

## MEDIA PEMBELAJARAN FiGa “Fiqih Game” UNTUK MATA PELAJARAN FIQIH DI MADRASAH ALIYAH AL-IHSAN KALIJARING

Fadlilatul Ma’rufah<sup>1</sup>, Hidayatur Rohmah<sup>2</sup>, Ulfa Wulan Agustina<sup>3</sup>,  
Uswatun Hasanah<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahhab Hasbulloh

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahhab Hasbulloh

<sup>4</sup>SD Negeri Rejoagung

\*Email: [fadhilaafad@gmail.com](mailto:fadhilaafad@gmail.com)<sup>1</sup>, [hidayaturohmah@unwaha.ac.id](mailto:hidayaturohmah@unwaha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id](mailto:ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id)<sup>3</sup>, [Faikhana@gmail.com](mailto:Faikhana@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstract

This study aims to determine the feasibility of interactive learning media based on PowerPoint Hyperlink, in the subject of fiqh which was named FiGa "Fiqih Game" at Madrasah Aliyah AL-IHSAN. This study aims to show how important it is to develop interesting and easily accessible learning media to improve students' understanding and participation in learning, especially Fiqh. The development model used is ADDIE, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This data collection instrument uses an assessment questionnaire which is then validated by media experts and material experts, and tested on class X I students. The validation results show that this media is considered "good" with an average score of 79% from experts, while the trial on students received a positive response with a score of 87%, which is included in the "very good" category. The results of this study indicate that FiGa can increase students' motivation and understanding in studying Fiqh, and can make students more interested and focused on fiqh subjects, especially Aqiqah material. Keywords : Learning Media, FiGa, Fiqh

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint Hyperlink, pada mata pelajaran fiqih yang kemudian diberi nama FiGa "Fiqih Game" di Madrasah Aliyah AL-IHSAN. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan betapa pentingnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses guna meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran khususnya Fiqih. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen pengumpulan data ini menggunakan Angket penilaian yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta diujicobakan kepada siswa kelas X I. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinilai "baik" dengan skor rata-rata 79% dari para ahli, sedangkan uji coba pada siswa memperoleh respon positif dengan skor 87%, yang tergolong dalam kategori "sangat baik." Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa FiGa dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mempelajari Fiqih, serta dapat menjadikan siswa lebih tertarik dan fokus pada mata pelajaran fiqih, khususnya materi Aqiqah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, FiGa, Fiqih

## PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi di era modern, ditambah dengan keterhubungan global, telah menghadirkan tantangan baru bagi manusia. Dalam konteks ini, agama memainkan peran penting dalam membimbing dan mengatur sikap, perilaku, etika, moral, dan kesejahteraan spiritual individu dan masyarakat. Signifikansinya dalam pembangunan nasional tidak dapat dilebih-lebihkan.<sup>1</sup> Teknologi, di sisi lain, dirancang dengan tujuan tertentu untuk membantu dalam berbagai aktivitas. Jika dimanfaatkan dengan baik, hal ini akan memberikan dampak positif, namun jika disalahgunakan akan berdampak buruk.<sup>2</sup>

Proses pembelajaran dapat diuntungkan oleh teknologi melalui pengembangan perangkat dan media pendidikan. Pendidikan yang efektif bergantung pada berbagai faktor pendukung, yang meliputi ketersediaan buku teks yang lengkap, ketepatan kurikulum, dan penerapan media yang sesuai. Meskipun demikian, desain yang tidak menarik dan ukuran buku teks yang besar dapat membuat siswa enggan membaca, ditambah dengan maraknya penggunaan smartphone dalam gaya hidup siswa di sekolah. Untuk mengatasi tantangan yang timbul akibat kemajuan teknologi yang pesat, para pendidik perlu merancang solusi inovatif yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan mudah dan terjangkau, kapan saja dan di mana saja, tanpa dibatasi oleh waktu atau lokasi.<sup>3</sup>

Media PowerPoint merupakan salah satu bentuk media teknologi yang sering digunakan oleh para pendidik saat ini. Program komputer yang dikembangkan oleh Microsoft ini secara khusus dirancang untuk membuat presentasi. PowerPoint menonjol sebagai perangkat lunak yang menyajikan konten multimedia dengan cara yang menarik, mudah digunakan, mudah dibuat, dan relatif murah.<sup>4</sup> PowerPoint berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyederhanakan proses pengembangan dan penyampaian materi pendidikan kepada siswa. Program ini dilengkapi dengan fitur-fitur canggih yang membuatnya populer di kalangan pengguna. Salah satu fitur yang menonjol adalah fungsi hyperlink, yang memungkinkan pintasan ke slide lain dalam dokumen yang sama. Kemampuan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong interaksi yang lebih besar di antara para

---

<sup>1</sup> Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (December 12, 2017): 31, <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>.

<sup>2</sup> B. A. Pribadi, "*Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*". Kecana, 2017.

<sup>3</sup> Mardiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar," *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* VOL 5, NO (2021).

<sup>4</sup> dkk. Rusman, "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*". Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

peserta, terutama jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang meningkatkan implementasi pendidikan secara keseluruhan.

Fiqih merupakan mata kuliah yang diajarkan di Madrasah Aliyah Al-Ihsan. Mata pelajaran ini menuntut peserta didik untuk memahami ajaran Islam melalui sudut pandang nalar manusia dalam kaitannya dengan wahyu Allah SWT dan Rasul-Nya, sehingga diperlukan media pembelajaran. Efektivitas metode ceramah berkurang setelah 15-20 menit pertama, sehingga menyebabkan menurunnya keterlibatan peserta didik dengan pendekatan ini. Untuk meningkatkan pengalaman belajar dan merangsang sebanyak mungkin indera, metode ceramah perlu divariasikan dengan berbagai media. Variasi ini memastikan bahwa tujuan pendidikan agama Islam, khususnya dalam Fiqih, benar-benar terwujud dan terwujud dalam lingkungan pendidikan.<sup>5</sup>

## KAJIAN TEORITIS

### 1. Media Pembelajaran

Yusuf Hadi Miarso mendefinisikan media pembelajaran sebagai sumber daya apapun yang digunakan untuk mengomunikasikan informasi dan melibatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang sadar, terarah, dan terkendali. Senada dengan itu, Azhar Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana apapun yang dapat menyampaikan informasi selama pembelajaran berlangsung, yang ditujukan untuk membangkitkan minat dan perhatian siswa.<sup>6</sup> Schramm memandang media pembelajaran sebagai teknologi yang membawa pesan yang ditujukan untuk tujuan pendidikan.<sup>7</sup> Singkatnya, Sanaky menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat fungsional untuk menyampaikan pesan pendidikan. Akibatnya, media pembelajaran dapat memperjelas banyak program pendidikan yang menantang yang telah dikomunikasikan secara verbal.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> E Fajri, I., & Suncaka, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Akhlak Di Smp Tahfizh Imam Ath Thobari Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor," *Unisan Jurnal*. 2(1) (2023).

<sup>6</sup> Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan, and Sunanih Sunanih, "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (2023): 102–8, <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.

<sup>7</sup> Moh. Ahsanuddin Imam Asrori, "*Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*". Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016. hlm.3

<sup>8</sup> N. SuryaniA. setiawanA. Putra, "*Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*" Bandung: PT and Remaja Rosdakarya, 2018 .hlm.4

## 2. FiGa (Fiqih Game)

FiGa (Fiqih Game) merupakan media pembelajaran yang dipergunakan oleh seorang pendidik untuk media pembelajaran siswa kelas X yang sering kali merasakan jenuh ataupun bosan dikarenakan memperoleh mata pelajaran yang hanya dengan mendengarkan penjelasan dari seorang pendidik pada mata pelajaran fiqih. Media ini akan membahas mata pelajaran fiqih pada materi aqiqah. Media pembelajaran ini dibuat untuk memberikan semangat serta membantu siswa dengan mudah memahami mata pelajaran fiqih pada materi aqiqah ini dengan menjadikan mata pelajaran ini lebih menyenangkan.

Fiqih Game ini akan dibuat dengan semenarik mungkin dimana menjadikan siswa tertarik pada mata pelajaran fiqih serta menjadikan mata pelajaran ini lebih menarik ketika dijelaskan oleh seorang pendidik.

## 3. Fiqih

Dalam ranah bahasa, istilah fiqih merujuk pada pemahaman atau pengetahuan mendalam yang memerlukan pemikiran rasional. Shiddieqy dalam bukunya menjelaskan bahwa fiqih adalah disiplin ilmu yang menguraikan hukum-hukum syariat yang bersumber dari dalil-dalil yang nyata. Secara umum, fiqih mencakup kajian tentang berbagai aturan hidup yang berlaku bagi individu maupun kelompok masyarakat.<sup>9</sup> Dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah, mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran agama Islam yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan hukum-hukum Islam, yang pada akhirnya menjadi landasan hidup mereka melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan, pengamalan, dan pembiasaan.<sup>10</sup> Selain pemerolehan ilmu, mata pelajaran fiqih juga mengutamakan pengembangan sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, penting bagi seorang muslim untuk terlebih dahulu mendalami, memahami, dan menguasai secara menyeluruh prinsip-prinsip fiqih Islam.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Sementara itu pendapat Sugiyono (dalam Okpatrioka)

---

<sup>9</sup> Mohammad Rizqillah Masykur, "Metode Pembelajaran Fiqih," *Jurnal Al-Makrifat* 4, no. 2 (2019): 31–44.

<sup>10</sup> Jurnal Ilmu Pendidikan and Pengajaran Vol, "Metode Pembelajaran Fiqih Dalam Memudahkan Pemahaman Hukum Islam," *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 2 (2022): 188–97, <https://doi.org/10.56114/edu.v1i2.351>.

mengatakan metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut.<sup>11</sup> Model pengembangan yang umum digunakan adalah model ADDIE yang terbagi menjadi 5 tahap yaitu:<sup>12</sup>

Analysis (analisis), Tahap pertama dalam penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan (misalnya model, metode, media atau bahan ajar) dan menganalisis kelayakan dan persyaratan pengembangan produk. Peneliti menggunakan observasi lapangan untuk menganalisis kebutuhan. Selanjutnya melakukan analisis materi untuk menentukan materi yang dimasukkan kedalam media pembelajaran powerpoint hyperlink yang berfokus pada mata pelajaran fiqh.

Design (desain), Desain merupakan kegiatan merancang produk berdasarkan kebutuhan yang diinginkan. Pada tahap ini peneliti telah memilih media hyperlink PowerPoint sebagai produk yang akan dikembangkan. PowerPoint yang dikembangkan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan alat, bahan dan alat bantu seperti laptop, handphone, gambar dan bahan lainnya untuk melengkapi rencana awal peneliti. Setelah data terkumpul, peneliti mengelola data yaitu memilih dan mengedit data yang telah dikumpulkan. Adapun tahapan dalam proses desain atau perancangan ini yang perlu di buat adalah storyboard yang mana merupakan alur dari media yang akan diproduksi.

Development (pengembangan), Tahap pengembangan bertujuan untuk memperlihatkan produk media yang telah dikembangkan sesuai dengan story board yang telah dirancang. Data hasil pengembangan ini di dapat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan, sedangkan ahli materi dipergunakan untuk menilai isi materi pembelajaran mata pelajaran fiqh yang telah dikemas dalam media pembelajaran. Sasaran uji coba produk adalah siswa kelas 10 Madrasah Aliyah Al-Ihsan Kalikejambon Kalijaring Tembelang Jombang. Rumus hasil validasi adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

keterangan:

---

<sup>11</sup> Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

<sup>12</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

p : presentase barang

f : skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N : Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan

Implementation (implementasi), Tahap implementasi merupakan kegiatan penerapan produk atau penggunaan produk. Artinya pada tahap implementasi, media hyperlink PowerPoint yang telah dikembangkan dapat diterapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik setelah produk yang berupa PowerPoint Hyperlink tersebut di perlihatkan. Adapun rumus perhitungan tahap implementasi sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

keterangan:

p : presentase barang

f : skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N : Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan

Langka terakhir dalam model ADDIE yaitu Evaluation (evaluasi), Evaluasi ini Tahap evaluasi merupakan tahap dimana hasil kesesuaian media pembelajaran siswa dievaluasi untuk mengambil kesimpulan apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran Fikih.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Ihsan Kalijaring Kejambon Tembelang Jombang. dengan melibatkan 30 siswa kelas X 1 sebagai subjek. Penyajian data meliputi data hasil analisis (analysis), data tahap perencanaan (design), data tahap pengembangan (development), data hasil tahap pengembangan (implementation), dan data hasil tahap evaluasi (evaluation).

### **1. Tahap Analisis (Analysis)**

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan permasalahan yang kemudian dijadikan pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada tahapan ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint Hyperlink, tahap analisis materi dan tahap merumuskan tujuan.

### **2. Design (desain),**

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan PowerPoint dimana dalam PowerPoint tersebut menggunakan fitur Hyperlink. Media ini dibuat dengan memilih background, template,

jenis tulisan, variasi, dan animasi yang menarik serta dapat menarik semangat belajar peserta didik dan pertanyaan yang di ajukan disetiap poinnya. Adapun tahapan dalam pembuatan media ini yaitu: Membuat story board yang di tujuakan untuk menjabarkan setiap komponen yang telah dirancang dari awal hingga akhir. Tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan yang terdiri gambar atau animasi yang menarik, video dan audio (background).



### 3. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menyajikan produk media yang telah dibuat sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Data mengenai hasil pengembangan diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan, sedangkan ahli materi berfokus pada penilaian isi materi ajar fiqh yang dikemas dalam media ajar. Sasaran uji coba produk adalah siswa kelas 10 Madrasah Aliyah Al-Ihsan Kalikejambon Kalijaring Tembelang Jombang. Rumus hasil validasi adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

keterangan:

p : presentase barang

f : skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N : Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan

### **Hasil Uji Kelayakan Ahli Media**

Dalam penelitian ini Validasi media dilakukan oleh bapak Moh. Anshori Aris Widya, M.Kom dan ibu Ainul Hidayah, S.Kom, dari ahli media tersebut terdapat beberapa saran perbaikan dan masukan terhadap media yang telah peneliti kembangkan.

Adapun hasil dari ahli media 1, peneliti mendapatkan hasil 79% dimana kualifikasi yang di dapat yaitu “BAIK”. Sedangkan hasil dari ahli media 2 peneliti mendapatkan hasil yang sama yaitu 79% dengan kualifikasi “BAIK”. Berdasarkan penjumlahan data hasil penilaian angket dari dua ahli media di peroleh presentase skor 79% dengan kualifikasi ”BAIK”. Dengan begitu produk yang di kembangkan sudah layak untuk di uji coba kepada peserta didik.

### **Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi**

Adapun validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh ibu Mufidatun Naisah, S.Pd, dan ibu Lilis Hidayati, S.Pd dari kedua ahli materi tersebut terdapat beberapa saran perbaikan dan masukan terhadap materi yang telah peneliti susun.

Adapun hasil dari ahli materi 1, peneliti mendapatkan hasil 75% dimana kualifikasi yang di dapat yaitu “BAIK”. Sedangkan hasil dari ahli materi 2 peneliti mendapatkan 76% dengan kualifikasi “BAIK”. Untuk data hasil penjumlahan penilaian angket dari dua ahli materi diperoleh presentase skor 75% dengan kualifikasi ”BAIK”. Dengan ini maka materi yang telah disajikan oleh pengembang sudah layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik.

#### **4. Data implementasi (implementation)**

Hasil uji coba produk yang dilakukan terhadap 30 siswa kelas X 1 MA Al-Ihsan Kalikejambon Kalijaring Tembelang Jombang memberikan data sebagai berikut. Setelah dilakukan penyajian produk PowerPoint Hyperlink, siswa mengisi angket respon untuk penilaian. Rekapitulasi data respon siswa menghasilkan presentase skor sebesar 87% dengan kualifikasi SANGAT BAIK. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint Hyperlink layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran fiqih kelas X 1 MA Al-Ihsan.

#### **5. Evaluasi (evaluation)**

Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai apakah media pembelajaran terkait fiqih, khususnya mengenai topik aqiqah, telah memenuhi harapan awal. Umpan balik dikumpulkan dari para ahli media dan materi, serta tanggapan siswa setelah mempelajari konten aqiqah melalui media pembelajaran PowerPoint Hyperlink. Siswa menyatakan reaksi positif dan

menunjukkan minat yang besar dalam memanfaatkan format PowerPoint Hyperlink untuk pembelajaran mereka.

## **KESIMPULAN**

Peneliti telah menyelesaikan penelitian ini dengan mengembangkan produk FiGa “Fiqih Game” yang mana diperuntukkan untuk siswa kelas 10 MA Al-Ihsan kalijaring kejamboan tembelang Jombang. Produk yang dikembangkan menggunakan PowerPoint Hyperlink. Adapun peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Untuk tujuan penelitian ini guna mengetahui pengembangan media pembelajaran ini dalam mata pelajaran fiqih. Berdasarkan kelayakannya dapat di lihat sebagai berikut:

Hasil validasi media 1 oleh bapak Moh. Anshori Aris Widya, M.Kom selaku dosen Fakultas Teknologi Informasi UNWAHA diperoleh 79% dengan kategori BAIK. Hasil validasi media 2 oleh ibu Ainul Hidayah, S.Kom, selaku guru Tkj SMK Sunan Ampel diperoleh 79% dengan kategori BAIK

Hasil validasi materi 1 oleh ibu Lilis Hidayati, S.Pd diperoleh 75% dengan kategori BAIK. Hasil validasi materi 2 oleh ibu Mufidatun Naisah, S.Pd, diperoleh 76% dengan kategori BAIK.

Hasil angket respon siswa kelas 10 MA Al-Ihsan diperoleh 87% dengan kategori SANGAT BAIK. Berdasarkan hasil-hasil di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa sangat setuju jika dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran fiqih menggunakan produk FiGa sebagai media pembelajaran.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Ahsanuddin, moh. Imam Asrori, (2016) Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia ((Malang: Cv. Bintang Sejahtera).
- Arsyad.A., (2016) "Media Pembelajaran" (Raja Grafindo Persada).
- Arofah ,R., Hari Cahyadi, (2019) “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” Halaqa: Islamic Education Journal 3, No. 1: 35–42, <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>.
- B. A. Pribadi (2017), Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran (Kecana).
- Budiman,H,. (2017) “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam 8, No. 1 (December 12, 2017): 31, <https://doi.org/10.24042/Atjpi.V8i1.2095>.

- Delima Febria T, "Hyperlink Pada Microsoft Power Point 2007" Artikel Diakses Pada 29 Juni 2024 Dari [Http://Delimaimaa.Blogspot.Com/2011/12/Tugas-7-Hyperlink Padamicrosoft-Power.Htm](http://Delimaimaa.Blogspot.Com/2011/12/Tugas-7-Hyperlink-Padamicrosoft-Power.Htm)
- Edwar. A., (2019) "Pengaruh Pembelajaran Ilmu Fiqh Dalam Perspektif Kesehatan Reproduksi," *Geneologi Pai: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, No. 2: 100, [Https://Doi.Org/10.32678/Geneologipai.V6i2.2334](https://doi.org/10.32678/geneologipai.v6i2.2334).
- Faujiah,.N. Et Al.,(2022) "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media," *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3, No. 2.
- Fajri, E. I., & Suncaka, (2023) "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Akhlak Di Smp Tahfizh Imam Ath Thobari Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor," *Unisan Jurnal* 2(1).
- Hakim .A, (2021) "Penggunaan Media Belajar Powerpoint Hyperlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Integratif Tentang Ciri-Ciri MakhluK Hidup Siswa Kelas Iii Sdn Simomulyo V/102 Surabaya," *Jurnal Mitra Pendidikan*.
- Ibrahim ,F., , Nhendraw.An, And Sunanilh Sunanilh, (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Pacas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jleb: Journal Of Law, Education And Business* 1, No. 2: 102–8, [Https://Doi.Org/10.57235/Jleb.V1i2.1192](https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192).
- Julisawati, E. A., Sjafrina, F., (2022) "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Memanfaatkan Hyperlink," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
- Mardiah, (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar," *Jurnal Pendidikan Islam Vol* 5,.
- Muthoharoh,M., (2019) "Media Powerpoint Dalam Pembelajaran," *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari` Ah-Islamiyah* 26, No. 1 21–32, [Http://Www.E-Journal.Stai-Ii.U.Ac.Id/Index.Php/Tasyri/Article/View/66](http://www.e-journal.stai-iiu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66).
- Okpatrioka, (2023) "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, No. 1.
- Putri Wulandari, A. Et Al., (2023) "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education* 5, No. 2, [Https://Doi.Org/10.31004/Joe.V5i2.1074](https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074).
- Rima Wati ,E.,(2016) *Ragam Media Pembelajaran (T.Tp: Kata Pena)*.
- Rizqillah Masykur, M.,(2019) "Metode Pembelajaran Fiqih," *Jurnal Al-Makrifat* 4, No. 2 .
- Rusman,Dkk.,(2015) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Ed. Jakarta (Rajawali Pers).
- Salamah Zainiyati,H.,(2015) *Pengembangan Media Berbasis Ict (Kencana)*.
- Saifudin ,M., Shofa, (2023) "Pengertian Syari'ah, Fiqih, Dan Undang-Undang Kebutuhan Manusia Kepada Syari'ah Dan Hukum Perbedaan Antar Syari'ah Samawi," *Fihros* 7, No. 1
- Sapriyah, (2019) "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip Vol. 2, No .*
- Setyosari, P., (2015) *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana).

- S. Mashuri, (2019) *Media Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Deepublish.).
- Tufanao T, (2018) “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2)
- Yuyun Lesmana Et Al., (2023) “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Hyperlink Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa,” *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2, No. 1: 24–31, <https://doi.org/10.57251/Tem.V2i1.885>.
- Zali ,M. (2022),*Jurnal Ilmu Pendidikan And Pengajaran* Vol, “Metode Pembelajaran Fiqih Dalam Memudahkan Pemahaman Hukum Islam,” *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 1, No. 2 : 188–97, <https://doi.org/10.56114/Edu.V1i2.351>.