untuk peserta didik saja tetapi guru juga merasakannya. Dengan begitu guru dan siswa sama-sama mendapat sebuah keuntungan dalam proses belajar menggunakan mutimedia pembelajaran interaktif tersebut sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Sesuai hasil observasi yang dilakukan peniliti, peneliti mendapatkan hasil bahwa seorang guru fiqh di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro telah melaksanakan tiga komponen tersebut dalam proses belajar mengajar, ketiga komponen tersebut sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Ketiga komponen tersebut harus dilakukan secara berlanjut guna proses belajar mengajar tercapai dengan baik.

a) Tahap Persiapan

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Rizqoni, S.Pd pada tanggal 11 Mei 2023, beliau memaparkan bahwa dalam proses belajar mengajar guru perlu melakukan persiapan/ perencanaan sebelum melakukan kegiatan belajar mengajarnya, persiapan merupakan hal yang sangat diperlukan dalam proses penerapan Media ini.

Perencanaan adalah proses penetapan dan pemanfaatan sumber daya secara terpadu yang diharapkan dapat menunjang kegiatan- kegiatan dan upaya yang dilaksanakan secara efisien dan efektif dalam mencapai sebuah tujuan. Dalam hal ini, perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan berbagai keputusan yang akan dilaksanakan pada masa yang akan datang untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Sagala, 2010). persiapan dalam penelitian ini adalah suatu langkah awal kegiatan yang direncanakan oleh guru dalam proses penggunaan media pembelajaran Quiper School agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Hal ini serupa dengan pendapat (Hakim, 2009) perencanaan pembelajaran yaitu persiapan mengelola pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kelas untuk mencapai tujuan. Perencanaan pembelajaran merupakan suatu ide dari orang yang merancangnya tentang bentuk-bentuk pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilakukan.

Dalam hal ini, kegiatan persiapan yang dilakukan oleh guru yaitu: seorang guru mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan matang, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran nantinya, selain menyiapkan perangkat pembelajaran, guru juga Menyiapkan alat medianya serta mengacek alat alat media yang diperlukan untuk digunakan nantinya, kemudian juga menentukan materi materi yang akan disajikan dalam media tersebut.

b) Tahap Pelaksanaan

Setelah membuat rancangan perencanaan pembelajaran, guru memasuki tahap berikutnya yaitu pelaksanaan pembelajaran, dimana pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan oleh guru menyampaikan materi dan pelajaran yang akan diajarkan oleh siswanya melalui media yang digunakan

dengan langkah-langkah yang sesuai dengan medianya. Hal ini serupa dengan pendapat (Sudjana, 2005) pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran fiqh guru menggunakan media multimedia interaktif berupa aplikasi quipper school, penelitian penggunaan media quipper school ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran dan menciptakan kondisi kelas yang interaktif dan menyenangkan. adapun langkah- langkahnya serupa dengan pendapat (Munir, 2015) pendidik menyiapkan dan mencoba alat multimedia pembelajaran, memperhatikan silabus atau kurikulum, menyiapkan dan menentukan multimedia yang digunakan, memberikan bimbingan dan pengawasan selama proses pgunaan multimedia pembelajaran.

Sesuai hasil Observasi data yang peneliti dapatkan, dalam tahap ini guru telah menerapkan multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi quiper school. langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa adalah sebagai berikut: guru mencoba alat medianya, kemudian mengkonsikan siswa serta mengintruksikan untuk memasukan akun pada aplikasi, mempersilahkan siswa membuka materi yang sudah guru sajikan pada aplikasi, guru mengawasi dan memberikan arahan selama proses pembelajaran berlangsung.

### c) Tahap Evaluasi

Evaluasi secara harfiah berasal dari bahasa Inggris "evaluation" yang artinya suatu penilaian atau penafsiran. Evaluasi merupakan penilaian terhadap data-data yang terkumpulkan. Secara garis besar, pengertian evaluasi dalam pendidikan adalah pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu. Sehingga membentuk suatu proses evaluasi yang sistematis, menentukan atau membuat keputusan sejauh mana tujuan- tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa (Afirin, 2012).

Sesuai hasil observasi di lapangan yang peneliti dapatkan bahwa guru telah juga memberikan soal atau penugasan secara langsung pada aplikasi, yang sebelumnya dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru. Di situ juga siswa dapat mengerjakan secara langsung pada fitur soal yang tertera pada aplikasi, selain itu juga nilai hasil soal yang dikerjakan oleh siswa juga otomatis langsung muncul pada sistem aplikasi. Hal ini digunakan dengan tujuan agar guru dapat mengetahui sejauh mana mereka memahami materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan teori yang menyebutkan demikian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa upaya guru dalam proses belajar mengajar dengan implementasi multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro dilakukan melalui tiga tahap, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Jadi dapat ditarik kesimpulan, bahwa dengan adanya proses pembelajaran implementasi multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fiqh kelas VIII memberikan dampak yang lebih bagus dalam pembelajaran, dimana dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. disamping itu guru juga lebih mudah dalam mengajar dan siswa merasa lebih nyaman dan mudah paham dengan materi yang disampaikan. sehingga menjadikan proses pembelajaran pada mata pelajaran fiqh dapat berjalan dengan baik, efektif dan juga efisien.

## **2. *Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro***

Dalam proses pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif quipper school pada mata pelajaran Fiqih ini terdapat beberapa faktor pendukung dalam proses berjalannya pembelajaran fiqh selama ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro, peneliti mendapatkan data mengenai faktor pendukung dalam implementasi media pembelajaran multimedia interaktif *quipper school* pada mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTs Mabadi'ul Ihsan.

Berdasarkan Wawancara yang sudah dilakukan peneliti, didapatkan data mengenai faktor pendukung atau kelebihan dari implementasi media quipper school adalah dimana adanya seorang guru yang berprofesional sehingga mampu menggunakan dan memanfaatkan media dengan baik dan berjalan dengan lancar, serta mampu mengelola kelas dengan baik dan menyenangkan, dan juga guru yang kreatif dan inovatif dapat membuat siswa senang dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran fiqh ini. Dari siswa sendiri adalah mereka dapat mengakses dengan mudah, serta dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah pula. Dengan menggunakan media tersebut, guru dan siswa akan lebih mudah dalam melakukan kegiatan belajar mengajarnya, maka dari itu untuk menunjang keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran fiqh sangat dibutuhkan penunjang yang mendukung proses berjalannya sebuah pembelajaran salah satunya dengan pemanfaatan media yang baik.

Hal ini serupa dengan pendapat (Saleh, 2019) Menciptakan pembelajaran yang berlangsung secara kondusif merupakan harapan dari seorang guru. Di sini

yang termasuk pendukung proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran fiqh adalah kemampuan dan profesional guru dalam mengelola kelas, serta pemanfaatan media yang baik. Seorang guru dituntut untuk kreatif dalam mengolah proses pembelajaran agar materi yang dipelajari bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Selain adanya kelebihan, adapun juga kekurangan dalam implementasi media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran fiqh, sesuai data yang didapat peneliti berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa faktor penghambat atau kekurangannya adalah yang pertama yaitu berasal dari media *quipper school* ini yakni untuk mata pelajaran PAI masih belum tersedianya fasilitas materi oleh aplikasi sendiri karena hanya materi dari guru saja sehingga butuh kreativitas seorang guru untuk menambahkan materi yang lebih banyak, selain itu juga terkendala akses jaringan internet wi-fi disekolah yang masih rendah, dari sini guru harus lebih kreatif dan beragam dalam menyiapkan materi yang akan disajikan guna untuk menciptakan kelas yang nyaman dan asik agar siswa lebih semangat dalam menerima pelajaran.

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab IV dapat disimpulkan tentang Implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Mabadi'ul Ihsan Karangdoro melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap pertama , sebelum melakukan pembelajaran menyiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus RPP dan jurnal mengajar sebagai perangkat pembelajaran. Selain itu guru juga mempersiapkan alat-alat media yang akan digunakan dalam pengimplementasian Media pembelajaran multimedia interaktif berupa aplikasi *quipper School* dan juga mempersiapkan materi-materi yang akan disajikan pada proses pembelajaran. Tahap kedua, Untuk proses pelaksanaan guru melakukan mengawali kegiatan dengan mempersiapkan media, kemudian mengkondisikan siswa serta menginstruksikan untuk *log-in/* memasukkan akun pada aplikasi *quipper school*, setelah mempersilahkan siswa untuk membuka materi yang sudah guru sajikan pada aplikasi, kemudian guru membimbing serta mengawasi selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap ketiga evaluasi, guru melakukan evaluasi dengan cara memberikan soal tes langsung di akhir pembelajaran. Pada fitur tersebut siswa dapat langsung mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru, kemudian hasil penggerjaan soal tersebut secara otomatis juga langsung muncul pada aplikasi tersebut.

Faktor yang mendukung dalam implementasi ini adalah guru mampu dan terampil dalam menggunakan dan memanfaatkan media dengan baik serta mampu

mengolah kelas dengan baik dan menyenangkan, dari siswa sendiri penggunaan media ini dapat menarik minat dan juga motivasi sehingga membantu mereka dalam memahami materi yang dipelajari. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran multimedia interaktif berupa aplikasi *quipper school* ini adalah media quipper masih belum menyediakan materi khususnya pada mata pelajaran PAI sehingga guru harus dituntut untuk membuat sendiri dan juga dapat kreatif dan inovatif. Disamping itu juga akses jaringan internet yang tersedia di sekolah masih rendah sehingga belum maksimal.

## Daftar Rujukan

- Afirin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*.
- Aini, S. Q., Faishol, R., Aniati, A., & Darojat, A. (2024). Analisis SWOT Sebagai Strategi Pengembangan Program Belajar Pada Lembaga Bimbingan Belajar BES Kediri. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 4(6), 567–580. <https://doi.org/10.59689/INCARE.V4I6.873>
- Ali, K., Imran Nawaz, H., Sohail, F., & Professor, A. (2023). L 2 Motivation, Demotivation: A Case of a Pakistani University. *Journal of Development and Social Sciences*, 4(II), 2709–6254. [https://doi.org/10.47205/JDSS.2023\(4-II\)36](https://doi.org/10.47205/JDSS.2023(4-II)36)
- Aliyu, J., Osman, S., Kumar, J. A., & Jamil, M. R. M. (2023). The Design and Development of a Learning Strategy to Enhance Students' Engagement in Simultaneous Equations: An Evaluation Viewpoint. *Journal of Technology and Science Education*, 13(1), 36–52. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3926/jotse.1691>
- Ambarwati, H. (2012). *Upaya Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa kelas VII A Mata Pelajaran IPS Melalui Metode GUIDED NOTE TAKING di SMP N 1 Melati*. Yogyakarta.
- Darojat, A., & Faishol, R. (2023). Literature Study: Learning Media To Improve The Understanding Of High School Students on Elemental Chemistry. *International Conference on Humanity Education and Society (ICHES)*, 2(1). <https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/68>
- Dhillon, S. S., Vitiello, M. S., Linfield, E. H., Davies, A. G., Hoffmann, M. C., Booske, J., Paoloni, C., Gensch, M., Weightman, P., & Williams, G. P. (2017). The 2017 terahertz science and technology roadmap. *Journal of Physics D: Applied Physics*, 50(4), 43001.
- Faishol, R., Muttaqin, A. I., & Prayogie, M. A. F. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Film Dokumenter Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan

- Islam (SKI) Pada Kelas VIII C Semester Genap di MTs Kebunrejo Genteng Belajar. *Kajian Pendidikan Islam*, 5, 41–54.
- Fawaid, A., Abdullah, I., Baharun, H., Aimah, S., Faishol, R., & Hidayati, N. (2024). The Role of Online Game Simulation Based Interactive Textbooks to Reduce at-Risk Students' Anxiety in Indonesian Language Subject. *2024 International Conference on Decision Aid Sciences and Applications (DASA)*, 1–7.
- Hakim, L. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *TARBIYATUNA*, 13(1), 37–55.
- Mariscal, L. L., Albarracin, M. R., Mobo, F. D., & Cutillas, A. L. (2023). Pedagogical Competence Towards Technology-driven Instruction on Basic Education. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 4(5), 1567–1580. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.04.05.18>
- McClellan iii, J. E., & Dorn, H. (2015). *Science and technology in world history: An introduction*. JHU Press.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*.
- Muttaqin, A. I., Nasrodin, & Humairoh, S. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussya'ah, Setial-Genteng Tahun Ajaran 2020/2021. *Media Keislaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, XIX.
- Ningsih, S. (2022). Implementasi Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah SMP Muhammadiyah 02 Medan. *Tsaqila/ Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 2(2), 64–71.
- Rahman, K. (2018). Inovasi Pendidikan Keahlilan Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Pesantren di Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 6(2), 225–252.
- Sagala, S. (2010). Konsep dan makna pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*.
- Saleh, R. A. (2019). *Psikologi (Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam)*.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar mengajar*.
- Syamsul Alam, S. (2015). *PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENGAJASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 8 PALOPO*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Yusmita, Y., Masruroh, F., & Faishol, R. (2022). Efektivitas Film Motivasi Untuk Menurunkan Kecemasan Pada Remaja Yang Menghadapi Ujian SBMPTN. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(6), 604–613. <http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/354>