Jurnal Widya Balina: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi
Vol. 9 No. 2 Desember 2024
P-ISSN : 2477-6491, E-ISSN : 2656-873X, Hal 58-72
http://journal.staidenpasar.ac.id/index.php/wb/issue/view/52

PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN GAME EDUKASI PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN INTERAKTIF SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN FIQIH MATERI PUASA DI SMP DARUL ULUM PALANGKA RAYA

Jasiah
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Adisti Aulia Sudrajat
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Alamat: Jl.G.Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah

Email : jasiah@iain-palangkaraya.ac.id , sudrajatadistiaulia@gmail.com

Abstract*. Based on research at Smp Darul Ulum Palangka Raya, the learning process is still relatively passive due to the lack of utilization of learning media, which still seems like learning with lecture methods by teachers so that there is a lack of student interactivity in the learning process, especially in islamic religious education subjects, namely fiqh. Therefore, the results of the study show that teachers do not utilize learning media during learning so that student interactivity is lacking in learning so that they get bored quickly, do not understand and students do not participate actively in learning. So with this, researchers try to help overcome the use of learning media, especially in fiqh learning subjects, so that teachers and students can interact and interact and achieve learning goals.*
Keywords: Learning Videos, Puzzle Educational Games, Student Interactivity, Fiqh Fasting.

Abstrak. Berdasarkan Penelitian di Smp Darul Ulum Palangka Raya bahwa proses pembelajaran masih terbilang pasif dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, yang masih terkesan pembelajaran dengan metode ceramah oleh guru sehingga kurangnya interaktif siswa selama proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memanfaatkan media pembelajaran yaitu menggunakan video pembelajaraan serta game edukasi puzzle untuk meningkatkan interaktif siswa dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam yaitu fiqih. Oleh karena itu dari hasil penelitian bahwasannya guru kurang memanfaatkan media pembelajaran selama pembelajaran berlangsung sehingga interaktif siswa kurang dalam pembelajaran sehingga cepat bosan, kurang memahami dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Maka dengan ini peneliti mencoba membantu mengatasi pemanfaatan media pembelajaran terkhusus pada mata pembelajaran fiqih, agar guru dan siswa bisa berinteraktif dan mencapai tujuan pembelajaran.
Kata Kunci: Video Pembelajaran, Game Edukasi Puzzle, Interaktif Siswa, Fiqih Puasa.

PENDAHULUAN

Fiqih adalah ilmu yang mempelajari tentang syariat islam atau hukum-hukum dalam Islam dan aturan-aturan kehidupan bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun lingkungan sosial. (Sa'Diah, 2017). Fiqih berasal dari Al-Quran, Hadis dan Sunnah-sunah Nabi lalu melalui (ijtihad) para ulama mujtahidin. (Ibrahim, 2019).

Received: Oktober 24, 2024; Revised: November 28, 2024; Accepted: November 29, 2024; Published : Desember 10, 2024;

Pembelajaran tentang fiqih, tidak hanya untuk mengetahui ilmu serta pemahaman saja, tetapi dalam ilmu fiqih dituntut untuk diamalkan bahkan ada hukum yang mewajibkan untuk dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari (Ma-deeyoh, 2018). Fiqih merupakan bagian penting dari pendidikan agama islam yang mempelajari tentang ibadah. Terutama menjelaskan tentang pengenalan, pemahaman serta pelaksanaannya tentang rukun islam mulai dari tharah, sholat, puasa, zakat, ibadah, haji, ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban dan cara muamalah dan pinjam meminjam. (Masykur, 2019).

Adapun salah satu kewajiban mempelajari adalah membahas tentang perintah atas kewajiban berpuasa yang telah disebutkan di ayat-ayat Al-Quran dan hadits Nabi Saw., di antaranya adalah yang terdapat di dalam surah Al-Baqarah ayat 183: yang artinya "Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertaqwa"(Syaifi, 2019). Dan adapun dalam hadis "Sesungguhnya di surga ada satu pintu yang namanya "Ar-Rayyan," yang akan dimasuki oleh orang-orang yang sering berpuasa kelak pada hari kiamat, tidak akan masuk dari pintu itu kecuali orang yang suka berpuasa. Di katakan: manakah orang-orang yang suka berpuasa? Maka mereka pun berdiri dan tidak masuk lewat pintu itu kecuali mereka, jika mereka telah masuk, maka pintu itu di tutup sehingga tidak seorang pun masuk melaluinya lagi." (HR Bukhori dan Muslim) (Dzulhijah, 2023).

Puasa bermanfaat untuk melindungi manusia dari segala jenis perbuatan maksiat seperti berkata tidak baik, berbuat dosa, bekelahi, menghina dan lain-lainnya. Saat seseorang berpuasa maka menambah amal kebajikan dan diberikan ganjaran pahala oleh Allah Swt dengan pahala yang berlipat ganda. Bagi yang melakukan puasa akan merasakan nikmatnya dalam berbuka dan dapat menumbuhkan rasa empati dan peduli kepada orang yang membutuhkan seperti fakir miskin. Dengan berpuasa juga merupakan salah satu cara untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt (Partini & Fakhruddin, 2021). Dikarenakan puasa sangat penting sehingga wajib hukumnya mempelajarinya serta mengamalkan karena terdapat di rukun iman yang ketiga dikarenakan puasa sebagai suatu pernyataan diri kita kepada Allah Swt dan membangun hubungan dengan Allah Swt dengan kesungguhan (Farida & Ester, 2020).

Dalam pembelajaran seringkali hanya menggunakan metode ceramah padahal dengan menggunakan metode ceramah saja dalam pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Dikarenakan dari segi negatifnya adalah siswa menjadi cepat bosan, tidak memperhatikan pembelajaran, siswa saling berbicara dengan temannya, dan kurangnya interaktif siswa sehingga guru sebagai sumber belajar utama, maka perlu adanya pemahaman dan perbaikan untuk mengatasi kekurangan serta permasalahan selama proses pembelajaran tersebut berlangsung (Zarkasi & Taufik, 2019). Karena komponen-kompenan dalam kependidikan adanya meliputi : Tujuan dalam Pembelajaran, Siswa, Guru, Metode Pembelajaran, Isi Materi, Lingkungan dalam pendidikan, dan Alat serta Fasilitas dalam pembelajaran. Maka sebab itu pendidikan sebagai sistem karena semua komponen-kompenen saling berkaitan (Yudi, 2017).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara"(Muslih & Roslaeni, 2024). Guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran yang mudah untuk diakses dan dikemas secara menarik sehingga penyampaian materi yang diberikan dapat mudah dipahami dengan baik oleh siswa. Salah satu upaya guru adalah dapat menyiapkan materi pembelajaran dengan berupa memanfaatkan media dengan menggunakan video pembelajaran (Resti Nur Lailia Qodriani, 2022).

Menggunakan video pembelajaran terbilang efektif jika video pembelajaran yang digunakan dilengkapi dengan interaktif siswa sehingga berupa video pembelajaran tersebut akan memberikan ketertarikan dan keaktifan terhadap siswa selama pembelajaran berlangsung, sehinga menggunakan video pembelajaran akan menimbulkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran (Nurwahidah, 2021). Menurut Hollingsworth & Lewis (2006), Menimbulkan interaktif siswa adalah keadaan siswa yang terlibat dalam pembelajaran baik secara mental maupun fisik. Adapun menurut Indrawati & Setiawan (2009) mengemukakan pendapatnya tentang

interaktif siswa dalam pembelajaran adalah selama pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswanya (Rikawati & Sitinjak, 2020).

Penggunaan Media video pembelajaran juga bermanfaat untuk guru dikarenakan guru dapat menyampaikan kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan di video pembelajaran serta juga berfungsi untuk disimpan video pembelajaran sehingga dapat diulangi lagi video pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang lainnya dan dapat digunakan kapan pun jika diperlukan (Kamlin & Keong, 2020). Perkembangan zaman yang semakin maju maka seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan baik. Guru diharuskan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat siswa termotivasi interaktif untuk belajar, tidak membosankan dan dapat mudah dipahami oleh siswa materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut berlaku untuk semua mata pelajaran pada lembaga pendidikan, termasuk mata pelajaran Pai (Kuswanto, 2022).

Media video pembelajaran dapat menjadi mendukung guru supaya tidak monoton yang menerapkan metode ceramah, oleh karena itu dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pai dengan menggunakan media Audiovisual (video pembelajaran). Media ini juga dapat membantu interaktif belajar siswa dengan cara melihat dan menonton secara bersama (Tiara Febriani Harahap & Zainal Efendi Hsb, 2024). Oleh karenanya media pembelajaran juga penting dalam komponen kependidikan. Media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempermudah proses interaktif guru dan siswa dalam lingkungan belajarnya (Setiawan, 2019).

Media fasilitas yang dianggap memadai di dunia pendidikan sungguh sangat membantu Guru memiliki peran penting dalam mentransfer ilmu yang dimilikinya, guna menciptakan pembelajaran yang efektif. Agar lebih efektif, guru perlu menyajikan konten pembelajaran interaktif yang bisa digunakan Diajarkan kepada siswa berdasarkan personalisasi mereka dan dibimbing secara mandiri (Zabidi, 2019). Adapun game edukasi yaitu memberikan kesempatan untuk siswa bermain dalam pembelajaran dan sekaligus membuat siswa merasa kompeten tentang kemampuan mereka untuk belajar. Game edukasi juga dapat melibatkan interaktif para siswa untuk dalam proses pembelajaran (Diharjo, 2020). Game edukasi merupakan sebuah

permainan yang dibuat dalam konteks pendidikan untuk memperkuat daya pikir dan untuk melatih meningkatkan konsentrasi serta ke interaktifan siswa (Fatimah, 2015).

Pembelajaran berbasis game edukasi salah satu metode pembelajaran yang cocok digunakan dengan perkembangan zaman dari generasi digital saat ini (Haryanto & Lakoro, 2012). Adanya game edukasi dalam pembelajaran yang digunakan menjadi alat bantu untuk proses pembelajaran, mendorong guru untuk menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, serta menciptakan sesuatu dalam penggunaan media pembelajaran (Nafiisah, 2023).

Sebagaimana yang dikemukan oleh Hurlock bermain adalah kegiatan yang dilakukan seorang yang dapat menimbulkan perasaan senang. permainan merupakan suatu kegiatan yang memerlukan konsentrai tetapi mengasyikkan bagi yang memainkannya. Sehingga guru dapat memanfaatkan metode permainan game edukasi dalam pelaksanaan pembelajaran termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Setiawati, 2018).

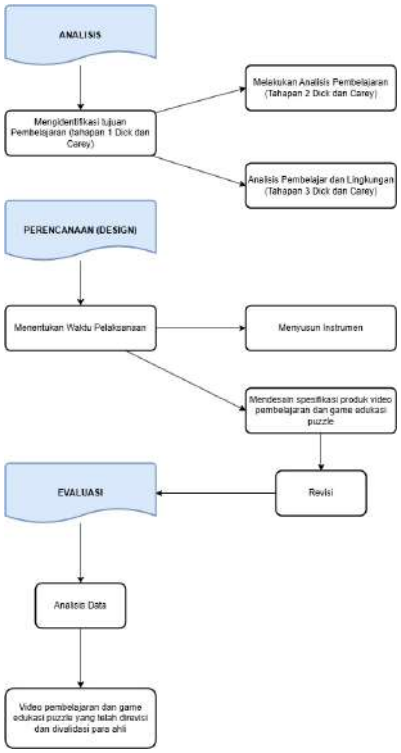
METODE PENELITIAN

Penelitian ini didasarkan pada model penelitian PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein, yang mencakup tahapan perencanaan, produksi, dan evaluasi. Richey dan Klein mengemukakan bahwa perhatian dalam desain dan pengembangan dapat difokuskan pada tahapan perencanaan analisis front-end, produksi, dan evaluasi (PPE) (Septyani, 2021).

Pada penelitian ini menggunakan model PPE yaitu :

1. *Planning* yaitu proses perencanaan melibatkan analisis teliti terhadap temuan yang ada serta penentuan produk yang akan dikembangkan untuk memberikan solusi terbaik atas permasalahan yang ditemukan.
2. *Production* adalah proses merancang media pembelajaran dengan mengumpulkan data dan menggabungkan temuan di lapangan dan dengan teori yang relevan yang kemudian diaplikasikan dalam desain produk sebagai langkah penyelesaian masalah yang ada. pada tahap ini, merupakan saat bagian yang menggabungkan perencanaan dan pengembangan produk.

3. *Evaluation* dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media pembelajaran *yaitu video pembelajaran dan game edukasi puzzle.* Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi pada video pembelajaran dan game edukasi puzzle.



Gambar 1.1 Tahapan Prosedur Pengembangan

Validasi produk mencakup dari validasi materi, desain produk, serta desain pembelajaran. Setelah produk direvisi yang disesuaikan dengan komentar atau saran dari ahli validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan dengan uji coba respon guru dan siswa, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil untuk melihat hasil tanggapan interaksi guru dan siswa dalam media video pembelajaran dan game edukasi puzzle.

Setiap partisipan memberikan penilaian dengan mengisi angket yang menggunakan Skala Likert.

Tabel 1.2 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik Kurang
4	2	Baik
5	1	Tidak Baik

Penelitian dilaksanakan di SMP Darul Ulum Palangka Raya yang beralamat di Jalan Dr. Murjani Gang Sari 45Rt Rw Desa/Kelurahan Pahandut. Yang dilasanakan pada hari Senin, 26 Oktober 2024. Subyek penelitian ini adalah penelitian pengembangan ini terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, 7 siswa pada uji coba kelompok skala kecil dan pada uji coba keseluruhan siswa skala besar kelas VIII yang berjumlah 28 siswa.

Teknik pengumpulan data penelitian dengan observasi, wawancara dan angket. Observasi dilaksanakan peneliti untuk memperoleh data dilaksanakan dan pengembangan, Wawancara dilaksanakan bersama guru mata pelajaran fiqih, serta untuk memperoleh data mengenai kebutuhan penelitian ini dan pengembangan menggunakan angket memperoleh data penilaian kelayakan media yang digunakan menurut ahli media, ahli materi dan siswa pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Planning (Perencanaan)

Berdasarkan hasil penelitian bahwasannya kurangnya implementasikan memanfaatkan media pembelajaran guru yang masih pasif serta menggunakan metode pembelajaran hanya berbasis ceramah dan tanya jawab saja sehingga kurangnya interaktif siswa dan guru dalam proses pembelajaran, kurangnya keaktifan siswa, rendahnya minat belajar siswa sehingga kurang memahami materi pembelajaran. Serta sarana dan prasana yang kurang sehingga menambah permasalahan dalam proses pembelajaran maka dengan ini dilakukan lah penelitian peneliti mulai memanfaatkan media pembelajaran serta pemanfaatan waktu dalam proses pembelajaraan yaitu peneliti merancang media

pembelajaran berupa video pembelajaran dan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran dengan memanfaatkan media berupa game edukasi berbentuk puzzle yang dijawab untuk siswa dalam berkelompok dan bagi yang menang atau juara dalam permainan serta pembelajaran mendapatkan apreasi, nilai yang bagus maupun hadiah. Maka peneliti berharap media yang digunakan bisa dimanfaatkan oleh pihak sekolah serta bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

Kemudian peneliti merancanakan pembuatan video pembelajaran serta game edukasi puzzle untuk membantu proses pembelajaran fiqih materi puasa selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami cara pembuatan dan memanfaatkan dalam pembelajaran. Yang telah diproses dengan teliti mencakup pengumpulan data, analisis data dan evaluasi yang mendalam. Serta telah dipastikan kelayakan produk dengan uji validasi ahli.

Production (Perancangan Media)

Berikut dibawah ini Langkah-langkah dalam Pengumpulan Data Serta Pengelolahan Produk **:**

1. Video Pembelajaran

Bagian Pengelolaan Video Pembukaan

Pengisian Materi :

1. Pengertian Puasa

2. Macam-Macam dan Hukum Berpuasa

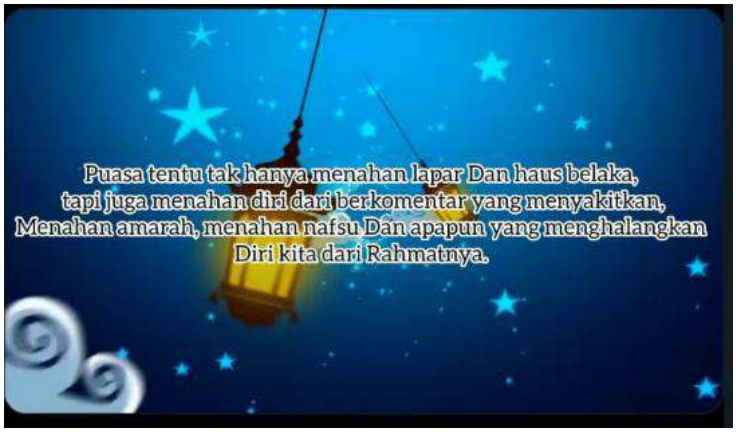
3. Rukun dan Syarat-Syarat Wajib dan Sah Puasa

4. Amalan-Amalan Sunah Puasa

5. Manfaat-manfaat Puasa

6. Hal-hal Membatalkan Puasa dan Hal-hal Makruh dalam Puasa

7. Penutup



Evaluasi

Untuk memastikan produk yang telah dibuat maka peneliti melakukan kelayakan produk kepada para ahli validasi produk/media, ahli materi, dan untuk memastikan media pembelajaran yang dipilih bisa dimanfaatkan atau berguna maka dilakukan uji coba ke lapangan di sekolah Smp darul Ulum Palangka Raya yang dalam pembelajaran fiqih materi puasa.

Di hari pertama observasi dilakukan menyampaikan materi oleh guru yang masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga terlihat bahwasanya rata-rata siswa mengalami bosan dalam pembelajaran, kurang aktif serta dalam pemahaman materi masih ada yang kurang atau tidak mampu menjawab dikarenakan kurangnya interaktif antara guru dan siswa dan keaktifan lebh ke guru dibandingkan siswanya. Terus dilanjutkan dengan wawancara dengan guru bahwasannya hasil nya metode yang digunakan kurang kreaktif sehingga pembelajaran kurang efektif. Serta sarana prasana yang kurang sehingga siswa masih kurang dalam tertarik selama proses pembelajaran terus dilanjutkan lagi dihari ketiga mencoba mengimplementasikan media pembelajaran yang dirancang sehingga guru menerapkan pembelajaran fiqih materi puasa memanfaatkan media pembelajaran serta peneliti ikut serta juga dalam membantu proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil pembelajaran dalam memanfaatkan media pembelajaran video pembelajaran dan game edukasi puzzle bahwasannya siswa sangat bisa interaktif dalam pembelajaran, aktif, memberikan daya tarik untuk mereka belajar serta mudah memahami pembelajaran dikarekana tidak bosan dalam pembelajaran sehingga siswa lebih

memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan game edukasi puzzle pembelajaran.

Evaluasi Video Pembelajaran

Evaluasi Game Edukasi Puzzle

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian memanfaatkan video pembelajaran dan evaluasi game edukasi puzzle untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran untuk interaktif siswa pada pendidikan agama islam khususnya mata pelajaran Fiqih materi Puasa pada siswa kelas VIII. Hasil dari uji ahli materi dan ahli media untuk mengukur kualitas kelayakan media pembelajaran untuk interaktif siswa dapat memperoleh kategori layak dengan berapa persen.Dalam interaktif siswa memperoleh kategori sangat layak, hasil tersebut

terlihat dari nilai yang didapat untuk kelayakan media yang digunakan yaitu video pembelajaran dan game edukasi puzzle dalam uji coba skala kecil kelompok kecil dan uji coba skala besar keseluruhan siswa.

Dari mengenai penelitian di atas, ada beberapa saran yang hendaknya menjadi perhatian, antara lain : dengan perkembangan zaman yang semakin maju khusus dalam era teknologi maka disarankan agar bisa menggunakan memilih metode dalam pembelajaran harus sesuai dan bisa memanfaatkan menambah wawasan pengetahuan kita tentang pembelajaran dizaman sekarang ini khusunya memanfaatkan media pembelajaran sebagai proses pembelajaran yang baik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif dan baik. Penelitian ini, diharapkan dapat dimanfaatkan bersama untuk meningkatkan interaktif lebih lanjut baik dari segi keluasan, kedalaman materi dan komponen lainnya sehingga tetap dapat menjadi media yang relevan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Diharjo, W. (2020). Game edukasi bahasa indonesia menggunakan metode fisher yates shuffle pada genre puzzle game. INTEGER: Journal of Information Technology, 5(2). https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171

Dzulhijah, F., Salsabila, S. S., & Daidaban, M. B. L. (2023). Puasa senin kamis dalam segi kesehatan. 1.

Farida, F., & Ester, E. (2020). Pengajaran mengenai puasa menurut yesaya 58:1-12. Jurnal Teologi Praktika, 1(2), 121–136. https://doi.org/10.51465/jtp.v1i2.16

Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., Ma'rup, C. S., & Sekolah Tinggi Teknologi Garut. (2015). Perancangan game puzzle untuk pembelajaran menggunakan metodologi multimedia. Jurnal Algoritma, 14(2), 281–287. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.281

Haryanto, H., & Lakoro, R. (2024). Game edukasi "evakuator" bergenre puzzle dengan gameplay berbasis klasifikasi sebagai sarana pendidikan dalam mitigasi bencana. 11(1).

Ibrahim, D. (2019). Al-qawa`id al-fiqhiyah (kaidah-kaidah fiqih).

Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), 5(10), 105–112. https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508

Kuswanto, E. (2024). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMA ISLAM.

Ma-deeyoh, A. (2018). Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Masykur, M. R. (2019). Jurnal Al-Makrifat Vol 4, No 2, Oktober 2019.

Muslih, H., & Roslaeni, E. (2024). Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.

Nafiisah, J. (2023). Analisis Penggunaan Media Canva Puzzle Pendidikan Agama Islam Kelas III Tema Tata Cara Sholat di SDN 1 Dodogan.

Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA. Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan, 17(1). https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168

Partini, A. W., & Fakhruddin, A. (2021). Manfaat Puasa Dalam Perspektif Islam Dan Sains. 7(1).

Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7(2), 326–339. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689

Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. Journal of Educational Chemistry (JEC), 2(2), 40. https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059

Sa'Diah, H. T. (2017). KORELASI HASIL BELAJAR FIQIH DANPENGAMALAN IBADAH SISWA KELAS VIIDI MTsN KUMAI KABUPATEN KOTAWARINGINBARAT.

Septyani, S., Fauzi, Z., & Haryadi, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SMA. Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia, 7(1), 6. https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3316

Setiawan, A. (2019). MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH (Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis PAI). 10.

Setiawati, T. (2018). Penanaman Nilai-nilai Karakter pada Pendidikan Agama Islam melalui Metode Permainan di Sekolah Dasar. GOLDEN AGE: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, 2(1). https://doi.org/10.29313/ga.v2i1.3856

Syaifi, M. (2019). NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM DALAM IBADAH PUASA RAMADHAN.

Tiara Febriani Harahap & Zainal Efendi Hsb. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 2(4), 292–301. https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468

Yudi (2017) Penerapan media video dalam pembelajaran fiqih materi thaharah kelas VII MTs As Shalatiyah Danau Sembuluh Seruyan. Undergraduate thesis, IAIN Palangka Raya.

Zabidi, A. (2019). KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SD SEKECAMATAN BAWEN KABUPATEN SEMARANG.

Zarkasi, Z., & Taufik, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education), 7(2), 169–188. https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787