

**MERANCANG FUNSY (Fiqih Fun And Easy) MEDIA UNTUK
PEMBELAJARAN Fiqih KELAS X MENGGUNAKAN PPT HYPERLINK**

Ahmad Hanifan

ahmadhanifan49@gmail.com

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Ulfa Wulan Agustin

ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Abstract

Fiqh is a subject that emphasizes discussion of Islamic laws with theory and propositions. If the learning media only refers to LKS, students tend to get bored and sleepy quickly. To overcome this, researchers see how important fiqh and learning media are in the world of education to keep up with the times in the digital era so that they remain relevant, with fiqh learning media. Learning media is one of the supporting factors in keeping up with the times in educational institutions. Often the learning media carried out by educators use a monotonous learning model, especially in fiqh subjects. The need for educators to have a new innovation in the learning that will be taught, so that students understand fiqh issues through learning media that are always developing according to the times, and can know the products that have been made by researchers. The author takes the title Designing FUNSY (Fiqih Fun And Easy) class X fiqh learning media using Ppt hyperlinks.

Keywords: Fiqh; Learning; Media; Hyperlink.

Abstrak

Fiqh merupakan mata pelajaran yang ditekankan pada pembahasan tentang hukum-hukum Islam dengan teori dan dalil. Jika media pembelajarannya hanya mengacu pada LKS, peserta didik cenderung cepat bosan dan mengantuk. Untuk menanggulangi hal tersebut, Peneliti melihat betapa pentingnya fiqh dan media pembelajaran dalam dunia pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman di era digital agar tetap relevan, Dengan adanya media pembelajaran fiqh. Media Pembelajaran itu menjadi salah satu faktor penunjang dalam mengikuti perkembangan zaman dilembaga pendidikan. Seringkali media pembelajaran yang di lakukan oleh para pendidik itu dengan menggunakan model pembelajaran yang monoton terutama pada mata pelajaran fiqh. Perlunya para pendidik memiliki sebuah inovasi baru pada pembelajaran yang akan diajarkan, agar peserta didik memahami persoalan-persoalan fiqh melalui media pembelajaran yang selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, serta bisa mengetahui produk yang telah dibuat oleh

peneliti. Penulis mengambil judul Merancang FUNSY (Fiqih Fun And Easy) media pembelajaran fiqih kelas X menggunakan Ppt hyperlink.

Kata Kunci : Fiqih ; Pembelajaran ; Media ; Hyperlink.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Dengan adanya pendidikan pola pikir seseorang bisa berubah. Adapun pendidikan yang diperlukan pada masa ini adalah pendidikan yang mampu membangun dan menciptakan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik dengan harapan para peserta didik mampu bersaing di masa mendatang.

Fiqih adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sehari-hari, salah ilmu yang ilmu dalam keseharian yaitu tata cara wudhu dan sholat yang dilakukan umat muslim dalam setiap harinya. Ilmu fiqih juga menerangkan hukum keseharian seseorang. Fiqih menjadikan seorang lebih berhati-hati dalam melaksanakan hubungan baik dengan individu atau kelompok manusia lainnya (*hablum minallah dan hablum minannas*). Apalagi di zaman moderen sekarang semakin banyak masalah-masalah muncul yang membutuhkan kajian fiqih dan syari'at. Oleh karena itu peserta didik membutuhkan dasar ilmu dan hukum islam untuk menanggapi permasalahan di masyarakat sekitar.

Mata Pelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati terutama dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Pembelajaran Fiqih merupakan salah satu materi yang ada di sekolah. Fiqih menjadi pembelajaran yang diarahkan untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok – pokok hokum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.

Dalam mempelajari fiqih, bukan sekedar teori yang berarti tentang ilmu yang jelas pembelajaran bersifat amaliah, harus mengandung unsur teori dan pratek. Belajar fiqih untuk diamalkan, bila berisi larangan, harus ditinggalkan dan dijauhi. Belajar Ilmu fiqih harus dimulai dari pendidikan keluarga dan disekolah.

Dilihat dari perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan sangat mendukung seorang pendidik maupun siswa dituntut untuk menguasai media-media yang

berhubungan dengan teknologi. Seiringnya perkembangan teknologi maka pendidik akan mencoba mengikutinya. Terutama mata pelajaran fiqih. Adanya media ICT (Information and Communion Techoogy) dalam pembelajaran dapat menjadi alat sebuah jalan bagi orang pendidik dan siswa.

Dengan adanya ICT tersebut diharapkan nanti para pendidik lebih kreatif dan memaksimalkan media tersebut, bukan hanya untuk pendidik saja tetapi siswa juga lebih mudah menyenangkan dan salah satunya untuk memotivasi para siswa lebih fokus belajar. Pembelajaran Fiqh kontekstual merupakan konsep belajar hukum Islam yang mampu mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata santri dan mendorongnya membuat hubungan antara pegetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mencari solusi dari segala permasalahan yang di hadapi.

Pesantren salaf adalah Pesantren yang tetap mempertahankan pengajaran kitab-kitab Islam klasik sebagai inti pendidikan di Pesantren. Sedangkan Pesantren kholaf adalah Pesantren yang telah memasukkan pelajaranpelajaran umum dalam madrasah-madrasah yang dikembangkannya, atau membuka tipe sekolah umum dalam lingkungan Pesantren.

Qiraatul kutub bahtsul masail adalah forum pengajaran diskusi yang berfungsi memecahkan segenap permasalahan yang ada dimasyarakat atau permasalahan yang telah diajukan oleh individu atau kelompok masyarakat untuk dicarikan pemecahnya dari pandangan fiqh. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Merancang “ FUNSY” (Fiqih Fun and Easy) Media untuk pembelajaran fiqih kelas X.

KAJIAN TEORITIS

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran, karena di era milenial seperti saat ini, teknologi berkembang pesat, salah satu diantaranya dibidang komunikasi dan sosial media. Dari perkembangan teknologi tersebut peneliti ingin mencoba untuk menggunakan Ppt hyperlink sebagai aplikasi yang mengabungkan slide satu dengan slide lainnya.

Media pembelajaran yang berasal dari bahasa latin “medius” secara harfiah berarti “tengah”, alat perantara atau pengantar. Yang dalam bahasa arab, media

perantara atau penyalur pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlech Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau suatu kejadian yang menjadikan kondisi siswa memiliki kemampuan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, penjelasan guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga merupakan media.

Media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana yang dapat membantu proses belajar mengajar, yang berfungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan. sehingga pembelajaran dapat tercapai lebih baik dan sempurna. Pembelajaran menggunakan media ini adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Jadi media pembelajaran merupakan suatu alat penyampaikan materi pembelajaran dari seorang guru untuk siswa. agar tujuan belajar dapat tercapai dengan baik. Guru memilih media yang digunakan harus sesuai mata pelajaran yang akan disampaikan. sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru. Dalam merencanakan pemanfaatan media pembelajaran, seorang guru harus dapat melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan tiga hal yakni tujuan, materi dan strategi pembelajaran. Dengan demikian guru juga harus banyak latihan membuat serta menggunakan media pembelajaran apabila ingin menjadi guru yang professional. Selain itu, guru tidak boleh gagap teknologi terhadap alat-alat teknologi modern yang digunakan dalam pembelajaran.

Ada banyak inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong terciptanya pembelajaran yang berkualitas yang berangkat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Di antaranya adalah PAKEMATIK yang merupakan pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Tentu kehadiran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran saat ini merupakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan yang perlu disikapi dengan positif, khususnya, teknologi pembelajaran dewasa ini. Alessi dan Trollip et.al dalam Sutrisno mengatakan bahwa pembelajaran berbasis TIK memiliki banyak sekali kelebihan dan keunggulan. Salah satu keunggulannya itu

berupa penggunaan waktu yang digunakan menjadi lebih efektif, bahan materi pelajaran menjadi mudah diakses, menarik, dan murah biayanya. Pada dasarnya peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam PAKEM berfungsi sebagai media pembelajaran untuk dijadikan alat peraga. Jadi, fungsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah untuk membantu proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan lebih bermakna. Misalnya, ketika kegiatan belajar mengajar di sekolah hampir sebagian besar masih menggunakan model pembelajaran konvensional, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Fikih.

Mata pelajaran Fikih di Madrasah paling banyak disampaikan dengan ceramah dan bersifat menghafalkan. Sehingga siswa harus memiliki daya ingat yang kuat untuk menghafalkan materi Fikih. Sedangkan siswa hanya mendengarkan materi pelajaran yang sumber pada satu informasi diperoleh dari pengajar tanpa adanya sumber informasi lain ataupun dengan bantuan media pembelajaran apapun. Hal tersebut menjadi sebab siswa merasa jenuh, akhirnya siswa bercanda sendiri dan hal itu berimplikasi pada pengajar yang merasa tidak dihormati bahkan siswa tidak lagi memperhatikan apa yang disampaikan guru. Maka disinilah media audio visual bisa sangat berperan dalam pembelajaran Fikih untuk menjadikan pembelajar yang lebih variatif dan inovatif dengan pemanfaatan media audio visual yang sesuai dengan proses pembelajaran Fikih.

2. Funsy (Fiqih Fun and Easy)

FUNSY (Fiqih Fun and Easy) adalah aplikasi yang digunakan seorang pendidik untuk media pembelajaran bagi siswa kelas X yang kadang kala mengalami rasa jenuh, bosan, ataupun kurang semangat ketika hanya mendengarkan penjelasan guru pada mata pelajaran Fiqih. Aplikasi ini akan membahas fiqih tentang Nafaqah, Shadaqah, Hadiah, wakaf. Kemudian pembahasan selanjutnya yaitu Riba, Bank dan Asunransi. Aplikasi FUNSY dibuat oleh Ahmad Hanifan mahasiswa dari jurusan pendidikan agama islam K.H. A. Universitas Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang yang akan membantu meningkatkan motivasi agar pembelajaran Fiqih menjadi menyenangkan bagi peserta didik kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

3. Media ICT

Media Information and communication technologies (ICT), Teknologi informasi komunikasi (TIK) adalah aspek yang melibatkan merupakan alat teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta memudahkan penggunaannya.

4. Pengertian Fiqih

Kata fiqih secara bahasa artinya al-fahm (pemahaman). Fiqih awal digunakan untuk semua bentuk pemahaman atas Al-Qur'an, dan hadits. Pemahaman atas ayat-ayat dan hadis-hadis teologi, yang pada awalnya diberi nama fiqih juga, seperti judul buku Abu Hanifa, Fiqih al-Akbar. Pemahaman atas Sejarah hidup Nabi disebut fiqih Al-Sira. Setelah terjadi spesialisasi ilmu-ilmu agama, Fiqih hanya digunakan untuk pemahaman atas syari'at (agama), yang berkaitan dengan hukum-hukum perbuatan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, kita mengenal definisi fiqih sebagai : Pengetahuan tentang hukum-hukum syari'ah (agama) tentang perbuatan manusia yang digali sehingga ditemukan dalil-dalil terperinci. Fiqih juga mempelajari ilmu pengetahuan, karena fiqih memang sebuah ilmu atau pengetahuan yang luas, berarti fiqih bukan agama, namun fiqih ilmu yang mempelajari agama. Dapat dikatakan bahwa fiqih adalah satu ilmu agama, ilmu tauhid, tasawuf, dan ilmu akhlak islam.

Kata ahkam, adalah bentuk plural, dari kata hukm, yang artinya hukum. Dengan definisi “ hukum “, fiqih adalah ilmu yang mempelajari tentang sepakat aturan. Bukan ilmu tentang sesuatu yang berupa zat. Sedangkan kata syar'iyah secara bebas dapat diartikan bersifat agamawi. yaitu hukum yang dibahas dalam fiqh adalah hukum berasal dari agama, yaitu dari kitab suci al-Qur'an dan sunah Nabi Muhammad. Adapun kata 'amaliyya' menunjukkan bahwa hukum yang dibahas dalam fiqih adalah hukum perbuatan manusia atau tingkah laku manusia yang lahiriyah, yang terlihat, tidak menyangkut hukum keyakinan atau kata hati. Keyakinan dan kesadaran dibahas dalam ilmu lain, seperti teologi dan tasawuf. Namun demikian, hubungan fiqh dengan teologi dan tasawuf bersifat saling tergantung.

Kata al-muktasb, dalam definisi di atas artinya yang diusahakan. Kata ini mirip dengan almustanbath, yang ditemukan. Kedua kata ini sering digunakan

untuk mendefinisikan fiqh, karena fiqh pada dasarnya adalah hasil usaha para fuqoha' dalam memahami syari'at. Usaha itu disebut ijtihad atau istinbath. Kata adillah artinya dalil-dalil, atau rujukan. Sedangkan kata tafsiliyya' berarti yang terperinci. Maksud kata min adilla' al- tafsiliyya' adalah ayat-ayat tertentu atau hadis-hadis tertentu secara khusus terkait dengan masalah yang dirumuskan hukum fiqhnya, bukan seluruh ayat ataupun seluruh hadis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka untuk menjelaskan dan menggambarkan perkembangan model pengembangan pembelajaran berbasis ICT dalam konteks Fiqih. Sumber data diperoleh dari analisis jurnal Fiqih, literasi ICT di sekolah, dan topik terkait. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang melibatkan langkah-langkah desain, uji coba, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain penelitian ini mencakup pengembangan produk berupa aplikasi pembelajaran Fiqih berbasis ICT menggunakan Ms. PowerPoint hyperlink dan aplikasi I-spring. Proses pengembangan melibatkan validator dari bidang Teknologi Informasi dan Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan evaluasi dilakukan melalui rumus validasi hasil dan perhitungan pelaksanaan hasil. Instrumen pengumpulan data yang digunakan mencakup lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar observasi, serta pedoman wawancara. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan skala Likert untuk mengevaluasi presentasi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Hasil analisis inilah yang menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran power point berbasis hyperlink. Hasil yang dilakukan oleh peneliti di kelas X, yang dalam proses pembelajaran berupa media yang sederhana seperti media gambar dan lainnya, yang menarik rasa kurang tahu siswa terhadap materi pembelajaran.

Penelitian ini dimulai dengan tahap analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Hasil observasi menunjukkan bahwa

siswa kelas X tampak kurang tertarik dan kurang antusias terhadap media pembelajaran yang saat itu digunakan, terutama media yang hanya menggunakan gambar-gambar sederhana. Observasi ini menjadi dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan akan suatu perubahan dalam pendekatan pembelajaran.

Selanjutnya, hasil analisis kebutuhan tersebut dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint dengan fitur hyperlink, yang kemudian diberi nama FUNSY (Fiqih Fun and Easy). Tujuan utama pengembangan ini adalah menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran Fiqih. Pada tahap desain, peneliti melakukan observasi di sekolah dengan fokus pada materi Fiqih kelas X di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. FUNSY dirancang dengan tampilan yang menarik, dilengkapi dengan 47 slide yang memuat materi Fiqih Bab I perokonomian dalam Islam, Bab II nafaqah shadaqah, hadiah, hibah, wakaf, dan Bab III riba, bank, dan asuransi. Dalam desain ini, peneliti menambahkan beberapa tombol navigasi untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi.

Selanjutnya, hasil desain tersebut divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Bapak M. Anwar Gholibi, S.Pd., sebagai ahli materi memberikan validasi dengan skor total 92%, sementara ahli media Mokhamad Choirul Muadhom, S.Pd., memberikan skor total 80%. Kedua ahli tersebut memberikan saran dan masukan untuk perbaikan, termasuk pengembangan soal evaluasi dan peningkatan kesulitan soal.

Tahap validasi media selanjutnya dilakukan oleh Bapak Ahmad Alfian Taufani, S.Kom., dan Bapak Muhammad Fadil Zulfikar, S.Kom. Validasi ini dilakukan untuk mengevaluasi desain, layout, teks, foto, packing, penggunaan, dan navigasi hyperlink dalam FUNSY. Hasilnya menunjukkan skor total 87%, dan keduanya memberikan saran seperti perbaikan pada font, peningkatan daya tarik gambar, penghilangan tombol panah, dan klarifikasi hyperlink. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media. Beberapa perbaikan dilakukan, termasuk peningkatan daya tarik gambar, klarifikasi hyperlink, dan penghilangan tombol panah. Setelah dilakukan revisi, FUNSY kemudian diuji coba oleh siswa kelas X di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

Hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa FUNSY mendapat respon positif dari siswa. Mereka menyatakan bahwa FUNSY memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar, dan produk ini layak untuk diimplementasikan. Dengan demikian, melalui

serangkaian tahap pengembangan, validasi, dan revisi, FUNSY berhasil menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mendapatkan validasi positif dari ahli materi dan ahli media, serta memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran Fiqih.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa power point berbasis hyperlink untuk mata pelajaran Fiqih kelas X di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan tersebut melibatkan lima tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan produk dan materi, diikuti dengan tahap desain produk awal yang mencakup desain bentuk media. Selanjutnya, media tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Media kemudian dijadikan dalam bentuk aplikasi menggunakan Ispring. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 90%, dengan kategori layak/valid, sedangkan hasil validasi oleh ahli media mencapai rata-rata skor 85%. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dinilai valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Fiqih di MA Mambaul Ulum Megaluh.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Ali Fikri, Syamsul Arifin, M. Fuad Fahrudin, 'Penggunaan Google Formulir Sebagai Media Pembelajaran Dan Penugasan Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas IX Smp Ma'arif 1 Ponorogo', 5-2003 ,(2022) 2.8.5.2017 ,האָרץ
- Arofah, Rahmat, and Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model', 3.1 (2019), 35-43 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>>
- Diana, E., & Firdaus, J. (2021). Pembelajaran fikih berbasis audio-visual sebagai media dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di ma nurul yaqin situbondo. *Jurnal Al-Murabbi*, 6(2), 24-35.
- Faishol, R. (2022). Implementasi Media Gambar dalam Pembelajaran Fiqih Materi Wudhu Kelas VII di SMP Ma'arif Genteng Banyuwangi. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(5), 542-558.
- Gani, S. M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Fikih Haji Dan Umrah Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Ma'had Aly Pontren DDI Mangkoso (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Janah, S. N. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia articulate storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim).

- Kolopita, T. (2022). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH MIFTAHUL KHOIR BUYAT KECAMATAN KOTABUNAN (Doctoral dissertation, IAIN Manado).
- Kudsiyah, Siti, dan Harmanto, 'Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas VIIID SMPN1 Jabon.', *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan.*, 5.1 (2017), 1
- Mukhlisah, I. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi (It) Terhadap Prestasi Belajar Fiqih Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah. *Mamba'ul'Ulum*, 29-45.
- Mutmainnah, F., & Ismaniar, I. (2018). Hubungan antara Media Pembelajaran Fiqih Menurut Peserta Didik dengan Motivasi Belajarnya di MDA. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 6(4), 434-441.
- Novita, Lina, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia VCD Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Budaya Masyarakat Demokratis.', *Jurnal Kreatif: Pendidikan, Kebudayaan Dan Seni.*, 18.2 (2015)
- Nugroho, Y. A. (2018). Pemanfaatan Dan Pengembangan Blog Sebagai Media Dan Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 15-28.
- Paisar, T. (2021). Pembelajaran Fiqih Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di MTs Darul Ishlah Lubuklinggau. *Tekno Aulama*, 1(2), 150-163.
- Prahara, E. Y. (2021). Pelaksanaan Prodistik dan Kontribusinya Terhadap Pengembangan Pembelajaran Fiqih Berbasis Teknologi dan Informasi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 199-210.
- Rahayu, Sri, 'Peningkatan, Gagasan Model Pembelajaran Mobile – Nos Untuk', *Literasi Sains Siswa*, 6.1 (2018)
- Rohman, F. (2017). Pembelajaran Fiqih Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Musyawarah Di Pondok Pesantren Al-Anwar Sarang Rembang. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 179-200.
- Solahudin, M. (2023). Pengaruh Pembelajaran Fiqih Melalui Media ICT (Information, Comunication And Tecnologi) Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTs Negeri 1 Kota Serang (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Tinggi, Sekolah, Agama Islam, and Mahmudiyah Tanjung, 'Mimbar Kampus : Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam Mimbar Kampus : Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam', 17 (2018), 86–101 <<https://doi.org/10.17467/mimbar.v17i2.192>>