



TINJAUAN TEORITIS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN FIKIH DI MADRASAH TSANAWIYAH

Siti Fatimah Azzahra¹, Noor Khalifah², Noor Hafizatun Nisa³, Linda⁴

^{1,2,3,4}Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Washliyah Barabai, Indonesia

e-mail: sitifatimahazzahra1111@gmail.com¹, khalifah93vi@gmail.com²,
noorhafizatunnisa@gmail.com³, lindalinda2020q@gmail.com⁴

Received 20-03-2025 | Revised form 24-04-2025 | Accepted 27-05-2025

Abstract

This article discusses theoretically the use of digital interactive media in learning Fiqh in Madrasah Tsanawiyah. The development of information technology has driven changes in approaches in the teaching and learning process, including in Islamic religious education. Fiqh learning which has tended to be textual and conventional needs to be adapted to be more contextual, interactive, and interesting for students. Through a literature study of various previous literature and research, this article examines the concept of digital interactive media, its benefits in learning, and the challenges of its implementation in the madrasah environment. The results of the study show that digital interactive media can increase student motivation, understanding, and involvement in learning Fiqh. However, the implementation of this media requires infrastructure support, teacher training, and content development that is relevant to Islamic values. This study is expected to provide a theoretical basis for the development of innovative and technology-based Fiqh learning.

Keywords: Digital Interactive Media, Islamic Jurisprudence Learning, Junior High School, Islamic Religious Education

Abstrak

Artikel ini membahas secara teoritis penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan pendekatan dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam pendidikan agama Islam. Pembelajaran Fiqih yang selama ini cenderung bersifat tekstual dan konvensional perlu diadaptasi agar lebih kontekstual, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. Melalui studi pustaka terhadap berbagai literatur dan penelitian terdahulu, artikel ini menelaah konsep media interaktif digital, manfaatnya dalam pembelajaran, serta tantangan implementasinya di lingkungan madrasah. Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif digital mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fiqih. Namun, implementasi media ini memerlukan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, serta pengembangan konten yang relevan dengan nilai-nilai Islam. Kajian ini diharapkan dapat memberikan dasar teoritis bagi pengembangan pembelajaran Fiqih yang inovatif dan berbasis teknologi.

Kata Kunci: Media Interaktif Digital, Pembelajaran Fiqih, Madrasah Tsanawiyah, Pendidikan Agama Islam.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki sub-mata pelajaran yang sangat penting, yaitu fikih. Fikih mengkaji fikih ibadah, terutama mengenai cara pelaksanaan rukun Islam, termasuk ketentuan dan tata cara pelaksanaannya. Ini adalah bagian integral dari pendidikan agama Islam, yang membahas hukum-hukum Islam dan bersifat amaliah. Pembelajaran fikih bertujuan memberi pemahaman tentang hukum Islam dan menghadirkan solusi konkret bagi permasalahan yang muncul sehari-hari (Fauzi dkk., 2023, hlm. 2094).

Pembelajaran Fiqih memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa tentang nilai-nilai Islam yang menjadi dasar kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fikih sering kali dianggap kurang menarik dan monoton, terutama oleh siswa di era digital saat ini. Metode pengajaran yang cenderung berpusat pada guru, dengan pendekatan tekstual dan minim *interaktivitas*, menyebabkan rendahnya antusiasme siswa untuk mempelajari materi Fikih. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Fikih yang aplikatif serta terbatasnya kemampuan mereka untuk mengaitkan nilai-nilai Islam dengan tantangan modern (Solikah, 2025, hlm. 164). Oleh karena itu, perlunya sebuah inovasi baru dalam pendekatan pembelajaran Fikih agar para siswa bisa dapat memahami nilai-nilai Islam yang terkandung dalam materi Fikih tersebut.

Di era digital ini, teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi juga menjadi fondasi baru dalam sistem pendidikan modern. Di Indonesia, pemanfaatan teknologi digital telah menjadi salah satu kunci utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Kehadiran pandemi COVID-19 pada awal tahun 2020 mempercepat adopsi teknologi digital dalam pendidikan. Pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka harus beralih ke metode pembelajaran daring, menggunakan berbagai media digital sebagai sarana utama untuk proses belajar mengajar (Hasanah & Sapri, 2025, hlm. 320–321).

Perkembangan teknologi digital saat ini telah merubah peran manusia dalam segala dimensi kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pembelajaran telah memainkan peran yang semakin penting dalam proses belajar mengajar. Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan negatif. Dampak yang ditimbulkan dapat difokuskan pada hal positif dan meminimalisir dampak negatif jika ada kerjasama yang baik dari berbagai pihak agar penggunaan teknologi sesuai tujuannya (Said, 2023, hlm. 194–195). Seiring dengan perkembangan teknologi, media interaktif berbasis digital telah muncul sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan ini. Media ini tidak hanya dapat menyederhanakan materi yang kompleks, tetapi juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta memperkaya pengalaman belajar.

Media interaktif digital, seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, serta

aplikasi dan platform pembelajaran berbasis daring, telah digunakan oleh guru untuk memudahkan proses pengajaran dan menjadikannya lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan media interaktif digital terbukti memudahkan guru dalam mengajar, menjadikannya sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam pendidikan. Namun demikian, penerapan media interaktif digital dalam pembelajaran Fikih tidak sepenuhnya berjalan optimal. Beberapa penelitian menunjukkan adanya penurunan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih, meskipun media digital telah digunakan secara luas. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam memadukan penggunaan media digital dengan konten pendidikan agama Islam, khususnya Fikih, yang memerlukan pendekatan khusus agar nilai-nilai agama dapat disampaikan dengan tepat dan diterima dengan baik oleh siswa (Hasanah & Sapri, 2025, hlm. 321).

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji secara teoritis konsep, pendekatan, dan relevansi penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah. Fokus utama kajian ini adalah mengidentifikasi dasar-dasar teoretis yang mendukung integrasi teknologi digital interaktif dalam proses pembelajaran Fikih, serta mengevaluasi sejauh mana media tersebut mampu menjawab tantangan pedagogis yang dihadapi dalam konteks pendidikan agama Islam tingkat menengah.

Urgensi kajian ini terletak pada dinamika perubahan lanskap pendidikan akibat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Peserta didik generasi digital menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang bersifat visual, praktis, dan berbasis teknologi. Hal ini menuntut inovasi dalam strategi pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Fikih yang selama ini didominasi pendekatan konvensional. Penggunaan media interaktif digital dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif, memperkuat pemahaman konsep, serta menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Dengan demikian, kajian teoritis ini menjadi fondasi awal bagi pengembangan strategi pembelajaran Fikih berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital, sekaligus mendorong integrasi antara nilai-nilai keislaman dan kemajuan teknologi secara harmonis di lingkungan madrasah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Data diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen resmi yang membahas media interaktif digital dan pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur pada sumber akademik. Analisis data menggunakan metode analisis isi, yaitu dengan mengidentifikasi, memilah, dan menyimpulkan informasi penting yang berkaitan dengan konsep media digital, strategi pembelajaran fikih, serta tantangan dan peluang integrasi teknologi di madrasah. Hasil kajian disajikan secara deskriptif untuk membentuk gambaran teoritis yang komprehensif..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Media Interaktif Digital

Media interaktif adalah sarana atau perangkat yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dan konten yang disajikan, sehingga pengguna dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Media ini berbeda dengan media konvensional karena memungkinkan pengguna untuk mengontrol dan berinteraksi langsung dengan informasi atau visual yang disajikan. Smaldino dan rekan-rekannya mendefinisikan media interaktif sebagai "alat atau perangkat yang memungkinkan siswa atau pengguna berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan memperoleh umpan balik secara langsung." Dalam konteks pembelajaran, media interaktif menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran sesuai kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, meningkatkan keterlibatan, dan membantu siswa untuk membangun pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari. Menurut Munir dalam jurnalnya tentang teknologi pendidikan, media interaktif adalah sarana digital yang melibatkan keterlibatan aktif antara sistem dan pengguna. Pengguna dapat mengontrol jalannya informasi yang diterima, merespons konten, serta mendapatkan feedback yang disesuaikan. Munir menekankan bahwa aspek interaksi dalam media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif, yang secara langsung berpengaruh pada efektivitas belajar siswa (Aqmarina & Susilo, 2025, hlm. 42).

Suyanto menyatakan bahwa media interaktif adalah teknologi pendidikan yang berbasis komputer, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini mencakup aplikasi multimedia interaktif, permainan edukatif, simulasi, dan modul digital yang dapat merespons input siswa. Menurut Suyanto, media interaktif memberikan pengalaman belajar yang kaya dan berfokus pada siswa, yang membuatnya dapat digunakan secara efektif untuk berbagai gaya belajar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif adalah sarana teknologi pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna (siswa) dan konten pembelajaran, serta menyediakan umpan balik secara real-time. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, melainkan juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui kontrol atas konten dan respons yang diberikan. Dengan fitur ini, media interaktif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mendukung berbagai gaya belajar, dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Aqmarina & Susilo, 2025, hlm. 42). Adapun beberapa contoh media interaktif yang bisa digunakan, yaitu:

- a. Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot!, dan Google Forms dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang berisi pertanyaan-pertanyaan.
- b. Video interaktif yang menggabungkan elemen visual, teks, dan pertanyaan interaktif, seperti yang dapat dibuat menggunakan Edpuzzle.

- c. E-book interaktif atau modul digital dengan fitur seperti kuis, latihan, dan tautan ke video atau sumber eksternal.
- d. Game edukatif seperti Islamic Quiz, Muslim Kids Series, atau Salam Kids dirancang khusus untuk memberikan pembelajaran tentang akhlak, kisah para nabi, dan ibadah dalam Islam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- e. Teknologi VR dan AR dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman yang realistis dan interaktif dalam pembelajaran.
- f. Aplikasi simulasi, seperti Learn to Pray atau My Salah Mat, bisa digunakan untuk membantu siswa memahami tata cara ibadah dalam Islam, seperti wudu, salat, dan doa harian.

Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah

Mulyasa mengemukakan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.

Menurut S. Nasution pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya dengan pengajaran merupakan proses interaksi yang berlangsung antara guru dan juga siswa atau juga merupakan sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap serta menetapkan apa yang dipelajari itu.

Dari beberapa definisi di atas, dapat diambil pengertian bahwa pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan, maka dikatakan bahwa padanya belum berlangsung proses belajar. Selain itu belajar juga selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar (Nuraini, 2021, hlm. 72).

Kata “fiqih” secara etimologis berarti “paham” atau “paham yang mendalam”. Selain itu “fiqih” juga dapat dimaknai dengan “mengetahui sesuatu dan memahaminya dengan baik”. Kalau dalam tinjauan morfologi, kata fiqih berasal dari kata faqiha-yafqahu-fiqhan yang berarti “mengerti atau paham”. Jadi perkataan fiqih memberi pengertian kephahaman dalam hukum syari’at yang sangat dianjurkan oleh Allah dan Rasul-Nya.

Para ulama’ Syafi’iyyah memberikan definisi mengenai fiqih yaitu, “*Ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan perbuatan para mukallaf yang digali dari dalil-dalil yang jelas (terperinci).*” (Shaifudin, 2019, hlm. 200-201).

Secara umum ilmu fiqih ini dapat disimpulkan bahwa fiqih membahas dalam berbagai aspek kehidupan jadi jangkauannya sangat luas, yaitu membahas hukum-hukum Islam, permasalahan-permasalahan serta peraturan-peraturan yang berhubungan dengan kehidupan manusia.

Mata Pelajaran Fiqih adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami,

menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*). Pendidikan ini melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fiqih adalah interaksi pendidik dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk mengetahui ketentuan-ketentuan syari'at Islam. Pendidik yang sifatnya memberikan bimbingan terhadap siswa agar dapat memahami, menghayati dan mengamalkan pelaksanaan syariat Islam tersebut, yang kemudian menjadi dasar pandangan dalam kehidupannya, keluarga dan masyarakat lingkungannya (Nuraini, 2021, hlm. 73).

Pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fikih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fikih muamalah dan melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Diharapkan dengan keadaan tersebut dapat menumbuhkan dalam diri manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dengan penuh rasa tanggung jawab di bebarkannya, disiplin dan mempunyai rasa sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Pada umumnya pembelajaran fikih berfungsi untuk penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah SWT, penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan masyarakat dan madrasah, pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di Madrasah dan masyarakat, perbaikan kesalahan, kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari (Siti Munfatikah, 2021, hlm. 9–10).

Relevansi Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Fikih

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media interaktif berperan signifikan dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan sifat media interaktif yang mampu menarik perhatian siswa lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (Nu'man, 2014). Dalam pembelajaran fikih, media interaktif dapat membantu siswa untuk memahami nilai-nilai agama dan ajaran Islam dengan cara yang lebih mendalam. Misalnya, aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk mempraktikkan ibadah tertentu dalam simulasi dapat membantu memperkuat pemahaman dan ingatan mereka tentang tata cara pelaksanaan ibadah yang benar (Aqmarina & Susilo, 2025, hlm. 45).

Selain itu, media pembelajaran interaktif memiliki manfaat antara lain (Mahmud, 2024, hlm. 70):

a. Pengalaman belajar yang engaging, media pembelajaran interaktif menawarkan

pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa, interaksi dengan konten membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

- b. Penggunaan sumber daya yang beragam, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya belajar termasuk video, simulasi, dan materi digital lainnya, yang memungkinkan mereka belajar dengan cara yang paling sesuai dengan gaya mereka.
- c. Kolaborasi dan keterlibatan, siswa dapat berkolaborasi dengan teman sebaya mereka melalui platform pembelajaran interaktif, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
- d. Keterampilan kritis, media pembelajaran interaktif membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir kritis, pemecahan masalah, dan analisis.
- e. Akses universal, media pembelajaran interaktif ini memberi akses pendidikan yang lebih besar kepada siswa dari berbagai latar belakang dan geografis.

Media interaktif sangat berperan dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Melalui pendekatan yang fleksibel ini, media interaktif dapat memenuhi kebutuhan individual siswa, sehingga semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memahami materi sesuai dengan gaya belajar mereka. Dalam konteks pembelajaran Fikih, media interaktif dapat menyajikan konsep agama yang abstrak menjadi lebih konkret melalui elemen visual, seperti ilustrasi grafis tentang tata cara ibadah, audio mengenai pelafalan doa, dan simulasi interaktif dalam bentuk permainan yang memperkenalkan nilai-nilai keagamaan.

Selain itu, media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran mendorong siswa untuk lebih responsif dan antusias dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran agama, di mana pemahaman yang mendalam dan internalisasi nilai-nilai agama merupakan tujuan utama. Penggunaan media interaktif yang menarik dan mudah diakses membuat siswa merasa tertarik untuk belajar lebih mendalam, bukan hanya karena kewajiban, tetapi karena mereka merasa terhubung secara personal dengan materi yang disajikan.

Media interaktif juga mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, di mana siswa diajak untuk mengalami sendiri konsep yang dipelajari melalui interaksi dengan konten digital. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami teori, tetapi juga melatih mereka untuk menerapkan konsep-konsep agama dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, simulasi situasi sehari-hari yang menguji kemampuan siswa dalam mengambil keputusan yang etis dan sesuai ajaran Islam dapat melatih mereka menghadapi situasi serupa dalam kehidupan nyata, sehingga materi agama menjadi lebih relevan dan aplikatif (Aqmarina & Susilo, 2025, hlm. 46).

Tantangan Implementasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun media interaktif berbasis digital

memiliki potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah, implementasinya tidak lepas dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah hambatan teknis yang terkait dengan ketersediaan perangkat dan akses internet. Tidak semua Madrasah Tsanawiyah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, seperti komputer, tablet, atau koneksi internet yang stabil. Bahkan, di beberapa daerah, terutama di wilayah pedesaan, keterbatasan akses internet menjadi kendala utama yang membuat penerapan media digital sulit dilakukan. Hal ini mengakibatkan kesenjangan akses antara sekolah-sekolah di perkotaan dan pedesaan, sehingga potensi media interaktif tidak dapat dimanfaatkan secara merata.

Selain itu, ketersediaan perangkat sering kali menjadi permasalahan di Madrasah Tsanawiyah dengan anggaran terbatas. Banyak sekolah yang tidak mampu menyediakan perangkat yang cukup untuk digunakan oleh seluruh siswa. Akibatnya, penggunaan media digital harus dilakukan secara bergantian, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Keterbatasan perangkat keras juga meliputi masalah kompatibilitas media interaktif dengan teknologi yang tersedia di sekolah. Misalnya, perangkat lunak tertentu mungkin memerlukan spesifikasi perangkat yang lebih tinggi, yang tidak dapat dipenuhi oleh perangkat di sekolah. Tantangan kedua yang sangat penting adalah kesiapan guru dalam menggunakan media interaktif berbasis digital. Tidak semua guru Madrasah Tsanawiyah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Banyak guru yang belum terbiasa dengan penggunaan perangkat digital atau aplikasi pembelajaran interaktif. Kurangnya pelatihan yang memadai menjadi faktor utama yang menyebabkan guru merasa tidak percaya diri dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Beberapa guru bahkan masih menggunakan metode tradisional karena merasa lebih nyaman dengan cara tersebut (Safitri dkk., 2025, hlm. 52).

Kesiapan guru juga terkait dengan waktu yang diperlukan untuk mempelajari dan mempersiapkan pembelajaran menggunakan media digital. Guru sering kali merasa terbebani oleh tugas administratif dan tanggung jawab lainnya, sehingga mereka kesulitan meluangkan waktu untuk mempelajari teknologi baru. Dalam beberapa kasus, kurangnya dukungan teknis di sekolah membuat guru merasa sendirian dalam menghadapi tantangan ini, sehingga mereka cenderung enggan mencoba pendekatan baru yang melibatkan media digital. Tantangan ketiga adalah masalah adaptasi siswa terhadap media digital, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan teknologi. Tidak semua siswa memiliki pengalaman sebelumnya dengan perangkat digital, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi. Hal ini terutama berlaku untuk siswa yang tinggal di lingkungan dengan akses terbatas ke teknologi, di mana mereka mungkin tidak memiliki perangkat di rumah atau tidak terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Ketidakmampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat dapat menghambat proses pembelajaran dan menimbulkan kesenjangan di antara siswa (Mahmud, 2024, hlm. 72).

Untuk mengatasi hambatan teknis, dukungan dari pemerintah dan pihak swasta sangat diperlukan dalam penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Penyediaan perangkat keras, akses internet, dan perangkat lunak harus menjadi prioritas untuk menjamin pemerataan akses terhadap teknologi di semua . Program subsidi atau kerja sama dengan lembaga swasta dapat menjadi solusi untuk mengurangi kesenjangan teknologi di antara sekolah-sekolah. Dalam hal kesiapan guru, pelatihan yang berkelanjutan sangat penting untuk membekali guru dengan keterampilan yang diperlukan dalam menggunakan media interaktif berbasis digital. Pelatihan ini harus mencakup tidak hanya aspek teknis, tetapi juga pedagogi yang relevan dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran fikih. Selain itu, dukungan teknis di tingkat sekolah perlu diperkuat, sehingga guru dapat memperoleh bantuan langsung saat menghadapi kesulitan dalam implementasi teknologi. Untuk membantu siswa beradaptasi, sekolah perlu menyediakan program orientasi atau sesi pengenalan teknologi bagi siswa, terutama bagi mereka yang kurang familiar dengan perangkat digital (Safitri dkk., 2025, hlm. 52–53).

Simpulan

Berdasarkan kajian teoritis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah memiliki relevansi yang kuat dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Media interaktif digital tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep Fikih secara lebih kontekstual, visual, dan aplikatif.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran Fikih memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai hukum Islam. Namun demikian, keberhasilan implementasi media digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru, serta ketersediaan konten yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran Fikih.

Dengan demikian, diperlukan strategi yang terencana dan berkelanjutan untuk mengintegrasikan media interaktif digital dalam pembelajaran Fikih di madrasah, agar transformasi digital dalam pendidikan Islam dapat terlaksana secara efektif dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), Article 1.
- Fauzi, B. B. N., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Inovasi Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), Article 4.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6249>

- Hasanah, N., & Sapri, S. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Agama Islam Mata Pelajaran Fiqih pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Medan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1432>
- Mahmud, M. (2024). Kontribusi Media Interaktif Dalam Pembelajaran Fiqih di Era Revolusi Industri 4.0. *AL-RISALAH*, 20(01), Article 01.
- Nuraini, N. (2021). Pelaksanaan Metode Pengajaran Variatif pada Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Mendahara. *Jurnal Literasiologi*, 6(2), 556571. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i2.257>
- Safitri, A., Alfattunisa, A., Afifah, A., Abdullah, D., & Mardani, D. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI. Wulang: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Shaifudin, A. (2019). Fiqih dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat dan Objek Ilmu Fiqih. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v1i2.170>
- Siti Munfatikah. (2021). *Upaya Guru Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Hasan Muchyi Kapurejo-Pagu-Kediri*. IAIN Kediri.
- Solikah, I. (2025). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 164–170. <https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.453>