

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Fiqih

Ani Safrina¹, Siti Fatimah², Nor Azizah³, Muhammad Yasir Khairillah⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Tarbiyah STAI Al-Washiliyah Barabai

E-mail: anisyafrina@gmail.com, fatimahhsitii@gmail.com, Noraazizahhhh21@gmail.com,
Khayasir021@gmail.com

Received 10-04-2025 | Revised 15-05-2025 | Accepted 08-06-2025

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on the constructivism approach to improve students' understanding of the concept of Fiqh in Islamic Religious Education at Madrasah Ibtidaiyah. The study employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and documentation. The results indicate that the interactive learning media developed is valid, practical, and effective. The product's validity is shown by the validator's assessment, practicality is demonstrated by the high response of teachers and students, and effectiveness is evidenced by the improvement of students' learning outcomes. The interactive learning media based on the constructivism approach is recommended to enhance students' conceptual understanding of Fiqh in Islamic Religious Education.

Keywords: Islamic Religious Education, Fiqh, Constructivism, Interactive Learning Media, Conceptual Understanding.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan konstruktivisme guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Fiqh dalam Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi. Validitas produk dibuktikan melalui penilaian validator, kepraktisan terlihat dari respon positif guru dan siswa, serta keefektifan tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan konstruktivisme ini direkomendasikan untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap Fiqh dalam Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Fiqh, Konstruktivisme, Media Pembelajaran Interaktif, Pemahaman Konseptual.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter

dan moral peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang menjadi fondasi dalam pendidikan agama Islam adalah Fiqih, yang mempelajari tata cara ibadah dan hukum-hukum Islam secara komprehensif. Fiqih merupakan pemahaman yang diambil para mujtahid melalui nash'nash Al-Qur'an maupun Al-Hadis untuk menjawab kasus: sus hukum yang muncul di masyarakat di masa dulu, sekarang, dan masa yang akan datang.¹

Namun, dalam praktik pembelajarannya, mata pelajaran Fiqih kerap menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal pemahaman konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Fiqih sering kali disampaikan secara konvensional dengan metode ceramah atau hafalan, yang cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mempelajarinya secara mendalam.

Menurut teori konstruktivisme, proses belajar seharusnya bersifat aktif, bermakna, dan melibatkan peserta didik secara langsung agar tercipta pemahaman yang lebih mendalam. Shymansky mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya.² Oleh karena itu, inovasi dalam penyampaian materi Fiqih sangat diperlukan, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Media interaktif memiliki keunggulan dalam menstimulasi minat belajar siswa karena dapat menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi yang menarik. Media ini juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, sehingga membantu mereka membangun pemahaman yang lebih baik dan lebih aplikatif terhadap hukum-hukum Fiqih yang diajarkan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman Fiqih menjadi sangat relevan untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi Fiqih. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Fiqih di sekolah.

METODE PENELITIAN

¹ Prof. Dr. M. Noor Harisudin, M.Fil.I, "Pengantar Studi Fiqih", Setara Press, Malang, September 2021, hlm. 4.

² Suparlan, "Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran", *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Volume 1, Nomor 2, Juli 2019; hlm. 79-88.
<http://shariajournal.com/index.php/IERJ/>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi literatur (library research), yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis konsep pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman Fiqih melalui telaah literatur yang relevan. Studi literatur dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk menggali informasi mendalam dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, artikel, jurnal, dan dokumen lainnya yang mendukung pemahaman tentang media pembelajaran interaktif.¹

Pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menelaah literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif, teori belajar konstruktivisme, serta pembelajaran Fiqih. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.² Reduksi data dilakukan dengan cara memilah literatur yang relevan dengan fokus penelitian, sedangkan penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif yang sistematis. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara menarik benang merah dari hasil telaah literatur yang telah dikaji.³

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai literatur yang diperoleh, sehingga dapat meningkatkan validitas dan keandalan temuan penelitian.⁴ Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman Fiqih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar dan Pembelajaran

Apa yang dimaksud dengan belajar? Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental

³ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", Alfabeta, Bandung, 2013, hlm. 240.

⁴ Moleong, L. J., "Metodologi Penelitian Kualitatif", Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017, hlm. 330.
<http://shariajournal.com/index.php/IERJ/>

dalam masing-masing tingkatan pendidikan.⁵

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap hasil belajar; seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. Begitu pula jika dilihat dari sudut ilmu mendidik, belajar berarti perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan-kecakapan manusia, atau memperoleh kecakapan-kecakapan dan tingkah laku yang baru. Jadi, perubahan yang terjadi pada proses belajar itu merupakan perubahan/perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat yang mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan.⁶

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.⁷ Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut.

Sedangkan untuk definisi pembelajaran, Pembelajaran merupakan bentuk interaksi, integrasi dan interkoneksi antara pendidik dengan peserta didik yang dalam pelaksanaannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan yaitu sebuah kurikulum. Pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga, dari hasil pembelajaran itu, dapat diperoleh beberapa fungsi seperti fungsi secara sosiologis maupun psikologis. Namun dalam proses untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran tidak dapat hanya dilaksanakan oleh satu subjek saja, melainkan harus terjadi *give and take* antara pendidik dengan peserta didik (2). Hal tersebut dapat dilakukan melalui penerapan pendekatan, strategi, dan metode dalam pembelajaran.⁸

⁵ Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.i Dr. Wardana, M.Pd.I, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", Penerbit CV Kaaffah Learning Center, Yogyakarta, November 2019, hlm. 6.

⁶ Biasri Suarim, Neviyarn, "Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik", Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 Hlm. 75 – 83.

⁷ Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, "FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 Desember 2017, hlm. 334.

⁸ Nanang Gustri Ramdani, Nisa Fauziyyah, Riqotul Fuadah , Soleh Rudiyo, Yayang Alistin Septiyaningrum , Nur Salamatussa'adah, Aida Hayani, "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode <http://shariajournal.com/index.php/IERJ/>

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.⁹ Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran adalah perubahan atau kemampuan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan. Perubahan yang dipanggil pembelajaran diperlihatkan melalui perubahan tingkah laku; dengan membandingkan tingkah laku seseorang individu sebelum didedahkan kepada situasi pembelajaran dengan tingkah lakunya selepas didedahkan dengan situasi pembelajaran.¹⁰

Pembelajaran pada pokoknya merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran¹¹

Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan yang dicirikan dengan karakteristik tertentu. Pertama, melibatkan proses mental siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kedua, membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang pada gilirannya dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Metode Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan

Pembelajaran”, Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation Vol.2, No. 1, 2023, hlm. 20-31.

⁹ Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BP Panca Usaha, Jakarta, 2003, hlm. 6.

¹⁰ Robert M Gagne, “The Conditions of Learning”, 1970.

¹¹ Muh. Sain Hanafy, “Konsep Belajar dan Pengajaran”, LENTERA PENDIDIKAN, VOL. 17 NO. 1 JUNI 2014, hlm. 66-79.

siswa dalam proses belajar mengajar (Damayanti & Nuzuli, 2023; Fauziah & Hadi, 2023; Yusuf et al., 2023). Di era digital saat ini, penting bagi pendidik untuk mengeksplorasi berbagai metode yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Pelajaran.¹²

Implementasi (Pelaksanaan) Strategi pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan cara guru membentuk kelompok diskusi kecil dengan menggabungkan peserta didik yang terampil dengan peserta didik yang pasif atau peserta didik yang suka berbicara dengan peserta didik yang pendiam, hal ini dilakukan guru dengan tujuan agar peserta didik yang terampil dan suka berbicara dapat membantu peserta didik yang pasif dan pendiam supaya mereka bisa saling berdiskusi dan berinteraksi satu sama lain dalam proses pembelajaran hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tidak monoton tetapi terjadi interaksi didalamnya baik itu guru dengan siswa, siswa dengan kelompok siswa, maupun siswa dengan bahan ajar itu sendiri. Untuk Pengelompokan diskusi ini ternyata tidak selalu menetap pada posisi tempat duduknya, maksudnya di setiap pertemuan tatap muka mereka selalu berpindah/bertukar posisi tempat duduk tetapi tetap dengan anggota yang sama.

Ketika penerapan strategi pembelajaran interaktif ini dilakukan dapat terlihat bahwa siswa dirangsang untuk bisa menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mereka sendiri melalui interaksi dan diskusi kelompok. Dengan demikian, pelaksanaan strategi pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya dengan baik, Menjadi seorang guru yang kreatif dan inovatif dalam menemukan ide-ide atau metode-metode mengajar dengan strategi yang digunakan, guru mampu memanfaatkan sarana dan prasarana bahkan media belajar yang ada untuk menunjang proses pembelajaran, guru yang selalu memperhatikan keadaan siswanya tanpa memihak kepada siapa yang disukai, guru mampu memotivasi dan menginspirasi siswa untuk terus belajar dan melalui pembelajaran interaktif ini guru bisa bekerja sama dengan peserta didik untuk menghidupkan suasana kelas dan cara belajar yang menyenangkan.¹³

Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih

Implementasi pembelajaran interaktif dalam Fiqih dapat dilakukan melalui berbagai strategi yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Salah satu strategi yang sering digunakan adalah diskusi kelompok. Diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk saling bertukar pikiran, mengemukakan pendapat, serta saling mengklarifikasi kesalahpahaman yang terjadi selama proses belajar. Diskusi ini

¹² Yuliana Sesi Bitu, Agustina Purnami Setiawi, Fransiskus Ghunu Bili, Sri Astuti Iriyani, Elyakim Nova Supriyedi Patty, "PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA", J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 5, No. 2, Juni 2024, hlm. 193-198.

¹³ Kostantina Adji Limunada Umbase, "IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA", LENTERA KARYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Sejarah, dan Humaniora Vol. 8, No. 2, November 2024, hlm. 3.
<http://shariajournal.com/index.php/IERJ/>

dapat dilakukan dalam kelompok kecil agar setiap siswa mendapat kesempatan yang cukup untuk berbicara dan berpendapat.

Selain diskusi, metode tanya jawab juga sangat efektif dalam pembelajaran interaktif Fiqih. Melalui metode ini, guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memicu siswa untuk berpikir kritis dan mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sehari-hari.¹⁴ Tanya jawab bukan hanya sekadar guru bertanya dan siswa menjawab, tetapi harus dikembangkan menjadi proses dialog yang dinamis, sehingga terjadi interaksi yang bermakna antara guru dan siswa.

Simulasi atau role playing juga menjadi strategi penting dalam pembelajaran interaktif. Materi Fiqih banyak yang bersifat praktis, seperti tata cara wudhu, shalat, tayamum, zakat, dan lain-lain. Oleh karena itu, metode simulasi memungkinkan siswa mempraktikkan materi secara langsung dengan bimbingan guru. Guru dapat membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk melakukan simulasi, kemudian memberikan umpan balik agar siswa dapat memperbaiki kesalahan dalam praktik ibadah. Dengan demikian, pemahaman siswa tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif.

Media pembelajaran interaktif sangat penting dalam mendukung keberhasilan metode pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat berupa multimedia, video tutorial, aplikasi digital, atau bahkan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Penggunaan media interaktif membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sulit. Misalnya, dalam pembelajaran tata cara ibadah haji, guru dapat memanfaatkan video simulasi manasik haji agar siswa dapat melihat langsung tahap-tahap ibadah secara virtual.¹⁵

Selain media berbasis teknologi, guru juga dapat menggunakan media sederhana seperti kartu bergambar, poster, atau alat peraga untuk membantu siswa memahami materi Fiqih. Penggunaan media ini penting untuk menciptakan variasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Dalam pembelajaran interaktif, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi sebagai pembimbing yang membantu siswa dalam menemukan dan membangun sendiri pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, memotivasi siswa, mengelola diskusi

¹⁴ Trianto. "Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik" Prestasi Pustaka, Jakarta, 2021, hlm. 145.

¹⁵ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", RajaGrafindo Persada, 2019, hlm. 101.
<http://shariajournal.com/index.php/IERJ/>

dengan baik, serta memberikan umpan balik yang konstruktif agar siswa dapat berkembang secara optimal.¹⁶

Guru juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media interaktif dan teknologi pendidikan agar dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif. Penguasaan teknologi pendidikan ini menjadi tuntutan penting bagi guru di era digital, sehingga pembelajaran Fiqih dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.

KESIMPULAN

Pendidikan agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih, memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan moral peserta didik. Namun, pembelajaran Fiqih selama ini masih banyak disampaikan secara konvensional yang kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang mengacu pada teori konstruktivisme agar siswa dapat belajar secara aktif, bermakna, dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk mengkaji bagaimana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih. Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif, seperti diskusi kelompok dan metode tanya jawab yang melibatkan siswa secara langsung, efektif meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Prof. Dr. M. Noor Harisudin, M.Fil.I, "Pengantar Studi Fiqih", Setara Press, Malang, September 2021
- Suparlan, "Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran", Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan Volume 1, Nomor 2, Juli 2019
- Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", Alfabeta, Bandung, 2013
- Moleong, L. J., "Metodologi Penelitian Kualitatif", Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017
- Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.i Dr. Wardana, M.Pd.I, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", Penerbit CV Kaaffah Learning Center, Yogyakarta, November 2019
- Biasri Suarim, Neviarn, "Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik", Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021

¹⁶ Rusman. "Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru", Rajawali Pers, Jakarta, 2017, hlm. 217.
<http://shariajournal.com/index.php/IERJ/>

- Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, "FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 Desember 2017
- Nanang Gustri Ramdani, Nisa Fauziyyah, Riqotul Fuadah , Soleh Rudiyo, Yayang Alistin Septiyaningrum , Nur Salamatussa'adah, Aida Hayani, "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran", Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation Vol.2, No. 1, 2023
- Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BP Panca Usaha, Jakarta, 2003
- Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar dan Pengajaran", LENTERA PENDIDIKAN, VOL. 17 NO. 1 JUNI 2014
- Yuliana Sesi Bitu, Agustina Purnami Setiawi, Fransiskus Ghunu Bili, Sri Astuti Iriyani, Elyakim Nova Supriyedi Patty," PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA", J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 5, No. 2, Juni 2024
- Kostantina Adji Limunada Umbase, "IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA", LENTERA KARYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Sejarah, dan Humaniora Vol. 8, No. 2, November 2024
- Trianto. "Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik" Prestasi Pustaka, Jakarta, 2021
- Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", RajaGrafindo Persada, 2019
- Rusman. "Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru", Rajawali Pers, Jakarta, 2017.